

## Metaforele ciberspatiului

Prof.dr.ing. Adrian MIHALACHE  
Universitatea Politehnica, Bucuresti

*Reteaua www este privita în general ca un anumit tip de spatiu. Lucrarea examineaza critic conceptele spatiale asociate ciberspatiului si pune în evidenta doua neajunsuri majore ale acestora. În primul rând, ele descriu ciberspatiul ca pe un teritoriu preexistent care urmeaza sa fie cucerit, colonizat, civilizatat, si nu ca pe un mediu care emerge în urma unui proces de institutionalizare. În al doilea rând, ciberspatiul nu este un spatiu metric, astfel încât constructele teoretice disponibile, ca spatiile topologice sau spatio-timpul relativist, nu sunt dintre cele mai adecvate. Se arata ca metaforele romantismului sunt mai adecvate înțelegerii profunde a ciberspatiului, iar contracultura anilor '60 își gaseste o prelungire naturala în cibercultura dezvoltata odata cu anii '90.*

### **D**e la solidaritatile revolutionare la comunitatile virtuale

Privind înapoi, când cu mândrie, când cu nostalgie, în nici un caz cu mânie, anii '90 arata, asa cum si grafia cifrelor arabe o sugereaza, ca anii '60 rasturnati<sup>1</sup>. Cultura ciberspatiului, dezvoltata în mediul creat prin interconectarea calculatoarelor via Internet, a reînviat sperantele celor care au trait extraordinara stimulare intelectuala a anilor saizeci, urmând sa cunoasca apoi frustrarea în decursul urmatoarelor doua decenii pragmatice si aride. Dupa douazeci de ani de recul întru conformism, de neconditionat respect pentru valorile de baza, entuziasmul plutea din nou în aer, dezvoltura juvenila revenea, la fel de fantazista, jucausa si seducatoare cum fusese odinioara, chiar daca mai putin periculoasa. *Baby-boom*-erii de atunci, astazi cincagenari, si-au scuturat pletele carunte, acum înnodate la spate în codite si au intrat în joc, hotarâti sa profite de marea sansa pe care o primisera fara s-o speri si fara s-o merite: aceea de a-si trai din nou tineretea. În mod surprinzator, tinerii *nerd* si *geek*<sup>2</sup> nu i-au respins pe batrâneii juvenili. Spectacolul conflictului dintre generati a fost,

pentru o data, contramandat<sup>3</sup>. Cele doua grupuri sau unit în prelucrarea multimediala de simboluri, rezultatele careia au fost expuse nu numai la siturile de pe *world-wide-web*, ci si pe trupurile lor tatuatae cu arta si strapunse fara mila de poadoabe. Sa vedem, din zborul pasarii, cum s-a ajuns aici.

Între sfârșitul anilor saizeci si mijlocul anilor nouazeci, tehnologia a fost *ancilla* business-ului. Calculatorul personal, marea realizare din perioada amintita, a fost expresia valorilor culturale conservatoare, care promovau productivitatea în operare, focalizarea în abordare, respectul fata de reguli si supunerea fata de obiectiv. Conceptia însasi a calculatorului, îndeosebi a interfetei cu utilizatorul, urmarea sa reconstituie în mod simbolic, prin mijloace electronice, ambientul *biroului*, în care documentele sunt prelucrate sistematic, clasate si arhivate de catre un personal functionaresc competent si disciplinat. Calculatorul personal a indus în comportamentul utilizatorilor conformismul si le-a accentuat automatismul, devenind instrumentul de predilectie al celor care muncesc mult fara sa se întrebe de ce. Situatia avea sa se schimbe însa radical si neasteptat o data cu interconectarea calculatoarelor.

Rețelele de calculatoare aduc doua elemente noi: facilitatile de comunicare in-

<sup>1</sup> Primul care a remarcat similitudinea a fost actorul Philip Proctor, citat de Dery (1996), p. 21.

<sup>2</sup> *Nerd*-ul si *geek*-ul sunt tipuri de tineri deosebiti de dotati în stiintele informatice. Primul este solemn si arrogant, al doilea jucaus si capabil de autoironie.

<sup>3</sup> Acest fapt contrasteaza cu conflictul dintre parintii umanisti si copiii nihilisti descris de Turgheniev.

terumana si accesul la bazele de date si cunostinte rezidente pe servere si conectate în sistem hipertext. Ca urmare, dintr-un sistem orientat preponderent spre prelucrarea datelor, calculatorul devine în primul rând un instrument de dialogare cooperanta si de interogare a memoriei colective. Interactiunea subiectilor bransati declanseaza fenomene sinergetice de potentare a inventivitatii. Comportamentele pur algoritmice sunt abandonate în favoarea unei explorari interactive, mai mult sau mai putin fanteziste a cunoasterii umane. Rezultatul poate fi sintetizat ca slogan: interactivitatea sporeste creativitatea.

Posta electronica (*e-mail*), grupurile de discutii (*BBS*), conversatiile în timp real (*chat-room*), ambientul virtual partajat (*shared virtual environment*) reprezinta modalitati tehnologice de agregare a comunitatilor virtuale. Ca si natiunile, acestea sunt colectivitati *imagine*, în sensul ca trasaturile lor caracteristice nu pot fi deduse inductiv, prin contacte succesive cu membrii componentei<sup>4</sup>. Însa spre deosebire de natiuni, dar si de numeroase alte tipuri de comunitati din lumea reala, comunitatile virtuale sunt bazate mai mult pe reciprocitate decât pe unitate. Diferenta este prezenta în cuvântul însusi. Este comunitate gruparea la care *unitatea* este preponderanta, întregul conteaza mai mult decât partea, individul este mai mult supus decât subiect, identitatea lui fiind fasonata de catre grup. Dimpotriva, comunitatea deriva de la *munus* (dar), adica de la schimbul reciproc echitabil care guverneaza relatiile dintre membrii. Aici conteaza individul ca subiect autonom, care contribuie cu originalitatea lui la stralucirea si vivacitatea comunitatii si se astepta sa beneficieze la rândul sau de iradiatia intelectuala a celorlalti. Ciberspatiul, lumea virtuala a calculatoarelor interconectate, este un mediu în care asemenea comunitati, formate din grupuri reflexive, auto-interesate se dezvoltă exprimându-se. Dezbaterile din cadrul lor urmaresc sa redefeasca identita-

tea individuala într-un mod plauzibil pentru o lume netraditionala<sup>5</sup>. Grupurile virtuale functioneaza ca aliante de indivizi care se afirma si își afirma pozitiile cu autoritate în termeni de simboluri si constructe culturale, materiile prime ale ideologiilor. O cultura alternativa s-a nascut - cibercultura - cu propriile sale valori, convingeri si semnificatii. În mediul acestei noi culturi s-au încheat ideologii care uneori submineaza, alteori marginalizeaza sistemele de gândire din lumea reala. Discursurile ideologice se subsumeaza metaforelor dominante ale ciberspatiului.

### **Noua frontiera electronica**

Discursul dezvoltat în cadrul influentei comunitati virtuale *The Well* face uz de o metafora spatiala atragatoare, pentru ca trimite la anii romantici ai cuceririi Vestului American, aceea de <noua frontiera>. Metafora sugereaza o noua lume de studiat, de cartografiat, de civilizata, chiar de, *horribile dictu*, colonizata. Organizatia neguvernamentala "Electronic Frontier Foundation"<sup>6</sup>, dezvoltata pe structura comunitatii virtuale *The Well*, afirma în mod deschis ca misiunea ei este <sa contribuie la civilizarea continentului format la frontiera electronica>. Conotatia imperialist-colonialista n-a scapat celor care vegheaza la pastrarea corectitudinii politice, astfel încât s-au auzit repede proteste<sup>7</sup> împotriva unui neo-colonialism care ar urma sa raspândeasca în ciberspatiu valorile si simbolurile elitelor culturale vestice. De fapt, metafora noii frontiere electronice are neajunsuri mai grave decât complacerea în cadrele culturii traditional dominante. Ea presupune pre-existenta ciberspatiului, înaintea oricarei încercari întemeietoare, ca un teritoriu de explorat, de cucerit, de administrat. În felul acesta, se trece cu vederea faptul esential ca regiunile ciberspatiului iau fiinta una dupa alta, pe masura întemeierii si dezvoltarii instituti-

<sup>4</sup> Conceptul de comunitate imagine a fost lansat de Benedict Anderson.

<sup>5</sup> Cf. Giddens (1994)

<sup>6</sup> <http://www.eff.org>

<sup>7</sup> Vezi, de exemplu, Sardar and Ravetz (1996), *passim*.

lor care le constituie si le structureaza. Denumirea unui domeniu, de pilda *amazon.com* defineste o regiune, în cazul acesta un paradis al cartilor care pot fi comandate de acasa, iar terminatia *com* arata ca regiunea apartine continentului comerțului pe Internet. A funda o institutie în ciber spatiu este echivalent cu a face sa iasa din mare un nou pamânt, realizare care-l purtase pe Faust pe culmea satisfactiei supreme.

### Empireul

Împaratia Cerurilor este o alta metafora a ciber spatiului, mai curând îndatorata traditiei culturale occidentale decât generata de <imperialismul american>. Wertheim (1999) argumenteaza cu seriozitate ca zona de interactiune mediata de calculatoare ar fi un fel de implementare tehnologica a Empireului. Motivele invocate tin, unele de ratiune, altele, desigur, de inima. Ciber spatiul este deschis tuturor si nu rezervat unor natii sau rase privilegiate; el este populat cu entitati de-corporalizate, foarte asemanatoare cu îngerii; nu are frontiere interne, nici bariere comunicationale, oferind astfel un remediu desavârsit împotriva singuratatii. Mai mult, având în vedere ca orice profil intelectual personal poate fi pastrat la nesfârșit într-o baza de date bine întretinuta, rezulta ca ciber spatiul ofera, de asemenea, promisiunea nemuririi. Aceasta conceptie este minata de confuzia tacita dintre intelectualitate si spiritualitate. Ciber spatiul, rezultat prin interconectarea bazelor de date si de cunostinte, este mai curând o memorie colectiva si, mai ales, activa a umanitatii decât un tarâm al sufletelor imaculate. El nu poate fi pur si simplu înscris în succesiunea culturala vest-europeana de <spatii> imaginate, care începe cu Euclid si ajunge, prin Alberti, Newton si Lobacevski, la Hilbert si Einstein. De fapt, ciber spatiul se apropie cel mai mult de <Lumea a treia>, a lui Karl Popper, care ar cuprinde constructele culturale, modelele, teoriile, reprezentarile intelectuale utilizabile, în principiu, ca planuri pentru reconstructia lumii reale, în

eventualitatea disparitiei ei<sup>8</sup>. Rolul lui a fost jucat, de bine, de rau, pâna acum de bibliotecile pastratoare a <mostenirii> culturale; fata de ele, ciber spatiul este mai fluid si mai nefiabil, în schimb sporeste imersiunea si stimuleaza actiunea.

### Ideologia californiana

Ideologia californiana reflecta conceptiile si interesele specialistilor high-tech, localizati cu precadere în Valea Siliciului din California, cu demersuri profesionale si comportamente personale care amintesc de inginerii inventivi ai romanelor lui Jules Verne. Nucleul ideologiei lor consta în convingerea ca informatica si conectivitatea pot salva umanitatea, natural, numai împreuna. Problemele omenirii vor fi rezolvate, sau cel putin astfel reformulate încât sa devina de nerecunoscut. Pentru aceasta, este însa necesar ca, cel putin în ciber spatiu, libertarianismul sa fie haina de rigoare. Cowboy-ii webului pledeaza împotriva oricarei intruziuni în ciber spatiu a autoritatii din lumea reala, pentru a preleva impozite sau, în general, pentru a legifera. <Informatia vrea a fie libera> este sloganul deseori invocat de catre cei care resping cu oroare pâna si necesitatea indiscutabila ca infrastructura tehnica a Internet-ului sa fie mentinuta sub un control atent, centralizat. Pentru ei, aceasta problema nu este decât calul troian prin care birocratia guvernamentala a lumii reale încearca sa-si instituiască autoritatea acolo unde nu-si are locul.

### Tehnorealismul

Reactia critica la adresa ideologiei californiene a venit din partea acelor grupuri care încearca o noua sinteza între idealurile zgâlțâite de istorie ale Noului Stângi si regulile pragmatice ale Noului Drepte triumfatoare. În discursul lor, ei insista asupra <diviziunii digitale>: este absurd sa se vorbeasca despre o predomi-

<sup>8</sup> Pentru o analiza critica a conceptului <Lumea a treia>, inclusiv raportarea la platonism, vezi Notturmo (1997), cap. 7.

nanta a orizontalitatii în comunicare, atâta vreme cât numai cca 2% din locuitorii planetei au acces la Internet, majoritatea covârșitoare a acestora fiind localizati în Statele Unite, Japonia și Europa Occidentala. Pe de alta parte, accesul nelimitat la o informatie extrem de bogata ameninta sa copleseasca capacitatile umane de a discerne esentialul de neesential, universalul de particular, necesarul de contingent. Conform cu Shenk (1997), concentrarea, nu expansiunea, transforma informatia în cunoastere și cunoasterea în putere. Ceea ce deranjeaza cel mai mult pe tehnorealisti este libertarianismul nemasurat. Ei sunt, de fapt, socialisti moderati, adepti ai reglementarilor rationale pe care elitele luminate le propun și autoritatile alese democratic le impun. Pentru ei, ciberspatiul este un nou proiect de constructie rationala a unei <lumi mai bune>.

### Dincolo de capitalism

Multi dintre cei care afirma ca distinctia ideologica stâng/dreapta este depasita se situeaza tacit la dreapta. De fapt, diviziunea este la fel de înradacinata în constiinta ca și specializarea celor doua emisfere cerebrale<sup>9</sup>, dar transpunerea sa în ciberspatiul comporta o anumita transfigurare. Drucker (1999) remarca faptul ca relatiile de productie tipice economiei de piata, în care forta de munca este supusa detinatorilor de capital, nu se pot mentine în ciberspatiul, deoarece motivatia materiala nu poate tine la infinit sub control dorinta de afirmare a unei noi clase muncitoare, înalt instruite și super-calificate. Problema este aproape unanim recunoscuta, dar interpretarile și solutiile difera mult. Daca Ian Angell (2000) sustine ca ciberspatiul va fi locul unui capitalism exacerbant, permitând extinderea fara precedent a initiativei personale, Touraine (1997) crede ca vointa politica a informaticienilor avizati va actiona mai bine în ciberspatiul decât <mâna invizibila> a lui Adam Smith sau a succesoriilor lui mai sofisticati. Noua economie

electronica este un sistem departe de echilibru și, ca atare, mecanismele de reglaj automat prin reactie negativa, tipice pentru era industrială, nu functioneaza în cazul sau. Ca urmare, notiuni economice clasice ca proprietate, pret, profit trebuie reinterpretate, daca nu chiar reinventate. Post-capitalismul va aparea nu în urma unei revolutii virtuale, ci a unei evolutii tehnointelectuale.

### Ciber-romantismul

În cele ce urmeaza, propunem ipoteza ca discursul neoromantic ofera o alternativa ideologica prielnică unui demers de abordare pro-activa a ciberculturii, prin care descriptivul s-ar însoti cu constructivul, actul de a descifra *pattern*-urile culturale identificându-se cu actul de a le forma. Este usor de observat ca legatura mentala dintre cibercultura anilor nouazeci de contracultura anilor saizeci este atitudinea romantica de refuz a realitatii în numele unui ideal de împlinire individuala. Ambele au fost însufletite de spiritul carnavalesc, care pune în miscare mecanismele imaginatiei, în conditiile unei relaxari a <principiului realitatii>, gratie prosperitatii. Atitudinea romantica e manifesta îndeosebi în epoci de stabilitate sociala și bunastare economica, facute posibile de sacrificiul unor generatii anterioare. <Romantismul înalt> (<High Romanticism>)<sup>10</sup> a înflorit în epoca Restauratiei, dupa ce instabilitatea generata de Revolutia franceza și de razboaiele napoleoniene devenise amintire. Baby-boomer-ii au deschis ochii asupra unei lumi pe care parintii lor o scosera la liman din dezastrul razboiului mondial. Generatia E (electronica) s-a instalat în fata calculatoarelor interconectate dupa ce nelinistile economice au fost potolite în Vest, iar transformarile politice necesare au fost operate în Est. Copiii secolului al XIX-lea își plângeau dezgustul de a alege între <rosu și negru>, tinerii parizieni din Mai '68 refuzau o viata dominata de ritmurile rutiniere (*métro-boulot-dodo*), informaticienii nouazecisti întorc spatele

<sup>9</sup> Ideea a fost dezvoltata în Mihalache (1994), pag. 217-226.

<sup>10</sup> Conceptul a fost lansat de Nemoianu (1984).

economiei industriale si evadeaza în ciberspatiu pentru a deveni miliardari sau, pur si simplu pentru a se distra. Cu totii s-au simtit straini de realitatea vremii lor, prea consistenta si opaca, si au vrut sa se distanțeze de ea, evadând *n'importe où, hors du monde*<sup>11</sup>.

Conform observatiilor patrunzatoare ale lui Carl Schmitt, romanticul se retrage din realitate, dar o face <în mod ironic si în spirit intrigant><sup>12</sup>. Ironia si intriga nu sunt caracteristicile unui nemulțumit pasiv. Romanticul nu fuge propriu-zis de realitate, ci construiește o noua realitate pe care o opune polemic celei date în mod obiectiv. Jocul dintre realitatea virtuala si cea reala si autoritara are drept scop paralizarea ultimei. Ironia romantica își ia realitatea drept tinta, o ia jucas în raspar, transformând-o într-un pretext, un material de constructie al noii lumi. Activistii politici ai anilor saizeci erau exhibitionisti romantici care, dintr-un deficit de ironie, au luat prea în serios lumea reala si, în consecinta, au încercat sa o schimbe, în loc sa o marginalizeze pur si simplu. Transformarea realitatii în conformitate cu o idee utopica tine de modernism, nu de romantism. Parintii fondatori ai contraculturii - Thoreau si Rimbaud - afirmau ca realitatea se schimba prin transformarea constiintei. Discipolii lor însa au cazut în capcana de a intra în batalia pentru ocuparea <punctelor fierbinti> ale structurii dominante, acolo unde discursul puterii este elaborat si emis. În vremea aceea, a anilor saizeci, paradigma modernitatii avea înca forta, de aceea refuzul realitatii a fost convertit în încercarea de a o schimba. Între timp, postmodernismul s-a interpus, diminuând atractia exercitata de proiectele globale de transformare sociala. Ca urmare, romanticii de astazi, actionând ca ciber-parinti-fondatori, au luat realitatea doar ca pe un depozit de materiale semnificante din care sa construiasca, în ciberspatiu, o lume alternativa, o <mândra lume noua>. Orice element al lumii reale poate fi, datorita în-

susirilor sale semnificante, un punct de pornire pentru împletirea simbolurilor în jocul imaginatiei. Schmitt numeste <punct elastic> elementul de real luat ca pretext, <ca început al romantului, ca *occasio* a aventurii, ca punct de plecare al jocului fanteziei><sup>13</sup>. Spre deosebire de romanticul secolului trecut, care avea momentele lui de dezamagita trezire <la realitate>, ciber-romanticul poate ramâne la nesfârșit în plasa (*web-ul*) imaginatiei sale. Suprematia sa asupra realitatii vine din faptul ca în lumea pe care o construiește, el nu este singur. Dialogând cu cei asemeni lui, subiecti acorporali ai ciberspatiului, el dobândește resurse intelectuale, confort moral, amuzament, stimulare si seninatate. Îsi poate astfel permite sa ironizeze realitatea lumii în numele perfectiunii fantasmei.

Realitatea ramâne zona marginala, defavorizata, saraca, importanta doar pentru ca, istoric, a fost locul de nastere al discursului virtual.

### Bibliografie

1. Angell, Ian, *The New Barbarian Manifesto*. To be published.
2. Debord, Guy, *Societatea spectacolului*. Casa cartii de stiinta, Cluj, 1998.
3. Dery, Mark, *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*. Grove Press, NY, 1996.
4. Drucker, Peter, *Management Challenges for the 21<sup>st</sup> Century*. Harperbusiness, 1999.
5. Giddens, Anthony, *Beyond Left and Right: The Future of Radical Politics*. Cambridge: Polity Press, 1994.
6. Mihalache, Adrian, *Riscul declinului*. EDP, seria *Akademos*, Bucuresti, 1994.
7. Nemoianu, Virgil, *Îmblânzirea romantismului. Literatura europeana si epoca Biedermeier*. Minerva, Bucuresti, 1998. Prima editie 1984.
8. Notturmo, Mark A, *Science and the Open Society*. CEU Press, Budapest, 1997.
9. Sardar, Ziauddin & Ravetz, Jerome R., Eds, *Cyberfutures: Culture and*

<sup>11</sup> See, Baudelaire, *Petits poèmes en prose*.

<sup>12</sup> Cf. Schmitt (1986), pp. 71-73.

<sup>13</sup> Schmitt, *op. cit.*, p. 98.

- Politics on the Informational Superhighway*. New York University Press, 1996.
10. Schmitt, Carl, *Political Romanticism*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts and London, England, 1986. (First printed, 1919 second augmented edition 1925).
  11. Shenk, David, *Data Smog: Surviving the Information Glut*. HarperEdge, 1997.
  12. Touraine, Alain, *Critique de la modernité*. PUF, Paris, 1997.
  13. Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace. A History of Space from Dante to the Internet*. New York, London: W. W. Norton & Co., 1999
  14. Electronic Frontier Foundation (<http://www.eff.org>)