

Universitatea Babeș-Bolyai

Facultatea de Sociologie și Asistență Socială

Antropologia digitală și societățile virtuale

Studiu interdisciplinar privind antropologia
rețelelor informaționale

-rezumat-

Coordonator: prof. univ. dr. Traian Rotariu

Doctorand: Andrei Costina

Cuprins

Introducere.....	4
Structura lucrării.....	6
1. Bazele teoretice ale antropologiei digitale.....	8
1.1 Publicuri și rețele.....	8
1.2 Etnografia și Internetul.....	12
1.3 Antropologia rețelei.....	16
1.4 Rețeaua și identitatea.....	17
1.5 Psihologia socială a rețelei.....	21
1.6 Comunitățile virtuale.....	23
1.7 Concluzii.....	30
2. Structuri sociale specifice rețelelor.....	34
2.1 Introducere.....	34
2.2 Social media.....	36
2.3 Social networking la nivelul de serviciu disponibil online.....	44
2.4 Tipuri de social media.....	45
2.4.1 Serviciile de social networking dedicate.....	45
2.4.2 Blogurile.....	46
2.4.3 Platformele colaborative.....	48
2.4.4 Podcasts – Content on Demand.....	50
2.4.5 Media sharing services – Content communities.....	52
2.4.6 Microblogging.....	53
2.4.7 Forumuri și chat-uri.....	54
2.4.8 MMORPG-uri ca mediu social.....	56
2.4.9 Rețele de socializare mobile – enhanced reality.....	59
2.5 Concluzii.....	60
3. Tipologii ale indivizilor și angrenaje sociale în societăți virtuale.....	63
3.1 Introducere.....	63
3.2 Individul în cadrul rețelei sociale digitale.....	64
3.3 Identitatea în raport cu comunitatea din lumile virtuale.....	65
3.4 Tipologii ale indivizilor în MUD-uri și MMORPG-uri.....	70

3.5	Tipologii ale indivizilor angrenați în servicii de social networking.....	79
3.6	Problemele sociale la nivelul individului angrenat în comunitățile online.....	81
3.7	Comportament deviant și comportament patologic.....	81
3.8	Micro – studii de caz asupra problemelor sociale ce apar în comunitățile virtuale sau sunt o consecință directă a acestora.....	91
3.8.1	În online.....	91
3.8.2	În offline.....	96
3.9	Concluzii.....	100
4.	Studiu de caz – platforma Starwake – model al lumilor virtuale.....	102
4.1	Introducere.....	102
4.2	Cadru metodologic general.....	103
4.3	Întrebări de cercetare.....	106
4.4	Metodologie specifică.....	106
4.5	Starwake – descriere.....	107
4.6	Spectra.....	111
4.7	Structura comunității Starwake.....	114
4.8	Alianțele ca grupuri sociale formale.....	118
4.9	Norma socială și percepția asupra celorlalți prin prisma parametrului Spectra.....	121
4.9.1	Agresiv.....	122
4.9.2	De ajutor.....	124
4.9.3	Haios.....	125
4.9.4	Perspicace.....	126
4.9.5	Creativ.....	127
4.9.6	Nesuferit (Spammer).....	128
4.10	Populația lumii Starwake în cifre.....	132
4.11	Concluzii.....	133
5.	Concluzii generale.....	135
5.1	Fenomenologice.....	135
5.2	Metodologice.....	136
5.3	Etice.....	139
5.4	Psiho-sociologice.....	139
6.	Bibliografie.....	141

media, lumi virtuale, rețele sociale, identitate, structuri sociale, etnografie, comportamente, informație, publicuri, rețele, MMORPGuri, probleme sociale, tipologii, realitate augmentată, inovare, social networking, media, digital.

Introducere

Această lucrare pune bazele teoretice pentru un studiu mai amplu asupra lumilor digitale, comunităților virtuale și analizei lor în cadrul a ceea ce se poate numi antropologie digitală. În termeni geografici, comunitățile sunt definite cel mai adesea prin localizare, prin poziționare sau, cum spune Manuel Castells sunt un „spațiu al locațiilor”. Pe de altă parte, cele digitale, virtuale, cibernetice sau oricum le mai spunem în ziua de azi sunt mai degrabă spații ale fluxurilor informaționale. În cazul acestora, centrul comunității poate fi considerat ca fiind nivelul maxim de interes. În acest fel, cei mai interesați vor forma centrul comunității, fiind, totodată, și cei mai informați, iar cei mai puțin interesați se vor distribui gradual în funcție de nivelul propriu către marginile comunității. Conceptual vorbind, comunitatea din spațiul virtual, spre deosebire de cea geografică, nu este determinată de proximitate, ci de o anumită congruență a intereselor.

În acest sens, comunitățile virtuale au o dinamică și o structură la fel cu cele reale, ba, mai mult, afectează în mod direct existența celor fizice, transformând percepția individului asupra societății și chiar redefinind normele sociale. Pentru a înțelege cât mai bine toate aceste mecanisme este nevoie de a obține cât mai multe date, atât cantitative, cât și calitative. Datele cantitative sunt relativ ușor de procurat, în sensul că există statistici oficiale privitoare la nivelul de trafic, numărul de accesări sau numărul de membri dintr-o anumită comunitate. Orice alte informații suplimentare care nu sunt disponibile în mod oficial sunt oarecum dincolo de abilitatea unui singur individ, ele necesitând softuri specializate și calculatoare care să ruleze non-stop pentru a „săpa” literalmente în meandrele Internetului.

Internetul ca suport al comunităților virtuale poate fi definit ca suma interacțiunilor informaționale interumane realizate prin utilizarea rețelelor interconectate. Chiar dacă definiția propusă pare simplistă, aceasta cuprinde elementele-cheie: *informația* (internetul nu are sens

în lipsa informației), *schimbul* (rațiunea de a fi a internetului constă în schimbul de informații), *latura umană* (beneficiarii schimburilor informaționale sunt întotdeauna oamenii; nu există sens al schimburilor informaționale între două sisteme informaționale, doar de dragul schimbului) și *substratul tehnic* (este nevoie de un mijloc tehnic pentru realizarea interacțiunilor informaționale între oameni).

Libertatea oamenilor de a-și aduce contribuția personală într-un sistem atât de vast are două efecte diametral opuse la nivelul conștiinței umane: individualizarea și uniformizarea. Aceste două aspecte fac referire la sensul internetului definit ca direcție de dezvoltare. Individualizarea are loc în două feluri: în cadrul comunității fizice (individul devine mai bine informat și are posibilitatea să-și însușească elemente culturale străine tuturor celorlalți membri din cercul lor de apropiați – într-un caz extrem poate fi vorba de individualizare până la înstrăinare) și în cadrul comunității virtuale (individii au posibilitatea de a crea conținuturi noi, de la avataruri la jocuri și pagini web personale, acestea ducând la individualizare în cadrul unei comunități virtuale). Procesul de uniformizare constă în însușirea unor standarde comune tuturor utilizatorilor (pornind de la un limbaj specific și terminând prin comportamente comune).

Libertatea utilizatorului final de a aduce modificări în sistem are imensul avantaj de a-i da oricui posibilitatea să se facă auzit. Putem numi acest avantaj *garanția dreptului la discurs*. Acesta poate fi perceput și ca un dezavantaj major, deoarece dreptul la discurs le este garantat și grupurilor considerate antisociale, spre exemplu terorștilor. Nu trebuie uitat că internetul (așa cum a fost definit mai sus) presupune un schimb de informații între oameni, adică un proces de comunicare.

Lucrarea se axează pe trei mari direcții ce urmăresc dezvoltarea acestui domeniu al socio-antropologiei în continuă schimbare:

1. Înțelegerea lumii digitale și a psihosociologiei virtualului prin prisma unei „noi antropologii”. În lumile electronice/virtuale, conceptele de *individ* și *comunitate* capătă noi sensuri, sensuri ce trebuie înțelese și definite mai bine.

2. Îmbogățirea fondului de informații structurate despre percepția asupra digitalului din perspectiva psihologiei individului angrenat în sistem. Cercetarea va atinge și câteva probleme fundamentale ale contemporaneității: structurile arhetipale ale inconștientului colectiv, dialectica axei ego-sine și relația cu ceilalți (alter-ul cvasidefinit, pseudonim și maleabil în virtual), precum și caracteristicile structurale ale organizării sociale bazate pe constructe specifice rețelei și dezvoltările culturale, sociale și tehnologice pe care le catalizează.

3. Metodologia inovatoare, interdisciplinară pentru studiul digitalului din perspectivă antropologică și sociologică, cu implicarea directă a cercetătorului în interacțiunile specifice spațiilor și comunităților virtuale, metodologie aplicabilă acestor medii sociale. Pentru a înțelege și a cerceta noi structuri și sisteme este nevoie de metode noi și adaptate contextului.

Structura lucrării

Capitolul 1: Bazele teoretice ale antropologiei digitale

Așa cum îi spune și titlul, acest capitol definește conceptele cheie ale disciplinei pe care o putem numi *antropologie digitală*. Este vorba despre operaționalizarea conceptelor de *publicuri și rețele* în acest context, elemente de *etnografie* circumscrisă fenomenului pe care îl numim astăzi Internet și enunță câteva principii generale legate de rețea și identitate din punct de vedere antropologic. Având în vedere faptul că în mediul electronic se formează adevărate comunități virtuale bazate pe o formă sau alta de rețea socială, acest capitol abordează și latura de *psihologie socială* aferentă acestor tipuri de agregare socială.

Capitolul 2: Structuri sociale specifice rețelelor

Atunci când vorbim despre comunități în contextul studiului acestora, e necesar să atingem și latura lor structurală, cu focalizare pe suportul care le susține. În cazul de față, pentru că nu există o formă de localizare geografică și organizare spațială, mediul în care indivizii comunică este cel mai important factor. *Social media*, prin componenta sa de *social*

networking oferă o plajă largă de tipuri de platforme de comunicare care să susțină această dinamică socială, tipuri definite și explicate în cadrul secțiunii prezentate. De la banalele *bloguri* la *realitatea augmentată* prin dispozitive de comunicare mobile, suporturile electronice funcționează ca un catalizator al socializării virtuale.

Dezvoltarea tehnologiei a revoluționat masiv felul în care comunicăm și, prin aceasta, felul în care percepem și construim societatea. Lucrarea de față se concentrează asupra conceptelor de *social web* și *social media* cu toate implicațiile pe care le aduc acestea într-o viziune contemporană asupra sociologiei și antropologiei virtuale.

Toate aceste forme de comunicare și agregare socială au un impact profund la nivelul societății contemporane. Practic, putem vorbi de o dezvoltare a mijloacelor de comunicare socială, pe care indivizii le modifică în mod constant și care, la rândul lor, modifică structurile sociale în consecință. Webul așa cum este el astăzi nu se comportă ca un panaceu pentru natura umană, nu ne transformă subit în ceva mai bun, ci mai degrabă funcționează ca un amplificator al acesteia, cu bune și rele.

Capitolul 3: Tipologii ale indivizilor și angrenaje sociale în societăți virtuale

Acest capitol tratează pe larg încadrarea indivizilor participanți în comunitățile virtuale în anumite tipare specifice, pornind de la identitatea lor proiectată în spațiul digital prin varii metode, trecând prin anumite cicluri de viață și ajungând la rolul specific pe care îl pot juca în contextul lumilor electronice. Mai mult, secțiunea în cauză atinge problemele de *normă socială*, de *valori* și *comportamente* delimitând comportamentul deviant și patologic cu exemple relevante atât în online cât și proiectat în viața de zi cu zi din societatea contemporană.

Pe măsură ce numărul indivizilor angrenați în lumi virtuale crește, structurile sociale devin tot mai complexe, tipologiile tot mai variate și comportamentele și interacțiunile dintre avataruri tot mai diverse. Însăși structura de bază a comunității virtuale devine tot mai apropiată de un sistem real, la nivel de complexitate. Dacă e să luăm în considerare cazurile cele mai complexe, dar și cele mai imersive cum ar fi *Second Life* sau *Entropia Universe*, care au economie proprie și monedă proprie, convertibilă internațional, vom constata că există

posibilitatea ca destul de curând complexitatea societăților virtuale să o depășească pe cea a grupurilor fizice, mai ales la nivelul implicării și al diversității culturale neconstrânse geografic.

Capitolul 4: Studiu de caz – platforma Starwake – model al lumilor virtuale

Pentru a putea înțelege în profunzime fenomenele sociale ce au loc la nivelul comunităților virtuale, capitolul patru conține o cercetare asupra unei comunități tipice din mediul electronic ce cuprinde analiza întregii rețele sociale cu legăturile ce se formează între membri, grupurile formale și informale, situația polilor de putere și structura socială generală bazată pe platforma studiată. Individul și tipologiile sub care se regăsește ca membru al Starwake sunt subiecte ce se regăsesc în conținutul cercetării prin prisma unui parametru existent în profilul fiecărui jucător, numit Spectra. Evoluția populației comunității Starwake, pe parcursul a mai bine de trei ani de studiu, este, de asemenea, studiată în încheierea acestei secțiuni. Tocmai pentru că este o cercetare ce iese din tiparele sociologiei și antropologiei tradiționale, metodologia folosită este prezentată specific în acest capitol, cu descrieri precise a fiecărei componentă folosită.

Studiul comunității prin prisma parametrului Spectra a relevat atât liderii informali, cât și regulile de bază ce se agregă în norma socială a grupului, totodată delimitând devianța și devianții. Corelarea tuturor acestor date cu grupurile formale, adică alianțele declarate în joc, evidențiază anumite subgrupuri ce se remarcă prin respectarea normei, ajutorul acordat altora și abilitățile membrilor de a-și asuma rolul social propus de structura platformei.

Capitolul 5: Concluzii generale

Partea finală a lucrării cuprinde concluziile trase în urma cercetării corelate cu teoria existentă, structurate pe direcțiile: *fenomenologie, metodologie, etică, sociologie și psihologie*. Deși fiecare capitol are concluziile proprii, secțiunea de încheiere sintetizează și analizează rezultatele studiului și le corelează cu direcțiile generale ale lucrării enunțate în introducere. Mai mult, la segmentul dedicat metodologiei, propune o metodă aplicabilă cercetărilor viitoare în domeniu.

Concluzii

Antropologia digitală este un domeniu emergent, dar fascinant. Transferul structurilor sociale din viața reală în domeniul virtualului se face constant și încontinuu. Normele, sociale și nu numai, regulile în general de convivialitate sunt în continuă schimbare. Dacă la nivelul percepției individuale lucrurile ar rămâne la stadiul de joc, studiul acestora ar părea insignifiant, însă impactul pe care digitalul, Internetul, Webul și dezvoltările tehnologice aferente le au asupra societății contemporane este masiv.

Structurile sociale se metamorfozează la rândul lor, iar identitatea devine un concept tot mai vag pe măsură ce granițele dintre virtual și real sunt tot mai neclare, la fel ca și cele dintre public și privat. Proiecțiile indivizilor reali în lumile virtuale devin tot mai complexe; odată cu explozia dispozitivelor mobile, social media transformă felul în care relaționăm și în unele cazuri, cum ar fi atunci când vine vorba despre realitatea augmentată, alterează modul în care percepem chiar mediul înconjurător tangibil, realitatea fizică imediată.

Abordarea acestor fenomene din punctul de vedere al rețelelor devine încet- încet insuficientă; putem vorbi de noi moduri de comunicare simultană, de geolocație și *geotagging* pentru fiecare bit de informație pe care îl transmitem către alții. Procesele de comunicare în sine se alterează constant ținând pasul cu schimbările la nivelul canalelor. Agregarea comunităților nu mai depinde de mult de rațiuni geografice, iar ciclul de viață al membrilor se accelerează progresiv, pe măsură ce cantitatea de informație disponibilă crește și interesele fiecăruia se schimbă tot mai ușor.

Lumile virtuale și studiul acestora dezvoltă noi discipline ce, pe viitor, vor dobândi tot mai multă rigoare științifică, adunând elemente din sociologie, psihologie, economie și suprapunându-le peste științele exacte cum ar fi matematica și fizica. Mai mult, în special în ceea ce privește științele sociale, acest domeniu poate deveni un punct de convergență odată cu înțelegerea tot mai profundă a ceea ce înseamnă relația dintre individ și reprezentarea sa în spațiul virtual.

Această lucrare a atins toate cele trei direcții pe care și le-a propus, prin definirea anumitor concepte cheie ale antropologiei digitale și operaționalizarea lor pentru a putea fi utilizate în cercetare, prin adaptarea, combinarea și utilizarea unor metode, până la urmă nespecifice acestui tip de cercetare, și nu în ultimul rând prin ridicarea de noi întrebări ce au la bază demersul de a fundamenta teoretic un domeniu abordat foarte puțin în spațiul românesc.

În mod evident, există și limitări, mai ales de ordin metodologic. Spre exemplu extragerea automată de date folosită în cadrul cercetării constituie o oportunitate unică de a avea o privire de ansamblu asupra unei întregi comunități, dar în ceea ce privește analiza datelor, modelele generate de calculator au carențele lor. În studiile rețelelor ce utilizează metode automate de extragere a datelor nu există informații nuanțate despre natura relațiilor/legăturilor din rețea. Conținutul extras este exclusiv matematic, fără vreo referință la experiența indivizilor angrenați în sistem.

Corelarea acestora cu observația participativă pe termen lung este o soluție pentru a compensa și a extinde cât mai mult și mai exact granițele cunoașterii, tocmai prin aportul adus de o experiență activă într-o comunitate online. Acest tandem dintre statistică și antropologie clasică, subiectivă a fost soluția ideală pentru a putea analiza într-un mod relevant conținutul extras în urma studiului.

Designul cercetării de a folosi mai multe metode ce se completează reciproc și de a le corela cu micro-studiile de caz anterioare asupra manifestărilor din online versus offline ale diverselor tipuri de comportament a conferit acestei lucrări o modalitate de a echilibra nevoia de a descrie exact, matematic, o comunitate virtuală tipică cu nevoia de a da nuanțe și semnificații interacțiunilor dintre indivizi prin observație și analiza parametrului spectru, la nivelul definirii avatarurilor, percepțiilor asupra altora și a relațiilor dintre membri.

Dacă în secțiunea dedicată metodologiei am menționat o nouă abordare asupra sociologiei se cuvine ca, în încheiere, să aducem în discuție și o variantă de metodologie ce ar putea prezenta interes pentru viitoare cercetări. Este vorba despre un algoritm de cercetarea a spațiilor și comunităților virtuale mai complex ce își propune să ofere o modalitate de cartografiere a spațiilor virtuale într-un algoritm adaptat condițiilor date.

Chiar dacă poate părea facil să navigăm în lumile virtuale, cartografierea lor dintr-o perspectivă socio-antropologică este un demers mult mai complex. Unul dintre motive este starea de flux în care se găsesc: nu doar spațiul lumilor digitale se modifică mereu, ci și regulile care îl definesc. Un alt factor este dimensiunea seturilor de date ce urmează a fi prelucrate, în anumite cazuri ele atingând dimensiuni extraordinare, iar până când ajung să fie prelucrate, realitatea este deja schimbată. În acest sens, validitatea datelor statistice este pusă sub semnul întrebării, fiind utilizabil doar segmentul ce definește tendințele și perspectivele foarte generale asupra unor fenomene.

Evident, adăugarea metodelor de cercetare antropologică tradițională aduce un plus semnificativ acestui algoritm; observația directă și chiar participativă în cadrul comunităților și fenomenelor analizate nu este de neglijat. Totodată există un set de influențe externe ce trebuie luate în considerare, spre exemplu informație de tip *mash-up* adusă de utilizatori prin referințe externe, care nu este o parte integrantă a spațiului virtual cercetat, ci mai degrabă adiacentă, dar a cărei analize este o condiție *sine qua non* pentru a înțelege dinamica sistemelor sociale virtuale aflate în continuă schimbare.

Cercetarea fenomenelor din mediul online este pe cale de a deveni subiectul a numeroase dezbateri de ordin etic. Deși vorbim de locuri considerate publice, *Second life* și *WoW* fiind doar niște exemple, iar majoritatea acestor platforme nu încurajează explicit participanții să-și folosească identitatea din viața reală, nu putem nega faptul că până la urmă avatarul este o proiecție a unui individ real, practic un al doilea *sine* și reputația acestuia este la fel de importantă pentru utilizatorul de la nivelul acelei comunități ca și reputația unui om în carne și oase la nivelul existenței cotidiene.

Totodată, anumite zone de interacțiune la nivelul subgrupurilor comunității, al alianțelor sau gildelor sau oricum le-am denumi convențional pot fi considerate zone private, zone în care accesul observatorilor va trebui reglementat și normat pentru a obține acuratețe științifică în cercetările viitoare.

Există voci în literatura de specialitate ce vizează Internetul, cum ar fi Sherry Turkle, care spun că identitatea online nu este consistentă în contexte virtuale, că este doar un

construct artificial și că același individ are mai multe iterații ale sinelui în spațiul virtual. Cu toate acestea, Webul și tehnologiile asociate acestuia rămân cea mai eficientă cale de a interacționa și a comunica la nivel uman. Desigur, indivizii angrenați în sistem vor încerca să se proiecteze, cel puțin parțial, în tot atâtea feluri câte le permite spațiul virtual. În acest fel se poate explica ușor popularitatea în creștere accelerată a serviciilor de social networking și felul în care informații socio-artistice cum ar fi *memele* se răspândesc rapid pentru a deveni referințe culturale ubicue.

Pe măsură ce oamenii se identifică tot mai mult cu proiecțiile lor digitale, împărtășind informații, experiență și influență în medii virtuale, cercetătorii vor avea ocazia să observe noi fenomene emergente din modelele discutate în paginile acestei lucrări. Totuși, atunci când vine vorba de studiul comunităților virtuale și de antropologie digitală nu trebuie omis faptul că fiecare grup social este unic și are proprietăți specifice, întocmai cum fiecare individ este unic și chiar dacă poate fi încadrat tipologic posedă și alte caracteristici definitorii ce nu pot fi cuprinse în patternul general.

Exemplele cele mai bune se regăsesc chiar în cele mai populare lumi virtuale. În *Second Life* proiecția individuală este un avatar, în sensul tradițional derivat din religia Hindu, adică o proiecție cât mai fidelă, doar că nu a zeilor, ci a indivizilor din spatele monitoarelor. În *World of Warcraft* sunt personaje, ceea ce implică o oarecare distanță între utilizator și reprezentarea sa virtuală. Cu toate acestea, *WoW* este cunoscut ca fiind fenomenul socio-cultural din mediul electronic care dă cel mai mare grad de dependență.

În acest context, avatarurile nu se dezindividualizează prin aderarea la un grup social formal bine definit; ba, din contră, motivează mai mult utilizatorul real din spatele monitorului să își exprime cât mai bine trăsăturile de personalitate căutând astfel acceptarea la nivelul comunității. Modelele sociale specifice unui grup nu sunt impuse nimănui și nu degradează în vreun fel nivelul conștientizării sinelui, ci mai degrabă confirmă ideea că multe dintre trăsăturile conceptuale ale identității virtuale sunt similare cu cele din viața reală, atât la nivel sociologic, cât și psihologic.

Nu în ultimul rând, chiar dacă participanții lumilor virtuale interacționează între ei prin intermediul avatarurilor sau a diverse alte metode de comunicare mediate electronic, oamenii din spatele calculatoarelor formează legături sociale reale, cel puțin din perspectiva lor, legături care le modifică perspective și concepții atât în realitatea tangibilă, cât și la nivel conceptual, schimbând valori, idei, principii și viziuni asupra existenței cu implicații la toate nivelurile.