CONTEXTUL BELIGERANT ÎN FAȚETELE SOCIETĂȚII

Tamara Martin,drd.

Institutul de Istorie USM

BELLIGERENT CONTEXT IN THE SOCIETY'S FACES

Summary

This paper delves into the various challenges that our society faces in an increasingly hostile environment. With the advent of the digital era, a virtual world has come to the forefront, closely mirroring our physical reality and interconnected through the vast expanse of the internet. Technology has infiltrated every aspect of our daily lives, affecting local and global interactions. Through this analysis, the author sheds light on the many factors that govern human activities, highlighting how they have shifted significantly online, leading to numerous new ideas, theories, and paradigms.

Key-words: philosophy, real society, virtual society, belligerent context, artificial intelligence.

Dezvoltarea societății în secolul XXI se destinge considerabil și nu doar că, deschiderile Erei Informaționale prin virtual, proliferarea platformelor online și de conectivitatea constantă modifică tabloul interacțiunii umane. Modificări care au loc în toate domeniile de activitate socio- politică, socio-economică, socio-culturală, dar și confesională. De asemenea că, interacțiunile, interconectările și intercomunicările în matricea societății se reflectă de la disponibilitatea instituțiilor societale, pregătirea membrilor comunității de ale înțelege până la prezența lor manifestă în comportamentul tuturor actorilor sociali. Simultan fațetele invocate din interiorul societății sunt supuse influențelor din exterior și presiunilor energiilor necanalizate. Energii care spre deosebire de cele ale secolului XX în societate de departe numai sunt de sorgintă internă sau la interfernță cu societățile din regiune [1,p. 7-87]. Actualmente se constată că, sursele rămân mai puțin vizibile nu doar pentru că

oprtunitățile EI gen platformele online și conectivitatea constantă continua a fi insuficient înțelese, dar poate cel mai grav este utilizaea lor de alte societăți sau grpări teroriste pentru a destabiliza sau schimba bunul mers al lucurilor pe mapamond[2]. S-au creat deja precedente care demonstrează că, dechiderile civilizaționale nu sunt conectate și cu deschiderile culturale ceea ce proliferează ascendentul utilizării decât al valorificării. Fapt care simplifică fațetele societății deoarece nu face alt ceva decât să diminueaze interacțiunile în componentele matricei sociale, inclusiv dezintegrarea lor.

În acest context investigația se axează și pe elucidarea triadei cauze-efect-consecințe în diversificarea fațetelor societății. Se consemnează pe parcurs că, sursele care alimentează cauzele triadei dezvăluie legătura lor indisolubilă cu tehnologiile informaționale, dar și involutar facilitate de disparitățile legislative. Se atestă că, disparitățile cu mecanisme întârziate de reglamentare se transformă și ajung instrumentariu, adică instrumentalizate și folosite nu arareori în deinstrumentalizarea societății, independent de amplasarea geografică a a cesteia. Este vorba de acțiuni centrifuge care în timp Rproduc efecte ce se transformă în fenomene dificil de monitorizat, dar și de diminuat impactul acestora în comunitate [1, pp. 205-221]. Astfel, concomitent cu afectarea lanțului cauze-efect are loc și devierea consecinței de la normalitate. De asemenea că, devierele din perspectiva timpului social disparitățile legislative conjugate cu oportunitățile noilor deschideri aprofundează nu doar scindările dintre membrii grupurilor constituitoare ale societății, dar crează acces masiv al forțelor din exterior de la control, manipulare, război hybrid nedeclarat până la dreptrui neoimperiale. Vorbim de starea de lucruri din societatea Republicii Moldova care fiind una în devenire și în care capacitatea institutelor societale sunt în curs de constituire continua să rămână una din țintele de interes ale Federației Ruse. Drept exemplu, războiul Federației Ruse împotriva Ucrainei din 24 februarie 2022 a extins starea beligerantă nu doar pe continental European, dar pentru RM este o continuare a războiului civil nedeclarat după implozia URSS-ului (decembrie 1991-iulie 1992) și înghețat până în present [3, pp. 151-170,1]. Această continuitate a stării

beligerante în RM după 2022 vine la pachet cu un război hybrid pe care FR îl desfășoară pe toate palierele vieții societale de la amestec în alegerile electorale, susținerea financiară și nu numai a partidei pro-ruse până la amenințări de pereclitare a parcursului European ales de majoritatea membrilor societății.

Dezvoltând subiectul fațetelor societății în context beligerant studiile se îndreaptă spre cunoașterea spațiilor virtuale și beneficiile acestora privind conexiunea, comunicarea și schimbul de informații la scară globală. De asemenea, cu influența lor asupra lumii reale care este unul complex. În această ordine de idei, se explorează modul în care societățile virtuale pot împiedica coeziunea socială, eroda bunăstarea mentală și chiar distorsiona percepția realității. Și nu în ultimul rând impactul asupra structurii din matricea comunităților sociale.

În acest sens cunoașterea evoluției conceptului de societate virtuală de la geneză până în present este una de referință. Conform studiilor noțiunea în cauză o gasim folosită la sfârșit de secol XIX în *Gemeinschaft und Gesellschaft* (Comunitate și Societate 1887) a lui Ferdinand Tönnies. Astfel, prin „Gemeinschaft" (comunitate bazată pe relații strânse) și „Gesellschaft" (societate bazată pe relații contractuale impersonale) se conturează idea diferiteor tipuri de asocieri sociale din [4], Gemeinschaft, tradus ca „comunitate", se referă la un tip de asociere socială caracterizată de legături strânse, intime și bazate pe valori și sentimente comune. Relațiile din cadrul unei Gemeinschaft sunt adesea organice, bazate pe familiaritate, tradiție și loialitate reciproca ca familia, satul tradițional sau un grup religios strâns. Gesellschaft, tradus uneori ca „societate", se referă la un tip de asociere socială caracterizată de legături impersonale, contractuale și bazate pe interese individuale. Relațiile din cadrul unei Gesellschaft sunt adesea formale, tranzactionale și limitate la o sferă specifică de activitate. Exemple de Gesellschaft includ piața liberă, o corporație birocratică sau o rețea socială online.

Un alt protagonist care a anticipat potențialul spațiilor virtuale pentru societate a fost filosoful John Dewey în secolul XX și în opinia căruia conceptul de „public sphere", reprezintă un spațiu social unde

cetățenii se pot aduna pentru a delibera despre probleme comune și a-și forma opinii [5,pp.23-37]. El considera că, sfera publică este esențială pentru o democrație sănătoasă. J. Dewey a fost și un susținător al noilor tehnologii ale vremii precum presa și telegraful, asttfel extinzând sfera publică ce oferă oamenilor mai multe oportunități de a se conecta și de a-și împărtăși ideile. De asemenea a considerat că spațiile respective ar putea oferi oamenilor o platformă pentru a se conecta cu celalți dincolo de granițele geografice și sociale și pentru a-și împărtăși ideile într-un mod liber și deschis.

Desigur dezvoltarea rețelelor de calculatoare în anii 60 ai sec. XX a dat startul unui nou fenomen: „comunitățile virtuale". Vorbim de spații online unde oamenii se conectau și interacționau în baza intereselor comune, reprezentând o evoluție semnificativă în raport cu interacțiunile sociale tradiționale, limitate de distanța geografică și barierele fizice. În acest sens, apariția ARPANET [6] în 1969, precursorul internetului actual, a facilitat comunicarea între cercetătorii din domeniul apărării, permițând formarea de comunități online. Apariția platformelor de comunicare precum BBS-urile și forumurile online a oferit un spațiu pentru discuții și conexiuni.

In anii 70, pionierii science-fiction-ului, William Gibson și Neal Stephenson, au introdus conceptul de „cyberspațiu", o lume digitală distinctă de realitatea fizică. Operele lor au descris lumi virtuale imersive, accesibile prin intermediul interfețelor computerizate, unde oamenii puteau interacționa și socializa. William Gibson în romanul său din 1984, „Neuromancer" [7], a descris cyberspațiu ca o reprezentare grafică abstractă a informațiilor din rețelele de calculatoare, o lume virtuală vastă și complexă. Neal Stephenson a explorat mai departe conceptul de realitate virtuală în romanul său din 1992, „Snow Crash"[8]. El a descris o lume virtuală 3D imersivă, unde oamenii puteau scăpa de realitatea fizică și își puteau crea propriile identități și vieți.

Indubitabil, era radicală se datorează anilor 80 prin transformări radicale privind modul în care se comunică și interacționează unii cu alții

oamenii. Vinton Cerf și Robert Kahn, sunt considerați a fi inventatorii protocolului de comunicare a internetului, TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) [9]. Acest protocol este esențial pentru ca diferite rețele să poată comunica între ele. Odată cu apariția și dezvoltarea internetului, s-a conturat o nouă frontieră digitală, deschizând calea către o multitudine de platforme virtuale care au revoluționat interacțiunile sociale. Tim Berners-Lee mai tirziu a inventat World Wide Web (WWW) [10]., care este interfața pe care o folosim pentru a accesa informații pe internet. WWW a făcut internetul mult mai ușor de utilizat pentru publicul larg, generând o explozie a noilor forme de comunități virtuale.

Evident evoluțiile au continuat și nivelul rețelelor sociale din 2000 demonstrează transformări semnificative privind modul de conectare și interacțiune online prin platforme ca Facebook și Twitter, dând naștere unor noi forme de identitate și comunitate virtuală.

Actualmente, vorbim de anii 20 ai sec. XXI societățile virtuale ajung să joace un rol crucial în viața multora, oferind platforme pentru conectare, colaborare, activism social și chiar economii virtuale. Pe parcurs, apariția realității virtuale și a realității augmentate are potențialul de a transforma și mai mult natura societăților virtuale și modul în care interacționăm unii cu alții în spațiul digital și ne este tot mai dificil să înțelegem, trăim într-o societate sau în două paralel? Or, societățile virtuale, stimulate de proliferarea platformelor online și de conectivitatea constantă, au redefinit fundamental peisajul interacțiunii umane. Deși oferă beneficii incontestabile, precum facilitarea conexiunii, a comunicării și a schimbului de informații la scară globală, influența lor asupra lumii reale prezintă și un set complex de provocări care necesită a fi abordate cât mai curând posibil.

În continuare cercetările se îndreaptă spre reliefarea interpretărilor privind distorsiunnea realității. Or, interpretarea ***distorsiunii realităţii*** nu este doar o provocare a acestui secol. Drept reper, perspectiva alegoriei peșterii lui Platon, o narațiune enigmatică din Republica [11],

asemanatoare societății virtuale. Este o poveste atemporală ce oferă o perspectivă fascinantă asupra naturii realității, cunoașterii și percepției, devenind o sursă bogată de reflecție în contextul emergenței realității virtuale. Alegoria în sine pune la îndoială modul în care este percepută realitatea. Este lumea virtuală o altă peșteră, o realitate fabricată care distrage atenția de la lumea fizică „adevărată”? Sau pot experiențele virtuale să aibă valoare în sine?

În acest sens, atât peștera din lucrarea lui Platon, cât și realitatea virtuală creează lumi artificiale care captivează simțurile și pot modela percepția asupra realității. În peșteră, prizonierii sunt limitați la umbrele pe care le văd, luând-le ca fiind adevărul absolut. În mod similar, realitatea virtuală ne poate cufunda în medii virtuale captivante, potențial limitându-ne concentrarea la lumea digitală, ignorând aspectele realității fizice. Evadarea din peșteră și confruntarea cu soarele orbitor și lumea reală provoacă o criză existențială pentru prizonier, forțând-ul să reevalueze tot ce credea că știe. Similar și mediul virtual ne poate provoca presupunerile despre realitate, punând la îndoială distincția dintre experiențele virtuale și cele reale. Experiențele artificiale din peșteră și ceea ce se trăește în online ridică întrebări despre valoarea și autenticitatea unor astfel de realități construite. Umbrele din peșteră, deși iluzorii, oferă un -sentiment de confort și familiaritate prizonierilor. La fel și în cazul societății virtuale care poate oferi evadare și satisfacție. Dar rămâne esențialmente evaluarea critică a experiențelor acumulate, recunoscând natura lor artificială și potențialul impact asupra propriei percepții pivind realitatea.

Semnalăm că, diferența în raport cu prizonierii din peșteră constă în faptul că aceștea sunt forțați să trăiască în umbre, în timp ce utilizatorii realității virtuale, să intre în simulări este din propria alegere. Alegerea fiind una conștientă va introduce și agentul de responsabilitate, oferind utilizatorilor puterea de a modela și controla experiențele lor.

În sensul simulării experiențelor in online, Jean Baudrillard în lucrările sale Simulacre și Simulație (1981) și America (1986) a susținut

că societatea a devenit o hiperrealitate, în care simulările și semnele dețin mai multă putere decât realitatea pe care o reprezintă. Totul pare superficial și lipsit de substanță; ne simțim alienați de noi înșine și de ceilalți și suntem prinși în capcană în propriile noastre imagini și nu reușim să conectăm cu realitatea autentică. Pierdem interesul pentru lume și ne resemnăm la starea de lucruri existentă. Nu mai credem că putem schimba ceva. Angajamentul virtual obsesiv poate duce la o devalorizare a experiențelor fizice și la o scădere a abilităților de gândire critică necesare pentru a naviga în complexitățile lumii reale [12].

O altă provocare pentru societatea reală din partea celor digitale este în **reconfigurarea comunității.** De la proximitatea geografică, pe care o analiza Montesquieu in sec al XVIII-lea, la interese comune: în mod tradițional, comunitățile s-au format în jurul proximității fizice. Acum, spațiile virtuale permit oamenilor cu interese de nișă să se conecteze la nivel global, stimulând un sentiment de apartenență care transcende granițele fizice. Acest lucru provoacă noțiunile tradiționale de comunitate și apartenență. De asemeni, interacțiunile virtuale pot fi intense și semnificative, ridicând semne de întrebare dacă pot înlocui cu adevărat profunzimea și complexitatea relațiilor fizice. Comunitățile virtuale pot îndeplini toate nevoile noastre sociale sau creează un sentiment de falsă intimitate?

Un alt aspect de referință în cadrul studiului se referă și la ***identitatea umană*** ca parte a societății. Cu atât mai mult cu cât spațiile online permit să se organizeze autoprezentarea, ceea ce poate duce la o deconectare între identitățile online și ofline. Stare de fapt care ridică întrebări privind autenticitatea, percepția de sine și performanța sinelui în era digitală. În condițiile în care sinele extins în realitatea virtuală și alte tehnologii imersive au potențialul de a altera sentimentul de sine. De asemenea în ce măsură identitățile pot să devină fragmentate în cele două realități: reală și virtuală.

Raționamentul filosofiei privind tensiunea dintre identitatea individuală și identitatea colectivă a fost explorat de Emile Durkheim [13].

În această ordine de idei, susținem că, societățile virtuale pot exacerba această tensiune, permițând indivizilor să-și fragmenteze identitățile pe platforme online, slăbind potențial sentimentul de apartenență la o comunitate fizică, dar nici decum nu le rezolvă construcția propriei identități.

Dezvoltând subiectul se încearcă o conectare a acestuia cu palierul din ***contractul social și participarea*** în societatea reală. Or, spre deosebire de partea semnificativă a vieții simultan are loc virtualul și astfel cum se definește cetățenia și participarea sau în ce măsură comunitățile virtuale intervin în guvernarea lumii reale. În această ordine de idei, apelăm la opiniile lui Thomas Hobbes și John Locke [14] conform cărora societatea este un contract social, în care indivizii renunță la unele libertăți pentru securitatea și beneficiile vieții colective. În timp ce manifestarea societății virtuale în cea reală pot slăbi contractul. Manifestare care înseamnă satisfacerea nevoilor de bază în online și care diminuează stimulentul de a interacționa fizic pe parcurs poate conduce și la o distrugere a coeziunii sociale reale, dar și a încrederii.

O altă provocare pentru interacțiunea socială o reprezintă ***inteligența artificială și algoritmii*** care organizeaza conținutul în online. Utilizatorii, în acest sens, sunt expuși și consumă doar informații care corespund și care le confirmă convingerile existente. Acest lucru poate duce la polarizare socială și poate împiedica discursul constructiv în lumea fizică. Algoritmii care organizează conținut online pot crea bule de filtrare virtuale, limitând expunerea diverselor, inclusiv divergente puncte de vedere și alimentând diviziunile sociale.

O altă fațetă pe care o găsim în societatea virtuală este ***creșterea violenței, a discursului de ură și polarizarea*** care nu fac decît să intesifice starea beligerantă în care ne aflăm. Mediul online oferă mai multă libertate la exprimarea prejudecăților, ideologiilor extremiste dar și la un discurs de ură pentru anumite idei politice, grupuri sociale, religii, etnii.

Provocările invocate trecute prin prisma modului în care societatea virtuală s-a infiltrat în cea reală conturează câteva concluzii- cheie: atât

mediul online, cât și cel real oferă oportunități de interacțiune și conectare cu ceilalți; permit comunicarea prin diverse mijloace, cum ar fi vorbirea, scrierea și imaginile. Ambele oferă platforme pentru interacțiune, comunicare, împărtășire de idei și construirea de relații, contribuind la modelarea identității noastre individuale și sociale.

Totuși, societatea virtuală sporește conflictul și contextul beligerant. Unul dintre argumentele principale în favoarea ideii unei agresivități sporite în mediul online se bazează pe anonimatul oferit de platformele digitale. Lipsa de consecințe imediate și riscul scăzut de a fi identificat pot facilita un comportament impulsiv și agresiv, lipsit de inhibițiile prezente în interacțiunile directe.

Un alt factor important este distanțarea fizică. Lipsa contactului nonverbal și a indiciilor emoționale din comunicarea online poate duce la interpretări greșite și la o creștere a tensiunilor. Lipsa empatiei și a compasiunii cauzată de distanțare poate facilita un limbaj agresiv și un comportament ostil.

De asemenea, natura rapidă și impersonală a comunicării online poate contribui la creșterea agresivității. Lipsa timpului necesar pentru a reflecta și a formula un răspuns adecvat poate duce la reacții impulsive și agresive.

Înțelegerea diferențelor și similitudinilor dintre societatea reală și cea virtuală permit o navigare eficientă în ambele lumi, valorificând atuurile fiecăreia pentru a construi o experiență socială. Cu remarca, societatea virtuală nu este o altă societate, ci o extensie a societății reale. Ea oferă noi oportunități de interacțiune, comunicare și conectare, dar nici decum nu înlocuiește societatea reală, iar găsirea unui echilibru între sfera virtuală și cea reală este esențială.

Referințe bibliografice:

1. Pascaru A. *Provocările societății în algoritmi de cunoaștere.* Chșinău: Print – Caro,2023, 258p.
2. Harari Y. N. *21 de lecții pentru secolul XXI*. Iași: Editura Polirom, 2018, 400p.

3. Pascaru A. *Societatea contemporană între conflict și conciliere: cazul Republicii Moldova*. Chișinău: Tipografia Sirius, 2012.192p.

4. Benoist,A.,& Sunic, T. *GemeinschaftandGesellschaft: Asociological view of the decay of modern society.* Mankind Quarterly, 34(3), 145-168, 1994.

5. Calhoun C. *Two facets of the Public Sphere: Dewey, Arendt, Habermas.* Institutional Change in the Public Sphere: Views on the Nordic Model, 2017, pp. 23-45

6. Featherly, K. *ARPANET.* Enciclopedia Britannica: https://www.britannica.com/topic/ARPANET.

7. Gibson, W. *Neuromancer*. Penguin Publishing Group UK, 288p.

8. Stephenson, N. *Snow Crash*. Penguin Books UK, 1994. 448p.

9. Cerf, V. *NIHF Inductee Vinton Cerf Invented Internet Transmission Protocols: https://www.invent.org/inductees/vinton-gcerf#:~:text=Robert%20Kahn%20envisioned%20the%20Internet%20as%20an%20open%2C,and%20ARPANET%20networks%20to%20interconnect%20and%20interwork%20seamlessly*.

10. World Wide Web Foundation. *A short history of the Web CERN:* https://home.web.cern.ch/science/computing/birth-web.

11. Rheingold, H. L. *Virtual community*. Encyclopedia Britannica: https://www.britannica.com/topic/virtual-community.

12. Silvestri, F. *Baudrillard's Hyperreality and its simulacral foundation*. Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio: http://www.rifl.unical.it/index.php/rifl/article/view/676.

13. Britannica,TheEditorsofEncyclopaedia. *ÉmileDurkheimsummary*. Enciclopedia Britannica: https://www.britannica.com/summary/Emile-Durkheim.

14. Middleton, B. *John Locke vs. Thomas Hobbes: Founders of Modern Political Science* Owlcation: https://owlcation.com/ social-sciences/John-Locke-vs-Thomas-Hobbs-Founders-of- Modern-Political-Science.