

Incursiune în ciberspatiu (ii)

Gabriela GROSSECK

Facultatea de Sociologie si Psihologie, Universitatea de Vest din Timisoara

In the first part of this issue we tried to establish a possible etymology for the world „cyberspace”, to define it, appreciating as main choices the gibsonian cyberspace, virtual reality and the barlovian cyberspace, also to draw the coordinates of an eventual echivalence of the physical space of cyberspace in terms of place, distance, dimensions and route.

In the second part of this material we will try to identify the types of cybernetic spaces, on ontological, physical and synthetic level.

Keywords: *non-space, cyber-time, cybergeography, social space, cybersociety, communication, virtual community.*

O taxonomie a ciberspatiului

Întrucât în literatura de specialitate exista o multitudine de puncte de vedere privind tipurile de spatii cibernetice am încercat să efectuăm o identificare a lor, firesc, discutabila, întrucât intervine subiectivitatea. Pornind de la variantele descrise vom schita caracteristicile ciberspatiului la nivel:

1. **ontologic**: spatiul cibernetice este vazut ca *paraspatiu* sau *non-spatiu*;
2. **fizic** (conceptual si perceptual);
3. **sintetic**: cuprinde varietati ale diverselor forme ale spatiului cibernetice, ca de exemplu: spatiul media, spatiul estetic, spatiul personal si social etc.

1. Daca acum doua decenii ontologia era considerata strict pentru adresarea problemelor existentiale, în prezent ea are legatura cu cele mai diverse domenii, Tim Berners-Lee, creatorul WWW-ului, considerând, de exemplu, ontologia ca parte critica în dezvoltarea Web-ului. Din perspectiva spatiului cibernetice ne preocupa în special dimensiunea spatio-temporala. Termenul de paraspatiu este folosit ca spatiu alternativ, fictional, care exista în paralel cu spatiul normal. Aparent exista doua nivele de irealitate: fictiune si realitate paralela, complementare si care tind să se suprapuna. Lasând la o parte problema fictiunii, spatiul cibernetice ca paraspatiu este un pseudospatiu. În acelasi timp, un paraspatiu poate fi vazut ca o simulare, care-l face mai curând hiperreal decât ireal, teorie care s-a dovedit a fi adevarata.

Pentru a defini „spatiul normal” Lippert [1996] prefera termenul de „spatiu fizic” în locul celui de „non-spatiu”. Non-spatiul ar trebui definit poetic ca un spatiu care nu este spatiu. De exemplu, într-un joc video sau atunci când navigam pe Internet putem să ne inseram în acest mediu spatio-cibernetice dar de îndata ce ne separam de tehnologie bunul simt ne spune ca senzatia pe care am avut-o este oarecum o experienta falsa – ciberspatiul nu este o parte a lumii reale. În consecinta spatiul cibernetice ca paraspatiu sau nonspatiu este un spatiu fictiv, imaginar sau irealizabil.

Intim legat de distanta timpul joaca un rol fundamental în înțelegerea ciberspatiului. Pornind de la teoria relativitatii a lui Einstein, teoria spatiului fizic este mai bine înțeleasa folosind notiunea de spatiu si timp patru-dimensional ce se refera la evenimente obiective pe care le traím subiectiv. Evenimentele care formeaza experienta noastra legata de computere sunt elementele necesare formarii bazei pentru definirea spatiului (de exemplu, faptul ca stau la calculator si scriu – acesta este un eveniment care se petrece luni, 21 iulie, ora 13:30). Cu alte cuvinte, mediul virtual este un continuum spatio-temporal, un produs al timpului cibernetice, generat de prezenta simultana a oamenilor si a masinilor. Mai mult decât atât Einstein a înlocuit notiunea traditionala a spatiului ca un vid care asteapta să fie umplut cu ideea unui câmp-energie, o forta, produsul unor relatii dinamice. Astfel spatiul cibernetice nu este niciodata un recipient gol. Din punct de vedere fizic el

apare prin deplasarea electronilor. Din perspectiva fenomenologica însa se formeaza prin interactiunea noastra cu computerul. Cibertimpul poate fi definit astfel ca totalitatea evenimentelor care implica relatiile dintre oameni si masini, dintre oameni prin intermediul calculatoarelor si chiar între computere, fiind un timp liniar, egal si nediferentiat al mediului virtual.

2. Are ciberspatiul o geografie a sa? Ce cunoastem despre natura, forma, marimea, distributia Internet-ului, a WWW-ului?

Caracterizat de Virilio ca „spatiu accidental, discontinuu si eterogen” spatiul cibernetic are multe în comun cu exploatarea vestului Americii, fiind un vast teritoriu electronic neexplorat, cultural si legal ambiguu, greu de cuprins; o noua lume de studiat, de cartografiat, de civilizat, de cucerit si de administrat, detinând posibilitati de expansiune nelimitate. Ciberspatiul este format din siturile întretesute pe care efortul creator al imaginatiei umane le înscrie în memoria serverelor legate prin Internet. Oriunde am locui putem deveni cibernauti, navigatori ai timpului actual. În acelasi timp ne reteritorializam în ciberspatiul, în geografia virtuala a comunitatilor online.

Cibergeografia¹ se ocupa cu studiul naturii spatiale a retelelor de calculatoare, în particular a Internet-ului, World Wide Web-ului si a altor „locuri” electronice din ciberspatiul, contribuind la rezolvarea problemelor de navigare, în special la evitarea sindromului „pierdut-în-spatiu”. Cibergeografia considera ciberspatiul ca fiind realizat în întregime numeric, masurabil, putând fi imaginat ca un ansamblu de resurse aranjate într-un spatiu multidimensional. Face referire la o plaja larga de fenomene geografice, de la studiul infrastructurii fizice, a traficului de date, demografia comunitatilor virtuale la perceptia

vizualizarii acestor noi spatii digitale, la impactul noilor tehnologii în spatiul real. În prezent exista multe „geografii” ale ciberspatiului, majoritatea însa pun accentul mai mult pe aspectele cantitative si cartografice.²

În Fig. 1 este redată o harta în care este reprezentata industria Internet, realizata de Valdis Krebs - un expert în analiza organizarii retelelor. El a analizat structura industriei Internet luând în considerare detinerea si aliantele dintre diferite companii în ceea ce priveste infrastructura, continutul si comerțul electronic. Metricile utilizate pentru a înțelege structura hartii sunt: controlul, accesul si starea (cele patru companii care au cel mai mare control în industria Internet - AOL, Microsoft, AT&T si Yahoo! - sunt reprezentate sub forma de cercuri).

3. Ce tip de spatii sociale creeaza oamenii în retea?

Combinarea computerului cu telecomunicatiile a dus la o revolutionara presiune a spatiului si timpului. Contractia primului si accelerarea celui de-al doilea au creat noi posibilitati de interactiune personalizate si direct comunicationale. Spatiul cibernetic se foloseste astfel pentru a cerceta cum actiunea sociala si schimbarea de organizare sunt reflectate prin interactiunea on-line, pe deplin înțeleasa doar prin analiza detaliata a contextului social în care are loc. Internet-ul a primit o serie de denumiri cum ar fi ciberspatiul, net, online, web, fiecare având un anumit înțeles, rol si impact. Oricare ar fi termenul folosit este clar însa ca Reteaua permite oamenilor sa formeze **noi spatii sociale** (în care pot sa se întâlneasca si sa interactioneze unul cu celalalt), noi domenii de manifestare sociala prin angajarea complexa a tuturor resurselor specifice personalitatii umane, noi locuri strategice de cercetare pentru a studia proce-

¹ Un director de resurse a geografiei ciberspatiului (The Geography of Cyberspace) se gaseste la adresa http://www.cybergeography.org/geography_of_cyberspace.html. Site-ul este întretinut de Martin Dodge - geograf, entuziast explorator al ciberspatiului, cercetator la Centrul pentru Analize Avansate Spatiale, Universitatea College din Londra (<http://www.casa.ucl.ac.uk/martin/martin.html>).

² Reprezentari grafice ale geografiei teritoriului Internet, WWW si alte arealuri ce decurg din ciberspatiul se gasesc la <http://www.cybergeography.org/atlas/atlas.html> - „An Atlas of Cyberspace”, hartile continute de acest site fiind fie cartografieri conventionale a infrastructurii Rețelei pe baza a noi tipuri de sisteme si grile de masurare, fie reprezentari abstracte ale spatiului informational utilizând metafore grafice.

sele sociale fundamentale, promovând un nivel de acces asupra detaliilor vietii sociale fara precedent.

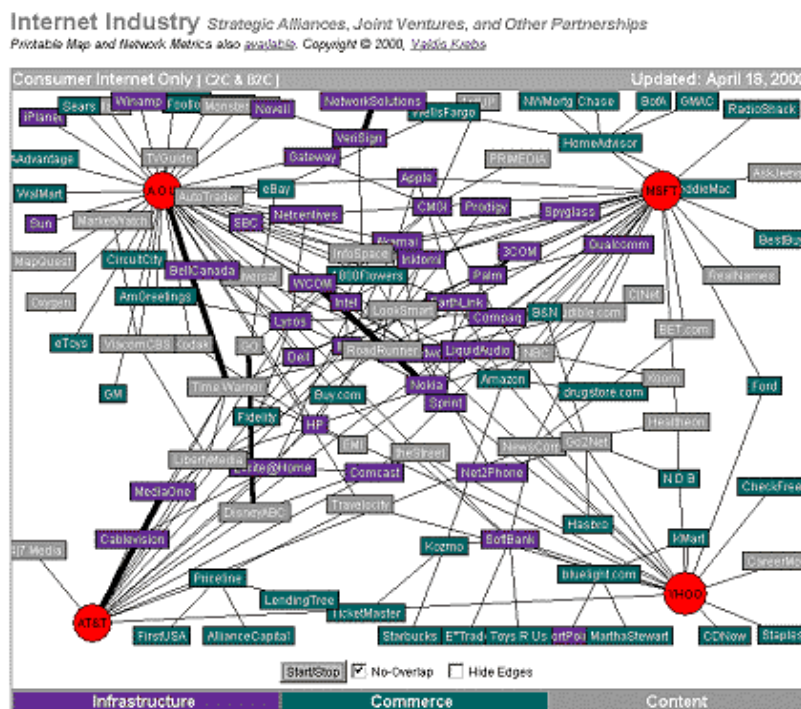


Fig. 1. Industria Internet (sursa: <http://www.cybergeography.org/atlas/conceptual.html>)

Legat de aparitia acestora distingem doua puncte de vedere opuse: *unul cu efecte pozitive*, benefice pentru democratie si prosperitate în retea, un cunoscut sustinator fiind Al Gore, fostul vicepresedinte american în mandatul Clinton, artizanul politicii de construire a societatii informationale în Statele Unite. În noiembrie 1991 viitorul vicepresedinte (pe atunci senator) propunea Senatului american legea intitulata „High-Performance Computing Act” prin care cerea reorganizarea societatii în jurul unei retele de informatii. Doi ani mai târziu demareaza un proiect gigantic – NTI (National Information Infrastructure), foarte popularizat de mediile de informare si adus la cunostinta pulicului de însusi Al Gore la 11 ianuarie 1993 la Los Angeles în fata Academiei Americane de Arte si Stiinta ale Televiziunii: „Noile cai de comunicare sunt create pentru a ne informa cât mai bine, dar si pentru a ne relaxa. Mai important este faptul ca astfel se va promova democratia, se va face o educatie corespunzatoare, mai multe vietii vor fi salvate, se vor crea noi locuri de munca. De fapt aceste lucruri se întâmpla:

promisiunea ca retea va crea noi locuri de munca în ansamblu va genera noi oportunitati de angajare, participare politica, contacte sociale si divertisment.”³

Cea de-a doua perspectiva, *maligna*, în care individualismul este atras în retea, ofera noi posibilitati pentru control, cenzura si supraveghere sociala. Dupa Theodore Roszak, noile tehnologii informationale au „o capacitate evidenta de a concentra puterea politica, de a crea noi forme ale dominatiei sociale” (1986)⁴. În timp ce criticii nu stabilesc reguli asupra ideii ca retea si calculatoarele cresc puterea individuala, ei cred ca prima va duce

³ Vezi Gore, Al, 11 ianuarie 1993, UCLA California, http://www.eff.org/pub/GII/NII/Govt_docs/gore_shs.speech sau Gore, Al, 1994, 21 martie 1994, Remarks prepared for delivery by Vice President Al Gore, International Telecommunications Union, http://eserver.org/cyber/al_gore.txt

⁴ Roszak, Theodore, 1986, The Cult of Information: The Folklore of Computers and the True Art of Thinking, N. Y., Pantheon Books (p.xii)

la disproporții marind astfel influența concentrărilor de putere⁵.

Spatiul social virtual mai este cunoscut și sub denumirea de **cibersocietate** sau societate virtuală, fiind descris de sociologul Stefan Buzarnescu ca „cel mai recent cadru normativ de socializare și parte a spațiului social” ce are ca suport logistic Internet-ul. La un prim nivel analitic se remarcă diferențele forme virtuale de manifestare a socialului: comunități virtuale, grupuri virtuale, grupuri virtuale, organizații virtuale etc. precum și interacțiuni specifice de natură interpersonală, socială, comunicatională, informațională, economică, cultură s.a.

Sociologul Bogdan NADOLU [1999] identifică cinci trasături fundamentale specifice societății virtuale:

1. spațiul social virtual există și se manifestă doar în cadrul rețelelor de calculatoare;
2. suportul computerizat este creat de om, aflat sub controlul efectiv și exclusiv al acestuia;
3. societatea virtuală nu este o alternativă independentă a celei reale ci doar o simplă modalitate de manifestare a acesteia;
4. dependența de accesul la TIC structurează spațiul social virtual pe criterii relative la resursele individuale disponibile de natură financiară, tehnică, materială, cognitivă etc.;
5. actorii sociali implicați în interacțiuni de tip virtual sunt angajați în relații de tipul *individ-computer-rețea-computer-individ* în care își pot controla identitatea dar în care nu pot controla și nu pot fi controlați de către ceilalți.

Cyberspațiul – beneficiul comunicării în rețea

Cyberspațiul este deschis tuturor și nu rezervă unor națiuni sau rase privilegiate, incluzând o comunitate formată din oameni așezați în fața monitoarelor de toate naționalitățile și vârstele, clasa socială sau profesie, indiferent de sex, stil de viață, poziție în ierarhia socială, convingeri religioase sau politice, eliberați de limitările fizice și adesea și de

complexe, capabili să schimbe rapid prin intermediul Rețelei idei și informații. Aceștia dezvoltă noi colectivități bazate mai ales pe interese și preocupări comune și nu pe considerente geografice, colectivități în care contează ce spui, ce simți și ce gândești nu cum arăți sau ce vârstă ai. Într-o dezbateră electronică vârstă, poziția socială sau tonul vocii dispar, rămânând doar capacitatea de a formula în scris ideile și de a urmări și înțelege alte opinii.

Un lucru interesant despre ciberspațiu este felul cum recrează ideea de comunitate, oamenii care se întâlnesc astfel trăind într-o lume „aproape reală”, o lume socială populată cu entități de-corporalizate, fără frontiere interne, fără bariere comunicatională, oferind un remediu împotriva singurătății și promițând o șansă de manifestare frustrărilor din lumea reală [MIHALACHE, 314]. Deși în comunicarea directă esențiale sunt vocea și expresia facială, recombinația digitalizată a feței cu vocea poate substitui foarte bine prezența fizică din realitate. Mulți autori sunt preocupați de transformările corpului uman sub impactul TIC de modificarea percepției asupra propriului nostru corp nemaifiind supus constrângerilor spatio-temporale. L.S. Bumbu vorbește de exemplu, de „depășirea categoriei de gen prin ciborgizare umană”, entitatea virtuală acorporală adoptând entitatea de gen ca pe o ipostază provizorie. Ca urmare, ea nu mai este determinată de condiția sa reală de bărbat sau femeie. Să nu confundăm însă sexul cu genul. Primul este doar biologic iar al doilea cultural. Ori, în lumea virtuală libertatea de a-ți manifesta particularitățile de gen se plătește cu stergerea chiar a acestor particularități. Spațiul social virtual reprezintă astfel depășirea unei limite fundamentale a relațiilor umane, inerente spațiului fizic (geografic) tridimensional, și anume contactul spațial imediat [NADOLU, 2002].

Cyberspațiul construit tehnologic și validat social, economic, cultural și politic [MANOLESCU, 102] este un mediu care poate fi experimentat în multe feluri, existând diferite modalități în care utilizatorii pot explora rețeaua globală, se pot autoprezentă sau pot comunica utilizându-le. În ciberspațiu inter-

⁵ În „Spatiul critic” Paul Virilio trage semnale de alarmă în legătură cu aspectele nocive ale tehnologiei informaționale și de comunicare asupra spațiului.

actiunea si comunicarea sunt diferite ca atunci când oamenii se întâlnesc fata în fata, făcând posibila crearea de mii de spatii de comunicare si conversatie, schimb de idei si/sau opinii sau chiar amuzament între grupuri folosind instrumente ca: e-mail-ul, chat-ul, grupurile de discutii, sistemele de video-conferinte etc. Fiecare din aceste sisteme de comunicare online difera prin caracteristicile de baza care ne afecteaza comportamentul atunci când le utilizam, interactionând într-un fel anume, în anumite cazuri cu efect dramatic asupra tipurilor de organizare sociala. Nu se poate spune daca acest tip de interactiune este buna sau rea, aceasta noua interfata „persoana-la-persoana” inducând atât exaltare cât si disperare. De exemplu multi dintre cei care „s-au întâlnit pe Internet” nu s-au cunoscut niciodata în realitate, nu stiu deloc cum arata persoana cu care schimba informatii utile sau nu, opinii interesante ori triviale pe o baza mai mult sau mai putin regulata.

„Fascinanta, interactiva, modelatoare si frenetica, lumea ciberspatiului reprezinta fara doar si poate o alternativa la universul real, fizic configurat. Ea poate fi o speranta, un refugiu pentru aceia care au motive de nemulțumire legate de felul în care se consuma cotidian ritmurile existentiale. Ea poate fi sansa de a actualiza potentia unui vis si poezia unui proiect.”

Valentin PROTOPODESCU

Sub aspect social-comunicational, ne intereseaza asadar constituirea asa numitelor **comunitati virtuale** ca forme de reiterare a problemelor comunitatii normale. Mixaj între tehnologie si relatiile interumane aceste comunitati se formeaza pe baza intereselor comune si nu pe locatie geografica (H. Rheingold⁶).

Procesul care este asociat cu comunitatea este comunicarea. Fara comunicare nu pot exista actiuni pentru a organiza relatii sociale. Cea mai intima natura a acestor relatii este cel mai bine ilustrata în cuvintele comunitate

si comunicare. Ambele cuvinte provin din aceeași radacina latina – *communis* - care înseamna comun. Având în vedere estimarea ca aprox. 700 de milioane de oameni sunt conectati la Internet si ca exista mai bine de 10000 de grupuri de stiri este clar ca impactul comunicarii mediate de computer (CMC) nu mai are nevoie de vreo justificare pentru a deveni obiect al unor studii academice.

Bibliografie

1. BENEDIKT, Michael, 1991, *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
1. BENSCHOP, Albert, 1997, *Peculiarities of Cyberspace – Building Blocks for an Internet Society*, www.pscw.uva.nl/sociosite/WEBSOC/introE.html
2. BRETON, Philippe, 2001, *Cultura Interetului*, Editura Coresi, Bucuresti.
3. BROWNING, John, 1999, *Info&Tehnologie*. Ghid propus de The Economist Book, Editura Nemira, Bucuresti.
4. BRYANT, Rebeca, 2001, „What kind of space is cyberspace?” în „Minerva – an Internet Journal of Philosophy”, vol. 5.
5. BUMBU, Lucia Simona, „Cyberpunk & postmodernism” în *Vineri* nr. 26
6. BUMBU, Lucia Simona, „Ideologii digitale” în *Observatorul cultural* nr. 128
7. BUMBU, Lucia Simona, „Spatiul critic Virilio” în *Observatorul cultural* nr.120
8. BURAGA, Sabin Corneliu, 1999, „Hypermedia: multimedia+legaturi” în *PC Report* 5(80).
9. BUZARNESCU, Stefan, 1999, *Sociologia civilizatiei tehnologice*, Editura Polirom, Iasi.
2. DIBBELL, Julian, 1998, *A Rape in Cyberspace*, www.levity.com/julian/bungle_print.html
10. DODGE, Martin&KITCHIN, Rob, 2001, *Atlas of Cyberspace*, Addison Wesley.
11. GIBSON, William, 1985, *Neuromantul*, Editura Cristian Plus, Bucuresti.
3. GIRARDIN, Luc, 1995, *Cyberspace geography visualization. Mapping the World Wide Web to help people find their way in cyberspace*, The Graduate Institute of Inter-

⁶ Howard Rheingold este editor al *Whole Earth Review*, autor a numeroase carti, consultant al Congresului American pentru Evaluarea Tehnologiei si un împatimit orator despre cultura cablata. A lecturat despre realitatea virtuala în toata lumea; a pus bazele unui forum de discutii despre retele de calculatoare care are mai mult de 20.000 de membri pe tot globul.

- national Studies, Geneva. www.girardin.org/luc/cgv
12. GIULVEZAN, Cornel&NADOLU, Bogdan, 1999, „Realitatea societăților virtuale”, comunicare la al V-lea simpozion internațional de management: „Managementul organizațiilor în pragul mileniului trei”, Timisoara, 5-6 nov.
4. KLING, Rob, 1997, The Internet for Sociologists, www.slis.indiana.edu/CSI/wp97-02.html
13. LEMER-DEWITT, Philip, 1997, „Welcome to Cyberspace” în „Literacy, Technology and Society: Confronting the Issues”, 4-9.
14. MANOLESCU, Ion, 2003, Videologie. O teorie tehnoculturală a imaginii globale, Editura Polirom, Iasi.
15. MIAH, Andy, 2000, „Virtually nothing: re-evaluating the significance of cyberspace”, în „Leisure Studies” 19: 211-225.
16. MIHALACHE, Adrian, 2000, „Ideologiile ciberspațiului” în „Gutenberg. Computere. Internet”, Revista Secolului 20 nr. 4-9, București: 312-318.
17. MIHALACHE, Adrian, 2002, Navigând-ind. Introducere în cibercultura, Editura Economica, București.
18. NADOLU, Bogdan, 2002, Interacțiunile sociale mediate de computer – teza de doctorat nepublicată, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca.
19. PROTOPOESCU, Valentin, Cibercultura și suferința, în Observatorul cultural nr.110
20. ROCHLIN, Gene I., 2002, Calculatorul: binefacere sau blestem?, Editura Curtea Veche, București.
21. VIRILIO, Paul, 2001, Spațiul critic, Editura Ideea Design/Print, Cluj-Napoca.