

Informationsteknologi och etik

Introduktion

Iordanis Kavathatzopoulos
Uppsala universitet
Avd. för människa-datorinteraktion

Kursen

- Registrering
- Föreläsningar, grupparbete, seminarier
- Litteratur: Bynum-Rogersson, Hansson, Ström, artiklar
- Examination: Aktivt deltagande, inlämningsuppgift, hemskrivning
- Teoretiska grunder (filosofi, psykologi, MDI) och praktiska metoder användbara i systemutveckling och systemanvändning
- Gruppindelning

Etikteorier och forskning

Filosofisk forskning:

Normativ etik: *Vad bör man göra?*

Deskriptiv etik: *Vad tror man är rätt att göra?*

Metaetik: *Hur vet man vad som är rätt?*

Psykologisk forskning:

Moralutveckling: *Hur tillämpas moraliska principer?*

Etikpsykologi: *Hur löser vi egna moraliska problem?*

Moral och etik: Vad är det?

- Etik (gr.) och moral (lat.) hade ursprungligen samma betydelse
- Moral handlar oftast om rätt och fel: Moraliskt är något som är rätt och omoraliskt är något som är fel
- Moral handlar också om val: Egna val är moraliska eller omoraliska men naturfenomen är varken moraliska eller omoraliska

Kunskap, moral och etik

- Kunskap är tillfredsställande lösningar till problem
- Kunskap är alltid något som en person eller grupp har eller inte har
- Moral är kunskap om relationer mellan människor
- Etik är sättet på vilket vi skaffar moralisk kunskap

Har vi moralisk kunskap?

- Världen är global, komplex, snabb, oförutsägbar
- Vetenskapens och teknikens framsteg
- Problemen är flera, olika, varierade, små, privata
- Människorna är mångfacetterade, splittrade, isolerade
- Gamla auktoriteter kan inte vägleda som förr
- Organisatorisk flexibilitet, decentralisering, delegering
- Allmänhetens och massmedias intresse

Om vi inte har moralisk kunskap:

- Ökad stress
- Sämre arbetsmiljö
- Dålig service
- Minskad effektivitet och lönsamhet
- Förvirring, ångest och desperation

IT-projekt

- 16% klara i tid och inom budget
 - 53% klara efter stora förseningar och stora förändringar i funktioner och budget
 - 31% läggs ner
- 1995 investerades \$250 miljarder i 175 000 projekt
- Stora gömda kostnader (bagagehantering kostar mer än \$1 miljon per dag)

Hur IT-system fungerar

- 14 000 organisationer
- 80-90% fungerar inte optimalt
- Orsaken icke teknisk
- Interaktions- och organisationsorsaker
- Clegg et al 1997

IT-systemet?

Tekniska
verktyget

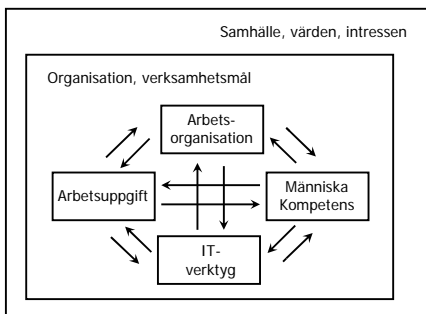
Tidigare: Att bygga ett IT-system

- Stabilare förhållanden
- Primärt ett tekniskt problem
- Robusta och enklare lösningar
- Goda intentioner tillräckliga för användbarhet och effektivitet

Nu: Att bygga ett IT-system

- Föränderligare förhållanden
- Primärt ett verksamhetsrelaterat eller ekonomiskt problem
- Komplexare och känsligare lösningar
- Expertkunskaper i samhällsvetenskap och humaniora nödvändiga för användbarhet

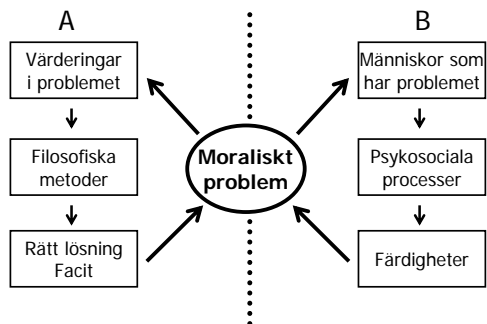
IT-systemet!



Vad kan vi göra?

- Överföra principer, uppfostra?
- Lära ut filosofiska teorier och metoder?
- Diskutera speciella fall?
- Rollspel och simuleringar?
- Träna upp praktiska färdigheter?

Olika fokus och angreppssätt



Två angreppssätt

	Klassiskt	Psykologiskt
<i>Fokus</i>	Värderingarna i problemet	Problemet ägare: Individer och grupper
<i>Undersökning</i>	Filosofiska teorier och metoder	Psykologiska och sociala processer
<i>Leverans</i>	Rätt lösning till problemet i fråga	Färdigheter för att själv finna lösningen

MDI:s problem

- Systemdesign, konstruktion och utveckling
- Systemanvändning, möjligheter och begränsningar
- Måluppfyllelse, effektivitet

Klassiska lösningar

- Skapa kunskap i form av tekniska eller etiska guidelines, standards, rekommendationer, manualer, utbildningsmaterial, organisationschemata etc.
- För lyckad tillämpning krävs det att kunskapen är exakt och konkret
- Kunskaper som konstruktören behöver

Stabilitet och föränderlighet

- Stabilitet är en förutsättning för förutseende och planering samt för skapandet av lyckade klassiska lösningar. T ex människans biologi och fysiologi
- Föränderliga tillstånd och artefakter försvårar detaljerad planering och omöjliggör skapandet av effektiva klassiska lösningar. T ex tekniska verktyg och sociala förhållanden och relationer

Människans natur

- Människan som fysisk, mental och social varelse förändras inte
- Men... olika idéer om hur man skall beskriva människan samt hennes relationer, och vad som är viktigt i MDI- sammanhang
- Detta är en klassisk svårighet att skapa klassiska lösningar

Människors relationer

- Hierarkiska strukturer, formella ledarskap och moraliska auktoriteter är inte effektiva i dagens föränderliga situationer
- Människor måste själva skapa kunskapen och strukturerna de behöver för att uppnå sina mål

Processer för lösningar

- Kunskapsproduktionsprocesser är viktiga för lyckade lösningar
- Individuella färdigheter och sociala processer syftar till att producera nödvändig kunskap
- MDI:s intresse är att studera sådana processer som komplement till klassiska lösningar

Några exempel på processer

- Samarbete och kommunikation mellan användare och systemutvecklare
- Färdigheter och rutiner för informellt och ständigt lärande
- Nya organisatoriska befogenheter, t ex användbarhetsdesigner
- Organisationsprocesser och individuella färdigheter för etisk kompetens

Några konsekvenser

- Omöjligt att bara tillämpa färdiga lösningar från andra discipliner
- Forskning om färdigheter och processer, och tillämpning i systemutveckling och systemanvändning
- Risker när det gäller tid, ekonomi, mål, konflikter, ångest, stress
- Fokus på samhällsvetenskaplig teori och metod
