

NICOLAE PANĂ

E-AGORA

**COMUNITĂȚILE VIRTUALE
CA FENOMEN JURIDIC**



EDITURA UNIVERSITARĂ
București

CUPRINS

Prefață	7
Abstract	12
Introducere	16
a. Cybercultura	39
b. Comunitatea virtuală și expresia publică.....	44
1. Clase de comunitate virtuală	49
1.1. Comunități virtuale clasice (web 1.0).....	60
1.2. Comunități offline și comunități online (Web 2.0).....	78
1.3. Comunități virtuale sau rețele sociale	90
1.4. Comunități virtuale și social media	110
1.5. Comunitățile sociale și rețelele profesionale.....	125
2. Modalități de interacțiune în comunități virtuale	128
2.1. Formarea opiniei în comunitatea virtuală.....	137
2.2. Interacțiunile și dimensiunea afectivă în context virtual.....	146
3. Consultarea publică și procesul legislativ în mass-media electronică	151
3.1. Metodologia consultării publice	153
3.2. Consultare publică și guvernare electronică.....	155

Concluzii	169
Conclusions	185
Bibliografie	202
Resurse electronice	219

PREFAȚĂ¹

“O piața – Agora - în care să între toți cetățenii care trebuie să participe la viața cetății” (Rousseau), acesta era dezideratul democrației directe, considerată de unii filosofi

¹ Prezenta lucrare este o parte din cercetare pe care autorul o derulează în domeniul științelor sociale și are ca obiect înțelegerea și perfectarea E-Agora: viața cetății transpusă în lumea virtuală. Demersurile au fost începute în teza de doctorat susținută în limba spaniolă la Universitatea Carlos III din Madrid sub titlul: *E-agora – Impactul noilor tehnologii asupra dezvoltării dreptului. Participarea electronică directă a cetățeanului la procesul legislativ*; și continuate cu proiectul de cercetare postdoctorală din cadrul Academiei de Studii Economice din București sub titlul: *Fenomenul juridic în contextul globalizării. Rolul inteligenței artificiale în globalizarea democrației, riscuri diverse și vulnerabilități legale*. Astfel, pentru o mai bună corelare cu ritmul dat de avansul tehnologic și având în vedere faptul că domeniul este unul cu grad ridicat de noutate, autorul a ales să traducă din limba spaniolă, să revizuiască și să completeze pe alocuri varianta în limba română pentru publicul vorbitor de limba română, cercetările anterioare. Pentru cei interesați de subiectele propuse, vom pune la dispoziție și celelalte volume ale demersului nostru privind E-Agora: Premisele democrației participative în era digitalizării, Guvernarea electronică versus Administrația electronică, Drepturi fundamentale în era digitalizării, Comunitățile virtuale - riscuri și vulnerabilități legale. Aparatul critic este la nivelul anilor 2014-2019, interval în care s-au derulat cercetările din cadrul școlii doctorale, urmând ca în perioada următoare acesta să fie actualizat și completat în reeditări ale lucrărilor prezentate. Autorul a ales ca Prefața și Concluziile lucrărilor să se repete în fiecare dintre acestea cu scopul ca cititorul care alege una dintre lucrări să fie informat despre rezumatul celorlalte, dar și în ideea promovării acestora ca întreg.

ca fiind singura organizare politico-socială în care cetățeanului îi sunt respectate drepturile și libertățile și care are ca finalitate fericirea socială a acestuia.

Democrația și rolul individului în societate este o temă care a preocupat juriștii, filosofii și sociologii de-a lungul istoriei, în toate încercările lor de a găsi formula îmbinării optime a puterii statale cu interesul individual și cel social.

Scopul prezentei lucrări este de a analiza și compara modelul antic al democrației directe cu actualul context socio-politic în care noile tehnologii deschid oportunități de comunicare și participare cetățenească nebănuite. World Wide Web reprezintă un spațiu nou, o nouă o “piață” – E-ágora – suficient de mare, astfel încât oricare cetățean al acestei lumi să poată participa în timp real și în mod efectiv la viața cetății „globale”.

Pornind de la ideea că noile tehnologii pot influența profund și radical procesul legislativ, în sensul de a așeza individul în prim plan și de a trece în plan secund partidele și organizațiile politice clasice, se încearcă redefinirea conceptului „ágora”, privit ca laitmotivul democrației originale și originare. Prin raportare la „satul global” (aldea global) și la infinitatea spațiului virtual, se propune inaugurarea pieței virtuale a cetățenilor planetei, interconectați permanent prin noile tehnologii, care exprimă concomitent și conștient opinii și propuneri, denumită E-ágora. Însă, pentru a materializa acest concept, trebuie redefinite mecanismele și regulile de funcționare ale proceselor legislative.

Ágora văzută ca o instituție a dreptului sau, mai exact, a istoriei dreptului natural, a fost înțeleasă ca locul

fizic în care se luau decizii, ca o reprezentare a ideii de democrație contemporană. Indiferent de parcursul istoric al conceptului, el sintetizează ideea de participare la procesul legislativ, fie directă, fie prin reprezentare.

Alăturând conceptele clasice noilor realități sociale, prezenta lucrare analizează și expune transformările ce redefinesc rolul politic al individului în societate și în procesul legislativ. Având în vedere influența incontestabilă a tehnologiei contemporane atât asupra comportamentului uman cât și asupra proceselor cognitive individuale, nu putem ignora posibilitățile pe care aceasta le oferă cetățenilor pentru a reorganiza mecanismele de elaborare și adoptare a politicilor publice. Referitor la impactul noilor tehnologii asupra societății, în ansamblu, și asupra indivizilor, în particular, nu putem afirma că există o opinie unitară, ideile se împart într-o serie de orizonturi paralele fără puncte de congruență unanim acceptate, care vor fi validate sau demontate în viitor, când efectele vor fi clare și vor putea fi studiate.

Ágora vs. E-ágora. Așa cum Ágora antică dispunea de două funcții, aceea de piață fizică în care se întâlneau cetățenii dar și un mod de corelare și amalgamare a opiniei publice în acte normative aplicabile erga omnes, la fel E-ágora converge spre o idealizare a opiniei publice care are printre finalități și pe aceea de a forma opinii, crezuri și, într-un final, acte juridice.

În ceea ce privește explicarea termenilor propuși, prin prisma manifestării politice a indivizilor, considerăm sinonimia următoare ca fiind definitorie: ágora reprezintă comunitățile off line iar e-ágora reprezintă manifestarea comunităților offline în mediul online. Trebuie evidențiat

faptul că diversitatea comunităților online depășește orice modalitate de organizare a comunităților offline, în contextul în care tehnologia face ca modul de interacțiune offline să fie incomparabil mai lent, mai neproductiv și segregat (în sensul că produce diferențe majore între membrii comunității).

O a doua analiză este cea a izvorului generator de discuții. În acest sens, am pornit de la necesitatea primordială a dialogului și a dialogării. Ființa umană poartă un dialog în cazuri specifice: socializare sau justificare. Socializare este modul în care o persoană înțelege să abordeze o altă persoană sau un grup pentru a-și satisface nevoia de comunicare iar justificarea reprezintă răspunsul oferit de interlocutor, cel care este subiectul socializării. Fără a intra într-o trecere în revistă a termenilor și fără a relua teme deja dezbătute în literatura de specialitate, putem concluziona ca ordinea de zi în *Ágora* este aceeași ca cea reprezentată de dialogurile purtate în *E-ágora*: factorii determinanți sunt aceiași iar concluziile nu pot fi în esență de altă natură. Acestea fiind spuse, ne întrebăm dacă există, cu adevărat, ceva nou în rolul și locul acestor două instituții în viața comunităților.

În ceea ce privește alăturarea celor două concepte, participarea și democrația, care a condus la definirea unui nou tip de democrație, respectiv democrația participativă, aceasta a fost determinată de nevoia validării deciziei colective. Participarea individului la viața comunității off-line validează rolul său social, iar participarea sa în cadrul comunităților virtuale validează scopul și obiectivele acestora, dând forță opiniilor exprimate și avalizând poziționări publice vis-a-vis de subiecte de interes pentru societate în ansamblul ei.

Plecând de la cele menționate anterior, am putea sintetiza această lucrare în următoarele cuvinte și sintagme cheie: dreptul ca fenomen, comunicare, comunități offline, ágora, democrație, opinie, opinie publică, cutumă, dialog social, participare și reprezentare, majoritate, opinie publică determinantă, democrație participativă, comunități online, agregare, avans tehnologic, E-ágora.

ABSTRACT

“A public place - *Ágora* - the space where all the citizens who want to participate in the public life of the city should enter” (Rousseau), this was the desideratum of direct democracy, considered by some philosophers to be the only political and social organization capable to offer the necessary conditions to protect and respect the citizen's rights and freedoms, the ultimate goal of social happiness.

Democracy and the role of the individual in society is a theme that has been analyzed and dissected by lawyers, philosophers and sociologists throughout history, in their attempts to find the formula of optimal blending between state power and individual interest.

The aim of this paper is to analyze and compare the original model of direct democracy with the actual socio-political context, where new technologies open unexpected opportunities for communication and citizen participation. The World Wide Web represents a new space, a new “market” - *E-ágora* - big enough so that any citizen of this world can effectively participate, in real time, in the public life of the “global” city.

Starting from the idea that new technologies can deeply and radically influence the legislative process, by placing the individual person in the foreground and pushing back the parties and classical political organizations, we are trying to redefine the concept of „*Ágora*“, regarded as the leitmotif of original democracy. In direct connection to the

“global village” (aldeia global) and the infinity of cyberspace, it is possible to inaugurate E-Ágora, the virtual place where all the citizens are permanently interconnected through technology, and simultaneously express conscious opinions and proposals. Materializing this concept impose redefining operational mechanisms and legislatives rules, in few words: redefine the legislative process.

Ágora, seen as an institution of law or, more precisely, of the history of natural law, was understood as the physical place where decisions were taken by majority, as an expression of the idea of democracy. Independent of the historical evolution, the concept synthesizes the idea of participation in the legislative process, either direct or by representation.

By joining classical concepts to new social realities, this paper analyzes and exposes the transformations that redefine the political role of the citizen, played in the society and in the legislative process. Given the indisputable influence of contemporary technology on both human behavior and individual cognitive processes, we cannot ignore the possibilities that it offers to citizens in order to reorganize the mechanisms of public policy making process. Regarding the impact of the new technologies on society or on individuals it is difficult to find a unitary opinion. The opinions on the subject are divided into a series of parallel horizons, without common points, the ideas will be validated or dismantled in the future, when the real effects will be studied.

Ágora vs. E-Ágora. Just as the ancient Ágora had two functions, the physical public place where all the citizens met, and a process of correlating and amalgamating

public opinions in erga omnes applicable laws, so E-ágora converges towards a representation of public opinion, a virtual place where opinions, beliefs and, ultimately, legal acts are formed.

Regarding the meaning of the proposed concepts, in terms of the political manifestation of individuals, we consider the following synonymy to be defining: ágora represents off-line communities and e-Ágora represents the manifestation of offline communities in the online environment. It should be emphasized that the diversity of online communities goes beyond any organizational form of offline communities. This situation is determined by the technological advance, which makes the offline interaction to appear as an incomparably slower way of communication, unproductive and segregative (meaning that it produces major differences among community members).

We consider necessary to analyse also the source of discussions. In this regard, we have started from the primordial necessity of dialogue. The human being carries out a dialogue in specific cases: socialization or justification. Socialization is the way a person understands to address another person or group, in order to satisfy the need of communication, and justification is the answer given by the interlocutor to a specific question, considered the subject of socialization. Without going into a process of explanation of the terms and without resuming topics already debated in the literature, we can conclude that the agenda in Ágora is the same as main topics of the dialogues carried out in E-Ágora: the determinants and the conclusions cannot be essentially of another kind. If that is said, we wonder if there really is something new in the role played by these two institutions in community life.

Regarding the association of the two concepts, participation and democracy, which led to the definition of a new type of democracy, called participative democracy; we consider that it was determined by the need to validate the collective decision. The participation of the individual in the off-line community's life validates his social role, at the same time that his participation in virtual communities validates their purpose and objectives, giving force to expressed opinions and endorsing public positions regarding the subjects of interest for the society, seen as a whole.

Starting from the above, we could synthesize this paper in the following words and key words: communication, offline communities, Ágora, democracy, opinion, public opinion, custom, social dialogue, participation and representation, majority, determinant public opinion, participative democracy, online communities, aggregation, technological advances, E-Ágora.

INTRODUCERE

Odată cu secolul XXI, apare o nouă noțiune care schimbă viața oamenilor: satul global.² Pe baza tehnologiei, digitalizării și conectivității, acesta crește într-un ritm rapid. Principalul instrument pentru dezvoltarea sa este internetul. În acest sat global apare agora digitală, locul în care oamenii vorbesc despre economie, politică sau cultură, unde societatea este educată. Conceptul este similar cu modelul grecesc al agorei ateniene, iar odată cu apariția rețelelor sociale acest loc digital se transformă într-o zonă publică în care se dezvoltă noua democrație electronică.

Societatea informațională aduce transformări importante în societatea clasică, deoarece beneficiază de noi elemente specifice erei informaționale³, cum ar fi interconectivitatea, globalizarea, accesul rapid la informații, interacțiunea etnică și culturală, complexitatea. Viața socială este separată de obiceiurile clasice și transferată în lumea digitală, deoarece oamenii petrec mai mult timp pe rețelele sociale și site-urile web cu informații culturale, politice și de divertisment. Limbajul social se schimbă,

² Propunem termenul „sat” deoarece este prima formă de organizare care excede familiei, iar majoritatea cetățenilor din aceasta lume globală au o mentalitate de tip rural. Rural în sensul că gândesc în limitele frontierelor, fizice și mai ales spirituale.

³ FLANDING J.P; GRABMAN G.M.; COX S.Q. (2018) *“The Technology Takers: Leading Change in the Digital Era”*, Editura Emerald Publishing Limited, p.45.

regulile sociale se schimbă, cultura și literatura suferă modificări structurale și inclusiv relațiile umane au un alt tip de conținut.

Odată cu această extindere a utilizării internetului la toate nivelurile vieții, inclusiv în sectorul public, a luat naștere o controversă care se manifestă în mod regulat: este capabil acest dispozitiv de comunicare să îmbunătățească dezbateră democratică? Discuția a ajuns la o nouă etapă odată cu apariția blogului și, mai pe larg, aplicația web 2.0, care permite utilizatorilor rețelei să se exprime chiar mai ușor decât înainte.

Internetul, spre deosebire de radio sau televiziune, plasează emițătorul și receptorul pe același plan, ceea ce îl face, la prima vedere, instrumentul ideal pentru o democrație participativă în care cetățeanul ar putea interveni în mod regulat în dezbateră publică. Vom analiza acum dacă internetul dublează concentrarea mass-mediei tradiționale sau inventează noi actori. De asemenea, este interesant să studiem dacă cyberspațiul îmbunătățește deliberarea democratică sau dacă este în simbioză cu noi modele de implicare civică.

La începutul anilor '90, primele opinii despre internet au apărut ca o nouă Agora virtuală⁴. În cartea sa, promovând noua tehnologie, jurnalistul Howard Rheingold⁵ compară în linii mari Web-ul cu sfera publică a lui Jürgen Habermas, considerându-l un dispozitiv capabil să

⁴ FLICHY, P. (2007) "*The Internet Imaginaire*", Editura MIT Press, Cambridge.

⁵ RHEINGOLD, H. (2009) "*La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*", Editura Gedisa Barcelona.

revitalizeze democrația. Această viziune politică despre internet a fost adoptată, în timp, de numeroși autori, printre care Al Gore, vicepreședinte al Statelor Unite la acea vreme⁶. Discursul său a devenit un factor de propagandă pentru noua tehnologie.

Cu toate acestea, cercetătorii care au observat comportamentul comunității online nu au întârziat să conteste acest punct de vedere, forumurile găzduiesc adesea schimburi de abuzuri (războaie cu foc), atunci când utilizatorii se agață virulent de propriile lor opinii. Pentru Mark Poster⁷, dezbaterile online nu îndeplinesc standardele dezbaterii din sfera publică, adică o dezbatere între egali în care predomină argumentele raționale și unde se caută o poziție comună.

De fapt, utilizatorii web pot face schimb de opinii între ei, în condiții egale, dar găsirea unei poziții comune este o altă problemă. Dezbaterile nu avansează aproape niciodată spre elaborarea unei poziții comune, ci este împărțită în multe puncte de vedere contradictorii. Această fragmentare este consolidată de faptul că identitățile utilizatorilor sunt confuze și schimbătoare. Contribuabilii nu numai că folosesc doar aliasuri și își creează propria identitate virtuală, ci își pot schimba această identitate sau pot avea mai multe.

⁶ AL GORE, Discurs la Uniunea Internațională de Telecomunicații, Buenos Aires, 21 martie 1994.

⁷ POSTER, M (1997) "Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere", în David Holmes (ed), "Virtual Politics, Identity and Community in Cyberspace", Editura Sage, Londra, pp. 212- 228.

Această coexistență de identități fluide și instabile, care a fost studiată de Sherry Turkle⁸ pare a fi una dintre cauzele principale ale acestei dificultăți pe care comunitățile online le găsesc în atingerea unui punct de vedere comun. În viața reală, diferitele trăsături ale unei persoane se unifică pentru a-i forma personalitatea, iar acest lucru se manifestă în discuțiile față în față. În acest fel, fiecare vorbitor percepe complexitatea celuilalt și se poate baza pe acea complexitate pentru a ajunge la un acord. Dimpotrivă, în comunitățile virtuale, lipsa unui contact direct și personal încurajează multiplicarea punctelor de vedere inflexibile în loc să adauge opinii⁹.

Aceste cercetări academice, care provin esențial din departamentele de psihologie și psihosociologie, par să excludă oficial dezbaterile publice online. Cu toate acestea, schimburile de pe forumuri, chat-uri sau listele de discuții sunt încă o activitate importantă pe internet. Cu siguranță, utilizatorii nu accesează aceste sfere virtuale doar din plăcerea de a se insulta reciproc sau de a pretinde că sunt altcineva. Comunitățile online au fost identificate de fondatorii internetului ca fiind „comunități de interes comun”¹⁰. Este o modalitate mai ușoară de a găsi oameni care pot împărtăși aceleași pasiuni și interese ca în viața

⁸ TURKLE S. (1997) *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Editura Simon & Schuster.

⁹ KOLKO, B.; REID. E. (1998) *Dissolution and Fragmentation: Problems in On-Line Communities*, în JONES S.G., "Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community", Editura SAGE Publications, Inc., pp. 212-229.

¹⁰ LICKLIDER, J.C. R.; TAYLOR, W.; HERBERT E. (1998) *The Computer as a Communication Device*, Știință și Tehnologie Internațională, aprilie 1998, nr. 76, pp. 21-31.

reală. Acest schimb nu afectează întreaga viață a unei persoane, ci unele elemente ale personalității sale legate de unele activități de petrecere a timpului liber, precum și mai multe probleme private, cum ar fi bolile, problemele de familie. Schimbul va fi intens, însă va fi limitat la un element de personalitate. În aceste cazuri suntem în prezența așa-numitei „intimități instrumentale”. Aceste comunități, foarte numeroase în rețea și deseori durabile, pot face schimb de experiențe sau cunoștințe¹¹.

„Comunitățile epistemice” sunt un obiect de observație deosebit de interesant, deoarece reunesc participanți cu abilități diverse. Comunitățile de software gratuit sunt un bun exemplu în acest sens. Acestea reunesc dezvoltatori, utilizatori experți și începători. Cei din prima categorie recomandă celelalte două grupuri, dar, în schimb, cei din cea de-a doua categorie oferă dezvoltatorilor informații despre defectele și problemele software-ului. În timp ce schimburile sunt în cea mai mare parte echilibrate, „experții” mediind între începători și dezvoltatori, comunitatea se poate confrunta încă cu blocaje în înregistrări. Aceste comunități nu pot supraviețui decât dacă sunt reglementate. În cazul Debian, o subcomunitate Linux, investigată de Nicolas Auray¹², a fost necesară elaborarea și aplicarea procedurilor pentru a ajunge la un format de bază al textelor trimise, pentru a gestiona mesajele cu erori, a

¹¹ STEGER, M. (2013) *“Globalization: A Very Short Introduction”*, Editura Oxford University Press; ediția a III-a, p. 57.

¹² AURAY, N. (2004) *“La régulation de la connaissance : arbitrage sur la taille et gestion aux frontières dans la communauté Debian [The regulation of knowledge: size and scope control for the Debian community]”*, Revista de economie politică, martie 2004, pp. 160-182.