

VIRTUALUL, ELEMENT DE PROPAGARE A VIOLENȚEI ÎN SPAȚIUL PUBLIC

Lector univ. dr. George Lucian ONOFREI*

Abstract: *Although it appeared somewhere in the middle of last century, the idea of virtuality has gained power and has become an integral part of our contemporary society, at the same time with the ultra-fast development of the Internet (heart of the VR, virtual reality), of the technology and of the easier access to the Internet services of anyone who wants to. The biggest challenge for society, authorities, trainers and educators, is not the accelerated rhythm of the development. Beyond the bright side, there are some unpleasant aspects which, in one way or another, can throw the whole real society into a hardly controllable chaos. In this paper I will try to take a look at the phenomenon to reveal the role played by virtual reality (both online and offline) beyond the PC's limits. The influence of the video games, of the almost unlimited Internet access for children, of the identity theft and of the online pornography are just a few issues that are addressed here.*

Keywords: world wide web, virtual reality, sexting, cyberbullying, PRISM

Scurt intro

Dezvoltarea accentuată pe care a cunoscut-o internetul mai ales după începutul noului mileniu a adus pe lângă multe oportunități de genul accesului la informații de pretutindeni, din toate categoriile și pentru toate vârstele și gusturile acestora și o serie de provocări mai puțin plăcute. Atât pentru societatea în ansamblul ei, cât și pentru autoritățile ce veghează la

* Universitatea „Hyperion” din București, Facultatea de Jurnalism.

liniștea și ordinea publică. Fără a greși câtuși de puțin, mediul online a devenit propice apariției și proliferării multor acțiuni nocive mai ales pentru o serie de categorii considerate a fi vulnerabile⁶. Printre pericolele existente în acest mediu se numără numeroasele atacuri comise de hackeri, utilizarea de identități false și propagarea și promovarea unor activități ce aduc atingere onoarei și integrității persoanei-utilizator de servicii de internet, ori la adresa acelor membri ai diverselor rețele sociale.

Trebuie acceptată din start ideea că la nivel mondial este extrem de greu de controlat dimensiunea fenomenului, autoritățile încercând și la ora actuală să găsească diverse formule care să nu îngrețdească libera exprimare și accesul liber la informație, dar care totodată să limiteze efectele negative ale acesteia. La nivel internațional au fost create numeroase grupuri sociale, organizații non-profit a căror menire e aceea a asigurării legăturii dintre autorități, utilizatorii de internet și cei care oferă conținutul materialelor difuzate online. An de an, aceste organisme prezintă publicului, prin intermediul mass-media, rezultatele activităților desfășurate, studii cu impact planetar, toate încheiate cu avertismente din ce în ce mai alarmante, detalii asupra cărora vom reveni în paginile comunicării de față.

Având în vedere aceste aspecte relevate de către specialiști, întrebarea ce se poate pune este legată de lentoarea cu care autoritățile intervin, de multe ori acestea ajungând să fie depășite de către infractorii cibernetici, aceștia din urmă demonstrând adevărate aptitudini cameleonice de a se adapta și de a depăși barierele impuse prin lege. La acest succes cu ghilimelele de rigoare contribuie și sursa de finanțare a acestor indivizi, una care vine din sectorul subteran al economiei⁷, mijloace financiare ce le asigură accesul la tehnologie de ultima oră cu mult mai performantă față de cea deținută de autorități care, de multe ori, duc lipsă de fonduri sau pentru a

⁶ Grupurile vulnerabile includ: copilul în situație de risc ridicat: sărăcie, vulnerabilitate la procesele de dezagregare socială, delincvența juvenilă; tinerii de peste 18 ani care nu mai sunt cuprinși în sistemul de ocrotire a copiilor fără familie; persoanele cu handicap; persoanele aparținând populației de etnie romă aflate în situații de risc ridicat; vârstnicii în situație de risc ridicat și persoanele fără adăpost. (MMFPS, „Memorandumul comun în domeniul incluziunii sociale”, 2005, secțiunea 2.6

http://www.stpne.ro/documente/STRATEGII_PROGRAME%20NATIONALE-INTERNATIONALE/Memorandumul%20Comun%20in%20Domeniul%20Incluziunii%20Sociale%20%28JIM%29.pdf

⁷ Acea formă a economiei care se ocupă cu schimbul ilegal de mărfuri, obiecte de contrabandă, droguri, trafic de persoane (http://en.wikipedia.org/wiki/Black_market)

căror aprobare trebuie să treacă luni, dacă nu chiar ani de zile.

Prin prisma acestor detalii nu este de mirare că, în prezent, asistăm la o recrudescență a activităților ilicite, a traficului de carne vie și nu în ultimul rând la o amplificare a violenței sub toate formele ei posibile: violența vizuală, auditivă sau scriptică (textuală) pe de o parte, sau, dacă facem referire și la aspecte mai generale, de grup: violența sexuală, violență religioasă, politică, școlară sau cea în numele unui crez. Toate aceste forme coexistă pe internet, în mediul online, la liber, accesul către unele site-uri cu un conținut defăimător fiind unul extrem de facil, utilizatorii fiind adesea întrebați doar dacă au împlinit 18 ani sau primind un simplu avertisment cu privire la ceea ce este promovată pe respectiva pagină web. Trebuie precizat că declinul ce a determinat amplificarea fenomenului în cauză a fost momentul septembrie 2001, prăbușirea Turnurilor Gemene de peste Ocean putând fi considerat Big Bang-ul a ceea ce se cunoaște astăzi prin violență.

1. Spațiu public, spațiu privat. Real versus virtual

Înainte de toate trebuie realizată o delimitare a realului de virtual, a publicului de privat precum și a limitelor acestora. Dicționarele definesc spațiul public ca fiind un spațiu al autorității aflat sub directă sa jurisdicție, în timp ce spațiul privat reprezintă zona societății civile, în care apar ca elemente constitutive familia, proprietatea privată, piața⁸. Însă, odată cu dezvoltarea tehnologică, apare și o transformare a conceptelor de bază. Astfel granițele sunt retrasate pe măsură ce apar noi forme - hibrid de genul mediul online sau virtual care reprezintă o combinație a spațiului public cu cel privat. Ceea ce deosebește în mod evident spațiul public de cel privat și nu va reuși niciodată online-ul să unifice este ideea de eterogenitate a participanților din spațiul public/real și cei din spațiul privat/online. Este arhicunoscut conceptul conform căruia informațiile conținute pe site-urile web sunt accesate doar de publicul interesat de conținut, ceea ce creionează și profilul de grup al utilizatorului privat pe online.

Pericolul care pândește la orizont e reprezentat de dimensiunea pe care o capătă spațiul virtual/online, unul în care omul devine prizonier de facto, în care, se întâmplă mai ales în cazul jocurilor video, el ajunge să-ți imagineze o lume a sa, ireală, din care cu greu poate scăpa. În plus, de foarte multe ori consumatorul din mediul online, ajunge să adopte comportamentele din spațiul virtual și în viața de zi cu zi, chit că acestea

⁸ Larousse, *Dicționar de Sociologie*, Editura Univers Enciclopedic, București, 1993, p. 216

contravin canoanelor și legilor din spațiul real, ceea ce îl poate transforma pe acesta într-un posibil infractor. Tot mai des, specialiștii atrag atenția asupra patologiei consumatorului online. Utilizatorul de internet capătă o tendință tot mai predilectă spre o satisfacere în imaterial a nevoilor și aspirațiilor sale, ignorând și supunând sistematic cele existente în plan fizic, ceea ce va genera la revenirea în realitatea imediată o creștere a agresivității și tendința de a nu se mai supune regulilor și normelor sociale.

2. Forme ale violenței în spațiul virtual cu implicații și în realitate

Mediul online a fost folosit încă de la început pentru revendicarea atentatelor teroriste, televiziunile de știri de pe întreg mapamondul preluând deseori materiale, înregistrări video prin care organizații paramilitare emiteau diverse cereri în urma unor atacuri comise ori pentru a nu recurge la violență. Este, altfel spus, o altă formă de exprimare a intențiilor, a războiului clasic de tip protestatar creat dacă ne raportăm doar la evenimentele din ultimii 100 de ani, de către Armata Republicană Irlandeză⁹. Totul s-a transpus din real în virtual, acest mijloc de exprimare asigurând posibilitatea de a recruta noi adepți ai mișcării din zone ale planetei care, la prima vedere, nu au niciun fel de conexiune cu ideologia de bază a organizației teroriste sau paramilitare respective. Astfel, liderilor acestora le este tot mai ușor să creeze celule ale organizațiilor conduse, unele dintre acestea chiar în locațiile ce urmează a fi ținta atacurilor lor.

Poate și din această cauză, americanii, ținta predilectă a teroriștilor după septembrie 2001, au demarat acel ultra contestat proiect guvernamental de supraveghere a mediului online¹⁰. Evident că autoritățile de la Washington pot fi scuzate și înțelese cu privire la scopul programului în cauză. Dar nu pot fi omise anumite detalii, scoase în evidență de mass-media, elemente care au demonstrat că în unele cazuri s-a mers mult prea

⁹ Armata Republicană Irlandeză a reprezentat până în 1998 cea mai agresivă amenințare la adresa Marii Britanii, membrii acesteia fiind la originea a numeroase atacuri soldate cu victime, atacuri ce reprezentau o formă de protest la dominația Londrei asupra Irlandei de Nord (http://en.wikipedia.org/wiki/Irish_Republican_Army%281922%E2%80%939369%29)

¹⁰ PRISM, programul Agenției de Securitate Națională a SUA de supraveghere a activităților din mediul virtual a avut ca destinație inițială colectarea de date din spațiul online pentru a detecta din timp o acțiune cu caracter violent, terorist la adresa SUA

departe, violându-se o serie de drepturi garantate de Constituție (dreptul la viață privată etc) atât pe spațiul teritorial al SUA, dar și, ceea ce este mai grav, în teritoriile altor state independente. Iar acest fapt crește în gravitate cu cât toate acțiunile întreprinse prin programul PRISM au fost efectuate fără înștiințarea comunităților agresate tehnologic.

Un rol decisiv l-a jucat și presa și de acum celebrul Edward Snowden¹¹, scandalul declanșat în urma dezvăluirilor din media determinând o reacție în lanț din partea statelor vizate de PRISM, fapt ce a determinat administrația Obama la o regândire a strategiei de supraveghere, eliminând din schemă persoanele care nu au nicio tangență cu lumea potențialilor teroriști virtuali sau clasici.

Ceea ce am prezentat succint mai sus reprezintă doar una dintre formele prin care agresiunea, violentă sau nu, trece dintr-o formă, clasică, reală în cea modernă, virtuală pentru ca apoi ea să se răsfrângă din nou în spațiul real. Pentru că, indiferent de spațiul în care se desfășoară amenințarea, omul o va simți din două perspective: atât în spațiul real cât și în cel virtual, nesiguranța sa fiind amplificată pe de o parte de posibilitatea apariției unei forme de atac fizic asupra propriei persoane: atac terorist, lupte de stradă etc ori, trecând în cealaltă dimensiune, sub forma violării intimității sale.

Agresiunea, înțeleasă aici, sub forma ei extremă, violentă cunoaște în spațiul online și alte forme enunțate ceva mai sus. Și ne vom referi cu predilecție în cele ce urmează la atacurile concertate asupra copiilor, cele mai des întâlnite victime în studiile de specialitate. De altfel, un raport dat publicității de curând indică un fapt halucinant: 55% dintre respondenți, cu vârste cuprinse între 12-13 ani, 82% între 14-17 ani, erau la data efectuării sondajului membri ai unuia sau mai multor site-uri de socializare; 72% agreau ideea de socializare online. Același raport spune că în ceea ce privește apartenența la una din rețelele de socializare, 73% erau membri Facebook, alți 48% utilizau MySpace, în timp ce doar 14% erau interesați de LinkedIn¹². Prin prisma acestor date înțelegem mai bine de ce tinerii din ziua de azi sunt considerați a fi în primplanul acțiunilor agresive din spațiul virtual. Și cu atât mai îngrijorător este faptul că tot mai mulți copii cu vârste de până în 12 ani accesează fără vreo restricție conținutul online, devenind,

¹¹ Colaborator al NSA până în mai 2013, Snowden a dezvăluit presei, practicile folosite de autoritățile americane în special de CIA și FBI, pentru obținerea de informații (http://usnews.nbcnews.com/_news/2013/06/10/18882615-what-we-know-about-nsa-leaker-edward-snowden?lite)

¹²<http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Social-Media-and-Young-Adults.aspx>

prin lipsa unei judecăți mature, pasibile victime ale răufăcătorilor virtuali.

O clasificare realizată de Națiunile Unite¹³ vine să clarifice potențialul negativ al conținutului existent în mediul online. Astfel sunt identificate patru categorii cu grad mare de pericolozitate, de la site-uri extrem de accesibile diverselor categorii vulnerabile, copiii îndeosebi, cu un conținut inadecvat vârstei lor, la informații (imagini, sunete etc) care promovează violența, ura, pornografia, neuitând de bombardamentul vizualo-auditiv în scop comercial și încheind cu coruperea categoriilor vulnerabile cu scopul vădit al obținerii de către emițători de informații cu caracter confidențial. Având în față elementele de mai sus putem vizualiza și mai bine pericolul pe care îl poate genera virtualul asupra copilului navigator. Ba mai mult, odată cu emanciparea societății și a rupturii dintre generații, tinerii ignoră adeseori sfaturile adulților considerându-i depășiți moral la propriu și la figurat. Astfel sunt create premisele pentru ceea ce se numește agresiune virtuală: ajung să ofere necunoscuților date confidențiale despre ceea ce au părinții în casă, conturi bancare, pleacă la întâlniri cu necunoscuți, ajungând victimele acestora etc.

Totodată în mediul virtual își arată puterea încă două subramuri ale violenței, de dată mai recentă, dezvoltate odată cu proliferarea rețelelor sociale. Cyberbullying¹⁴, sau intimidarea virtuală cu tupeu, și sexting¹⁵ (o subramură a cyberbullyingului), cu puternic impact sexual. De altfel toate studiile axate pe dimensionarea corectă a fenomenului a evidențiat realitatea cruntă: 48 % dintre tinerii intervievați au precizat că au fost victimele în plan real ale unor indivizi apropiați ca vârstă (evenimente petrecute mai ales în zona școlilor). Dintre aceștia aproape 30 % au resimțit și efectele virtuale ale unui astfel de atac¹⁶.

Referitor la România, situația nu diferă foarte mult față de datele la nivel internațional, un studiu¹⁷ precizând că 42% dintre copiii români, unul dintre cele mai mari procente la nivel european, au mărturisit că au fost victimele unui atac, în 14% din cazuri evenimentul fiind realizat pe internet. Interesant este și faptul că în România deține unul dintre locurile fruntașe la capitolul agresiunii cu implicație sexuală, 24% dintre respondenți declarând operatorilor de sondaj că au văzut sau au primit mesaje cu implicații sexuale

¹³ <http://www.unce.unr.edu/publications/files/cy/other/fs9741.pdf>

¹⁴ Definiție tradusă de pe <http://etcjournal.com/2011/02/17/7299>

¹⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/Sexting>

¹⁶ <http://archive.beatbullying.org/pdfs/Virtual-Violence-Report-II-FINAL.pdf>

¹⁷ Conform unui studiu realizat de *EU Kids Online* <http://www.safernet.ro/KitRaportare/RomaniaExecSum.pdf>

transmise online. Dintre cei expuși, 28% au precizat s-au simțit ofențați (copii cu vârste între 11și 16 ani). Nu în ultimul rând, studiul amintit arată că 32% dintre puștii români au discutat pe internet cu persoane necunoscute, 13% dintre copii chiar întâlnindu-se cu astfel de persoane, cu precizarea că mulți dintre necunoscuți erau prieteni, sau rude ale unor cunoștințe.

3. Jocurile video, nocive?

O altă provocare existentă în mediul virtual o reprezintă jocurile video. Pornind de la ideea enunțată mai devreme tinerii ajung adeseori să confunde planurile realităților în care își duc existența. Sunt notorii cazurile cu diverși adolescenți , transformați peste noapte, din cauza jocurilor, în super eroi și care ajung să comită diverse acte de violență în numele și conform ideologiei asimilate pe parcursul desfășurării acțiunii din jocul practicat. La finalul mileniului trecut, în Franța a fost efectuat un studiu pe tema efectului nociv produs de jocurile video asupra psihicului adolescentului.¹⁸ Rezultatele, deși la o primă vedere pot părea depășite (din 2000 până în prezent lucrurile au mai evoluat), sunt extrem de actuale datorită ierarhiei propuse de autorii studiului amintit.

Astfel au fost identificate, pe baza proiectării unor imagini cu conținut violent, trei categorii de jucători. Primii, cei care consideră violența ca pe un lucru firesc, asemeni mediului oferit de construcția jocului practicat și în conformitate cu profilul personajului interpretat. Aceștia sunt și cei mai deschiși spre a comite acte cu impact negativ major. Următorii consideră luptele virtuale, conflictele sângeroase vizualizate sau la care, virtual, au luat parte, ca pe un lucru firesc cu accente preluate din realitate, dar care reușesc să își reprime acțiunile ostile imediat ce au revenit în realitatea imediată. Și ultima categorie, reprezentată de acei tineri care recurg la o formă de violență interioară, toată viața lor gravitând în jurul acestei idei. Dintr-o altă perspectivă, cele trei categorii enunțate anterior pot fi percepute ca: unitatea agresorilor, cea a victimelor și, cum nu puteau să lipsească din ecuație – salvatorii. Fiecare dintre cele trei ipostaze ale jucătorului demonstrează că vizualizarea/practicarea unor scheme de luptă virtuală cu conținut extrem de violență conduce, în raporturi diferite însă, la o dezumanizare a utilizatorului și, ceea ce este invariabil pentru toți cei implicați, la credința că actul comis reprezintă condiția umană de bază pentru ei.

¹⁸ Serge Tisseron, *Psihologia jocurilor video*, Editura TREI, București, 2010, pp 94-116

Dar cum poate fi determinată apartenența individului la un grup sau altul? Psihologii consideră ca fiind eminentă fundamentală alegerii făcute de jucător trecutul acestuia. Dacă un tânăr a avut parte de multe zile tensionate, cu certuri, bătaii etc. atunci șansele ca el să intre în grupul agresorilor sunt extrem de ridicate. Cu cât acesta suferă în urma unei situații dramatice cu atât va ajunge să comită și în realitate acte violente interpretate în modulul virtual. Însingurarea și punțile rupte pe sectorul comunicațional cu cei din jur, reprezintă o altă condiție pentru a deveni agresiv. La polul opus se află tinerii care provin dintr-un mediu liniștit, în care părinții se implică și discută cu copiii pe marginea binelui și răului din conținutul jocurilor video și nu numai. La un loc adunate, putem vorbi de faptul că la urma urmei familia joacă un rol esențial pentru tineri și concepțiile lor despre viață.

Și totuși când ajunge agresorul să comită în spațiul real ceea ce a văzut și practicat în mediul online? Psihanaliștii vorbesc despre faptul că jocul video poate fi considerat nociv doar când utilizatorul ține morțiș să aplice regulile jocului și în viața reală, atunci când simte nevoia să ia parte la diverse acțiuni în spațiul real ce implică utilizarea armelor de foc: trageri, vânători. În plus, la sugestia psihologilor, producătorii jocurilor video au introdus o serie de opțiuni prin care răniții trebuie duși la punctul de prim ajutor, iar orice deces echivalează cu reluarea acțiunii de la zero.

4. Jocurile video, între simbolism și narcisism

Dacă stăm să analizăm corect lucrurile, violența generată fictiv în jocurile video nu diferă prea mult de cea, simbolică, existentă în basmele și poveștile copilăriei adulților din ziua de azi, sau în jocurile cu soldăteii de plastilină practicate de aceștia împreună cu prietenie. Și în basme și în jocurile cu armatele din plastilină există strategii, acțiuni de eliminare a adversarilor declarați. Și totuși există tot mai numeroase critici ce înfierează creațiile virtuale. Ce îi determină pe specialiști să aibă o asemenea atitudine? Mulți vorbesc despre un transfer pe care îl face actul de violență care trece din sfera simbolică în cea a narcisismului: pentru a deveni "cineva" jucătorul virtual trebuie să ucidă cât mai mult, să producă un număr semnificativ de victime, cantitatea primând în fața importanței victimelor. Cu cât ucide mai mult, cu atât devine mai puternic.

Altfel spus, în jocurile video se reîntâlnește proiecția societății însăși, luptele din real pentru a accede în frunte reprezentând motto-ul creațiilor virtuale. Trist este faptul că, odată prinși în această horă a narcisismului social reproiectat virtual, tinerii ajung să creadă că violența reprezintă

singura lor șansă de a se impune în fața celorlalți. Și acum închidem cercul deschis ceva mai devreme amintind de grupul agresorilor din care ajung să facă parte aceștia.

Scurte considerente de final

Problema care se ridică în urma analizei acestor date îi are în centrul atenției pe acei factori care ar trebui să vegheze la un acces controlat la serviciile online: părinții fiind primii vizați de tirul posibilelor întrebări. Deși mulți dintre aceștia declară de fiecare dată că au grijă cu privire la ceea ce vizualizează copilul pe internet, toate statisticile vin să îi contrazică. Numeroși părinți consideră că atât timp cât este în casă copilul le este protejat. Realitatea demonstrează contrariul. Cu toată intenția de protecție oferită de casă, de prezența părinților în preajmă, odată cu accesul la internet, dispare orice element al așa-zisei protecții. Practic, copilul, tânărul, intră într-o zonă aflată oarecum în spațiul public, dimensiune în care stau la pândă indivizi gata să îl atace la modul cel mai violent posibil.

Bibliografie

- I. Cărți, dicționare
1. *** Larousse, *Dicționar de Sociologie*, Editura Univers Enciclopedic, București, 1996
2. Bard, Alexander, Söderqvist, Jan, *Netocrația: noua elită a puterii și viața după capitalism*, Editura Publica, București, 2009
3. Debarbieux, Éric, *Violența în școală: o provocare mondială?*, Editura Institutul European, Iași, 2010
4. Dunnigan, James F., *Noua amenințare mondială. Cyber-terorismul*, Editura Curtea Veche, București, 2010
5. Popescu, Raluca, *Introducere în sociologia familiei. Familia românească în societatea contemporană*, Editura Polirom, Iași, 2009
6. Tisseron, Serge, *Psihologia jocurilor video*, Editura Trei, București 2010
- II. Surse internet
1. <http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Social-Media-and-Young-Adults.aspx>
2. <http://www.safernet.ro/KitRaportare/RomaniaExecSum.pdf>
3. <http://archive.beatbullying.org/pdfs/Virtual-Violence-Report-II-FINAL.pdf>
4. <http://en.wikipedia.org/wiki/Sexting>
5. <http://www.unce.unr.edu/publications/files/cy/other/fs9741.pdf>
6. <http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Social-Media-and-Young-Adults.aspx>

7. http://usnews.nbcnews.com/_news/2013/06/10/18882615-what-we-know-about-nsa-leaker-edward-snowden?lite
8. http://en.wikipedia.org/wiki/Irish_Republican_Army_%281922%E2%80%931936%29
9. http://en.wikipedia.org/wiki/Black_market
10. http://www.stpne.ro/documente/STRATEGII_PROGRAME%20NATIONALE-INTERNATIONALE/Memorandumul%20Comun%20in%20Domeniul%20Incluziunii%20Sociale%20%28JIM%29.pdf
11. <http://www.fundatia.ro/sites/default/files/GLOSAR%20de%20termeni%20.doc>