

Identitate și autoritate în spațiul virtual¹

Alin Aursulesei²

Introducere

Pe fondul unei dezvoltări tot mai accelerate a tehnologiei la nivel global, comunitățile și indivizii se confruntă tot mai mult cu un nou tip de realitate socială: *spațiul virtual*. Pe măsură ce se înregistrează avansul tehnologic în lăuntrul comunităților umane, spațiul virtual pe de o parte și viața cotidiană a indivizilor pe de alta se întrepătrund tot mai puternic. Uneori se poate discuta nu doar de interdependențe, ci chiar de suprapunere a celor două tipuri de realități. Acest proces intră în componența unui fenomen mai larg, tot mai discutat astăzi, cel al globalizării. Spațiul virtual reprezintă, în sine, un nou tip de realitate (socială), produs de către *om* și întreținut de către *mașină*, un spațiu ce posedă un tip special de logică (cea binară), norme proprii și complet alte coordonate în ceea ce privește dimensiunile clasice de timp și spațiu.

În acest context dinamic, realitatea socială capătă noi valențe pentru indivizi și comunități, iar concepte clasice din istoria ideilor trebuie redefinite. Dintre acestea, lucrarea de față abordează două: *identitatea și autoritatea*.

Identitatea reprezintă totalitatea caracteristicilor ce alcătuiesc specificitatea unui individ sau grup (sentimentul de sine, genul, etnicitatea, apartenența religioasă, lingvistică și culturală, perspectiva asupra lumii înconjurătoare și asupra Celuilalt, clasa socială, etc.). Pentru a sublinia modificările pe care le suportă conceptul de identitate în cadrul spațiului virtual, vom utiliza teorii de la autori precum Baltasiu (identitate), Calhoun (tipuri de relații sociale în mediul virtual) și Wallerstein (globalizare).

Cel de-al doilea concept central al lucrării, cel de *autoritate*, face referire la puterea exercitată în mod legitim într-un spațiu și asupra unui individ, unei comunități sau unui sistem. De asemenea, pentru a explicita modul în care autoritatea este exercitată în mediul virtual, vom folosi teoria autorității, care a fost elaborată de sociologul german Max Weber.

Identitate: definiție și discuție

Precum am precizat în introducere, unul dintre conceptele cheie ale materialului de față este cel de *identitate*. Identitatea a beneficiat de numeroase definiții în literatura de specialitate, atât în domeniul psihologiei, cât și în cel al sociologiei. În fapt, identitatea reprezintă totalitatea de semnificații relevante pentru actorul social, precum și imaginea despre sine, o imagine ce este în parte determinată social, cultural, biologic sau economic. Identitatea poate fi individuală, atunci când omul se deosebește pe sine în raport cu un grup de referință sau atunci când omul, prin procesul de socializare, își însușește stocul de atitudini și comportamente din partea *Altului generalizat*³. De asemenea, identitatea poate fi de natură colectivă, atunci când omul se *recunoaște* ca parte a unui întreg valoric, atitudinal,

¹ Identity and authority in cyberspace

² alin.aursulesei@gmail.com

³ Concept ce aparține paradigmei interacționismului simbolic, inițiată în științele sociale de nume precum H. Blumer, reprezentant al celei de-a doua Școli de la Chicago, cel ce introduce în 1937 denumirea de „interacționism simbolic”, sau C.H. Cooley, J. Dewey, W.I. Thomas, G.H. Mead, R.E. Park, etc. Dezvoltarea sinelui este descrisă de Mead ca un proces ce pleacă dinspre asumarea de roluri sociale izolate înspre asumarea de roluri oferite ca model prin interiorizarea unui *Altul generalizat*. În acest fel, sinele poate adopta comportamente și atitudini din exterior, dar să le prezinte ca parte a propriei sale structuri.

comportamental (ce țin de elemente precum sentimentul de sine, genul, etnicitatea, apartenența religioasă, lingvistică și culturală, perspectiva asupra lumii înconjurătoare și asupra Celuilalt, clasa socială, etc.).

Deoarece societatea este direct influențată de parcursul dezvoltării indivizilor ce o compun, găsim utilă introducerea în discuție a distincției tipurilor de grupuri sociale oferită de către *Schaefer*. Acesta afirmă faptul că, în cadrul societății, există două tipuri de grupuri sociale: **grupuri de apartenență** și **grupuri de referință**. Cea dintâi categorie o reprezintă acele grupuri care conferă sentimentul identității, precum familia sau grupul de prieteni cu care relațiile personale sunt puternice, pe când *grupurile de referință* reprezintă „grupurile care sunt considerate de către indivizi standarde pentru evaluarea lor.” (Schaefer, 1995, p.147). Legătura dintre cele două tipuri de grupuri este foarte strânsă deoarece, în funcție de tipurile de valori în care individul a fost socializat în cadrul familial, va influența în mod categoric tiparul de valori la care se va raporta individul.

Unul din principalele medii, poate dintre cele mai puternice în termeni de efect, ce are drept funcție orientarea, clarificarea și modelarea insului din perspectiva imaginii de sine este familia: „Familia ne conferă *identitatea* – adică trăsăturile și aptitudinile fără de care nu ne-am putea integra în societate” (Baltasiu, 2007, p. 364). Astfel, insul, atunci când intră în rețeaua socială, se integrează prin prisma modului în care acesta și-a dezvoltat și asumat o identitate, furnizată în principal de mediul familial, dar nu exclusiv. Însă, această traiectorie este, astăzi, după revoluția internetului (și a tuturor elementelor sale componente), pusă în dificultate.

Iată de pildă, într-un articol publicat de Mobicip⁴, se vorbește despre faptul că părinții, prin modul și intensitatea în care aceștia interacționează în realitatea virtuală, constituie un exemplu de comportament, pe care copiii îl adoptă. Un alt studiu publicat de cei de la The Stream⁵ afirmă faptul că există cazuri în care părinții sunt nemulțumiți de faptul că deși stau în fața televizorului, copiii lor stau cu laptopul în brațe și nu comunică între ei. O explicație pertinentă a acestui fenomen de atracție obsesivă față de spațiul virtual, este oferită de un studiu publicat de Child Mind Institute. Studiul lor arată că indivizii care folosesc în mod frecvent mijloace de socializare online pentru a ține legătura cu ceilalți, sunt mult mai predispuși depresiei și tentației de suicid, în special copiii și adolescenții. Acest lucru, arată studiul, este datorat faptului că adolescenții preferă să comunice cu ajutorul social media deoarece îi feresc de un contact direct cu cealaltă persoană și măresc timpul de răspuns la o solicitare. În consecință, dacă interacțiunea are loc în spatele unui ecran, comportamentul non-verbal și contactul vizual este redus la introducerea în conversație a unor simple *emoticons* specifice mediului virtual. Toate aceste lucruri demonstrează faptul că sentimentul identității nu mai este la fel format în familie, iar petrecerea unui timp îndelungat în interiorul realității virtuale, atât de părinți cât și de copiii, scade calitatea relațiilor familiale. Pe cale de consecință scăderea acestei calități duce la slăbirea tiparului identitar transmis dinspre adulți înspre noii membri ai societății.

Un alt studiu publicat de ziarul The Guardian⁶, arată că efectele negative ale utilizării mijloacelor de comunicare socială în mod intensiv de către adolescenți sunt interdependente. Primul efect al utilizării în mod abuziv este scăderea numărului de ore dormite. Un adolescent are nevoie de aproximativ 9.5 ore de somn pe noapte, iar studiul arată că media adolescenților dorm doar 7.5 ore pe noapte. Lipsa somnului generând probleme de concentrare, stări de iritabilitate și nu în ultimul rând scăderea imunității organismului. Faptul

⁴ [online] Disponibil la: <http://content.mobicip.com/content/families-and-internet> [accesat la data de 12.03.2017]

⁵ [online] Disponibil la: <https://stream.org/new-study-measures-impact-internet-addiction-family-relationships/> [accesat la data de 12.03.2017]

⁶ [online] Disponibil la: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/sep/16/social-media-mental-health-teenagers-government-pshe-lessons> [accesat la data de 12.03.2017]

că puterea de concentrare slăbește, acest lucru duce la obținerea unor note mai slabe la școală, fapt ce generează un sentiment de inferioritate și epuizare și depresie. De-a lungul timpului, au existat și cazuri extreme ale utilizării jocurilor video în spațiul virtual, în care utilizatorul a murit. Un exemplu concret îl constituie un articol postat de Daily Mirror, care spune că un adolescent în vârstă de 17 ani dintr-o regiune din sudul Rusiei a murit după ce s-a jucat timp de 22 de zile, aproape încontinuu un joc online.

Astfel, nu doar indivizii, dar întreaga celulă familială se înfruntă cu provocări ce îi afectează chiar și cele mai intime/elementare funcții. Odată schimbat mentalul indivizilor, apar schimbări și la nivelul mentalului colectiv. Dacă societatea este formată din totalul indivizilor care o formează, prin cale logică se deduce faptul că nivelul de conștientizare a identității personale și a potențialului pe care îl posedă, este reflectat la nivelul întregii societăți. În acest sens, o societate care nu posedă un sentiment identitar puternic, se află în situația vulnerabilă de a fi asimilată, de către alte societăți care posedă un puternic sentiment al identității. Pentru ca această "cucerire" să fie posibilă, societatea dominantă trebuie să posede autoritate.

Autoritatea

Așa cum am precizat mai sus, identitatea indivizilor este influențată de către modul în care aceștia socializează în cadrul grupurilor din care fac parte sau pe care le iau drept etalon. Iată, de pildă, moda și efectul pe care îl are asupra tinerilor reprezintă un bun exemplu de influență exterioară indivizilor, dar care le modelează vizibil atitudini, comportamente și valori, în conformitate cu un model dezirabil. Chiar și în acest caz, modificările prin care trec indivizii sunt nu doar acceptate, ci și dorite. Cu alte cuvinte, referențialul către care aspiră este investit cu legitimitate, și își exercită puterea asupra indivizilor și grupurilor.

Astfel, ajungem la conceptul de autoritate, acea forță recunoscută dar dominantă, capabilă să instituie sau să mențină un anumit tip de logică socială și ordine la nivelul societății per ansamblu. Sociologul german Max Weber, în lucrarea sa „Economie și Societate”, este cel care definește cel mai concis conceptul de dominație („probabilitatea ca o comandă cu un conținut specific să fie îndeplinită de către un grup dat.” (Weber, vol. I, p.53), dar și cel de autoritate: puterea exercitată cu legitimitate.

Exercitarea autorității asupra altui grup de indivizi trebuie să se realizeze pe fondul unui tip special de autoritate, denumit de Max Weber *rațional-legală* sau *autoritate întemeiată formal*. Existența unui cadru legal oferă autorității legitimitate, care devine recunoscută de către restul indivizilor. Astfel, din perspectivă sociologică, Weber reușește să creeze o tipologie a autorității (putere legitimă exercitată):

- „*autoritatea întemeiată rațional*, arată Weber, este fundamentată pe încrederea în regulile rațional constituite și pe dreptul persoanelor investite cu autoritate de a lua decizii.
- *autoritatea întemeiată pe tradiție* – pe credința în caracterul sfânt al unor tradiții foarte vechi și în legitimitatea celor ce exercită autoritatea în virtutea acestora (*autoritatea tradițională*).
- *autoritatea întemeiată pe carismă* – pe devoțiunea față de o persoană investită cu o sanctitate excepțională, cu eroism sau caracter exemplar, și pe baza normelor sau ordinii revelate sau arătate prin mijlocirea respectivei persoane (*autoritatea carismatică*)” (Weber, vol. I, p.215).

Pentru a nu ieși din contextul lucrării de față, în continuarea articolului, dintre cele trei tipare de autoritate, vom opera doar cu noțiunea de autoritate legală întemeiată rațional Pentru dezvoltarea problematicii propuse, este necesară o definiție a conceptului de cyberspațiu.

Cyberspațiul, globalizarea și sistemul mondial modern

Cyberspațiul în viziunea lui SF W. Gibson (1982) face referire la „apariția chiar în viitorul apropiat a unei rețele de computere unde indivizii vor putea călători mental prin matrici de date. Termenul este folosit acum pentru a descrie internetul și alte rețele de informatice.”(Baltasiu, 2009, p.107 apud. Loader, 1997, p.229). Deoarece definiția oferită de Gibson poate induce nelămuriri pe alocuri, am decis să operăm cu următoarea definiție: „cyberspațiul reprezintă o lume posibilă, dar reală – realitatea virtuală. O lume fără corespondent neapărat în realitatea fizică, dar care produce efecte asupra noastră, și al cărei suport este raționamentul binar (construit doar din combinații de 0 și 1), total diferit de cel natural, procesat de către computer” (Baltasiu, 2009, p. 107).

Începuturile spațiului virtual sunt determinate de aplicațiile militare realizate de Statele Unite la finele anilor 1960 (30 August 1969). Atunci a avut loc primul transfer de date, dintr-o locație în alta, fără ca individul să fie nevoit să se deplaseze fizic. Acest moment a reprezentat punctul zero, de pornire al dezvoltării tehnologiei cu care astăzi suntem atât de familiari. Capacitatea Americii, inegalată de alte state, de a socializa marile sale inovații (în cazul nostru internetul) a permis democratizarea sa. Astfel spus, internetul a devenit accesibil publicului larg, procesul mai larg fiind definit ca *globalizare*⁷.

Fenomenul globalizării, din perspectiva lui Immanuel Wallerstein, se desfășoară pe mai multe coordonate. În esență, globalizarea poate fi înțeleasă ca un element component al sistemului mondial, reprezentată prin extinderea centrului începând cu secolul al XVI-lea către marginile sistemului (Wallerstein, 1986). Conceptul de globalizare este unul ce capătă valențe ideologice, pentru că reprezintă, în esență, fenomenul prin care are loc pretenția de unificare a spațiilor sub un singur discurs dominant (Baltasiu, 2009, p. 26). Iar unificarea spațiilor (conform discursului dominant exercitat de centrul sistemului) a devenit tot mai facilă odată cu răspândirea internetului și creșterea numărului de utilizatori la nivel global.

De aceea, pentru a înțelege mai bine cum se manifestă această expansiune a centrului, reamintim definiția *sistemului mondial modern*. Această teorie a fost elaborată de Immanuel Wallerstein, un sociolog american care arată că lumea poate fi gândită în termenii unui sistem economic mondial. În comparație cu formele anterioare de organizare a lumii (imperiile), sistemul mondial, la nivel teoretic, se situează deasupra practicilor de redistribuire a veniturilor dinspre periferie spre centrul politic, mai exact practică un tip special și avansat de distribuție rațională a muncii (în raport cu interesul centrului). Dar chiar și acest tip de distribuție rațională a muncii (care are atașate valori, norme, idealuri, etc.) este impus de către centrul sistemului, spațiul cel mai dezvoltat (economic, politic, cultural), cel mai fertil din punct de vedere al inovației, cel mai bine așezat instituțional. Pe de altă parte, Wallerstein argumentează că în cadrul sistemului mai sunt alte două tipuri de spații, cele asupra cărora centrul își impune logica de funcționare: semiperiferiile și periferiile.

„**Centrul** sistemului posedă cele mai înalte tehnologii și salarii, are forța bancară dominantă, **semiperiferia** constă din societăți decăzute din condiția de centru sau candidate la poziția dominantă, având o putere tehnologică și o piață internă semnificativă, însă insuficient de dezvoltată pentru a hotărî asupra principalelor tendințe politice și economice, iar **periferiile** compun societățile salarizate, unde munca este constant subremunerată și supraexploată, unde activitățile de export, oricât de dezvoltate, nu produc dezvoltare și unde activitățile sociale sunt puternic dependente de un sector exportator monocolor, dimpreună cu o viață politică agitată și controlată de diverse grupuscule și cliici” (Baltasiu, 2003, p.217).

⁷ [online] Disponibil la:

<http://www.europarl.europa.eu/document/activities/cont/201107/20110718ATT24270/20110718ATT24270EN.pdf> [accesat la data de 12.03.2017]

Consecințe ale globalizării și impactul cyberspațiului

Cunoscând faptul că centrul deține cele mai dezvoltate tehnologii (implicit accesul la cyberspațiu) și forța necesară pentru a influența tendințele politice, putem susține faptul că, așa cum sistemul economic și politic se află sub controlul centrului, același lucru se întâmplă și în cea de-a doua realitate socială, cea virtuală. Dacă ne amintim cine a „inventat” internetul, dacă analizăm cine deține serverele pe care se stochează tot fluxul de informații al lumii (și știm că informația reprezintă putere) și cablurile care leagă informațional continentele, dacă verificăm cine deține capitalul celor mai mari firme din domeniul tehnologiei și inovației⁸, putem să deducem cu ușurință faptul că teoria lui Wallerstein este cât se poate de actuală.

Un concept subordonat cyberspațiului, este acela de internet. Acesta este cel care asigură infrastructura ciberspațiului, reprezentând „o matrice de comunicare în formă de rețea bazată pe telecomunicații și computere, conexând la scară globală milioane de persoane.” (Baltasiu, 2009)

Marea inovație a internetului a fost aceea de a permite individului să se separe de cele două coordonate esențiale pentru individ: spațiul și timpul. Eliminarea coordonatei spațiale din mentalul colectivului are consecințe serioase asupra identității individului, deoarece teritorialitatea este definită cultural, iar cea mai mare parte a identității individului este definită spațial prin obiceiuri, tradiții, simboluri. etc. (Baltasiu, 2009, p. 110)

Alterarea coordonatei temporale în percepția indivizilor și creșterea gradului de operabilitate (și comoditate) atunci când actorii sociali sunt imersați în realitatea virtuală sunt direct responsabile de uriașe câștiguri la nivel global pentru marile companii ce furnizează tehnologii și aplicații. Sunt înregistrate numeroase situații în care utilitatea conferită de aplicațiile spațiului virtual să ducă, în extremis, la apariția fenomenului dependenței. Cu cât un lucru este mai atractiv și aflat la îndemâna individului, cu atât nivelul de dependență crește. Un articol publicat de un profesor de sociologie de la colegiul Eckerd din Florida, Statele Unite, arată că „timpul trece mult mai rapid atunci când densitatea experiențelor pe o anumită unitate de timp este anormal de scăzută”(Michael Flahert, 2017). Astfel, se poate explica cum de noile tehnologii de comunicare creează o dependență din ce în ce mai mare față de acestea, reorientând individul către acțiuni care nu-l clădesc, ci îl consumă. Drama constă în faptul că individul, fiind atras în cursa atrăgătoare a promisiunilor oferite, anume de a fi mai conectat cu ceilalți, a ajuns să fie înconjurat de diferite tehnologii, care fiecare în felul său creează o anumită stare de dependență ori distrage atenția individului de la ceea ce este important cu adevărat.

Eliminarea coordonatei temporale și spațiale din mentalul indivizilor a dus la crearea așa-numitei „realități virtuale”, care a fost definită astfel: „realitatea virtuală este tehnologia prin intermediul căreia indivizii interacționează și experiază medii generate de computer” (Loader, an, p. 99). În acest sens, se poate explica apariția unui nou mediu în cadrul societății, redefinind aproape în întregime societatea, cunoscut sub numele de *societate informațională*.

Abilitatea de adaptare a indivizilor la noul mediu creat, a rezultat în crearea unor noi tipare de relaționare socială. Craig Calhoun (1992) notează faptul că în cyberspațiu putem

⁸ O analiză realizată de cei de la Forbes arată faptul că 14 dintr-un total de 25 de companii gigant la nivel global sunt companii americane, iar dintre primele 10 companii la nivel global 7 sunt companii americane: Apple, Microsoft, Alphabet, Intel, IBM, Cisco Systems și Oracle. Iată, majoritatea companiilor din domeniul ciberspațiului și inovației la nivel global provin din societatea americană, ceea ce confirmă ipoteza lumii văzută ca un sistem mondial modern, dominată de SUA. [online] disponibil pe: <https://www.forbes.com/sites/samanthasharf/2016/05/26/the-worlds-largest-tech-companies-2016-apple-bests-samsung-microsoft-and-alphabet/#307444d5b661> [Accesat la data de 12.03.2017]

distinge patru tipuri de relații sociale: *relații primare*, *relații indirecte*, *relații terțiare* și *relații cuaternare*. Prin relații primare înțelegem relațiile de tip față la față, acestea fiind esențiale pentru procesul de socializare și pentru menținerea coeziunii interne a structurii sociale. (Baltasiu, 2009, p.123) Cel de-al doilea tipar de relații sociale îl reprezintă relațiile indirecte sau secundare, care sunt specifice societăților industriale, deoarece asigură predictibilitatea comportamentului și sunt tipice pentru structura birocratică a organizațiilor. (Baltasiu, 2009, p.123) Următoarele două tipare sunt specifice ciberspățiului; relațiile terțiare reprezintă relațiile dintre indivizi care sunt mediate de o mașină cu logică binară. Acest lucru permite ca prezența fizică a indivizilor în proximitatea celuilalt să nu fie necesară, în acest sens relația socială devenind monitorizată, fiind parte componentă a unei baze de date. (Baltasiu, 2009, p.123) Iar cel de-al patrulea tipar de relație socială îl reprezintă relațiile cuaternare. Acest tipar de relație este redus la supravegherea individului, aspect care intră în contradicție cu idealurile umanității în ceea ce privește democrația și libertatea. Acestea sunt caracterizate prin faptul că indivizii sunt supravegheați fără acordul lor iar datele obținute sunt transmise și stocate în imense baze de date. (Baltasiu, 2009, p.123)

Tehnologia a revoluționat modul în care privim realitatea și a oferit individului o altă modalitate, poate mai facilă, de a-și atinge obiectivele și scopurile. Însă, adoptarea tehnologiei în viețile indivizilor vine cu costuri atașate, costuri care astăzi, de multe ori, nici nu mai sunt resimțite. Este un moment de o unicitate universală, unul în care, prin utilizarea de tehnologii și integrarea în spațiul virtual, individul își dă consimțământul ca informații despre sine (ce în urmă cu câteva decenii erau considerate private) să devină publice, adică accesibile altor indivizi (utilizatori) sau instanțe (precum deținătorii bazelor de date).

Iar referitor la bazele de date, ne reamintim discuția inițiată privind centrul sistemului mondial modern dacă observăm cine le deține. O clasificare într-un top 10 al celor mai mari centre de stocare a datelor din online, realizată de *Data center knowledge*⁹, arată faptul că locațiile și originea celor prezenți în top 10, fără excepție, sunt deținute de către statul american. Avem de-a face cu un paradox al tehnologiei. Dacă de-a lungul timpului oamenii și grupurile au trasat foarte clar diferența dintre spațiul public și cel personal (intim), astăzi, prin dezvoltarea tot mai accelerată a tehnologiilor și spațiului virtual, s-a ajuns la o situație opusă, una în care indivizii nu mai sunt preocupați de ascunderea informațiilor personale, ci de distribuirea lor. Cu cât indivizii sunt mai conectați la spațiul virtual, cu atât intimitatea acestora este mai expusă. Mai mult, un alt proces interesant are loc, și anume schimbarea definiției de *socializare*, dinspre comunicarea față la față, cu însemnătate și schimb de mesaje, valori, atitudini înspre folosirea uneori obsesivă a unor noi mijloace de comunicare, care deși fuseseră proiectate pentru a facilita comunicarea, ajung să antreneze un schimb de „forme” golite de semnificații. Astfel, individul nu mai utilizează spațiul virtual ca instrument, ci devine un simplu utilizator al acesteia (Baltasiu, 2009, p. 121).

Un studiu realizat de către experții de la *Smartinsights*¹⁰ arată efectele mai puțin cunoscute ale utilizării rețelelor de socializare. Contrar scopului pentru care au fost create și în ciuda creșterii numărului de utilizatori a acestora, numărul de interacțiuni sociale este în scădere. Acest lucru denotă faptul că această modalitate de a socializa nu își mai atinge scopul, ci dimpotrivă, are ca efect înstrăinarea individului. O analiză a datelor statistice oferite de către experții care lucrează în cadrul companiei de monitorizare a spațiului social din Marea Britanie, *Brandwatch*¹¹, nu arată deloc îmbucurător. Potrivit acestora, numărul

⁹ [online] Disponibil la: <http://www.datacenterknowledge.com/special-report-the-worlds-largest-data-centers/> [accesat la data de 12.03.2017]

¹⁰ [online] Disponibil la: <http://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/> [accesat la data de 12.03.2017]

¹¹ [online] Disponibil la: <https://www.brandwatch.com/blog/96-amazing-social-media-statistics-and-facts-for-2016/> [accesat la data de 12.03.2017]

celor care folosesc rețele de socializare este în continuă creștere, iar cea mai utilizată rețea de socializare este Facebook, care înregistrează un număr de **6 noi utilizatori pe secundă**. Categoria socială cea mai activă din America pe rețelele de socializare, potrivit aceluiași studiu realizat de *Smartinsights*, sunt tinerii cu vârste cuprinse între 18-29 de ani. Dacă conexăm această statistică cu alta referitoare la faptul că tinerii sunt tot mai afectați de fenomenul depresiei, conform unui studiu al Centrului de consiliere și educare pentru sănătate, atunci putem sesiza gravitatea fenomenului. Conform datelor date publicității, „lipsa unui mediu stabil și sănătos în familie, lipsa de comunicare directă (nu prin intermediul mijloacelor indirecte - Facebook, etc.), slaba acoperire a nevoilor de bază - alimentație sănătoasă, mișcare, chiar și micile articole vestimentare care ne oferă mici bucurii, lipsa sau slaba exprimare afectivă - prin gesturi ale apropiaților, duc inevitabil la nemulțumiri și acumulează frustrări care dacă nu sunt manifestate sau conștientizate se transformă în simptome fizice, comportamentale și instabilitate emoțională”¹², fapt ce întărește și mai mult veridicitatea ipotezei conform căreia socializare în mediul virtual adâncește și mai mult distanța dintre indivizi, în loc să îi apropie.

Conform unui studiu realizat de către cei de la Harvard Business Review¹³, elementele cheie ale tehnologiei prin care indivizii sunt prinși în acest cerc vicios sunt inovația și atractivitatea. Constanta cu care individul primește noi modalități și mijloace de a socializa sau de a petrece timpul liber contribuie la schimbarea mentalității noilor generații și, chiar, a celei colective. Un articol al celor de la *The Guardian*¹⁴ abordează acest subiect, explicând faptul că pentru a primi acces „gratuit” la un anumit serviciu online, individul își cedează toate drepturile privind confidențialitatea datelor sale.

Continuând ideea că centrul sistemului mondial modern posedă cele mai avansate tehnologii și are influență asupra modului în care viața este organizată în restul sistemului, putem deduce faptul că spațiul virtual împreună cu tehnologiile prin intermediul cărora indivizii socializează și își desfășoară activitățile cotidiene poate fi considerat o nouă extensie a sistemului mondial modern, care nu mai organizează doar distribuția capitalului, a forței de muncă, a culturii și paradigmei dominante, dar pentru prima dată reușește să pătrundă chiar și în cele mai intime aspecte ale vieții cotidiene ale indivizilor.

Este interesant cum conceptul de identitate și cel de autoritate se întrepătrund în cadrul spațiului virtual. Prin definiție, spațiul virtual reprezintă acel mediu intermediat de calculator, un mediu în care spațiul și timpul, elementele definitorii pentru identitatea individului, sunt distorsionate. În acest sens, spațiul virtual oferă iluzia unui aparent anonim, în spatele căruia individul se poate dedubla. Este recunoscut în științele sociale faptul că sub masca anonimatului, individul se poate detașa de anumite seturi de autorități, ba chiar poate deveni antisocial (Zimbardo, 1969). Oricine poate comenta despre oricine, orice utilizator poate critica orice fenomen.

Chiar până și cei mai iscusiți în a decoda sistemul de securitate al spațiului virtual al anumitor identități individuale, publice sau chiar juridice au putut fi identificați de către instituțiile ce dețin autoritatea legală asupra spațiului virtual. Potrivit unui articol de ziar din *Adevărul*¹⁵, celebra grupare Anonimus România, care și-a declarat contribuția în lupta împotriva anti-corupției, a putut fi identificată și arestată de către procurorii. Astfel, putem,

¹² [online] Disponibil la: <http://www.agerpres.ro/comunicate/2014/09/19/comunicat-de-presa-centrul-de-consiliere-si-educare-pentru-sanatate-11-59-17>. [accesat la data de 12.03.2017]

¹³ [online] Disponibil la: <https://hbr.org/2015/06/you-need-an-innovation-strategy>. [accesat la data de 12.03.2017]

¹⁴ [online] Disponibil la: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/15/i-read-all-the-small-print-on-the-internet>. [accesat la data de 12.03.2017]

¹⁵ [online] Disponibil la: http://adevarul.ro/news/societate/hackerii-gruparea-anonymous-romania-fost-prinsi-acuzati-terorism-cibernetic-1_50ae77aa7c42d5a6639cfa66/index.html [accesat la data de 12.03.2017]

oare, vorbi despre anonim în mediul virtual cu adevărat? Răspunsul este nu (nici măcar în zonele intitulate „dark web”). Cu alte cuvinte, fiecare utilizator posedă o identitate în mediul virtual, care este legată, mai mult sau mai puțin, de identitatea reală a individului. Iar în mediul online, procesul de chestionare al autorității a devenit mult mai facil. Hackerii nu recunosc autoritatea instituțiilor guvernamentale, și din acest motiv au scopul de a le ataca, vâna secretele și a le expune în numele libertății informației. Utilizatorii de Facebook pot comenta orice despre orice persoană, publică sau privată, fără a se teme de repercusiuni (fenomen ce poate fi explicat de teoria etichetării a lui Goffman – „Stigma”). Elevii pot crea petiții online împotriva profesorilor dacă se simt nedreptățiți (vezi cazul reorganizării UEFISCDI¹⁶). În ultimele luni, Bucureștiul a cunoscut mari mișcări sociale de stradă, ce au plecat din spațiul virtual, în numele luptei împotriva anti-corupției, ce s-a confundat cu lupta împotriva guvernului. Toate aceste cazuri au ca element comun *chestionarea autorității*. Democratizarea internetului a dus la crearea unei realități virtuale ce se suprapune deseori cu realitatea socială, dar care funcționează pe cu totul alte reguli. Iată, de pildă, într-un complex de judecată, procurorul trebuie să demonstreze că inculpatul se face vinovat de acte criminale. Însă, în realitatea virtuală, etichetarea cuiva ca „criminal” nu trebuie să fie demonstrată, ci inculpatul trebuie să facă totul pentru a demonstra că nu este vinovat. Altfel spus, se poate identifica o tendință de slăbire a autorității, dar tot pe fondul conținutului de *legitimitate*, adică exact esența definiției weberiene.

Melanjul în spațiul virtual dintre identitate și autoritate va reprezenta în continuare subiectul multor discuții, analize și studii în acest sens. Din pricina faptului că fenomenele ne sunt contemporane și că ne găsim într-o lume aflată într-o continuă schimbare, valențele întregului fenomen încă nu pot fi cunoscute integral.

Concluzie

Dezvoltarea tehnologiei cu siguranță a adus multe beneficii lumii și cu siguranță va aduce și pe viitor, însă civilizația contemporană tinde către acel stadiu al umanității în care aproape toate lucrurile să poată fi rezolvate prin intermediul tehnologiei. Conform datelor analizate de până acum de specialiști din toate colțurile lumii, se poate constata faptul că tehnologia odată cu seria de beneficii adusă oamenilor vine împreună cu o serie de provocări. Am putut observa faptul că din dorința indivizilor de a fi din ce în ce mai interconectați și actualizați cu noutățile, aceștia au permis tehnologiei să pătrundă până în cele mai intime detalii ale vieții lor, fapt ce poate fi considerat ca o sabie cu două tăișuri. Odată pentru că noțiunea de intimitate este pe cale de dispariție, iar pe cealaltă parte, folosirea mijloacelor de comunicare și socializare își impun propria paradigmă asupra indivizilor. În aceste condiții, spațiul virtual este un aspect al vieții cotidiene a indivizilor care alterează noțiunile fundamentale pentru individ, precum spațiul și timpul, reușind să creeze un cerc vicios de utilitate-comoditate care mai mult consumă individul decât să-l construiască ca și personalitate.

¹⁶ [online] Disponibil la: <http://www.hotnews.ro/stiri-esential-19944960-mai-multe-organizatii-studenti-lansat-petiitie-impotriva-desfiintarii-sau-reorganizarii-uefiscdi.htm> [accesat la data de 12.03.2017]

Bibliografie

Cărți:

1. Baltasiu, R. (2007). *Introducere în sociologie*. Craiova, Beladi.
2. Baltasiu, R. (2009). *Antropologia globalizării: transformări și curiozități (de)codificate*. București, Mica Valahie.
3. Schaefer, R. Lamm, R.(1995) *Sociology*, second edition, McGraw Hill, 1995
4. Wallerstein, I. 1986 (1979). *The Capitalist World-Economy*, Cambridge University Press, Maison de la Sciences de l'Homme. Paris, Cambridge.
5. Weber, M. (1987). *Economy and Society, vol.I*. University of California Press, Berkely, Los Angeles, London.

Articole:

1. Brebenel, A. (2012). *Hackerii din gruparea Anonymous România au fost prinși. Sunt acuzați de terorism cibernetice*. [Online] Disponibil pe: http://adevarul.ro/news/societate/hackerii-gruparea-anonymous-romania-fost-prinsi-acuzati-terorism-cibernetice-1_50ae77aa7c42d5a6639cfa66/index.html. [Accesat la data de 12.03.2017].
2. Chaffey, D. (2017). Global social media research summary 2017. [Online] Disponibil pe: <http://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/>. [Accesat la data de 12.03.2017].
3. Data center knowledge. *Special Report: The World's Largest Data Centers*. [Online] Disponibil pe: <http://www.datacenterknowledge.com/special-report-the-worlds-largest-data-centers/>. [Accesat la data de 12.03.2017].
4. Flaherty, M. (2017). *Why time seems to fly – or trickle – by*. [Online] Disponibil pe: <https://theconversation.com/why-time-seems-to-fly-or-trickle-by-70515>. [Accesat la data de 12.03.2017].
5. Hauben, M., Hauben, R. Volume 3, Number 8 - 3 August (1998). Behind The Net: The Untold Story of The ARPANET and Computer Science. [Online] Disponibil pe: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/612/533>. [Accesat la data de 12.03.2017].
6. Hern, A. (2015). *I read all the small print on the internet and it made me want to die*. [Online] Disponibil pe: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/15/i-read-all-the-small-print-on-the-internet>. [Accesat la data de 12.03.2017].

7. Pew Research Center. (2017) *Social Media Fact Sheet*. [Online] Disponibil pe: <http://www.pewinternet.org/fact-sheet/social-media/>. [Accesat la data de 12.03.2017].
8. Sharf, S. (2016). *The World's Largest Tech Companies 2016: Apple Bests Samsung, Microsoft And Alphabet*. [Online] Disponibil pe: <https://www.forbes.com/sites/samanthasharf/2016/05/26/the-worlds-largest-tech-companies-2016-apple-bests-samsung-microsoft-and-alphabet/#2af5cd71b661>. [Accesat la data de 12.03.2017].
9. Smith, K. (2016). *Marketing: 96 Amazing Social Media Statistics and Facts*. [Online] Disponibil pe: <https://www.brandwatch.com/blog/96-amazing-social-media-statistics-and-facts-for-2016/>. [Accesat la data de 12.03.2017].
10. Stroud, F. (2017). *Top 10 Enterprise Database Systems of 2017*. [Online] Disponibil pe: <http://www.serverwatch.com/server-trends/slideshows/top-10-enterprise-database-systems-to-consider-2015.html>. [Accesat la data de 12.03.2017].
11. Tasește, T. (2014). Comunicat de presă - Centrul de consiliere și educare pentru sănătate. [Online] Disponibil pe: <http://www.agerpres.ro/comunicate/2014/09/19/comunicat-de-presa-centrul-de-consiliere-si-educare-pentru-sanatate-11-59-17>. [Accesat la data de 12.03.2017].
12. Zimbardo, P.G. (1969). *The Human Choice: Individuation, Reason, and Order versus Deindividuation, Impulse, and Chaos*. Nebraska Symposium on Motivation, 17, 237-307. Lincoln: University of Nebraska Press