

# REVISTA de INFORMATICĂ SOCIALĂ

ISSN 1584-384X

nr. 1/iunie 2004

Universitatea de Vest din Timișoara



## Editori

### **Catedra de Sociologie**

Facultatea de Sociologie și Psihologie

Universitatea de Vest din Timișoara

și

**Institutul Social Român Banat-Crișana**

O publicație a Laboratorului de Informatică Socială

Facultatea de Sociologie și Psihologie

Bv. V. Pârvan nr. 4, cab. 029, 300223 Timișoara

tel: 0256-494068 int. 266; fax: 0256-490770

e-mail: [revistais@socio.uvt.ro](mailto:revistais@socio.uvt.ro)

<http://www.ris.uvt.ro>

ISSN 1584-384X

## CUPRINS

4	<b>Rob KLING</b> - Ce este Informatica Socială și de ce este ea importantă?
26	<b>Laura MALIȚA</b> - Incursiune în Informatica Socială Europeană
32	<b>Gabriela GROSSECK</b> - Repere identitare privind Informatica Socială la Facultatea de Sociologie și Psihologie din cadrul Universității de Vest din Timișoara
39	<b>Adrian MIHALACHE</b> - Penser la guerre. Le débat politique dans les Réseaux Numériques
48	<b>Delia OPREA</b> - Profesor-Elev-Computer, formula educațională a mileniului III
52	<b>Liliana DANCIU</b> - Terapia recuperatorie și calculatorul
61	<b>Gabriela BUTA</b> - Utilizarea Internet-ului în consilierea carierei
64	<b>Tania ȚENE</b> - Informatica - pentru mine?
65	<b>Marcel IORDACHE</b> - Analiza de conținut în contextul metodelor calitative în sociologie
76	Apariții editoriale
77	Recenzii
78	<b>In Memoriam: Prof. dr. Rob Kling</b>

# CE ESTE INFORMATICA SOCIALĂ ȘI DE CE ESTE EA IMPORTANTĂ?

**Prof. Ph.D. Rob KLING**

Center for Social Informatics  
School of Library and Information Science  
Indiana University

Titlul original al articolului este *What is Social Informatics and Why Does it Matter?* și a fost publicat pentru prima oară în *D-Lib Magazine*, vol. 5(1)/1999 ianuarie, Mulțumim soției dr. Kling, prof. Mitzi Lewinson, pentru permisiunea publicării în limba română a acestui articol

## 1.0. Introducere

O concepție de lucru utilă „informaticii sociale” este că aceasta identifică un domeniu de cercetare care examinează aspectele sociale ale computerizării. O definiție mai formală ar fi „studiul inter-disciplinar al proiectării, utilizării și consecințelor tehnologiei informaționale în interdependență cu mediile instituționale și culturale”.

Informatica socială este un domeniu care se definește prin conținutul său (și întrebări fundamentale asupra acestuia) mai degrabă decât printr-un set de tehnici și metode, foarte asemănător cu studiile urbane sau gerontologia. De 25 de ani informatica socială este obiect de cercetare sistematică, analitică și critică, dezvoltând teorii care sunt pertinente pentru înțelegerea proiectării, dezvoltării și operării sistemelor informatice, incluzând rețele intranet, forumuri electronice, biblioteci virtuale și publicații electronice.

Din păcate, studiile de informatică socială sunt răspândite în publicații periodice din diferite domenii, precum informatica, sisteme informaționale, știința informației și anumite științe sociale. În fiecare din aceste domenii se utilizează o terminologie relativ diferită. Această diversitate de medii de comunicare și termeni de specialitate face ca pentru numeroși neavizați (și chiar pentru unii specialiști) să fie dificil de găsit studiile importante. Acesta a fost unul din motivele principale pentru găsirea unui termen nou - informatica socială — pentru a face ca ideile să devină accesibile pentru nespecialiști, pentru a facilita colaborarea și comunicarea între specialiști și nu în ultimul rând pentru a întări dialogul dintre comunitatea de proiectanți și analiștii sociali.

Acest articol tratează câteva idei-cheie din domeniul cercetării în informatica socială și se încheie cu o scurtă discuție asupra profilului domeniului astăzi. Cititorii care doresc să înțeleagă informatica socială, interesați fiind despre originile și influențele sale, pot începe studiul cu secțiunea finală și apoi se pot întoarce la începutul articolului pentru clarificări. De asemenea, acest articol se dorește o scurtă introducere în informatica socială pentru profesioniștii și cercetătorii din domeniul tehnologiei informaționale (TI – n.tr.), incluzând numeroase referințe pentru a-i ajuta pe cei interesați să găsească rapid resurse mai cuprinzătoare.

## 2.0. „Erudiții” despre tehnologiile informaționale și schimbarea socială

Există suficiente alternative la mijloacele de cercetare sistematică a TI și schimbărilor sociale determinate de acestea. Articolele din *Wired Magazine*, de exemplu, adesea ilustrează o alternativă larg cunoscută – „erudiția” vie. În numărul din ianuarie 1998, ziaristul George Gilder scria despre modul în care puterea de calcul a crescut de o sută de milioane de ori din anii '50, iar informaticianul Danny Hillis, în câteva paragrafe pline de optimism, creiona modul în care

computerizarea transformă civilizația. Acest tip de jurnalism de opinie se citește foarte ușor, mai ales că revista Wired este și foarte „colorată”, atât în ceea ce privește articolele, cât și a aspectului tipografic. Din păcate, nu duce însă la acel gen de înțelegere de care au nevoie profesioniștii din domeniul TI.

Wired este un exemplu de revistă care oferă proză pregnantă, dar „erudiții” în domeniul TI, cum ar fi Esther Dyson, își comunică ideile în multe alte forme, cum ar fi cărțile și conferințele susținute. Erudiții (cei ce se consideră astfel sau cei care sunt considerați cei mai buni specialiști în domeniu) joacă roluri sociale interesante. Cei mai buni sunt plăcuți, provocatori și foarte prompti. Dacă apare o nouă temă în această săptămână, pot rapid formula o opinie pertinentă și articulată. Pe scurt, putem spune că adesea ei simplifică și polarizează chestiunile. Din păcate, „eruditul” tipic se bazează pe anecdote și afirmații îndrăznețe, mai degrabă decât pe folosirea lor ca puncte de plecare pentru analiză. Ei se bazează adesea pe propria experiență ca punct de pornire pentru exprimarea opiniilor și nu încurajează cercetarea serioasă și sistematică în domeniul TI și vieții sociale (vezi Nimmo și Combs, 1992).

Profesioniștii TI sunt uneori implicați în munci foarte prozaice de proiectare a sistemelor informatice, selectând și configurând echipamente și dezvoltând strategii și practici referitoare la utilizarea sistemelor rezultate (de exemplu, ce date se vor strânge și arhiva; cum se vor identifica utilizatorii autorizați, cum se organizează pregătirea și consultanța). Detaliile acestei munci de dezvoltare diferă substanțial însă de la un sistem la altul (de exemplu, managementul reclamațiilor din cadrul unei societăți de asigurări, sistemul de sprijin referitor la rezolvarea litigiilor dintr-o firmă de avocatură, accesul public la o bibliotecă on-line, managementul buletinelor informative medicale dezvoltate de o agenție de sănătate, toate vor fi diferite). Totuși, cercetătorii din domeniul informaticii sociale au dezvoltat anumite idei fundamentale care pot ajuta la ameliorarea practicii profesionale și care acoperă o gamă destul de largă de sisteme informatice.

Proiectarea și configurarea sistemelor informatice care funcționează bine pentru oameni și îi ajută în muncă în loc să îi complice, constituie o adevărată artă. Ideile bune pentru proiectarea de aplicații nu sunt nici evidente și nici eficiente când se bazează doar pe considerații tehnologice. Formularea lor necesită înțelegerea modului în care lucrează oamenii și ce fel de practică organizațională se obține. Totuși, mulți manageri și profesioniști adesea se bazează pe criterii simpliste pentru a ajuta la trasarea strategiilor de computerizare, cum ar fi:

1. utilizarea de tehnologii mai avansate (dacă sunt mai rapide și mai ușor de folosit);
2. utilizarea de „tehnologii mai bune” (cum ar fi mai puțin costisitoare sau compatibile cu alte echipamente etc.) sau
3. organizarea sistemelor pentru a deveni mai eficiente.

Există însă și alte linii directe care sunt luate în considerare: înlocuirea muncii repetitive a omului cu sisteme computerizate sau crearea de sisteme computerizate pentru a întări lanțul valoric al unei organizații. Aceste tipuri de ghidaje libere de context nu au fost însă suficiente pentru a ajuta profesioniștii TI să proiecteze sau să implementeze sisteme eficiente.

Limitele lor vor fi ilustrate prin exemple ce se vor prezenta detaliat în secțiunile următoare. Înainte de a ne lansa în discutarea unor idei interesante despre cercetarea din domeniul informaticii sociale, ne vom referi la un fenomen important care poate sta la baza înțelegerii importanței informaticii sociale pentru profesioniștii din domeniul TI, și anume „paradoxul productivității”.

### **3.0. Paradoxul productivității**

Între 1960 și 1980 utilizarea calculatoarelor și creșterea productivității au fost subiecte larg discutate, întâlnite atât în scrierile economiștilor cât și în reclamele la noi sisteme de calcul, și chiar în așteptările multor salariați care se temeau că o computerizare pe scară largă va duce la o societate cu șomaj masiv. Cum costurile pentru achiziționarea de calculatoare au scăzut rapid, multe organizații nord-americane, de stat și private, și-au mărit investițiile în sisteme de calcul. La finele

anilor '80, firmele din SUA cheltuiau aproximativ jumătate din fondurile lor de capital pe calculatoare și telecomunicații. Ca urmare a acestui fapt, economiștii au observat că în statisticile naționale productivitatea muncii nu creștea constant și anumiți manageri au remarcat că investițiile masive în calculatoare nu par să se regăsească în creșteri majore de productivitate.

De la sfârșitul anilor '80 presa de afaceri din SUA era sugrumată de texte care prezentau previziuni despre modalitățile în care computerizarea va determina salturi în productivitate, publicând articole și povestiri în care aceste speranțe erau exacerbate. O serie de articole din revista Business Week din aceea perioadă stau mărturie. De exemplu în februarie 1994, erau publicate două articole scurte scrise de Gene Koretz: „Calculatoarele se pot dovedi o investiție bună: efectul automatizării asupra productivității la locul de muncă” și „... și ele dau Statelor Unite un avans concurențial vizibil”, pentru ca un an mai târziu, în ianuarie 1995, să apară un scurt articol semnat de Dean Foust: „Este câștigul adus de calculatoare atât de mare? Calculatoarele nu cresc productivitatea foarte mult”.

Nu numai profesioniștii TI aveau păreri diferite despre legătura dintre computerizare și creșterea productivității, ci și economiștii, mulți dintre ei fiind de părere că inovația tehnologică este un factor major pentru productivitatea națională. Ei presupuneau că investițiile în TI vor fi reflectate în statisticile naționale atunci când capitalul cumulativ din sistemele de calcul va deveni destul de mare și vor duce la o creștere a productivității. Referindu-se la acest fenomen, anumiți economiști au consacrat termenul de „paradoxul productivității”, mai ales după ce laureatul Premiului Nobel pentru economie din 1987, Robert Solow, a scris: „Putem vedea era computerelor peste tot, cu excepția statisticilor asupra productivității”. Afirmatia lui Solow contrazice însă presupunerea că folosirea pe scară largă a calculatoarelor va influența direct și radical productivitatea. Economiștii aveau opinii diferite când încercau să explice paradoxul productivității. Unii credeau că metodele lor de măsurare a productivității nu erau adecvate, alții pretindeau că mărimea capitalului investit în calculatoare era încă insuficientă pentru a avea consecințe evidente asupra statisticilor economice naționale, iar alții pur și simplu spuneau că efectele erau subestimate. Existau și voci care considerau că managementul defectuos este o cauză esențială a paradoxului productivității.

Nu puțini au fost însă și cei care au văzut în paradoxul productivității un important fenomen social. Din păcate, este ignorat în presa tehnofilă, cum este „Wired Magazine”, și este ocolit de majoritatea „erudiților” din domeniu. În SUA, de exemplu, productivitatea economică anuală a crescut cu o rată mult mai mică între anii '70 și '90 decât în anii '60: în firmele non-agricole s-a înregistrat o creștere de 2,8% între 1960 și 1973 dar numai 1,1% între 1973 și 1996 (Webb, 1998). În timp ce ratele specifice de creștere a productivității muncii variază în anii luați în considerare, și într-adevăr variază în cadrul sectoarelor economice, tendința generală de reducere a ratelor de creștere a productivității muncii măsurate în ultimele două decenii este acceptată de economiști.

Desigur multe s-au schimbat în societățile industriale între primii 20 de ani de după cel de-al doilea război mondial și „cei mai recentii” 20 de ani. O serie de schimbări țin de proliferarea și investițiile masive în sisteme de computere și telecomunicații. De la sfârșitul anilor '80, firmele particulare din SUA au investit cam jumătate din capital în tehnologii ale informației și telecomunicații. Aceste investiții includ sisteme de telefonie „voice-mail” dar și calculatoare. Totuși, fiind o fracțiune importantă a fost susținută de la „revoluția PC-ului”. A avut loc o intensă campanie de achiziții și o campanie de computerizare crescândă în firmele mari care începe să se vadă în investițiile cumulative în tehnologie într-o măsură semnificativă. Aceasta este chiar perioada în care câștigurile în productivitate nu cresc cu un factor de o sută de milioane — cifră pe care Gilder (1998) o avansează ca și câștig în valoare de calcul față de anii '50. În SUA, productivitatea muncii a crescut cu 2-4% pe an în această perioadă, mulți oameni presupunând că informatizarea va influența direct și evident productivitatea, care va crește substanțial. Sistemele de calcul și telecomunicațiile din ce în ce mai moderne pot oferi multe avantaje față de sistemele tradiționale sau mai vechi. Totuși creșterile de productivitate sunt greu de atins cu aplicații de

volum redus și de o mare varietate, pe care mulți profesioniști le utilizează. Acestea pot fi numite „instrumente de productivitate”, dar ele pot ajuta mai mult la ameliorarea aspectului documentelor și prezentărilor, la creșterea profunzimii analizei, la ameliorarea controlului asupra propriilor relații de muncă - în special cu suport de secretariat redus. Acestea sunt câștiguri valoroase, dar nu pot fi considerate „productivitate la nivel global”.

Anumiți economiști sunt preocupați de aceste chestiuni și cred că paradoxul productivității este în primul rând „nereal”. Se va rezolva prin căi optimizate de măsurare a productivității și de fapt printr-o creștere evidentă a investițiilor în sisteme de calcul. Există o dezbateră aprinsă între economiști și analiști organizaționali (vezi Kling, 1996b), cei din urmă sugerând explicații care merg de la „Nu am aflat cum să utilizăm calculatoarele destul de eficient la scară organizațională și socială” (King, 1996) până la descrierea numeroaselor procese organizaționale și practici de muncă care reduc productivitatea în viața reală (Attewell, 1996). Astfel de practici de muncă includ generarea de către manageri a mai multor rapoarte bine detaliate cu ajutorul sistemelor informatice, autorii făcând numeroase ciorne intermediare ale manuscriselor, oamenii având dificultăți cu sisteme de calculatoare care nu funcționează bine etc. Rapoartele pot ajuta managerii să fie mai încrezători în luarea anumitor decizii și măsuri, manuscrisele revizuite de mai multe ori pot fi ameliorate ș.a.m.d. Dar aceste practici nu duc la creșterea „productivității globale”.

Există câteva explicații sociale pentru paradoxul productivității. Și anume:

- a) multe organizații își dezvoltă sistemele în moduri care duc la o mare cantitate de eșecuri de implementare;
- b) puține organizații își proiectează sisteme care efectiv să faciliteze munca oamenilor;
- c) se subestimează substanțial modul în care munca calificată trebuie să extragă valoare din sistemele computerizate.

Luate împreună, aceste observații sugerează că multe organizații pierd valoare potențială din modul în care aplică computerizarea.

Studii recente arată că investițiile în TI au crescut productivitatea anumitor organizații și economii naționale în anii '90 (Brynjolfsson și Hitt, 1998; Dewan și Kraemer, 1998). Totuși datele de la nivelul firmelor individuale arată variații substanțiale de la firmă la firmă (Brynjolfsson și Hitt, 1998: p. 52). Există dovezi care arată că firmele care au avut o politică de computerizare intensivă cu practici organizaționale adecvate sunt mai productive decât media, în timp ce firmele care nu se organizează eficient se află în urma firmelor care nu s-au dotat intensiv cu sisteme de calcul. Brynjolfsson și Hitt. (1998: p 54) estimează că firmele organizate inadecvat cu nivel mare de informatizare, se află în urma firmelor organizate bine, cu nivel mic de informatizare, cu un procent de 10%.

Rezolvarea paradoxului productivității se va face probabil în viitor. Problema în sine ne face să credem că strategiile curente de computerizare nu produc în mod automat și imediat beneficiile economice și sociale scontate într-un mare număr de cazuri. În particular, tehnologia singură, chiar de foarte înaltă calitate, nu este suficientă pentru a crea valoare economică sau socială. Discuția oferă un punct de pornire pentru un interesant set de studii și teorii asupra modurilor în care computerizarea eficientă depinde de atenția sporită acordată organizării și practicilor la locul de muncă. Subiectul va fi discutat pe larg pe parcursul articolului.

#### **4.0. Cercetări inițiale în informatica socială**

Între anii '70 și '80 majoritatea cercetărilor din domeniul informaticii sociale erau focalizate pe organizații deoarece ele erau locurile unde avea loc computerizarea. În ultimii ani însă oameni care nu sunt specialiști tehnici au achiziționat sisteme informatice pentru a le folosi acasă. Era Internetului, în special accesul public la Internet, ridică probleme legate de munca la domiciliu, comunicarea acasă, divertismentul, accesul la informații medicale și alte utilizări personale. Acestea sunt fenomene semnificative, dar diferă de subiectul pe care dorim să-l scoatem în evidență. Ele fac

parte din informatica socială, dar deschid diferite căi de analiză care necesită studii și înțelegere aprofundate (vezi, de exemplu, Anderson și alții, 1995; Kahin și Keller, 1995).

În anii '70 și '80, întrebările despre calculatoare erau de tip deterministic: „Care va fi impactul calculatoarelor asupra comportamentului organizațional dacă am face un anumit lucru?” sau „Ce s-ar modifica în viața socială dacă am face cutare?” sau „Calculatoarele vor ameliora sau vor scădea calitatea muncii?”. Există un număr de studii în care oamenii încearcă să răspundă la această ultimă întrebare, dacă viața la locul de muncă se va ameliora pentru funcționari, ingineri, manageri ș.a.m.d. Întrebările erau adesea formulate în termeni foarte simpli și direcți, și anume: „Ce se va întâmpla, X sau Y? și răspunsul era „Câteodată X, altădată Y”. Nu exista un efect simplu, direct. O mare parte din trăsăturile schimbărilor depindeau de puterea relativă a angajaților. De exemplu, funcționarii se situau mai puțin bine, în medie, decât profesioniștii. Dar câteodată secretarii, care sunt „aristocrații” clasei funcționarilor, erau capabili să obțină optimizări mai evidente în activitatea lor la locul de muncă, mai ales femeile, care se ocupau de procesarea tranzacțiilor în birourile „mai puțin importante” ale băncilor sau firmelor de asigurări. Puterea ocupațională a jucat un rol important în mediatizarea și trasarea căilor prin care s-a realizat restructurarea locurilor de muncă prin introducerea calculatorului (vezi Kling, 1980, Attewell, 1987; Iacono și Kling, 1987).

Se examinau de asemenea și alte seturi de întrebări. În ce măsură organizațiile erau centralizate? Existau multe opinii care spuneau că sistemele de calculatoare vor permite managerilor situați la nivele înalte ale conducerii să aibă informații mult mai detaliate și aproape în timp real despre operațiunile la locul de muncă (cum ar fi activitățile desfășurate în raioanele magazinelor, în birourile editoriale, în sălile de clasă) și că organizațiile vor deveni mai centralizate. Alții susțineau că vor deveni mai descentralizate. Mulți oameni doreau să știe: „Ei bine, care dintre cele două variante este cea reală? Este A sau B?” Anumite studii au constatat că folosirea TI a dus la centralizarea anumitor organizații și alte studii au constatat că același lucru a dus la descentralizare. Multe dintre argumentele care erau prezentate într-o formă de tipul „Este A sau B?” se bazau pe un determinism tehnologic simplu care nu a fost confirmat în studiile aprofundate ulterioare (vezi King, 1983; George și King, 1991). Eșecul analitic al determinismului tehnologic este una dintre consecințele durabile și interesante din cadrul cercetărilor de informatică socială.

Astăzi anumiți analiști (și mulți „erudiți”) încadrează afirmațiile despre impactul TI în viața socială în moduri deterministice, cu afirmații ca „Web înseamnă că publicul va fi mai bine informat decât înainte”. Această încadrare este o abordare față de care specialiștii din domeniul informaticii sociale sunt sceptici. Noi întrebăm: „Când va reuși Web-ul să permită publicului să localizeze informații mai bune? În ce condiții? Cine va face acest lucru? Pentru ce? În ce scop?” De exemplu, oamenii caută informații pentru a face o alegere mai bună a medicului de familie și deci, pentru a avea încredere mai mare în doctorul ales sau caută alternative ale sistemului tradițional referitoare la îngrijirea sănătății, cum este medicina naturistă, îngrijirea post-operatorie? Acest tip de întrebări dovedește o foarte nuanțată înțelegere profesională. Iar acest tip de anchete contextuale ilustrează modurile în care cercetătorii din domeniul informaticii sociale încadrează întrebările pentru a dezvolta o înțelegere analitică a impactului TI în viața socială.

## **5.0. Câteva idei-cheie ale informaticii sociale**

### **5.1. Ce influență are contextul social: Rețelele Intranet în acțiune**

Un mod de a ilustra o abordare contextuală a tehnologiei informației în viața socială este discutarea anumitor studii asupra modului în care firmele de consultanță au adoptat și utilizat sistemele informatice documentare. În 1989 o firmă importantă de consultanță, Price Waterhouse, a cumpărat 10.000 de exemplare de „Lotus Notes”, un sistem de sprijin documentar pentru angajații săi. „Lotus Notes” este similar la prima vedere cu un sistem de tip Internet, cu mecanisme de afișare

și discuții în grup și poșta electronică pentru comunicarea organizațională. În funcție de modul în care este utilizat, poate acționa ca un sistem e-mail, un sistem forum de discuții sau un sistem de publicare electronic și/sau un set de biblioteci virtuale.

Price Waterhouse este o firmă de consultanță internațională cu zeci de mii de angajați în toată lumea, peste 10.000 dintre ei fiind angajați la filialele din Statele Unite. Vice-președintele firmei pe probleme de sisteme informaționale a considerat că „Lotus Notes” este o tehnologie atât de puternică încât se va vinde singură, principala măsură de luat fiind rularea rapidă a acestuia în fața personalului de consultanță și să-i lase pe aceștia să-l utilizeze pentru a găsi metode creative de punere în comun a informațiilor.

Era preocupat că firma sa, având mii de consultanți în diferite birouri în toată America de Nord, lucrează la probleme similare și rareori își împărtășesc cunoștințele. Au fost cazuri în care o echipă de consultanță din Boston se confrunta cu același tip de probleme ca și una din Toronto sau San Francisco, fără să existe un mod simplu de comunicare a cunoștințelor dobândite în chestiunea respectivă. S-a pus atunci întrebarea: Ar putea consultanții firmei care nu lucrează în același birou să folosească un anumit tip de sistem de comunicare și computerizare a informațiilor ca să stocheze ceea ce știu și să pună aceste cunoștințe în comun cu ceilalți?

Primii testați au fost cei din domeniul tehnologiei informațiilor. Aceștia erau înclinați să folosească sistemul Notes; îl considerau interesant și de altfel l-au folosit destul de agresiv pentru a schimba informații despre proiectele la care lucrau. Consultanții pe probleme de impozite ai firmei Price Waterhouse din Washington erau un alt grup care utiliza Lotus Notes (Mehler, 1992). Aceștia studiau comportamentul Serviciului de Venituri Interne (Fiscul) și Congresului SUA și diseminau sfaturi referitoare la impozite către birourile Price Waterhouse din toată țara despre modificările din legislația referitoare la impozite care le puteau afecta clienții. Ei au fost cei care au folosit cel mai mult Lotus Notes pentru a difuza sfaturi referitoare la impozite.

Consultanții firmei răspândiți în birourile din toată țara trebuiau să devină principalii utilizatori ai Lotus Notes. Vice-președintele cu probleme de tehnologia informației considera că Notes este un sistem atât de revoluționar încât oamenii nici nu trebuiau să fie instruiți cu privire la utilizarea sa. Consultanților trebuia să li se dea doar ocazia de a-l utiliza și vor învăța din mers cum să-l folosească în moduri creative. Orlikowski (Orlikowski, 1993) a constatat că partenerii din firmă, consultanții din posturi înalte, îl foloseau destul de puțin. Consultanții mai tineri, denumiți asociați, care erau mai numeroși, îl utilizau în și mai mică măsură. Adesea păreau neinteresați de modul de utilizare a sistemului Notes, renunțau imediat dacă aveau probleme la început cu sistemul și ca grup nu petreceau prea mult timp cu acest sistem. Avem aici un model care prezintă diferite grupuri dintr-o organizație adoptând diferite practici în lucrul cu sistemul Notes. Cum se pot explica aceste diferențe?

O explicație posibilă este dată de sistemul de cointeresare din firmă. Ar fi util să începem analiza prin compararea situației consultanților asociați și partenerilor Price Waterhouse sau a multor alte firme mari de consultanță din America de Nord, care au un sistem foarte solicitant și stresant de promovare. Asociații sunt evaluați din doi în doi ani, pentru promovare sau concediere. În primii ani la o firmă mare, cam jumătate din asociați sunt concediați la fiecare evaluare. În acest sistem „promovare sau concediere”, scopul majorității asociaților este să fie promovați la statutul de parteneri. Consultanții care sunt promovați ca parteneri se așteaptă la salarii de 300.000 de dolari pe an. Promovarea ca partener este „inelul de aur” pe care aceste firme îl utilizează pentru a-și motiva consultanții asociați.

Asociații sunt evaluați în funcție de orele lor justificabile prin note de plată, și li se cere să contorizeze tot timpul petrecut cu activități profesionale pentru firmă. Pe măsură ce „îmbătrânesc”, abilitatea lor de a atrage noi afaceri devine tot mai importantă. „Orele justificabile” înseamnă un cont în care introduc toate plățile ce li se cuvin pentru activitățile lor. Lotus Notes, tehnologia revoluționară, nu a fost prevăzută pentru ei cu un „cont de pregătire” pentru a-și justifica timpul

petrecut cu învățarea sistemului. Consultanții care doreau să utilizeze sistemul Notes trebuiau să aibă un cont unde să-și justifice timpul, și timpul inițial de pregătire era de 20-30 de ore. În 1991, consultanții erau plătiți cu 150 de dolari pe oră, astfel încât trebuiau să găsească un client dispus să plătească 3000-4500 de dolari pentru ca ei să învețe un sistem a cărui valoare nu le era clară încă (dar care putea fi revoluționar). Mulți aveau probleme în justificarea acestei sume de cheltuieli față de clienții lor în momentul în care participau la dezvoltarea sistemului Notes. Se ridica întrebarea esențială: Ce va face de fapt consultantul cu sistemul Notes după ce învață să-l utilizeze? În consecință, puțini consultanți asociați au perceput valoarea sistemului Notes, nu existau demonstrații exemplare care să le arate cum au folosit sistemul alți consultanți de succes din firmă.

Pe de altă parte, partenerii se bucurau de o siguranță crescută a locului de munca (similară cu pozițiile universitare). Își puteau permite să experimenteze cu sistemul Notes. Erau mai dornici să investească un anumit timp pentru a explora, utilizând adesea sistemul de e-mail, câteodată redactând și trimițând rapoarte. Acest studiu de caz contrazice explicația comună referitoare la „generația Nintendo”: „În viitor, nu trebuie să pregătim oameni în utilizarea calculatorului, deoarece copiii Nintendo (sau copiii Internet) vor învăța repede”. În acest caz, în general, consultanții mai tineri erau mai puțin motivați să învețe sistemul Notes decât partenerii mai în vârstă sau de vârstă mijlocie.

Dar care este situația personalului din domeniul tehnologiei informațiilor și a consultanților în impozite? Aceste grupuri aveau un anumit avantaj în ceea ce privește siguranța locului de muncă. Mulți dintre specialiștii în informatică erau tehnofili care erau dornici să lucreze cu o aplicație nouă și interesantă. Sistemul Lotus Notes a fost util pentru oamenii care pot investi timp în învățarea utilizării sale, mai ales când au proiecte comune și motivații majore de a comunica, de a-și documenta munca, de a schimba rapoarte etc.

Consultanții în impozite din Washington aveau o motivație majoră de a arăta că sunt „vizibili” și valoroși pentru firmă. În cazul lor, salariul nu reprezenta un mod de cointeresare, ci doar protecție. Sistemul Lotus Notes le-a permis să se facă cunoscuți; le-a dat capacitatea de a publica în format electronic sfaturile lor și de a le pune rapid la dispoziția multor consultanți din firmă care doreau să consulte baza de date Lotus Notes. Ei sperau că „vizibilitatea” lor va crește și astfel vor arăta că biroul din Washington nu reprezintă o cheltuială în plus, ci o parte importantă, cu contribuții majore, din firmă. Pe scurt, sistemele de cointeresare și motivare din organizația respectivă nu făceau parte din „povestea” originală de marketing a lui Lotus Notes. Caracteristicile interesante de procesare a informațiilor oferite de Lotus Notes au fost subliniate în numeroase relatări din presă tehnică (vezi de ex. Kirkpatrick, 1993).

O organizație sau departament din anumite organizații cu sisteme de cointeresare diferite, pot folosi sistemul Notes în moduri foarte diferite. Modul în care anumiți consultanți din firma Ernst & Young, o altă firmă importantă de consultantă, au folosit sistemul Notes este instructiv (Davenport, 1997; Gierkink și Ruggles, n.d.). Pe scurt, E & Y a creat o organizație (Centrul pentru Cunoștințe de Afaceri) cu scopul de a organiza know-how-ul consultanților firmei în domenii specifice de mare interes. Până în 1997, firma a dezvoltat 22 de rețele sociale distincte transversale de consultanți cu competență în anumite ramuri, reforme organizaționale sau tehnologii care erau importante pentru firmă.

Fiecare rețea avea angajată o persoană cu jumătate de normă pentru a codifica în baza de date Notes informațiile din proiecte specifice de consultanță, pentru a încuraja consultanții din alte birouri să-și aducă contribuția și să promoveze o dezbatere asupra proiectului și să alimenteze baza de date. În anumite cazuri, au fost însărcinați să dezvolte „pachete Power” în sistemul Notes - un set structural și filtrat de materiale on-line incluzând prezentări de vânzări și modele propuse. Davenport a observat ca acești „lucrători din rețea” își înțelegeau domeniile rețelei lor și au constituit sarcini pe termen scurt pentru consultanții răspândiți în toate birourile firmei. În acest caz, firma E & Y a proiectat un „sistem de inteligență” organizațional uman, pentru a împărți ideile și

materialele în domenii specifice. Lotus Notes a servit ca suport informațional — un mediu pentru a stoca, organiza și comunica aceste materiale.

Luete împreună, aceste cazuri ilustrează diferitele consecințe ale utilizării sistemului Notes în marile firme de consultanță, și nu un singur efect fix. Consecințele variate, opuse în diferite contexte, sunt comune în acest domeniu de cercetare. Sarcina noastră ca cercetători nu este doar să documentăm aceste variate consecințe ale informatizării și computerizării, și să le teoretizăm (vezi Lamb, 1996; Robey, 1997). Diferitele sisteme organizaționale de cointeresare și motivare pentru diferitele categorii de specialiști au o cale de a defini un concept cheie care ne ajută să integrăm unele din aceste cazuri aparent disparate (vezi și Marku și Keil, 1994, pentru un studiu de caz). Este posibil ca modul în care sistemul Notes este folosit la Price Waterhouse (acum fuzionat cu Coopers-Lybrand) și E & Y să se fi modificat de când s-au scris studiile folosite în acest articol. Intenția noastră aici nu este de a lăuda E & Y și de a critica Price Waterhouse, ci de a înțelege cum ne-ar ajuta comportamentul organizațiilor să dezvoltăm concepte primite de la o bază empirică care să ne ajute să precizem (sau măcar să înțelegem) variațiile în modurile în care oamenii și grupurile utilizează tehnologiile informatice.

O idee a cercetărilor de informatică socială este faptul că „contextul social” al dezvoltării și utilizării tehnologiei informației joacă un rol semnificativ în influențarea felului în care oamenii folosesc informația și tehnologia, astfel influențează consecințele sale pentru muncă, organizații și alte relații sociale. Contextul social nu se referă la un anumit „nor” abstract care plutește deasupra oamenilor și tehnologiei informației; se referă la o matrice specifică, de relații sociale, de ex. Aici, contextul social este caracterizat prin sistemele specifice de motivare pentru utilizarea, organizarea și schimbul de informații la locul de muncă. În cazurile descrise mai sus, diferitele grupuri de firma Price Waterhouse și E & Y au avut diferite motivații pentru a schimba informații despre cunoștințele acumulate în realizarea proiectelor, și astfel, pentru modul în care au utilizat sau evitat Lotus Notes.

Cazul E & Y ilustrează de asemenea o idee importantă — cea a conceptualizării proiectării calculatoarelor și sistemelor în rețea ca un set de decizii interconectate despre tehnologie și organizarea muncii. Din păcate, meditarea și discutarea computerizării ca reprezentând dezvoltarea configurării socio-tehnologice, mai degrabă decât instalarea pur și simplu și utilizarea noilor tehnologii, nu este comuna. Este comun pentru manageri și tehnologi să discute anumite repercusiuni sociale ale noii tehnologii cum ar fi sponsorizarea proiectelor, pregătirea personalului pentru utilizarea noilor sisteme, și controlul asupra acestui tip de informații. Totuși aceste discuții tratează cele mai multe sau toate comportamentele sociale ca separabile de tehnologii, pe când cazul E & Y sugerează necesitatea imperioasă de a avea o perspectivă tehnico-socială mai integrată. Vom dezvolta aceasta idee cheie cu câteva exemple suplimentare.

## **5.2. Chestiuni legate de procesele de muncă cu sistemele documentare**

Abordările informaticii sociale au fost aplicate anumitor chestiuni foarte importante pentru proiectanții de biblioteci virtuale — lucrul cu sistemele documentare. Cum lucrează oamenii în practică cu aceste sisteme? Știm că anumite viziuni nu s-au concretizat, cum ar fi concepția din anii '80 asupra biroului fără hârtii. Este interesant de speculat de ce un element atât de important din „biroul fără hârtii” este imprimanta laser. De ce cresc constant vânzările de imprimante laser — tot mai rapide, permițând o imprimare color tot mai spectaculoasă, dacă direcția de dezvoltare este abandonarea hârtiei? Este un punct de ruptură conceptuală aici. Nu este din cauză că oamenii ar iubi hârtia așa cum iubesc câinii sau pisicile. Nu este un atașament sentimental. Imprimantele laser nu sunt atât de căutate fiindcă oamenilor le place cum arată și cum se simte la pipăit hârtia standard pentru ele.

Anumitor oameni le place să pipăie o hârtie de foarte bună calitate. Revista „Wired Magazine”, cel puțin, este tipărită în culori vii. Este pregnantă vizual, cu toate că anumiți oameni se

simt derutați de paginile intens colorate. Câteodată oamenilor le plac cărțile și alte documente care sunt tipărite pe hârtie frumoasă, de calitate. Nu trebuie să ignorăm calitățile senzuale ale anumitor tipuri de hârtie. Dar hârtia standard pentru imprimat și copiatoare nu este proiectată pentru senzualitate.

Studiile atente asupra muncii documentare a profesioniștilor și funcționarilor au constatat că numeroase persoane se angajează în activități complexe — cum ar fi adnotarea documentelor; compararea lor, de exemplu, așa cum un editor compară două versiuni ale unui document sau ale unui capitol de carte pentru a vedea ce schimbări sunt; sau integrarea lor, de exemplu, în redactarea unui raport mai cuprinzător (vezi Suchman, 1996). Spațiile de pe ecranele monitoarelor cele mai des utilizate, de 14, 15 inch, sau chiar de 17 inch, sunt prea limitate. Pentru a compara două manuscrise de câte o pagină plină fiecare, este mai util să le parcurgem în paralel, afișate una lângă alta. Acest lucru ar necesita un ecran de 24 de inch. Astăzi monitoarele de 24 de inch costă cam 1500 de dolari și sunt prea scumpe pentru majoritatea birourilor. Cu toate că prețul și masa monitoarelor va scădea în următorul deceniu, hârtia are alte virtuți. Mulți oameni care lucrează cu documente multiple fac însemnări pe ele cu adnotări scurte și scheme care se fac mai greu cu procesoarele de text; în plus le pot lua cu ei în alte birouri. Hârtia este mai simplă și mai versatilă.

Pentru anumite sisteme tranzacționale, cum ar fi rezervările de bilete de avion, trecerea la tranzațiile electronice a fost posibilă deoarece reduce costurile operaționale în emiterea de noi bilete și oamenii fac puține adnotări pe bilete. În schimb, oamenii care fac munci analitice cu manuscrise consideră hârtia un mediu extrem de durabil și util, din diferite motive. O parte din valoarea hârtiei se bazează pe munca de comparare și munca cu documentele puse alături. Este în parte o chestiune de proprietate concretă, și în parte o chestiune de portabilitate — documentele pot fi mutate și transmise în birou sau în afara lui repede, fără să trebuiască să ai un calculator în funcție.

Hârtia joacă un rol important și în anumite contexte unde nu ne-am gândi că se folosește. Un exemplu interesant este cel al sistemelor civile de control al traficului aerian. În filme vedem controlorii de trafic cu ochii fixați pe ecrane strălucitoare, verzi. În practică se bazează pe afișajele computerelor, dar se ține evidența rutelor avioanelor cu ajutorul bucățelelor de hârtie, pe care se înregistrează zborurile, vectorii de zbor și viteza, printre altele. Deoarece își împart munca pe spații aeriene, când avionul trece dintr-un spațiu în altul, ei transmit hârtia mai departe. Gary Stix (1994) examinează:

- a) natura muncii și comunicării pe bucățele de hârtie;
- b) eforturile firmei IBM din 1993 de a automatiza această activitate.

Stix raportează că IBM are o bază de date cu 65 de câmpuri — cam complicată pentru un control de trafic în timp real! Proiectul a fost abandonat de atunci de Autoritatea de Aviație Civilă din SUA (FAA) la un cost de câteva sute de milioane de dolari. Dar FAA va continua să dezvolte programe de upgradare, deoarece calculatoarele pe care rulează sistemul de control al traficului aerian încep să „îmbătrânească” și se găsesc greu pentru ele „piese de schimb”, tehnicieni etc.

Această perspectivă „orientată spre activitate” asupra modului în care oamenii lucrează și utilizează calculatoarele în practică nu este întotdeauna inspiratoare. Mulți oameni lucrează din greu și fac multe lucruri interesante, dar munca lor cu tehnologiile informatice nu este constantă. Specialiștii din diferite domenii, de exemplu, lucrează adesea urmând căi care transcend mediile, noile tehnologii și granițele sociale, în moduri pe care sistemele bazate pe calculator nu se pot integra imediat. Spațiul lor de muncă poate părea dezordonat și ritmul lor de muncă inegal, chiar dacă au sisteme bune de calculatoare care să-i ajute la o parte din muncă. Informatica socială este acel mod durabil de înțelegere a acestor chestiuni în așa fel încât să amelioreze proiectarea și ușurința de utilizare a sistemelor și serviciilor de informații pentru numeroși specialiști și pentru publicul larg.

### 5.3. Sistemele socio-tehnice și publicațiile electronice

Folosirea rețelei Internet ca suport pentru comunicările științifice este o mutație majoră în practica științifică din epoca prezentă și a generat numeroase experimente și dezbateri importante. În comunitățile științifice, aceste comunicații includ e-mail-uri neprotocolare, comunicarea de programe ale conferințelor, punerea în comun a unor manuscrise, acces la versiunile electronice ale publicațiilor de specialitate și dezvoltarea de cercetări convergente dintr-un domeniu. Aceste practici de comunicare devin tot mai importante în numeroase domenii, cu toate că sunt rareori mediul central de comunicare. Totuși, doar un mic număr de analize țin cont suficient de modurile în care dimensiunile sociale ale publicațiilor, cum ar fi proiectarea publicațiilor electronice, influențează utilizarea lor (vezi, de exemplu Kling și Covi, 1995).

O abordare comună a conceptualizării noilor forme de tipul publicațiilor electronice, ziarelor on-line, formularele electronice, site-urilor web sau bibliotecilor virtuale subliniază caracteristicile lor de procesare a informațiilor pe baza tehnologiei informației, cum ar fi facilitarea comunicării între autori și cititori într-un mod mai direct fără intermedierea bibliotecilor sau a cărților scumpe. Abordarea socio-tehnică, explicată mai jos, consideră aceste noi forme ca fiind combinații ale elementelor tehnologiei și relațiilor sociale într-un ansamblu efectiv inseparabil.

Din perspectiva tehnologică a procesării informațiilor, noile medii ca, de exemplu, publicațiile electronice, bazele de date, serverele de tipărire sunt importante deoarece reduc costurile comunicării, extind domeniul participanților și locurilor de unde se pot accesa materialele și îgeneral grăbesc comunicarea. Conform acestei perspective, deoarece oamenii de știință din toate domeniile științifice lucrează cu date și comunică atât formal cât și informal cu alți oameni de știință, toate aceste medii electronice trebuie adoptate și utilizate uniform. Diferențele de valoare vor rezida în diferențele de arhitectură tehnică. De exemplu, cititorii vor fi mai interesați să citească publicația A și nu B deoarece publicația A a asigurat mai multă valoare informațională, prin crearea unui set mai elaborat de legături între articole sau includerea de seturi mai extinse de date și grafice.

Până și cei mai fervenți susținători ai publicațiilor electronice sunt de acord că designul tehnologic singur nu este suficient pentru a asigura o publicație de calitate. Există un puternic consens referitor la calitatea conținutului științific al publicației care este extrem de important pentru a o face viabilă, dar nu s-a căzut de acord asupra metodelor de atragere a materialelor de calitate. Toate propunerile și contrapropunerile pentru atragerea de autori de calitate se bazează pe analizele sociale ale publicației și nu pe analize tehnologice pure. De exemplu, un aspect legat de publicațiile electronice care se dezbate de obicei este rolul recenziei. Există multe moduri de organizare, dar fiecare strategie pentru selectarea recenzorilor și transformarea evaluărilor lor în feed-back pentru autori și criterii de publicare pentru revistă constituie un proces social. Aceste procese sociale sunt suportate de mediul de comunicare și mediul electronic poate facilita sau inhiba moduri specifice de organizare a recenzorilor, recenzarea și editarea.

Valoarea unei analize socio-tehnice poate fi ilustrată prin compararea designului și funcționării a două publicații electronice: Electronic Transactions of Artificial Intelligence și The Electronic Journal of Cognitive and Brain Sciences. La o primă vedere aceste publicații științifice electronice au multe în comun: fiecare este găzduită de un site web, se bazează pe recenzare pentru a selecta articole de înaltă calitate și prezintă articole pentru o preevaluare a publicului înainte de a fi acceptate sau respinse pentru publicarea oficială. Ambele publicații au fost înființate în 1997 și timp de 18 luni au încercat să-și facă un anumit model de publicare. Aceste reviste sunt interesante mai ales pentru modurile în care creatorii lor acționează pentru a atrage autorii să prezinte articole de calitate, și pentru a se asigura că numai articolele de calitate sunt efectiv publicate.

Totuși, una din aceste publicații pare să fie viabilă și cealaltă pe cale de dispariție. Sistemul tehnologic de publicare pentru fiecare funcționează eficient și vom arăta că diferența constă în conceperea lor ca sistem socio-tehnic. Cred că ar fi util pentru cititori să observe contrastele dintre modul de proiectare al fiecărei publicații și să încerce să evalueze care este mai viabil și de ce.

ETAI (Electronic Transactions of Artificial Intelligence) — Tranzacții electronice asupra inteligenței artificiale

ECCAI (Comitetul de coordonare european pentru inteligență artificială) a anunțat apariția ETAI ca publicație electronică în mai 1997, redactor-șef fiind profesorul Erik Sandewall, un pionier al cercetărilor de inteligență artificială din Scandinavia. Editorii publicației și organizatorii au dorit să facă procesul de evaluarea a articolelor mai deschis pentru autori și cititori, prin deschiderea spre public a anumitor etape ale recenziei articolelor. Editorii ETAI spun că:

„ETAI reprezintă o nouă abordare a publicării pe cale electronică. Nu moștenim pur și simplu modelele de la tehnologia mai veche, ci am regândit structura unei comunicării științifice pentru a face uz în mod optim de rețelele informatice internaționale ca și de documentele electronice și tehnologiile legate de bazele de date.”

Ei descriu procesul editorial după cum urmează:

„Articolele trimise către ETAI sunt recenzate într-un proces format din două etape. După trimitere, un articol este deschis publicului pentru discuții on-line în secțiunea News Journal. După perioada de dezbateri de trei luni și după ce autorii au avut ocazia să-l revizuiască, articolul este recenzat pentru acceptare de către ETAI folosind recenzia confidențială și criteriile de calitate ale publicației. Această a doua fază durează relativ puțin, datorită discuțiilor preliminare și posibilei revizuirii. Pe întreaga perioadă a recenziei, articolul este deja publicat în „arhiva inițială de publicare” (din ETAI, 1997, vezi Sandewall, 1998 pentru o descriere mai detaliată a procesului editorial).

ETAI este împărțită în mai multe secțiuni tematice, fiecare cu editorul sau. Site-ul web al ETAI are o secțiune de dezbateri publice legată de fiecare articol propus. O ediție anuală a articolelor publicate, fără discuții, este publicată pe suport hârtie de Academia Regală de Științe a Suediei (KVA).

EJCBS ( Electronic Journal for Cognitive and Brain Sciences) - Revista electronică a științelor cognitive și cerebrale

EJCBS a fost realizat de Dr. Zoltan Nadasdy de la Universitatea Rutgers și este o publicație electronică care „funcționează fără editori” și care oferă următoarele facilități (Nadasdy, 1998a):

„În loc de un sistem de recenzie ascuns, folosim un vot interactiv, în care cei care au comentarii și sugestiile pot prezenta odată cu articolele”.

„În loc de o dezbateri de durată care se întinde pe o perioadă de câteva luni sau ani, pe măsură ce articolele sunt propuse spre publicare oricine poate să trimită mesaje iar autorii le pot răspunde imediat”.

„În loc de designeri web, folosim un soft de formatare automată care transformă documente ASCII simple în HTML. Sistemul suportă ilustrații grafice și le inserează automat în text. Legăturile hipertext sunt de asemenea inserate în articole.”

Nadasdy a încercat să creeze un „sistem autonom” care putea funcționa singur după ce a fost programat. Urma să se bazeze pe cititori ca să acționeze ca recenzori, și nu pe un comitet de redacție. L-a creat cu scopul de “a fi capabil să se comande singur pe baza unor reguli rezonabile”. A dezvoltat un soft care să creeze automat o pagină web cu ilustrații pentru fiecare articol trimis, astfel încât nici o activitate editorială umană, concretă, nu era necesară pentru a propune articole.

„EJCBS folosește o procedură de acceptare în două etape, care face ca recenzia să fie automată și permite cititorilor să controleze acceptarea finală, statutul de recenzare și statutul de arhivare. Lucrările anuale în stadiul de recenzie sunt evaluate de către cititori ... un sistem de cuantificare controlează punctajele acordate de diferitele categorii de cititori. Punctajele sunt transferate într-o bază de date care va face media la finele lunii, și situația finală a lucrării va fi decisă în consecință. Articolele care primesc un anumit punctaj mediu sau peste sunt transferate într-o arhivă de lucrări acceptate. Cele care nu primesc acest punctaj sunt respinse”.

Nadasdy a proiectat EJCBS pentru a optimiza viteza de publicare, pentru a face economii la costuri, pentru a mări interactivitatea și pentru a permite o largă difuzare. El pretinde că „aceste caracteristici sunt toate integrate în sistemul pe care-l numește „publicare interactivă”. Impactul publicării interactive poate fi enorm. El redefiniște conceptele de publicare tradițională, cum ar fi editarea, acceptarea, recenzia, comentariile și arhivarea.

Practicile legate de recenzare folosite de EJCBS și ETAI diferă considerabil. EJCBS se bazează pe o recenzie anonimă realizată de cititori auto-selecționați. Ei vizitează site-ul și dau punctaje unui articol pe baza unor grile de 7 puncte pentru a indica opinia lor asupra calității și importanței sale. Nadasdy spera că „EJCBS va putea să se conducă singur” și a încercat să automatizeze procese editoriale cheie. Este un exemplu extrem de renunțare la studiul și îndrumarea editorială din procesul de publicare și se bazează pe votul cititorilor.

Din contră, un articol care este propus ETAI este un subiect de dezbatere publică pentru membrii comunității științifice. Pe o perioadă de trei luni de recenzie publică, se trimit întrebări și comentarii. Citind discuțiile referitoare la câteva articole, am constatat că s-au trimis puține întrebări. Totuși, ele reflectau o înțelegere aprofundată a problemelor, și unele erau niște contra-exemple elaborate sau reformulări ale poziției autorilor. Răspunsurile autorilor au fost și ele publice și păreau să răspundă întrebărilor de specialitate din mesaje.

Atât ETAI cât și EJCBS au fost inițiate în 1997. ETAI a acceptat cinci articole pentru publicare în 1997 în timp ce EJCBS a prezentat spre dezbatere două articole în septembrie 1997, dar nu a acceptat nici unul. ETAI continuă să primească constant propuneri (opt articole în 1998), în timp ce EJCBS nu. Diferența dintre cele două publicații oferă o ilustrare interesantă a analizei (simplificate) socio-tehnice a sistemelor.

### **5.3.1. Sisteme socio-tehnice**

Cercetările din domeniul informaticii sociale au prezentat anumite idei și constatări utile care se pot aplica la numeroase tipuri de tehnologii ale informației și aduc o perspectivă interesantă asupra acestor dileme legate de utilizarea rețelei Internet. Conceptul de „sisteme informaționale computerizate ca sisteme socio-tehnice” este una din aceste idei care ne ajută să înțelegem atât caracteristicile publicațiilor electronice, cât și mediile digitale.

Tehnologiile informaționale și ale comunicației adesea sunt discutate ca unelte sau simple instrumente, chiar atunci când se refera la combinații complexe de echipamente variate, reguli/roluri/resurse, și practici reale și organizaționale, cum este cazul site-urilor WWW sau sistemele de rezervare a biletelor de avion. Este mai interesant să privim tehnologiile informatice ca „sisteme tehnico-sociale”, acestea fiind de fapt sisteme complexe, interdependente care cuprind:

- oameni în diverse roluri și relații unii cu ceilalți și cu alte elemente ale sistemului;
- hardware (calculatoare, stații de lucru, periferice, echipamente de telecomunicații);
- software (sisteme de operare, utilități și aplicații);
- tehnici (modele de management științific, scheme de votare);
- resurse suport (pregătire / suport / ajutor);
- structuri informaționale (conținut, cei care oferă aceste conținuturi, reguli și norme, cum ar fi cele care autorizează persoanele să folosească sistemele și informațiile în moduri specifice, controlul accesului);

Aceste elemente nu sunt o simplă listă statică, ci sunt interconectate în cadrul unei matrici de dependențe sociale și tehnice. Un proiectant de sistem cu orientare socio-tehnică nu va considera pur și simplu doar aceste elemente atunci când lucrează într-un „studio de design” departe de oamenii care vor folosi acest sistem specific. O proiectare eficientă a sistemelor socio-tehnice necesită de asemenea un set de „procese de descoperire” care să ajute designerul să înțeleagă ce caracteristică este mai importantă pentru persoanele care vor folosi cel mai mult sistemul. Există un număr de procese de descoperire pentru a lua preferințele persoanelor care vor utiliza sistemul.

Aceste procese de descoperire includ etnografia locului de muncă (Simonsen și Kensing, 1997), grupuri esențiale, participarea utilizatorilor în echipele de proiectare (Bolstrom și Heinen, 1977b; Carmel, Whittaker și George, 1993) și strategii participative de design (Schuler și Namioka, 1993; Eckehard și alții, 1997). Aceste abordări diferă în mod semnificativ în ceea ce privește bogăția contextuală a înțelegerii pe care o prezintă și măsura în care oferă viitorilor utilizatori influență și putere în proiectul lor. Aceste chestiuni fac obiectul unor cercetări intense care depășesc informatica socială. Totuși, discutarea lor în detaliu aici ne-ar abate de la atenția principală acordată elementelor structurale ale analizei socio-tehnice.

Pentru scopurile noastre de analiză, ne putem concentra pe trăsăturile structurale ale sistemului socio-tehnic pe care l-am enunțat mai sus. Considerăm designul ETAI și EJCBS nu numai unul de artefacte, cum ar fi aici compilatoarele pe care Nadasdy le-a dezvoltat pentru a transforma automat fișierele articolului trimis în pagini WWW pentru EJCBS. Interacțiunea dintre preliminariile sociale și practica care se reflectă și în caracteristicile designului tehnologic ne ajută să înțelegem gradul diferit de succes al acestor două publicații electronice.

În cazul ETAI, autorii intră în legătură cu potențialii cititori prin articolele publicate. Totuși, pentru a i se accepta un articol spre publicare, un autor trebuie să dorească să-l discute într-un forum public cu alți cercetători din domeniul inteligenței artificiale care se identifica singuri. Acest aranjament adaugă un important element social și discursiv pentru a publica în revistă; autorii trebuie să dorească să participe la această parte a comunității științifice din domeniul inteligenței artificiale prin discutarea cercetărilor lor. Publicarea în ETAI presupune un set de acțiuni sociale relativ publice. Mai mult, staff-ul editorial al ETAI a fost lărgit pentru a include membrii recunoscuți ai Comitetului de coordonare european pentru inteligență artificială și pentru a facilita publicarea lucrărilor sub egida Academiei Regale de Științe a Suediei. Autorii potențiali au motive întemeiate să creadă că articolele lor vor deveni cunoscute membrilor comunității științifice de cercetători din domeniul inteligenței artificiale. După părerea lui Erik Sandewall, această notorietate este o „binecuvântare” cu două tăișuri: poate duce la creșterea cunoașterii științifice a unui cercetător datorită unei lucrări bine primite sau poate fi un motiv de stânjenală pentru autorii care au prezentat lucrări prost concepute, prost dezvoltate sau prost primite.

Publicația electronică EJCBS apare mai problematică privită ca sistem socio-tehnic. Un autor care propune un articol va primi voturi și posibile comentarii de la cititori anonimi, dar nu are un forum în care să răspundă sau să poarte dezbateri cu cititorii. În timp ce ETAI are un comitet de redacție ai cărui membri participă la o diversitate de rețele sociale de înalt nivel științific și promovează publicația, EJCBS a fost concepută de un om de știință cu un statut relativ modest și cu puține legături în comunitatea științifică, care ar dori să vadă sistemul funcționând fără activități editoriale sau de promovare - în mod autonom. Autorii care publică în EJCBS nu au garanția nici unei atenții din partea oamenilor de știință foarte activi din domeniu. Nadasdy (1998b) crede că „a demonstrat funcționalitatea conceptului sau despre publicația electronică și că oamenii trebuie doar să se obișnuiască să-l folosească”. Comentariul sau reflectă o perspectivă focalizată pe tehnologie, care acordă mult mai multă atenție scrierii automate și procedurilor de vot decât căutării de soluții pentru a mobiliza efectiv un grup activ de autori și cititori în jurul publicației.

Am dezvoltat aceste două exemple pentru că ne ajută să observăm cum o perspectivă socio-tehnică asupra unei publicații electronice ne ajută să înțelegem mai bine cum pot servi sau nu ca mediu vibrant pentru comunicarea în cadrul comunității. Nadasdy a făcut publicitate publicației invitând circa 100 de cercetători importanți să-și publice articolele aici. Câțiva dintre ei au trimis comentarii încurajatoare, dar nici unul nu și-a prezentat articolele de cercetare pentru recenzie și posibilă publicare. Softul lui Nadasdy funcționează; dacă o publicație electronică este doar un obiect tehnologic, el a creat „o publicație care funcționează”. Totuși, o adevărată „publicație funcțională” necesită un flux continuu de autori și cititori, apoi designul necesită o abordare mai sofisticată socio-tehnică decât cea propusă de Nadasdy. Aceste idei se pot extrapola dincolo de

publicațiile electronice, extinzându-se la biblioteci virtuale, forumuri electronice etc.

Este, de asemenea, posibil să revedem cazurile referitoare la sistemul Lotus Notes în firmele de consultanță pentru a examina proiectarea lor ca sisteme de comunicare socio-tehnice în cadrul rețelei sociale a firmelor. O diferență majoră între Price Waterhouse și E & Y rezidă în faptul că cea din urmă a creat noi grupuri sociale cu responsabilități legate de selectarea, organizarea și diseminarea informațiilor pentru care Lotus Notes putea fi un mediu util.

Mai mult, conceptul de sisteme socio-tehnice ne poate ajuta să înțelegem anumite diferențe dintre site-urile WWW și bibliotecile virtuale care sunt mult sau puțin utilizate. Ca sisteme tehnologice, sunt colecții de soft, date (texte, imagini etc.), linkuri și metadate (indici etc.) care rulează pe calculatoare legate în rețea. În calitate de sisteme socio-tehnice, ele necesită atenție specială din partea noastră în ceea ce privește:

- persoanele aflate în diferitele roluri și relații unele cu altele și cu alte elemente ale sistemului,
- resurse suport (pregătire / suport / ajutor),
- structuri de informații (conținut și cei care oferă acest conținut, reguli/norme, cum ar fi cele care autorizează oamenii să utilizeze sistemele și informațiile în moduri specifice, controlul accesului) și ne punem întrebări despre importanța conținutului lor pentru diferite grupuri, cine este autorizat să modifice conținutul și în ce fel acest lucru are o anumită influență etc.

Există multe întrebări similare care ne ajută să conectăm obiecte tehnologice într-un mod viu cu o anumită parte din lumea socială. Ca practică de proiectare, o abordare socio-tehnică necesită de asemenea un proces de descoperire care ajută proiectanții să înțeleagă efectiv sfera de viață și muncă a persoanelor care vor utiliza sistemele lor.

#### **5.4. Infrastructura computerizată și accesul public la informații prin Internet**

Există nenumărate exemple de utilizare și valorificare a Internetului în oferirea de noi tipuri de comunicații pentru a sprijini o diversitate de activități umane în orice profesie și orice instituție. În SUA, clasa profesioniștilor și clasa de mijloc consideră Internetul util pentru comunicarea cu anumite agenții guvernamentale, pentru anumite forme de cumpărături, pentru investiții, pentru menținerea legăturilor cu familia și prietenii prin poșta electronică, precum și ca sursă de divertisment.

Există de asemenea și multe exemple în care Internetul permite publicului din clasa de mijloc să aibă un acces mai bun la informații importante (vezi Kahin și Keller, 1995). În Statele Unite, publicul începe să facă apel la sursele medicale din rețea, să caute răspunsuri alternative pe Internet, să intre în grupuri de dezbateri etc., câteodată ocolind sistemul medical oficial.

Anumite persoane caută sfaturi de medicină alternativă sau informații despre chestiuni pe care medicii lor nu le prezintă prea clar. Chirurgii, de exemplu, pot fi foarte buni în operații, dar nu sunt întotdeauna în stare să-i facă pe oameni să înțeleagă ce presupune procesul de refacere. Oamenii află câteodată că anumite surse pe Internet pot fi extrem de utile ca alternative sau informații suplimentare. Aceasta este doar o ipoteză, dar există dovezi că Internetul oferă un mijloc de comunicare alternativ pentru mulți oameni din clasa de mijloc care ocolesc medicina oficială. Există relatări că doctorii au reacții diferite față de pacienții care se simt mai bine informați și care le pun câteodată la îndoială sfaturile - de la încurajare la iritare. Ce tip de schimbări în relația sistematică pacient-medic vor rezulta din aceasta este greu de prevăzut.

În Statele Unite, vice-președintele Al Gore promovează conectarea în rețea pentru biblioteci, spitale și școli, spunând că dacă sunt interconectate, utilizarea lor va ameliora educația și va permite serviciilor publice optimizate. Cum să transformăm concret aceste rețele în sisteme de suport social semnificative este o întrebare la care nu s-a găsit încă răspuns.

În timp ce mulți își instalează linii telefonice suplimentare pentru folosirea calculatoarelor on-line, furnizorii de servicii telefonice și internet la prețuri accesibile se află în marile orașe (Kahin

și Keller, 1995). Accesul la ISP și chiar la servicii telefonice de bază este mai problematic în multe zone rurale. În 1995, aproximativ 28,8 milioane de persoane în SUA în vârstă de peste 16 ani aveau acces la Internet la serviciu, la școală sau acasă; 16,4 milioane foloseau internetul și 11,5 milioane din aceștia foloseau rețeaua Web. Cam 80% din ei foloseau Internetul cel puțin o dată pe săptămână. Totuși, aproximativ 182 milioane de oameni cu vârsta peste 16 ani nu aveau acces la internet (Hoffman, Kalsbeek și Novak, 1996). Un studiu efectuat la scară națională în 1997 a constatat că deținerea de calculatoare și accesul la e-mail erau într-o creștere rapidă - cam 94% din locuințe aveau telefon, 37% aveau calculatoare personale; 26% aveau și modem și 19% aveau acces on-line (McConnaughey și Lader, 1998). Numărul persoanelor care au acces la Internet crește în continuare rapid.

Ar fi posibil să credem că accesul tehnologic este prima condiție pentru a extinde utilizarea Internetului. „Accesul tehnologic” se referă la accesul concret la echipament adecvat, inclusiv calculatoare cu viteză potrivită și echipate cu softul adecvat pentru o anumită activitate. Scenariile înfățișând „omul obișnuit” care folosește Internetul des presupun că suportul hard este ușor de organizat și că accesul la informații și servicii nu este problematic.

Din contră, „accesul social” se referă la know-how, un amestec de cunoștințe profesionale, resurse economice și abilități tehnice de a folosi tehnologiile într-un mod care să optimizeze practica profesională și viața socială. În practică, accesul social și abilitățile diverselor organizații și persoane din diferite sfere ale societății de a folosi într-adevăr aceste servicii - va deveni critică dacă doresc să treacă de la laboratoare și proiecte-pilot la utilizare pe scară largă acolo unde pot vitaliza națiunea și economia. Accesul social nu trebuie privit ca o componentă adițională la o „structură tehnologică”. Mulți proiectanți de sisteme au aflat, de exemplu, că un sistem bine proiectat nu se referă doar la “o interfață de calculator” după ce structura internă a fost realizată. Designul interfeței umane și structurile interne sunt strâns legate pentru sistemele care efectiv vin în sprijinul muncii și comunicării între oameni (vezi Consiliul Național de Cercetare din 1997). Într-un mod similar, accesul social este integrat designului și dezvoltării sistemelor și serviciilor care se vor folosi pe scară largă.

Anumiți analiști nu consideră accesul social la Internet pentru „oamenii obișnuiți” ca fiind problematic, deoarece cred că vom asista la o scădere rapidă a costurilor de acces și la o creștere continuă a deprinderilor de lucru cu calculatorul. Din această perspectivă, timpul și piețele vor rezolva majoritatea problemelor legate de acces. Spre deosebire de aceștia, noi credem că accesul social la Internet se va dovedi foarte frustrant pentru mulți oameni, pe baza constatărilor unor studii aprofundate asupra folosirii calculatorului și Internetului.

Cu toate că 50% din locuințele din SUA vor avea probabil calculatoare până în anul 2000, organizațiile au fost locurile cele mai importante pentru adoptarea sistemelor informatice în rețea, mai ales ca implementatori ai tehnologiilor avansate. Există puține studii asupra utilizării computerelor acasă. Într-un studiu detaliat asupra „locuințelor obișnuite” (HomeNet), cercetătorii au constatat că folosirea Internetului este prea grea pentru mulți „oameni obișnuiți” (Kiesler, Kraut, Mukhopadhyay și Scherlis, 1997):

„Peste 70% din utilizatorii casnici au sunat la biroul de asistență. Apelurile au reprezentat comportamentul celor mai sofisticați utilizatori. Ceilalți au renunțat imediat ce s-au lovit de bariere în utilizare. Problemele pentru care au fost consultați cei de la biroul de asistență s-au referit la instalarea de servicii telefonice, configurarea softului de telecomunicații, tonul de ocupat (utilizatorii credeau că au greșit ei!), bug-uri de soft, lipsă de experiență cu mouse-ul, tastatura, terminologia, butoanele radio și meniurile. În interviurile noastre la domiciliu, am observat însă că existau mult mai multe probleme pe care participanții nu le-au raportat biroului de asistență.

„... am crezut că datorită faptului că toată lumea a învățat să folosească calculatoarele și a marilor avantaje pentru oameni oferite de Internet, influența abilităților inițiale în utilizarea calculatorului va scădea cu timpul. Ne-am înșelat. Chiar și după un an de experiență pe Internet,

abilitățile inițiale ale participanților în rețea încă erau o barieră pentru folosirea Internetului. Acest rezultat a fost valabil pentru diferite grupe de vârste și sexe”.

Aceste constatări servesc de avertisment referitor la așteptările noastre că publicul nord-american să devină rapid „o națiune în rețea”. O constatare a proiectului HomeNet care pune pe gânduri este că familiile cu copii adolescenți foloseau Internetul mult mai mult decât celelalte. Credem că mulți din acești adolescenți au devenit „consultanți tehnici” indispensabili pentru părinții lor.

#### **5.4.1. Infrastructura pentru suportul de calcul electronic este atât socială, cât și tehnologică**

Calculatoarele personale sunt mult mai complicate de instalat și folosite decât televizoarele și aparatele video. În ciuda glumei potrivit căreia majoritatea oamenilor nu știu nici cum să-și programeze aparatul video și privesc cum clipească pe afișaj cifrele 00:00, majoritatea oamenilor pot privi o casetă video și se pot bucura de divertismentul produs de ea. În contrast, calculatoarele care folosesc servicii în rețea necesită configurări mult mai complexe care se pot modifica odată cu schimbările survenite în rețea și efectuate de furnizorii de servicii.

Sistemele computerizate eficiente care folosesc serviciile Internet vor necesita resurse tehnologice în special în urma dezastrelor naturale complementare pe care să ne putem baza (imprimante, electricitate - demnă de încredere în zonele urbane, mai puțin în cele rurale). Ceea ce se apreciază mai puțin bine este modul în care infrastructura care face calculatorul funcțional include de asemenea o varietate de resurse cu caracter social. Instalatorii de sisteme competenți din punct de vedere tehnic, profesorii și consultanții din domeniu sunt cele mai evidente resurse sociale. Pe lângă toate acestea, oamenii care folosesc aplicații avansate în rețea au nevoie de cunoștințe - să fie capabili să învețe să le integreze eficient în practicile lor de lucru - pe baza cunoștințelor dobândite de la alții.

Există o dezbateră referitoare la cât de mult s-a simplificat utilizarea calculatoarelor în ultimul deceniu. Este probabil mai ușor să folosești un calculator individual. Totuși sistemele de operare dominante, cum ar fi Windows 95/98 INT, Unix (și Linux), pot pune în dificultate experții când aplicațiile sau componentele interacționează defectuos. Infrastructura sistemului este un sistem socio-tehnic deoarece abilitățile tehnice depind de personal calificat, proceduri administrative etc. iar abilitățile sociale sunt ajutate de tehnologii de sprijin mai simple (de exemplu procesoarele de text pentru crearea de documente tehnice, telefoanele celulare și pagerele pentru contactarea consultațiilor rapide (Kling, 1992). Sistemele care funcționează prost nu sunt doar pierderea unei oportunități, cum ar fi o carte cumpărată, dar necită. Atunci când oamenii își organizează ziua pe baza așteptării că tehnologiile cheie vor funcționa bine și aceasta nu se întâmplă, adesea pierd foarte mult timp încercând să facă sistemul să funcționeze, așteptând personalul calificat să vină să repare defecțiunea etc.

Aplicațiile funcționale sunt de obicei sprijinite de o infrastructură socio-tehnică puternică. „Caracteristicile de suprafață” ale sistemelor de calculatoare sunt cele mai vizibile și primul subiect de dezbateră și analiză. Dar ele sunt doar o parte din proiectele de informatizare. Multe părți importante ale sistemelor informatice nu sunt vizibile imediat sau interesante în nouitatea lor. Acestea includ infrastructura tehnică, cum ar fi electricitate fără riscuri de întrerupere (care poate fi valabilă pentru o zonă urbană din America, dar problematică în zonele izolate sau după dezastre majore). Ele implică de asemenea o serie de elemente de sprijin de specialitate - din partea persoanelor care documentează caracteristicile sistemului și pregătesc pe alții pentru a le folosi; a consultanților care răspund imediat și care pot diagnostica și repara defecțiunile din sisteme.

Multe din cercetările despre infrastructura adecvată provin din studii referitoare la sisteme care au fost subperformante sau au dat greș (Star și Ruhleder, 1996; Kling și Scacchi, 1982). Infrastructura socială pentru un anumit sistem informatic nu este omogenă în diferite arii sociale. De exemplu, sistemul Worm Community a fost un instrument de colaborare pentru biologii care lucrau în sutele de laboratoare din

diferitele universități; infrastructura socială esențială pentru conectivitatea în rețea și deprinderile de folosire a sistemului UNIX depindeau de organizarea muncii în laborator și de resursele universității respective (vezi Star și Ruhleder, 1996). Cercetătorii au considerat că acest sistem este bine proiectat din punct de vedere tehnic dar că este mai degrabă slab ca instrument de colaborare, din cauza suportului inegal și adesea limitat pentru cerințele sale tehnice în diferitele laboratoare universitare. Pe scurt, o infrastructură socio-tehnică locală slabă poate submina funcționalitatea eficientă a sistemelor computerizate, inclusiv cele din casele oamenilor, așa cum am discutat mai sus (vezi de asemenea Haddon și Silverstone, 1995).

### **6.0. De ce este importantă informatica socială**

Cercetările de informatică socială se referă la utilizarea tehnologiei informației și schimbările sociale în orice arie socială, nu numai în firme și instituții. Cercetătorii din acest domeniu s-au interesat mai ales de dezvoltarea de cunoștințe solide, demne de încredere, referitoare la tehnologia informației și schimbările sociale, pe baza unor cercetări empirice sistematice, pentru a constitui informații utile atât pentru dezbateri publice legate de politici și strategii, cât și pentru practica profesională. Mulți dintre noi am dezvoltat concepte care să ajute la înțelegerea designului, utilizării, configurării și/sau consecințelor tehnologiilor de informare și comunicare pentru ca acestea să devină într-adevăr operaționale pentru oameni. Acest lucru contravine campaniilor de promovare a tehnologiilor, foarte optimiste dar adesea a priori, care au uneori succes la public, câteodată sunt valoroase, uneori abandonate, uneori inutilizabile, și deci provoacă pierderi previzibile și creează false iluzii. Acesta este un exemplu important care subliniază importanța informaticii sociale, pe care l-am subliniat în acest articol. Această perspectivă asupra informaticii sociale are repercusiuni importante pentru politicile publice, practică profesională și formarea profesioniștilor din domeniul tehnologiei informațiilor, (vezi Kling, 1993; Kling și Allen, 1996; Kling, Crawford, Rosenbaum, Sawyer și Weisband, 1999).

Cercetările de informatică socială investighează de asemenea noile fenomene sociale derutante care apar atunci când oamenii folosesc tehnologii informatice, cum ar fi modurile în care oamenii capătă încredere în echipele virtuale (Iacono și Weisband, 1997) sau modurile în care normele disciplinare influențează oamenii de știință să folosească mediile de comunicare electronice (Kling și McKim, sub tipar). Dar aceste fenomene vor constitui tema principală a unui alt articol.

În acest articol am identificat câteva idei cheie care provin din 25 de ani de cercetări sistematice, analitice și critice asupra tehnologiei informațiilor și vieții sociale. Există alte surse pentru o privire mai detaliată (Kling, 1993; Kling și Allen, 1996; Bishop și Star, 1996; Kling și Star, 1998; Kling, Crawford, Rosenbaum și Weisband, 1999).

Alți cercetători din domeniul informaticii sociale pot să sublinieze alte idei. Am ales să insistăm asupra exemplurilor din firme și instituții deoarece tehnologia informațiilor și schimbările în domeniul organizațional (informatica organizațională) au fost cercetate cu mai multă atenție și teoretizate pentru firmele mari, mai mult decât utilizarea calculatorului acasă, de exemplu.

### **7.0. Informatica socială ca denumire de domeniu**

Informatica socială este un neologism. Am scris cu entuziasm despre informatica socială, dar mulți oameni sunt reticenți când e vorba de temeni noi cu posibile conotații derutante. Denumirea de informatică socială a rezultat din discuțiile din 1996 în cadrul comunității cercetătorilor care se ocupă cu acest tip de studii. Câțiva cercetători din domeniu au participat la un atelier de lucru la UCLA asupra aspectelor sociale legate de bibliotecile virtuale în 1996 (vezi <http://dliis.gseis.uda.edu/DLI>). În cursul discuțiilor am realizat că nu aveam o denumire generică pentru domeniul pe care îl numim acum informatică socială. Am folosit diferite variante, cum ar fi „analiza socială a computerizării”, „impactul social al computerizării”, „cercetarea sistemelor

informatică” și „cercetarea comportamentală a sistemelor informatică”.

Unii dintre noi am simțit că a venit timpul să facem acest domeniu mult mai accesibil prin găsirea unei denumiri care să servească ca indicator eficient. În loc să fim sceptici față de o nouă titulatură, ne-am concentrat atenția asupra unei denumiri pe care să o putem folosi. O mare parte dintre noi a discutat **rere** ca „analiza socială a computerizării”, „informatică interpretativă”, „sisteme socio-tehnice” –dar termenul „IS” a părut ca alternativa cea mai puțin ofensivă. Unora le-a inspirat curiozitatea, altora le-a displicut, în timp ce unii au sugerat că „informatica interpretativă” este cea mai bună denumire. Denumirea de informatică socială a suscitată un viu interes. Un coleg de la o altă universitate mi-a spus că nu știa cum să denumească succint domeniul sau de interes când căuta o catedră de profesor. Când a aflat despre informatica socială, a simțit că este o denumire extrem de potrivită pentru domeniul sau de interes. Dar cunosc și alți oameni de știință, profesori universitari, mai ales cei care sunt în instituții academice monodisciplinare, care au cercetări exact în acest domeniu, și care vor fi reticenți față de adoptarea acestui termen, deoarece adoptarea lui nu ajută în lupta lor pentru obținerea de fonduri de cercetare, pentru atragerea de studenți și la realizarea unui impact cât mai puternic al cercetărilor în cadrul disciplinelor definite în mod tradițional.

Există numeroase publicații în care apar articole de cercetare în informatica socială. O listă completă ar fi prea lungă, dar multe din ele au publicat un anumit număr de articole din domeniu. Există câteva reviste care sunt surse utile de studii din domeniul informaticii sociale, cum ar fi „Information Society” și anumite publicații din domeniul sistemelor informaționale cum sunt „The Information Systems Research”. Studii de informatică socială apar și în publicații legate de comunicare, cum ar fi „Journal of Communication” și în publicația electronică „Journal of Computer - Mediated Communication” (Kling, Rosenbourg și Hert, 1998). Revista „Journal of the American Society of Information Science” a publicat un număr special în octombrie 1998 dedicat informaticii sociale. Revista „Communications of the ACM” publică de asemenea articole bazate pe cercetarea din domeniu. Există numeroase cărți (vezi Dutton, 1997; Huff și Finholt, 1994; Kling, 1996; Kiesler, 1997; Smith și Kollock, 1998), și DeSantis și Inek – sub tipar). Cercetarea este realizată în diferite discipline, în special în anumite științe sociale, informatică, calculatoare și sisteme informatică.

Fundația Națională pentru Știință a sponsorizat un atelier pe tema *Progrese în informatica organizațională și socială* în toamna anului 1997 pentru a ajuta la dezvoltarea domeniului. Participanții au caracterizat informatica socială ca fiind „studiul interdisciplinar al proiectării, utilizărilor și consecințelor tehnologiilor de informare și comunicare care studiază interacțiunea lor cu contexte instituționale și culturale”

Această definiție stabilește anumite granițe și articulează focalizarea pe informatica socială. De exemplu, simple studii asupra numărului de oameni care folosesc Internetul pentru scopuri specifice care nu au examinat aceste utilizări în contexte instituționale și culturale nu vor fi considerate studii de informatică socială. Totuși, aceste date pot fi utile ca parte a unei analize de informatică socială.

În plus, participanții la atelierul menționat au caracterizat cercetările de informatică socială ca fiind analitice, critice sau normative. Orientarea analitică se referă la studiile care dezvoltă teorii despre tehnologiile informaționale în contexte instituționale și culturale sau la studii empirice care sunt organizate pentru a contribui la astfel de teoretizări. Am pus un accent mai mare pe cercetările analitice în acest scurt articol. Orientarea critică se referă la examinarea tehnologiilor informaționale din perspective care nu adoptă în mod automat și „necritic” scopurile și convingerile grupurilor care proiectează, introduc sau decid asupra unor tehnologii informaționale specifice.

Discuția noastră despre utilizarea sistemului Lotus Notes în lumina structurilor de cointeresare organizațională ilustrează orientarea analitică în informatica socială. Orientarea critică este poate cea mai recentă (Agre și Schuler, 1997). Ea încurajează specialiștii și cercetătorii să

examineze tehnologiile informatice din multiple perspective (cum ar fi diferiții utilizatori în diferitele contexte, ca și cei care proiectează, implementează și întrețin asemenea sisteme) și să examineze posibilele „moduri de eșec” și pierderi de service, ca și operațiunile ideale sau de rutină în domeniul TIC. Acest articol ilustrează o perspectivă critică în examinarea utilizării sistemului Lotus Notes, proiectarea publicațiilor electronice și accesul publicului la Internet.

O carte bazată pe acest atelier de lucru examinează caracteristicile domeniului, unele din ideile cheie și probleme legate de predarea lor (Kling, Crawford, Rosenbaum, Sawyer și Weisband, 1999). Include de asemenea discuții referitoare la modurile de dezvoltare ale domeniului, de comunicare a ideilor cheie ale informaticii sociale către comunitățile relevante de profesioniști și oameni de știință și îmbogățirea programei pentru studenții de la calculatoare.

Informatica socială are o pagină web la adresa <http://www.slis.indiana.edu/SI> și o mică colecție de forumuri de discuții on-line. Pagina web include secțiuni care prezintă și creează link-uri către cursuri, conferințe, programe de studii, etc. Există multe posibilități de a face cercetări în domeniul informaticii sociale, de a aplica ideile din cercetări în practica profesională sau în învățământ. Vă invit să vă alăturați nouă într-o aventură pasionantă.

### **Mulțumiri**

Această lucrare a beneficiat de dezbateri pe tema informaticii sociale cu numeroși colegi și studenți. Phil Agre, Bill Arms, Holly Crawford, Blaise Cronin, Elisabeth Davenport, Joanna Fortuna, Amy Fniendlander, Roberta Lamb, Suzanne Iacono, Geoff McKim, Javed Mostafa, Howard Rosenbaum, Steve Sawyer, Deborah Shaw, Bob Travica și Suzanne Weisband au făcut comentarii asupra diferitelor ciorne ale acestui articol. Discutarea comunicării științifice pe Internet se bazează pe cercetări comune cu Geoff McKim. Această activitate a fost finanțată parțial de granturile NSF, FIRI-9714211 și HSB-9872961.

### **Referințe**

1. Agre, Philip E. and Douglas Schuler, (Eds), 1997. *Reinventing Technology, Rediscovering Community Critical Studies in Computing as a Social Practice*, Norwood, N.J.: Ablex.
2. Anderson, Robert H., Tora K. Bikson, Sally Ann Law, and Bridger M. Mitchell. 1995. "Universal Access to E-mail: Feasibility and Societal Implications," RAND, MR-650-MF, 267 pp., <http://www.rand.org/publications/MR/MR650/>.
3. Attewell, Paul. 1987. "The Deskilling Controversy." *Work and Occupa-tion*. 14(3):323-346.
4. Attewell, Paul. 1996. "Information Technology and the Productivity Challenge." in Kling, 1996a.
5. Bishop, Ann and Susan Leigh Star. 1996. "Social Informatics for Digital Libraries," *Annual Review of Information Science and Technology (ARIST)*, 31, pp. 301-403.
6. Bostrom, Robert P. and J.S. Heinen 1977. "MIS Problems & Failures: A Socio-Technical Perspective, Part I: The Causes." *MIS Quarterly*, 1(3), 17-32.
7. Bostrom, Robert P. and J.S. Heinen 1977. "MIS Problems & Failures: A Socio-Technical Perspective, Part II: The Application of Socio-Technical Theory." *MIS Quarterly*, 1(4), 11-28.
8. Bowker, Geoffrey, Susan Leigh Star, William Turner, and Les Gasser, (Eds). 1997. *Social Science, Technical Systems and Cooperative Work: Beyond the Great Divide*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
9. Brynjolfsson, Erik and Loren Hitt. 1998. "Beyond the Productivity Paradox." *Communications of the ACM*. (August) 41(8):49-55.
10. Carmel, Erran, Randall D. Whitaker, and Joey F. George. 1993. "PD and joint application design: A transatlantic comparison." *Communications of the ACM* (June) 36(6):40-48.
11. Davenport, Thomas. 1997. "Knowledge Management Case Study: Knowledge Management at Ernst & Young", <http://www.bus.utexas.edu/kman/E&Y.htm>.
12. DeSanctis, Gerardine and Janet Fulk, (Eds.) (In press). *Shaping Organization Form: Communication, Connection, And Community*. Newbury Park, CA: Sage.

13. Dewan, Sanjeev and Kenneth L. Kraemer. 1998. "International Dimensions of the Productivity Paradox." *Communications of the ACM*. (August) 41(8):56-62.
14. Dutton, William, Ed. 1997. *Information and Communication Technologies: Vision & Realities*. New York: Oxford University Press.
15. Dyson, Esther. 1990. "Not just another spreadsheet. (Big Accounting firm purchases Lotus' Notes groupware)" *Forbes* (Feb 5) 145(3):161.
16. Dyson, Esther. 1990. "A notable order for groupware. (10,000 copies of Lotus Notes for Price Waterhouse)." (May 1) *Datamation* 36(9):51.
17. Eckehard, Doerry, Sarah A. Douglas, Arthur E. Kirkpatrick, Monte Westerfield. 1997. "Participatory Design for Widely-Distributed Scientific Communities." *Proc. 3rd Conference on Human Factors & the Web, Designing for the Web: Practices & Reflections*, June 12, 1997, Denver, Colorado, USA. <http://www.uswest.com/web-conference/proceedings/eck.html>.
18. George, Joey F. and John Leslie King. 1991. "Examining the Computing and Centralization Debate." *Communications of the ACM* 34(7):62-72.
19. Gierkink, Tia and Rudy Ruggles. N.D. "Leveraging Knowledge for Business Value: Creating Living Knowledge Representations through the Power of Communities." <http://www.businessinnovation.ey.com/mko/html/levera.html>
20. Gilder, George. 1998. "Happy birthday Wired." *Wired* (January) 6.01.
21. Haddon, Leslie and Roger Silverstone. 1995. "The Domestication of ICTs: Households, Families, and Technical Change." In Mansell and Silverstone.
22. Hibbitts, Bernard. 1996. "Last Writes: The Law Review in the Age of Cyberspace," *First Monday*, (September) 1(3).
23. Hibbitts, Bernard. 1997. "E-Journals, archives and knowledge networks: A Commentary on Archie Zariski's defense of electronic law journals," *First Monday*, (July) 2(7).
24. Hillis, Danny. 1998. "The big picture." *Wired* (January) 6.01.
25. Hoffman, Donna L., William D. Kalsbeek, and Thomas P. Novak. 1996. "Internet and Web Use in the United States: Baselines for Commercial Development." Project 2000 Working Paper, Owen Graduate School, Vanderbilt University. July.
26. Huff, Chuck and Thomas Finholt, (Eds.) 1994. *Social Issues in Computing: Putting Computing in its Place*. New York: McGraw-Hill.
27. Iacono, Suzanne and Rob Kling. 1987. "Changing Office Technologies and the Transformation of Clerical Jobs." in Robert Kraut (ed.) *Technology and the Transformation of White Collar Work*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
28. Iacono, Carol S. and Suzanne Weisband 1997. "Developing trust in virtual teams." *Proceedings of the Hawaii International Conference on Systems Sciences*, Hawaii. (CD-ROM).
29. Kahin, Brian and James Keller, (Eds.) 1995. *Public Access to the Internet*. Cambridge, Ma: MIT Press.
30. Kiesler, Sara (Ed.) 1997. *The Culture of the Internet*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
31. Kiesler, Sara, Robert Kraut, Tridas Mukhopadhyay, William Scherlis. 1997. *Homenet Overview: Recent Results from a Field Trial of Residential Internet Use*, Carnegie Mellon University. Pittsburgh, PA 15213, <http://homenet.andrew.cmu.edu/progress/ovrview8697.html>
32. King, John L. 1983. "Centralized versus decentralized computing: Organizational considerations and management options," *Computing Surveys* 15(4):320-349.
33. King, John. 1996. "Where is the Payoff from Computing?," in Kling, 1996a.
34. Kirkpatrick, David. 1993. "Groupware goes boom: effects of groupware software packages on corporations." *Fortune* (Dec 27)128(16):99-103. Reprinted in Kling 1996a.
35. Kling, Rob. 1980. "Social Analyses of Computing: Theoretical Perspectives in Recent Empirical Research," *Computing Surveys*, (March) 12(1):61-110.
36. Kling, Rob 1992. "Behind the Terminal: The Critical Role of Computing Infrastructure In Effective Information Systems' Development and Use." Chapter 10 (pp: 153-201) in *Challenges and Strategies for Research in Systems Development*. William Cotterman and James Senn (Eds.) New York, John Wiley. <http://www-slis.lib.indiana.edu/kling/pubs/webinfra.html>
37. Kling, Rob. 1993. "Organizational Analysis in Computer Science". 1993. *The Information Society*, 9(2):71-87. <<http://www.slis.indiana.edu/SI/orginf.html>>

38. Kling, Rob (Ed.). 1996. *Computerization and Controversy: Value Conflicts and Social Choices* (2nd edition). San Diego: Academic Press. <http://www-slis.lib.indiana.edu/kling/cc/index.html>
39. Kling, Rob. (1999, in press). "Can the 'Next Generation Internet' Effectively Support Ordinary Citizens?" *The Information Society* 15(1).
40. Kling, Rob and Jonathan P. Allen. 1996. "Can Computer Science Solve Organizational Problems?: The Case for Organizational Informatics." In Kling, 1996.
41. Kling, Rob and Lisa Covi. 1995. "Electronic Journals and Legitimate Media in the Systems of Scholarly Communication." *The Information Society*. 11(4):261-271.
42. Kling, Rob, Holly Crawford, Howard Rosenbaum, Steve Sawyer, and Suzanne Weisband. (1999, forthcoming). *Information Technologies in Human Contexts: Learning from Organizational and Social Informatics*. Center for Social Informatics. Indiana University, Bloomington, IN. (<http://www.slis.indiana.edu/CSI>).
43. Kling, Rob and Roberta Lamb. 1996. "Analyzing Visions of Electronic Publishing and Digital Libraries" by Rob Kling and Roberta Lamb in *Scholarly Publishing: The Electronic Frontier*. Gregory B. Newby and Robin M. Peek (Eds.) Cambridge Ma: The MIT Press, <http://www.slis.indiana.edu/kling/pubs/EPUB6.htm>.
44. Kling, Rob and Geoffrey McKim. (In press) "The Shaping of Electronic Media in Supporting Scientific Communication: The Contribution of Social Informatics." In Jack Meadows, Editor. *Electronic Communication and Research in Europe*. European Commission, <http://academia.darmstadt.gmd.de/seeheim/thebook/index.html>.
45. Kling, Rob, Howard Rosenbaum, and Carol Hert. 1998. "Social Informatics in Information Science: An Introduction," *Journal of the American Society for Information Science*. 49(12):1047-1052, <http://www.asis.org/Publications/JASIS/v49n1298.html>.
46. Kling, Rob and Walt Scacchi. 1982. "The Web of Computing: Computing Technology as Social Organization," *Advances in Computers*. Vol. 21, Academic Press: New York.
47. [Kling and Star 1998] Kling, Rob and Susan Leigh Star. 1998. "Human Centered Systems in the Perspective of Organizational and Social Informatics," *Computers and Society* (March) 28(1):22-29, <http://www-slis.lib.indiana.edu/kling/pubs/CAS98A-O.htm>.
48. Lamb, Roberta. 1996. "Informational Imperatives and Socially Mediated Relationships," *The Information Society*. (Jan-Mar) 12(1):17-37, <http://info.cwru.edu/rlamb/infoim19.html>.
49. Mansell, Robin and Roger Silverstone. 1995. *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*. New York. Oxford University Press.
50. Markus, M. Lynne and Mark Keil. 1994. "If we build it, they will come: Designing information systems that people want to use." *Sloan Management Review*, (Summer) 35(4):11-25.
51. McConaughy, James W. and Wendy Lader. 1998. "Falling Through the Net II: New Data on the Digital Divide." *National Telecommunications And Information Administration*: Washington, D.C.
52. Mehler, Mark. 1992. "Notes Fanatic." *Corporate Computing*, (August) 1(2):160-164.
53. Nadasdy, Zoltan. 1998. "A Truly All-Electronic Publication System," Paper presented at the AAAS/ICSU/UNESCO Workshop on Electronic Publishing and Scientific Communication. Paris (October).
54. Nadasdy, Zoltan. 1998. Personal communication. October 1998, UNESCO Annex. Paris.
55. Nimmo, Dan and James E. Combs. 1992. *The Political Pundits*. Praeger Publishers. New York.
56. Orlikowski, Wanda J. 1993. "Learning from Notes: Organizational Issues in Groupware Implementation," *The Information Society*, (Jul-Sep) 9(3):237-250. Reprinted in Kling, 1996a.
57. Poltrock, Steven E and Grudin, Jonathan, 1994. "Interface Development in a Large Organization: An Observational Study." adapted from *ACM Transactions on Computer and Human Interaction*, (March) 1(1):52-80 and reprinted in Kling 1996a.
58. Robey, Dan. 1997. "The Paradox of Transformation: Using Contradictory Logic to Manage the Organizational Consequences of Information Technology," in *Steps to the Future: Fresh Thinking on the Dynamics of Organizational Transformation*, Christopher Sauer and Phillip Yetton (Eds). San Francisco: Jossey-Bass Inc.
59. Sandewall, Erik. 1998. "Scientific Communication on the Internet. The ETAI Experience.", <http://www.ida.liu.se/ext/etai/1998/01/>.

60. Schuler, Doug and A. Namioka. 1993. *Participatory Design: Principles And Practices*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
61. Simonsen, Jesper and Finn Kensing. 1997. "Using ethnography in contextual design." *Communications of the ACM*, (July) 40(7):82-88.
62. Smith, Marc and Peter Kollock (Eds). 1998. *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
63. Solow, Robert M. 1987. "We'd better watch out," *New York Times Book Review*, (July 12) :36.
64. Star, Susan Leigh and Ruhleder, Karen. 1996. "Steps towards an ecology of infrastructure: Design and access for large-scale collaborative systems," *Information Systems Research* 7:111-138.
65. Stix, Gary. 1994. "Aging Airways." *Scientific American*, (May) 270(5):96-104. Reprinted in Kling, 1996a.
66. Suchman, Lucy. 1996. "Supporting Articulation Work: Aspects of a feminist practice office technology production". In Kling, 1996a.
67. Webb, Roy H. 1998. "National productivity statistics." *Economic Quarterly*, (Winter) 84(1):45-64.
68. Wellman, Barry, Janet Salaff, Dimitrina Dimitrova, Laura Garton, Milena Gulia and Caroline Haythornthwaite. 1996. "Computer Networks as Social Networks: Virtual Community, Computer Supported Cooperative Work and Telework," *Annual Review of Sociology* 22:213-38.
69. Wellman, Barry and Milena Gulia. 1998. "Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities." pp. 163-90, in Smith and Kollock.
70. Zariski, Archie. 1997. "'Never Ending, Still Beginning': A Defense of Electronic Law Journals from the Perspective of the E-Law Experience," *First Monday*, (June) 2(6).
71. Zariski, Archie. 1997. "'Knowledge Networks' or Discourse Communities?: Response to Hibbitts' Commentary on Electronic Journals," *First Monday*, (August) 2(8).

# INCURSIUNE ÎN INFORMATICA SOCIALĂ EUROPEANĂ

lector drd. Laura MALIȚA

Universitatea de Vest din Timișoara  
Facultatea de Sociologie și Psihologie

## Introducere

Termenul de Informatică Socială (IS) este unul relativ nou, din 1996<sup>1</sup>, dar conceptul nu este unul nou. Adoptarea acestui termen este urmarea unor îndelungi dezbateri, analize și discuții, după ani întregi de cercetare în acest domeniu<sup>2</sup>. Deși se consideră că termenul își are originile în Statele Unite, preocupări similare au existat și în Europa, în special în nordul continentului, în Scandinavia și Marea Britanie<sup>3</sup>.

IS este o interdisciplină ce studiază proiectarea, utilizarea și consecințele TI (Tehnologia Informației), un rol important având și interacțiunea cu contextele sociale, instituționale și culturale (Klingb, 2000). Ideea de bază a IS este că tehnologiile informaționale nu sunt create pentru a fi utilizate în mod izolat, astfel încât contextul social este de o importanță majoră.

Până la definirea sa (și chiar și de atunci) se foloseau alți termeni, cum ar fi: „impactul social al computerizării”, „analiza socială a computerizării”, „politici informaționale”, „computere, oameni și societate”, „studii ale comunicării mediate de computer”, „cercetarea sistemelor informaționale”, „cercetarea modului de comportare al sistemelor informaționale”, „interacțiunea om-computer” (Sawyer&Eschenfelder, 2002) ș.a. De asemenea, un alt termen foarte important, înrudit cu IS este Informatica Organizațională sau Informatica Socială în cadrul organizațiilor (Sawyer&Rosenbaum, 2000).

Indiferent care dintre termenii de mai sus sunt folosiți, astăzi se consideră că IS este o disciplină intermediară, o interdisciplină sau metadisciplină (având legătură cu Matematica, Informatica sau Știința Computerelor, Sociologia, Psihologia, Antropologia, Statistica, Metodologie, Economie, Drept ș.a.m.d.).

Dacă termenul IS este de dată recentă, în schimb cercetarea în acest domeniu este realizată cam de pe la începutul anilor '70 (când au început studiile despre computerizare) și nu o dată cu apariția Internetului, așa cum consideră unii autori.

În cadrul cercetării în IS, sunt evidențiate:

- *contextul social* (acesta joacă un rol esențial în influențarea modurilor în care oamenii folosesc informațiile și tehnologiile și astfel cum toate acestea au repercursiuni pentru cum își structurează și organizează munca, cum interacționează și cum își construiesc sau imaginează propria lor existență) și
- *pluralismul metodologic* (sunt utilizate mai multe metode, ca: analiza calitativă, observația, interviul ș.a., cercetarea în IS fiind de asemenea caracterizată de includerea orientărilor normative, analitice și critice).

Așa cum prevede curricula disciplinei de IS, studenții ce vor absolvi acest tip de curs (program, modul) vor trebui să fie capabili să joace un rol activ în dezvoltarea de noi soluții specifice tehnologiei informaționale pentru oameni din alte domenii (Weert&Munro, 2003), dar și

<sup>1</sup> Termenul de „Informatică Socială” a fost adoptat oficial la un workshop despre „Aspecte sociale ale bibliotecilor digitale” la UCLA.

<sup>2</sup> A se vedea pentru detalii <http://www.slis.indiana.edu/SI/concepts.html>.

<sup>3</sup> Se poate vedea în acest sens <http://www.slis.indiana.edu/SI/notes.html>.

în aplicarea efectivă a acestora, pentru sporirea calității muncii, dar și a vieții (Klinga, 2000). De asemenea, ei vor trebui să fie interesați de probleme legate de consecințele NTIC<sup>4</sup> și în viitor.

Având în vedere scurta introducere a ceea ce reprezintă Informatica Socială și cercetarea în Informatica Socială, în continuare sunt prezentate universitățile și institutele europene ce au această disciplină (sau alta cu nume ce este similar IS) în componență, o parte din proiectele europene desfășurate (sau în curs de desfășurare) în cadrul acestor instituții, precum și câteva modalități de a vă abona la o listă de discuții sau grup de știri în acest domeniu. Din păcate, în Europa nu există încă organizații în acest câmp, doar în Japonia.

### **Programe și cursuri europene de IS**

În Europa nu sunt numeroase universități sau institute unde să existe programe de studii intitulate „Informatică Socială”. Există însă această disciplină (poate cu altă denumire, uneori) la majoritatea universităților ce au și facultăți (departamente) cu profil socio-uman. Dintre universitățile sau institutele ce au programe de studii intitulate „Informatică Socială” amintim:

- [Sozialinformatik](#) (cu informații doar în germană), Berufsakademie Stuttgart, este un program ce descrie legăturile dintre informatică și partea practică a științelor sociale.
- [Wirtschaftsinformatik](#) (informații doar în germană), University of Hamburg. Acest program orientat pe informatică, include cursuri despre consecințele și impactul TIC în societate.
- [Social and Business Informatics](#) la University of New Castle upon Tyne. În cadrul acestui program sunt studiate aspecte privind integrarea TIC în serviciile sectorului public, cum sunt: sănătatea, educația, serviciile sociale, administrațiile locale etc.
- [Social Informatics](#), University of Ljubljana, Slovenia. Acest program interdisciplinar presupune ca la absolvire studenții să aibă cunoștințe și abilități pentru folosirea TIC în munca de cercetare, la metode statistice, la utilizarea sistemelor informaționale și a bazelor de date. De asemenea, studenții mai trebuie să fie capabili să rezolve problemele sociale ce emerg din Societatea Informațională.
- [Web Sociology and Social Informatics](#), University of Oslo, Norvegia. Obiectivele acestui curs sunt să stabilească și să sprijine o cooperare mai strânsă între profesiile aferente științelor sociale și informatică.
- [Informatique sociale](#), l'Université Montpellier, Franța. În cadrul acestui curs sunt studiate aspecte ale Societății Informaționale, progresele din domeniul informatic, contextul social al folosirii NTIC, aspecte privind inteligența artificială etc.

### **Programe și cursuri europene similare, dar care nu se numesc IS**

Cursurile înrudite, ce nu au denumirea de „Informatică Socială”, dar care prezintă aspectele sociale ale computerizării, sunt mult mai numeroase și se găsesc în aproape toate țările europene. Astfel, există:

- [Master in Web Design& Strategy](#), Centro Studi Orientamento, Italy, este un program împărțit pe trei secțiuni: comunicare, tehnologia și strategia programării în spațiul virtual.
- [Master in 'Web Design & Strategy'](#), Institutul European de Design Web, Uhuru, Italy, similar cu cel anterior, dar este doar în italiană.
- [Systems Analysis](#), Umea University, Suedia. Specializarea în informatică la acest curs poate fi realizată prin mai multe subcursuri: Sisteme informatice și organizații, Computere, oameni și muncă și Metode, analize și design.
- [Information Technology and Society](#) London School of Economics, este un program ce explorează concepte și teme privind rolul sistemelor informatice în societate.

---

<sup>4</sup> NTIC = Noile Tehnologii Informaționale și de Comunicare

- [School of Informatics](#), [BSc Information Systems](#), [MSc in Library and Information Studies](#), [MSc in Information Systems](#), [MSc in Information Systems and Technology](#), City University of London, sunt programe ce descriu, în această ordine: comerțul electronic și securitatea informatică (și nu numai); aspecte privind bibliotecile în Societatea Informațională; metode și tehnologii pentru reprezentarea, gestionarea și diseminarea informațiilor; utilizarea efectivă a tehnologiilor informatice și a sistemelor informatice în organizații.
- [The Graduate School of Social and Political Studies](#), [MSc in Science and Technology Studies](#), University of Edinburgh. Aceste cursuri permit studenților să exploreze relația dintre știință, tehnologie și societate.
- [International School of Social Sciences Master's Programme on Information Society](#) [Master's Programme on Information Society 2](#), International Schools of Social Sciences, University of Tampere, Finlanda. Aceste programe consistă în diferite aspecte ale Societății Informaționale.
- [MSc in Digital Technologies and Society](#), [BSc Sociology and Social Research](#), [BSc Sociology, Culture and New Media](#), University of Surrey, Marea Britanie. Aceste programe interdisciplinare definesc rolul TIC în societate și în științele sociale, în special.
- [Master's Programme in HCI](#), [Undergraduate program in HCI](#), Royal Institute of Technology, Stockholm, Suedia. Sunt programe ce prezintă relația om-computer.
- [Information Architecture and Web Usability](#), [Human-Computer Interaction](#), Graz University of Technology, Austria. Prin aceste programe sunt prezentate aplicații ale TIC în societate, dar și aspecte sociale privind interacțiunea om-computer.
- [Division of Information and Communication Studies](#), [Web Information Management](#), Northumbria University, Marea Britanie. Scopul acestor programe este acela de a crea studenților responsabilitatea furnizării de date electronice, folosind TIC.
- [Information Management](#), Queen Margaret University College, Marea Britanie. Este un program ce prezintă aspecte sociale ale computerizării în Societatea Informațională.
- [ESST](#), ESST University Belgia. Este un program de master ce prezintă ansamblul interdisciplinar Societatea Informațională, Știința și Tehnologia în Europa.
- [Program in e-Governance](#), Swiss Federal Institute of Technology, Lausanne, Elveția. Acest program descrie oportunitățile TIC pentru sectorul public.
- [Information Technology in Education](#), Trinity College, Dublin, Irlanda. Acesta este un program ce descrie oportunitățile generate de TIC pentru educație, dar și consecințele sociale generate de TIC în educație.

### **Cercetarea europeană în IS**

La nivel european există următoarele institute (centre) de cercetare în IS:

- [Institute for Social Informatics](#), Copenhaga, Danemarca – se ocupă de aspectele psihologice privind securitatea informatică - integritatea și protecția datelor, dreptul de confidențialitate și de anonimitate asupra anumitor tranzacții financiare sau dreptul la libertatea informațională (dreptul de a scrie și a vorbi liber), dar și de protecția împotriva virușilor sau a accesului neautorizat. De asemenea, institutul se ocupă și de aplicarea facilităților tehnologiilor informaționale în comunicare.
- [IPLab](#), Royal Institute of Technology, Stockholm, Suedia – în cadrul acestui institut există un grup interdisciplinar de cercetători, dar și de studenți ce se ocupă de studii și cercetări în informatică, sociologie, psihologie, design și despre aspecte sociale privind computerizarea.
- [The Newcastle Centre for Social & Business Informatics](#), University of New Castle upon Tyne, Marea Britanie - acest centru colaborează îndeaproape cu Universitatea din New Castle, fiind orientat spre cercetarea aspectelor sociale, economice, manageriale, organizaționale și culturale ale proiectării, dezvoltării, implementării și folosirii TIC.

Totodată, în cadrul acestui centru se fac studii despre consecințele sociale ale computerizării.

- [Virtual Society Programme: The Social Science of Electronic Technologies](#), Brunel University, Marea Britanie, acest centru dezvoltă politici și practici pentru o mai bună înțelegere a domeniului TIC, pentru o mai bună utilizare a acestor noi mijloace de comunicare și informare. În cadrul acestui centru sunt oferite rezultatele mai multor cercetări întreprinse în Marea Britanie pentru a se putea contura mai bine contextul social al noilor tehnologii informaționale.
- [Social Informatics Group](#), Napier University School of Computing, Edinburgh, Marea Britanie – acest centru furnizează informații obținute în urma diverselor proiecte de cercetare în domeniul TIC, informații ce sunt adresate mediului academic, sectorului privat și public, dar și întregii comunități.
- [The International Institute for Socio-Informatics](#), Bonn, Germania. În cadrul acestui institut sunt desfășurate activități de cercetare internațională a implicațiilor computerizării în mediul social. Un grup interdisciplinar de cercetători din domeniile informatică, științele sociale, psihologie și științele educației studiază despre aspectele sociale ale Internetului, ale multimedia, ale CSCW (Computer Supported Cooperative Work), ale interacțiunii om-computer ș.a.m.d.
- [Human Communication Research Centre](#), University of Edinburgh, Glasgow and Durham, Marea Britanie – în cadrul acestui centru sunt adunate teorii și metode de la disciplinele informatică și cele ale științelor sociale pentru a se putea înțelege mai bine cum comunică oamenii.

În cadrul acestor institute, centre și universități europene (dar nu numai), au fost dezvoltate numeroase *programe* și *proiecte* de Informatică Socială. O parte din acestea sunt deja încheiate, altele sunt în curs de desfășurare. De asemenea, multe sunt în colaborare și cu alte institute sau centre din Statele Unite, în special, dar și din alte țări. Dintre cele mai importante se pot enumera:

- [ELEGI](#) (23 parteneri în Europa) Universitatea Montpellier, Franța.
- [Virtual Village](#), Universitatea New Castle și Universitatea Plymouth.
- Simulation and Internet Courses in Social Science, Joint European Project JEP-10454-98,(1998-2002, având ca parteneri [University of Surrey](#), Guildford (UK), [Dnipropetrovsk State University](#), Dnipropetrovsk (UKR) și [Universität Koblenz-Landau](#), Abteilung Koblenz, Koblenz (D)).
- Universitatea Brighton, Marea Britanie, cu proiectele:
  - [Presenting and interpreting health risks and benefits: the role of the Internet - funded by the ESRC](#)
  - [The use of electronic patient records \(EPRs\) in the maternity services: professional and public acceptability - funded by the Department of Health](#)
  - [DELICIS. Distance Education for Librarians: Creating an Information-competent Society - funded by the EU Leonardo programme.](#)
- Institutul Internațional de Informatică Socială, Bonn (pentru detalii vezi site-ul <http://www.iisi.de>), cu proiectele:
  - WissPro Knowledge-Project "Informationssysteme in context": Virtual Learning Communities in design- and IT-oriented studies
  - IRANngoCS.net "Introduction of the Community System BSCW to the Iranian NGO Network".
- [Virtual Society?](#)
- Universitatea Napier, Edinburgh, Marea Britanie, cu proiectele:
  - [Patterns for X](#)
  - [Social Computing](#)

- [OPAL](#)
- [Net Quality](#)
- [Com.com holyrood evaluation](#).
- Universitatea Surrey, Marea Britanie, cu proiectele:
  - [European IST projects](#)
  - [European Esprit projects](#)
  - [European COST actions](#)
  - [European ACTS projects](#)
  - [EPSRC projects](#)
  - [Mobile Virtual Centre of Excellence](#).
  - [projects in the Mobile Communications Group](#)
  - [projects in the Multimedia and DSP Research Group](#)
  - [projects in the Networks Research Group](#).
- Universitatea Northumbria, Marea Britanie, cu proiectele:
  - [Pathfinder](#).
  - The Early History of Personal Computing in Europe
- POSTI <http://www.esst.uio.no/posti/>, Asociația Europeană Interuniversitară de Știință, Societate și Tehnologie, Belgia.  
De asemenea, există și câteva **grupuri de știri** sau **liste de discuții** în acest domeniu. Astfel, câteva dintre acestea sunt:
  - [Institute for Social Informatics](#), Copenhaga, Danemarca;
  - The Cyber-Society-Live List, [www.jiscmail.ac.uk/lists/cyber-society-live.html](http://www.jiscmail.ac.uk/lists/cyber-society-live.html), Universitatea Northumbria, Marea Britanie.
  - Asociația Europeană Interuniversitară de Știință, Societate și Tehnologie, Belgia, <http://esst-lists.uio.no/mailman/listinfo/research-network@esst.uio.no>.

## Bibliografie

1. Kling, Rob, 2000(a), „Social Informatics: a new perspective on Social Research about Information and Communication Technologies”, Prometheus, Taylor & Francis, vol. 18, no. 3, p. 245-264.
2. Kling, Rob, 2000 (b), „Learning about Information technologies and social change: the contribution of Social Informatics”, *The Information Society*, Taylor & Francis, p. 217-232.
3. Sawyer, Steve; Rosenbaum, Howard, 2000, „Social Informatics in the Information Sciences: current activities and emerging directions”, *Special Issues on Information Science Research*, 3(2), p. 89-95.
4. Sawyer, Steve; Eschenfelder, K., 2002, „Social Informatics: Perspectives, Examples and Trends”, *Annual Review of Information Science and Technology*, vol. 36, p. 427-465.
5. Weert, T.; Munro, R., 2003, *Informatics and the Digital Society, Social, Ethical and Cognitive Issues*, Kluwer Academic Publisher, p. 261-268.
6. <http://www.nada.kth.se/iplab/> Institutul Regal de Tehnologie, Stockholm, Suedia.
7. <http://www.campus.ncl.ac.uk/unbs/sbi/> Universitatea din New Castle upon Tyne, Marea Britanie.
8. <http://isi.secureid.org/> Institutul de Informatică Socială, Copenhaga, Danemarca.
9. [http://www.bim.napier.ac.uk/esis/esis\\_home.html](http://www.bim.napier.ac.uk/esis/esis_home.html) Universitatea Napier Edinburgh, Marea Britanie.
10. <http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/> Universitatea Brunel, Marea Britanie.
11. <http://www.iisi.de/71.0.html> Institutul internațional de Informatică Socială, Bonn, Germania.
12. <http://www.hcrc.ed.ac.uk/> Universitatea din Edinburgh, Glasgow și Durham, Marea Britanie.
13. <http://www.ba-stuttgart.de/1188.0.html> Academia de Știință, Stuttgart.
14. <http://www.rrz.uni-hamburg.de/WI/index1.htm> Universitatea din Hamburg.
15. <http://www.campus.ncl.ac.uk/unbs/sbi/Index.asp> Centrul de Informatică socială și administrație, New Castle Marea Britanie.
16. <http://www.uni-lj.si/DefaultA.asp> Universitatea din Ljubljana, Slovenia.

17. <http://folk.uio.no>, Universitatea din Oslo, Norvegia.
18. <http://www.cestor.it/corsi/iedesr4.htm>, Centrul de Studii Orientate, Roma, Italia.
19. <http://www.uhuru.it/> Institutul European de Design Web, Uhuru, Italia.
20. [http://www.informatik.umu.se/index\\_e.html](http://www.informatik.umu.se/index_e.html), Universitatea Umeaa, Suedia.
21. <http://is.lse.ac.uk/support/guides/is143.htm> Școala de Economie din Londra, Marea Britanie.
22. <http://www.soi.city.ac.uk/> City University din Londra, Marea Britanie.
23. <http://www.ed.ac.uk/gsss/index.html> Universitatea din Edinburgh, Marea Britanie.
24. <http://www.uta.fi/laitokset/iss/index.htm> Universitatea din Tampere, Finlanda.
25. <http://www.surrey.ac.uk/> Universitatea din Surrey, Marea Britanie.
26. <http://www.tugraz.at/>, Universitatea Tehnică din Graz, Austria.
27. <http://northumbria.ac.uk/>, Universitatea Northumbria, Marea Britanie.
28. <http://imdept.qmuc.ac.uk/default.shtml>, Colegiul Universitar Regina Margareta, Marea Britanie.
29. <http://www.esst.uio.no/universities.html>, Asociația Europeană Interuniversitară de Știință, Societate și Tehnologie, Belgia.
30. <http://www.epfl.ch/>, Institutul Federal elvețian de tehnologie, Lausanne, Elveția.
31. <http://www.tcd.ie/>, Universitatea din Dublin, Irlanda.
32. <http://www.slis.indiana.edu/SI/index.html>, pagina de referință a Informaticii Sociale, Universitatea Indiana, Statele Unite ale Americii

# REPERE IDENTITARE PRIVIND INFORMATICA SOCIALĂ LA FACULTATEA DE SOCIOLOGIE ȘI PSIHLOGIE DIN CADRUL UNIVERSITĂȚII DE VEST DIN TIMIȘOARA

lector drd. **Gabriela GROSSECK**  
Universitatea de Vest din Timișoara  
Facultatea de Sociologie și Psihologie

## Informatica Socială – istoric și delimitări conceptuale

Titlatura de **Informatică Socială (IS)** este una interesantă deoarece ea a fost consacrată oficial în literatura de specialitate în Statele Unite deși termenul *informatică* este o creație europeană (*informatics* – engl; *informatique* – fr.) și are o circulație relativ restrânsă pe alte continente. În literatura anglo-saxonă termenul echivalent pentru informatică este *computer science* (știința calculatoarelor) și, mai rar, se întâlnește *informatics*. Situată la granița dintre tehnologie și științele sociale, înglobând atât chestiuni pur tehnice, arhitecturale sau manageriale cât și sociologice, psihologice, economice, politice sau culturale, IS s-a conturat ca un domeniu distinct de studiu și cercetare.

În ceea ce privește **delimitarea istorică**, IS este un concept relativ nou, apărut la sfârșitul anilor 70 odată cu proliferarea microcalculatoarelor, când marea majoritatea a cercetărilor din domeniul informaticii era canalizată pe automatizarea și informatizarea organizațiilor. În ultimul deceniu al secolului XX însă dezvoltarea explozivă a tehnologiilor informaționale și de comunicare (TIC) a generat schimbări profunde în aproape toate domeniile de activitate, analiștii orientându-se tot mai mult asupra schimbărilor provocate de TIC în viața socială.

Cele mai importante jaloane temporale<sup>5</sup> în literatura științifică a IS sunt:

- **1978: Brookes, B.C.**, *Informatics as the fundamental social science* în Taylor, Peter J. (ed.), *New Trends in Documentation and Information: Proceedings of the 39th FID Congress*, University of Edinburgh, 25-28 Sept. 1978, FID Publication 566, London: ASLIB, 1980, pp. 19-29.
- **1982: Stein Braten**, *Dialogens vilkår i datasamfunnet: essays om modellmonopol og meningshorisont i organisasjons- og informasjonssammenheng* (The Conditions of the Dialogue in Information Society: essays on model monopoly and dialogue in the information society). Oslo: Universitetsforlaget (apare în norvegiană IS: termenul *informasjonsteknologi sosiale*).
- **1984: Ministrul Norvegian al Educației** introduce în mod formal termenul în literatura de specialitate în cadrul unei prelegeri în fața Parlamentului Norvegian, referindu-se la includerea Informaticii Sociale ca disciplină de studiu la Universitatea din Oslo (Report nr. 66 (1984-5), p. 171 to the Norwegian Parliament).
- **1985: în Slovenia**, la Universitatea din Ljubljana, [Facultatea de Științe Sociale](#), se inaugurează un program de studii universitare de IS.
- **1989: Ursul, A.D.**, *On the shaping of social informatics*, *International Forum on Information and Documentation*, 1989 Oct; 14(4): 10-18.
- **1996: Rob Kling**<sup>6</sup>, introduce termenul și stabilește arealul IS.

<sup>5</sup> vezi <http://www.slis.indiana.edu/SI/notes.html>.

<sup>6</sup> dr. Kling [Universitatea Indiana](#), Statele Unite este considerat unul din cei mai importanți pioneri în domeniu. Studiile sale de bază în IS sunt [Introduction to Social Informatics](#) și [What is Social Informatics and Why Does it Matter](#).

În literatura de specialitate se întâlnesc mai multe **definiții** care nu diferă prea mult în ceea ce privește conținutul:

- „IS este un domeniu de cercetare al cărui obiect de studiu îl reprezintă design-ul, modul de utilizare și consecințele TIC în modalități care iau în considerare interacțiunile în contexte instituționale și culturale.” (Kling, 1997<sup>7</sup>)
- „IS este mijlocul de cercetare cu ajutorul căruia se examinează aspectele sociale ale TIC, în special cele induse de computerizare.” (Kling, Rosenbaum&Hert, 1998)
- „IS are ca domeniu de studiu și cercetare aspectele sociale ale computerizării, rolul tehnologiei informației și comunicațiilor în plan social și organizațional.” (Giulvezan; Zaporozhan&Grindeanu, 2000)
- IS este mijlocul de cercetare prin care se examinează proiectarea și folosirea tehnologiei informațiilor și comunicațiilor în interdependență cu mediul cultural și instituțional.” (Stoica, 2002)

În ciuda micilor variații care se manifestă între diferitele definiții, marea majoritate a specialiștilor sunt însă de acord să vadă în IS un domeniu de studiu și cercetare interdisciplinar, amplu, divers și extrem de dinamic privind schimbările provocate de TIC în viața socială precum și armonizarea societății cu și prin TIC.

**Aria de investigare** a IS este extrem de largă, incluzând:

- studii și analize privind impactul introducerii tehnologiilor informatice în societate;
- importanța contextului social în rețele de calculatoare (rețele socio-tehnice);
- comunicarea mediată prin computer (CMC);
- schimbările organizaționale generate de utilizarea TIC (muncă, comunicare, structuri, relații de putere);
- relația dintre tehnologie și schimbarea socială;
- TIC și schimbările în educație (educația la distanță, e-learning etc.);
- intimitate și control social prin TI;
- managementul proiectelor cu suport TI;
- impactul asupra vieții personale și dezvoltării individuale;
- dinamica și traiectoria TI – politici și linii directoare;
- accesul public la Internet etc.

---

<sup>7</sup> ROB KLING, 1997 National Science Foundation workshop: Advances in Organizational and Social Informatics, <http://www.slis.indiana.edu/siwkshop/SocInfo1.html>

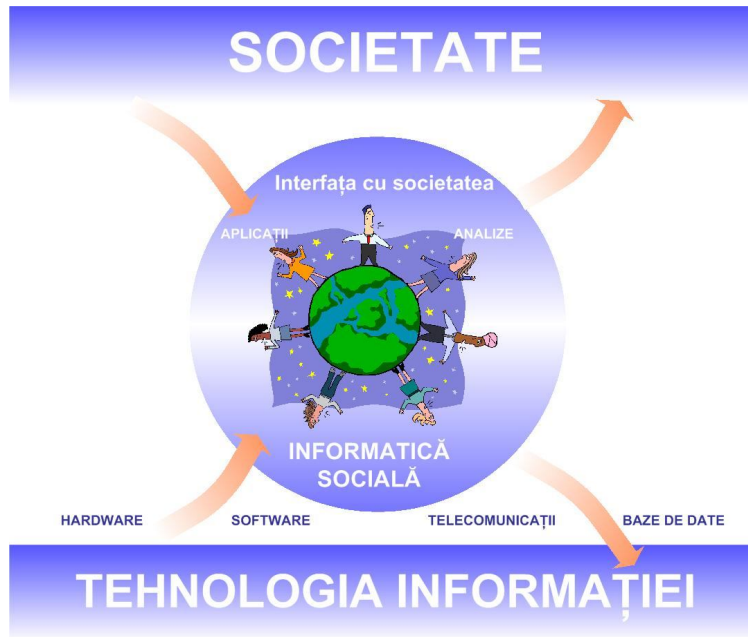


Figura nr. 1 Aria de cuprindere a IS

IS acceptă faptul că între tehnologie și societate există o interdependență în sensul că orice activitate de dezvoltare a sistemelor informatice trebuie să ia în considerare nevoile membrilor societății dar în egală măsură avansul tehnologiilor informaționale moderne va altera viața și munca oamenilor.

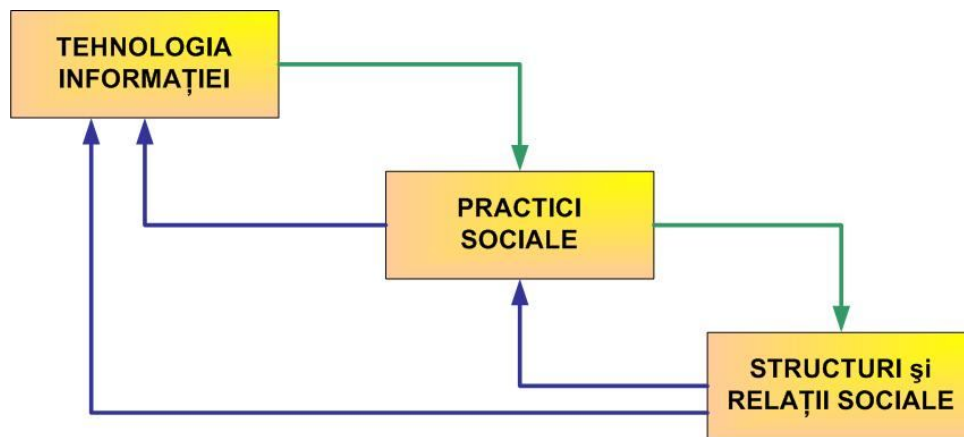


Figura nr. 2 Interdependența dintre TI și societate

Cercetările din domeniul IS reliefează faptul că dimensiunea socială a dezvoltării și utilizării tehnologiei informației joacă un rol semnificativ, influențând modurile în care oamenii folosesc informațiile și tehnologiile. Principalele **direcții de cercetare** se referă la „**paradoxul productivității**” (determină tehnologia creșterea productivității sau se transformă în barieră?), **transformările de pe piața muncii** (s-a schimbat munca pe măsură avansului tehnologic?), **publicațiile electronice** (capacitatea de a transmite informații prin reviste electronice duce la scăderea numărului de publicații tipărite?), **utilizarea Internetului** (ce rol are Rețeaua în cultura organizațională?), **accesul public la informații** (una din cele mai greu de înlăturat bariere constă în faptul că fără cunoștințele și experiența necesară accesul la Internet devine dificil) și **infrastructura tehnologică** (cum poate schimba utilizarea TI viața și dezvoltarea individuală?).

## Informatica Socială la Facultatea de Sociologie și Psihologie

În România informatica socială nu are un areal academic propriu, cursurile universitare de IS regăsindu-se în diverse domenii de studiu ca: informatică (economică, medicală, juridică, industrială etc.), sociologie (comunicațiilor, civilizațiilor tehnologice, Internetului), psihologie, antropologie, științele educației (instruirea asistată de calculator), științele comunicării, biblioteconomie, științe politice etc. Destul de des se întâmplă ca studenții ce urmează diferite specializări să întâmpine dificultăți în localizarea resurselor despre aspectele sociale ale computerizării, studiile fiind împrăștiate printr-o literatură de specialitate extrem de variată și numeroasă. La sfârșitul facultății, pentru mulți dintre ei va fi destul de dificil să aleagă acele cursuri și programe pentru studii postuniversitare relevante domeniului informaticii sociale.

În 1993 la [Facultatea de Sociologie și Psihologie](#) din cadrul [Universității de Vest din Timișoara](#) (FSP) odată cu înființarea [Laboratorului de Informatică Socială](#) (LIS), a fost introdusă în planurile de învățământ de la specializarea [Sociologie](#) disciplina de IS. În cadrul FSP orientarea este mai aproape de sociologie decât de celelalte științe sociale (psihologie, pedagogie, antropologie, asistență socială), lucru vizibil atât din curriculum (disciplinele de IS sunt prezente în toți anii la specializarea Sociologie) cât și din denumirea disciplinelor (cursuri precum „Aspectele sociale ale computerizării”, „Sociologia Internet-ului”).

În alcătuirea programelor analitice pentru disciplinele de IS am ținut cont de alte programe similare din SUA (în special cele dezvoltate de prof. Rob Kling în cadrul [Centrului de Informatică Socială](#), Indiana University și prof. [Manuel Castells](#), University of California, Berkeley) și vestul Europei ([CRICIT](#) - Brunel University și [University Of Surrey](#)), încercând să combinăm noțiunile tehnice și sociale într-o manieră flexibilă și ușor de asimilat. Curriculum-ul pentru IS din cadrul FSP are forma prezentată în tabelul nr. 1.

Tabelul nr. 1 Discipline de/cu referire la Informatica Socială studiate la FSP

Nr. crt.	Denumire disciplină	Specializarea, anul	Semestre	Nr. ore curs/seminar
1	Introducere în Informatica Socială – bazele utilizării calculatoarelor personale	toate specializările, anul I	1+2	2/2
			(în funcție de specializare)	
2	Societatea informațională – concepte și modalități de expresie	Sociologie, II	1+2	2/4
3	Metode și tehnici de cercetare pe Internet (facultativ)	Sociologie, III	1	2/1
4	Aspecte sociale ale computerizării (facultativ)	Sociologie, IV	1+2	2/2
5	Informatică aplicată în științele sociale	Asistență Socială, I+II	1 și 2	1/2
6	Instruirea asistată de calculator	Pedagogie, II	1	2/1
7	Organizarea, prelucrarea, prezentarea și comunicarea datelor	Antropologie, II	1+2	/1
8	Proiecte de anchetă în SPSS	Sociologie II	1+2	/2
9	Proiecte sociologice de teren în SPSS (opțional)	Sociologie III	1+2	/2
10	Sociologia Internetului	Studii aprofundate SIPA	1	6 ore
11	e-mail și Internet	Studii aprofundate MES	1	6 ore
12	Software educațional		1	6 ore
13	e-government și administrație on-line (propunere 2004-2005)	Master Sociologia dezvoltării		

Schematic conținutul actual al programei analitice pentru una dintre disciplinele de IS este prezentată în tabelul nr. 2.

Tabelul nr. 2 Tematica disciplinei de IS pentru specializarea Sociologie, anul II,  
„Societatea informațională – concepte și modalități de expresie”

Nr. crt.	STRUCTURA ȘI ORGANIZAREA CONȚINUTULUI
1	<b>CARACTERIZAREA GENERALĂ A SOCIETĂȚII INFORMAȚIONALE (SI).</b> Premise ale trecerii la SI. Societatea informațională – Societatea cunoașterii: aspecte conceptuale. Stadiul actual în țară și străinătate. Relația individ-organizație în SI. Indicatori pentru evaluarea SI. Modalități de implementare a SI. <b>EUROPA ÎN ERA INFORMAȚIONALĂ</b> (Obiectivele Europei informaționale; Inițiativa eEurope(+)) – o societate informațională pentru toți). SI din perspectivă românească.
2	<b>TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI ȘI COMUNICAȚIILOR (TIC) – SUPT PENTRU SI.</b> Problematică generală. Definiție. Componente. Funcții. Avantaje și dezavantaje. Evoluția sectorului TI și prezentarea situației existente. Locul și importanța sectorului TI în economia românească. Comparații cu alte țări. Infrastructura informațională națională. Strategia guvernului României pentru dezvoltarea sectorului TI. TIC și formele flexibile de muncă, viață și comunicare.
3	<b>INTERNET, INTRANET, EXTRANET: SPAȚII INFORMAȚIONALE ȘI DE COMUNICARE PENTRU SI.</b> Introducere non-tehnică a Internetului. Definiție, istoric, prezent și perspective. Geografia Internet. Demografia Internet. Servicii Internet: WWW, instrumente de căutare, poșta electronică, transfer de fișiere etc. Comunități virtuale (definiție, caracteristici, categorii: MUD/MOO, chat-rooms audio/video, IRC, liste și grupuri de discuții). Metodologii și instrumente pentru lucrul colaborativ: Groupware (istoric, evoluție, terminologie – CSCW, caracteristici, taxonomia aplicațiilor, tendințe). Implicațiile sociale, economice, politice și culturale ale Internetului.
4	<b>CIBERSPAȚIUL – BENEFICIUL COMUNICĂRII ÎN REȚEA.</b> Comunicarea mediată de calculator. Identități digitale (anonimatul). Libertatea de exprimare. Cenzura. Decepții și manipulări. Snobism pe Internet. Dreptul la intimitate. Insulta și calomnia (defăimarea). Dependența de rețea. Subiectivitate virtuală: fragmentarea eului în ciber spațiu. Seducție. Neticheta.
5	<b>ASPECTE SOCIALE ALE SI.</b> Influența SI asupra vieții personale și a dezvoltării individuale a cetățeanului. Formarea profesională și pregătirea generală a populației în și pentru SI. Strategii de creștere a utilizabilității și dezvoltarea competențelor de bază ale populației României pentru utilizarea TI. Virtualizarea vieții cotidiene a cetățeanului. Protecția drepturilor cetățeanului și consumatorului. <b>INFORMATICA SOCIALĂ:</b> definiție, arii de cuprindere, aspecte cheie.
6	<b>NOI FORME DE MUNCA.</b> E-naveta. Biroul virtual. Telucrul (în context managerial; în sectorul comercial). Impactul noilor forme de muncă definirea noțiunii de impact în contextul SI; impactul social, economic și psihologic al noilor forme de muncă. Productivitatea. Suprasolicitarea.
7	<b>ASPECTE JURIDICE ALE SI.</b> Proprietate intelectuală. Drepturi de autor. Programe pe calculator. Pirateria software (hacking-ul, fraudă). Internet-ul, criminalitatea și dreptul: Reglementarea conținutului (combaterea pornografiei și a altor materiale obscene, accesul minorilor la site-uri cu caracter pornografic, rasiste sau xenofobe).

Nr. crt.	STRUCTURA ȘI ORGANIZAREA CONȚINUTULUI
	Securitatea în Internet (programe antivirusi, criptografie, semnătura digitală). Problema anului 2000.
8	<b>INSTITUȚIILE STATULUI ȘI RELAȚIA LOR CU CETĂȚEANUL.</b> SI și relația cetățean-autoritate publică. e-Democrația. Guvernare on-line. Informatizarea administrației publice (sisteme de informare pentru cetățeni în SI, proiecte MCTI). Probleme de apărare națională și de protecție a cetățenilor și a societății (supraveghere și control; războiul informațional; terorismul, spionajul).
9	<b>DEVOLTAREA ECONOMIEI ȘI A AFACERILOR.</b> Noua economie. Organizarea întreprinderilor în context virtual. E-Management. Piețe electronice. Afaceri electronice. Comerțul electronic. Webmarketing. Telebanking. Teleshopping. Tendințe.
10	<b>DIMENSIUNEA CULTURALĂ a SI.</b> Cibercunoaștere (informație și cunoaștere; societatea cunoașterii). Tehnologia culturii și cultura tehnologică. Infocultură, contracultură, subcultură, cibercultură. Ideologiile ciberspațiului; tehnorealism; tehnoutopie (tehnologie și umanitate). Identitate culturală și multiculturalism/diversitate culturală în ciberspațiu. Economia culturii. Medii electronice de promovare a culturii. Scrierea în era digitală (cartea electronică, revistele virtuale, biblioteci digitale, ciberliteratură, ciberpoezie). Promovarea limbii române în SI. CiberArta.
11	<b>ROLUL ȘTIINȚEI, CERCETĂRII ȘI INOVĂRII.</b> Rolul cercetării științifice în SI (inteligentă artificială, realitate virtuală, robotică). Revoluția hypertext. Importanța institutelor virtuale în eforturile către e-Europe(+).
12	<b>IMPLEMENTAREA NTIC ÎN EDUCAȚIE.</b> Infrastructura tehnologică și educațională pentru reforma educației în România (RoEduNet). Instruirea asistată de calculator. Învățământul deschis și la distanță. Universități virtuale. Paradigme educaționale în SI: conceptul de e-learning. Educația continuă în societatea digitală.
13	<b>TELE-MEDICINA.</b> Prezent și perspective. NTIC în medicină. Piața Informațională a medicamentelor. Bariere. Diagnoza medicală computerizată. Clonarea. Inginerie genetică (etica în cazul formelor lipsite de viață), inteligență artificială (androgizarea omului, bio-tehnologii) etc.
14	<b>O SI pentru TOȚI (e-Accessibility for ALL).</b> Comportamentul uman. Solidaritatea socială: condiții de locuit, egalitatea șanselor, provocări și oportunități pentru o SI fără bariere tehnologice și sociale; accesibilitatea NTIC la nivelul cetățenilor cu incapacități sau diferite grade de invaliditate; rolul TI în educația specială.
15	<b>PROTECȚIA MEDIULUI ÎN SI.</b> Responsabilitate față de mediu: consumul resurselor, materiale și deșeuri, riscuri, natură și agricultură. Ergonomia muncii cu calculatorul.
16	<b>SPIRITUALITATE DIGITALĂ.</b> Teologie și știință. Credință și ateism. Religii pe Internet. Misticism, magie, vrăjitorie, spiritism, paranormal, parapsihologie. Patronul spiritual al Internetului.
17	<b>CIBER-SEXUALITATE.</b> Ciber-pornografie. Ciber-erotism. Ciber-romantism.
18	<b>VIAȚA COTIDIANĂ.</b> Timp liber (muzică, jocuri, filme, modă etc.). Familie (medicină, bucătărie etc.). Cumpărături electronice. Planificări financiare. Relații mediate de calculator etc.
19	<b>VIITORUL.</b> Casa viitorului. Ce va fi?

Dacă studiile de IS sunt totuși la început la FSP, anul 2002 fiind anul de restructurare a conținuturilor, trebuie amintit și faptul că, începând de anul acesta colectivul LIS a deschis un nou spațiu al ideilor prin [Revista de Informatică Socială](#) (RIS).

Deși peisajul lucrărilor dedicate IS este complex și foarte dinamic, în momentul de față, prezența studiilor românești de informatică socială nu are consistența necesară pentru a se putea compara cu aceea din alte spații academice. De aceea, prin RIS, ce-și face acum apariția, ne propunem să acoperim acest gol, oricum mult prea vast și sperăm că existența acestei apariții editoriale, în universul publicațiilor științifice electronice de profil, nu va fi una meteorică ci va câștiga încrederea comunității academice.

### **Bibliografie**

1. Giulvezan, Cornel; Zaporojan, Gabriela; Grindeanu, Sorin, 2000, *Introducere în Informatica socială*, Editura de Vest, Timișoara.
2. Kling, Rob, 1999, „What is Social Informatics and Why Does It Matters?”, *D-Lib Magazine*, January, vol. 5(1), disponibil on-line la <http://www.dlib.org/dlib/january99/kling/01kling.html>.
3. Kling, Rob, 2000, „Learning about Information Technologies and Social Change: The Contribution of Social Informatics”, *The Information Society* 16(3) (July-Sept. 2000): 217-232, disponibil on-line la [http://www.slis.indiana.edu/TIS/articles/kling16\(3\).pdf](http://www.slis.indiana.edu/TIS/articles/kling16(3).pdf).
4. Kling, Rob; Rosenbaum, Howard; Hert, Carol (co-editors), 1998, „Special Issue on Social Informatics”, *Journal of the American Society for Information Science* nr. 49(12).
5. Stoica, Marian, 2002, „Informatica Socială”, *Revista de Informatică Economică* nr. 4(24), p. 21-24, disponibil on-line la <http://www.revistaie.ase.ro/content/24/stoica24.pdf>.

# PENSER LA GUERRE. LE DÉBAT POLITIQUE DANS LES RÉSEAUX NUMÉRIQUES

Prof. dr. Adrian MIHALACHE  
Université Polytechnique de Bucarest

## Introduction

Dans les jugements nuancés, le négation de la négation ne vale pas une affirmation. Être anti-américain ne signifie pas nécessairement être pro-américain, de même que désapprouver l'antisémitisme ne vous transforme pas nécessairement en un philosémitte. Je me propose donc de jeter un regard détaché sur le débat qui agite les esprits au sujet de la guerre "anti-terroriste", que les américains et les britanniques mènent en Irak, sans aucun mandat de la part de l'OTAN ou bien de l'ONU. Le but de cette analyse est de montrer comment on peut envisager la situation du point de vue des valeurs que nous partageons, dont la raison en est la clef de voûte. Par ailleurs, il est intéressant de constater comment les différents médias influencent la syntaxe, la sémantique et la rhétorique des discours.

Des raisons personnelles rendent mon approche difficile. La plupart de mes amis, dont l'opinion compte pour moi, s'opposent à la guerre et, plus généralement, à la politique étrangère des Etats-Unis. Mes amis roumains se montrent d'une suprême indifférence, qui frise, chez les politiques, l'inconscience même. On est l'allié des américano-britanniques, sans se considérer, pour autant, en état de belligérance. On participe à la guerre, en accueillant les troupes dans les bases militaires de Roumanie, en envoyant des bataillons auxiliaires, on approuve la guerre du bout des lèvres, car on l'espère profitable, mais on échange des clins d'œil et des sourires de connivence chaque fois que les alliés rencontrent des difficultés sur le terrain. On se souvient que, pendant qu'on faisait la guerre du côté des allemands, on écoutait avidement Radio Londres et on fêtait en privé les victoires des alliés qu'on y annonçait, comme si elles n'avaient pas signifié pour nous, à parler proprement, autant de défaites. De plus, la conscience d'être un pays militairement faible nous fait éprouver une sorte de sympathie envers "l'agneau" de la fable et on cite souvent, en ricanant, le fameux vers "la raison du plus fort est toujours la meilleure". La stratégie militaire employée par les irakiens ressemble à celle de nos princes du Moyen-Age. Les exploits isolés des irakiens, leurs succès sans conséquence ressemblent un peu aux ruses que Fanfan la Tulipe (Gérard Philippe) devisait dans le film de Christian Jaque sur les guerres de Louis XV et on a la tendance de les regarder avec la même satisfaction.

Mais amis français, eux, qu'ils soient de droite ou de gauche, refusent toute ambiguïté et adoptent la même attitude claire et distante. Leur raisonnement est basé sur la logique et la légalité et leurs sentiments sur l'humanisme et la compassion. Quant à mes amis américains, la plupart des universitaires et des artistes, ils sont ouvertement contre la politique qu'ils qualifient d'insensée d'une administration bêtement belliqueuse et d'un président qui a réussi à unir, dans sa personne, deux traits qui sont, d'habitude, opposés: la simplicité d'esprit et le manque d'assurance.

## Pensée et discours

Il faut bien convenir qu'on pense par des mots agencés en discours, et non pas par des idées. On a tort de séparer, en ce qui concerne le langage, le contenu et le contenant, le fond et la forme. Le philosophe roumain Henri Wald, dans son livre, *Homo Loquens*, écrivait: « L'idée est l'esprit du mot, le son en est le corps. Les idées durent autant que dure leur expression ». Le message ne reste

jamais identique si le moyen de le transmettre change. Marshall McLuhan a révélé depuis les années 1960 que le moyen d'expression (le médium) impose le caractère du discours, voire sa signification. «Le médium **est** le message», avait-il l'habitude de souligner. Notre but est justement de montrer comment les différents médias - la presse écrite, l'audiovisuel, le cyberspace - modifient les stratégies rhétoriques employées pour développer des discours sur un même sujet (la guerre d'Irak).

### Questions de principe

La faille politique entre les puissances de ce monde au sujet de cette guerre fait resurgir des thèmes intellectuels qu'on venait de considérer surannés: la redéfinition de "l'Europe" en tant que concept culturel, par rapport à l'altérité du Nouveau Monde; la distinction entre culture et civilisation, la redéfinition du clivage gauche-droite dans le contexte de la globalisation, la signification actuelle des valeurs sous-jacentes aux principes du droit international.

Parlons légitimité d'abord.

Cette guerre est décidément illégitime du point de vue des principes du droit international. La Charte de l'ONU met en vedette le principe de la souveraineté nationale. Conformément à ce principe, il n'est pas légitime de mener une guerre contre un état souverain, sauf dans les conditions suivantes:

- *L'état en cause a lui-même envahi un autre pays.* C'est bien le cas d'Irak en 1991, qui a déclenché la première guerre du Golfe. Ceci dit, c'est aussi le cas d'Israël pendant la guerre de six jours de 1967. Aucune résolution de l'ONU contre Israël n'a pas été suivie de sanctions. L'URSS a envahi l'Hongrie en 1956 et la Tchécoslovaquie en 1968, sans qu'il y eût des retorsions de la part de la communauté internationale.
- *L'état en cause viole visiblement les droits de l'homme de ses citoyens.* C'est le cas de l'ancienne Yougoslavie, où l'intervention humanitaire a été gérée par l'OTAN, utilisant surtout des forces américaines. On peut objecter qu'il y a bien d'autres pays, tels le Cuba, plusieurs pays d'Afrique, la Corée du Nord etc., qui s'en fichent pas mal de ces droits. On peut naturellement suspecter que la priorité des interventions est gouvernée par d'autres raisons que la gravité des violations des droits des citoyens.
- *L'état visé constitue un danger pour la paix mondiale, par ses préparations à la guerre, la détention d'armement dangereux etc.*

Le gouvernement des Etats-Unis compte sur le dernier cas, auquel il ajoute l'argument de la complicité de l'Irak avec le groupement terroriste Al Qaeda. Le terrorisme international est un fait nouveau, que la Charte des Nations-Unies ne pouvait pas prévoir à l'époque de sa rédaction. Quant à la politique potentiellement agressive de Saddam, les preuves apportées par les américains n'ont réussi à convaincre qui que ce soit. De plus, une fois la guerre finie et l'occupation de l'Irak un fait accompli, on a de la peine à dénicher les terribles armes cachées. On peut donc conclure que, du point de vue de la légalité internationale, la guerre est pire qu'un crime, elle est une erreur. Ce sont exactement les mots que Napoléon a prononcés, il y a deux cent ans. Faisant fi du droit international, en 1804, il a envoyé ses soldats au duché de Bade, pour enlever le duc d'Enghien, de la famille Condé, qu'il a fait tout de suite assassiner "sans autre forme de procès".

On peut quand-même envisager la situation d'un autre point de vue. Armé ou non, le régime de Saddam n'était pas nullement convenable. Ce n'est pas son pétrole que les américains convoitaient, car ils l'eussent obtenu facilement par des moyens moins coûteux. Tout le monde sait que le souci de légalité a amené Bush-père à arrêter, en 1992, ses troupes aux frontières de l'Irak, suggérant en même temps au peuple irakien de se soulever contre le dictateur. Le résultat en a été déplorable: les chiites et les kurdes ont été massacrés par les troupes saddamistes, en comptant vainement sur l'aide américaines. La persuasion ne vaut rien et les possibilités des peuples soumis à des régimes autoritaires de s'en délivrer, pacifiquement ou non, sont très réduites. Souvenons-nous

de la révolution de Budapest de 1956. Le mythe de la souveraineté doit céder face aux nouvelles circonstances politiques. Le droit à l'ingérence ne doit pas s'exercer seulement dans des situations extrêmes, tel le génocide d'une part de la population, mais aussi chaque fois que les valeurs de la civilisation sont mises en danger. On ne peut que saluer le point de vue visionnaire de Michel Debré et Emmanuel Monick de 1945, avant que le nouvel ordre international soit établi: "Nous croyons que chaque nation jouit de sa pleine indépendance, que son pouvoir est sans contrôle, ses droit sans restriction. Nous appelons cela la souveraineté des nations. Depuis cent cinquante ans c'est un dogme. Mais depuis cinquante ans c'est une erreur" (Jacquier-Bivèse, *Demain la paix*. Plon, 1945, p. 2. Cité en *Commentaire*, 100, Hiver 2002-2003, p. 789). Richard Perle à raison de répondre aux critiques "légalistes" de Chris Patten, le commissaire pour affaires étrangères au Conseil de l'Europe que plaider pour la souveraineté nationale semble incongru de la part d'un représentant de l'Europe unie. Il est vrai que imposer des valeurs démocratiques aux gens qui ne les partagent pas relève d'une nouvelle forme de colonialisme. En ce sens, ce sont les américains qui suivent les britanniques de manière symbolique, car ce sont ces derniers qui ont assumé depuis longtemps "le fardeau de l'homme blanc", censé d'apporter la civilisation aux "sauvages". Mais, enfin, pourquoi pas? Une fois le protectorat américain bien établi en Irak, on aura mis en place un centre de stabilité régionale qui, "les faucons de la guerre" l'affirmèrent, ne tarderait pas à apaiser tout le Proche-Orient, le conflit israélo-palestinien y compris. La situation sur le terrain contredit, hélas, ces prévisions optimistes. Lorsque le pouvoir tsariste a écrasé, au dix-neuvième siècle, la révolte polonaise, il a au moins réussi à rétablir l'ordre. L'ordre, qui régnait autrefois à Varsovie, ne règne pas aujourd'hui à Bagdad. Les troupes des occupants sont quasi-assiégées dans leurs retraites, d'où elles sortent rarement, à leurs risques et périls. L'anarchie menace de s'emparer du pays et la solution du transfert de pouvoir ne paraît pas pouvoir être appliquée. Si l'on se tient au principe "qu'à ses fruits on connaît l'arbre", l'invasion, coûteuse et vivement critiquée, n'a été qu'un échec.

On pourrait se demander si on doit faire la guerre pour la démocratie, tout en défiant les règles démocratiques qui font fonctionner les organismes internationaux. A cela on peut répondre que les pratiques démocratiques dépend de la définition des agents qui forme la collectivité. L'OTAN et l'ONU définissent comme unité démocratiques les pays souverains qui les composent, sans prendre en compte ni leur force, ni leur niveau culturel, ni leur attachement aux principes démocratiques. Si le nouvel ordre international ne peut plus être fondé sur la souveraineté nationale, il faut inventer une nouvelle façon de définir les agents qui participent aux débats et aux décisions. D'autres types de communautés sont envisageables, des groupes qui partagent des valeurs qu'on ne devrait pas, au nom du relativisme, s'abstenir de qualifier comme "supérieures".

Deuxième point: le divorce transatlantique.

Lors de leur fondation, les Etats-Unis ont représenté la mise-en-place des principes les plus éclairés du temps: l'utopie des Lumières et le rêve des encyclopédistes semblaient s'accomplir. De l'autre côté de l'Atlantique, les guerres napoléoniennes ont eu comme effet le rayonnement de ces mêmes principes à travers l'Europe. L'Europe unie est un concept que Napoléon envisagea le premier, hélas, non pas pendant son séjour aux Tuileries, mais à Sainte Hélène. La communauté européenne, telle qu'elle est aujourd'hui, représente, en grande partie, l'accomplissement d'un projet français qui remonte à Charlemagne et, à travers Louis XIV, Napoléon, Robert Schumann et François Mitterrand n'a pas cessé d'être poursuivi, tout en s'améliorant continuellement. Maintenant, L'Europe "ancienne" semble bien plus éclairée, plus "luministe" que le Nouveau Monde. Cela vient des approches différentes en ce qui concerne le rôle de la morale et de la religion dans a vie économique, culturelle et politique.

## Discours de la presse écrite

Sebastian Rotella (Los Angeles Times, 18 Février 2003) recourt à une métaphore cinématographique pour évoquer l'amitié entre les américains altruistes et les européens démocrates: la poignée de main échangée, dans le final de "Casablanca", entre l'américain Rick (Humphrey Bogart) et "l'européen" Victor Laszlo (Paul Henreid) marque "le commencement d'une belle amitié" qui triomphe de la rivalité amoureuse, c'est-à-dire de la différence culturelle. Les traces des frustrations ne se sont pas effacées pour autant: le premier n'allait pas oublier qu'il a sacrifié son amour (Ingrid Bergman), le second n'allait jamais pardonner le fait qu'on l'avait aidé. Analysant deux livres importants, publiés à Paris en 2002 - "L'obsession anti-américaine" de François Revel et "La généalogie de l'anti-américanisme français" de Philippe Roger, Walter Russell Mead en tire des conclusions intéressantes. L'anti-américanisme français est, d'après lui, le fils naturel des sentiments anti-britanniques. L'aide accordé par la France aux colonies américaines pendant la Guerre de l'Indépendance visait, sous l'emballage d'un discours idéologique imprégné des valeurs luministes et maçonniques, la diminution du pouvoir de "l'Albion, la perfide". Par la suite, les Etats-Unis ne lui ont pas rendu la pareille, préférant s'allier aux britanniques l'Angleterre contre la France révolutionnaire. La guerre anglo-américaine de 1812-1814, en dépit de ses excès, n'a pas réussi à effacer la profonde affinité entre les deux pays. Talleyrand disait mélancoliquement que "En Amérique, tout anglais est chez soi, tout français y est un étranger". La doctrine Monroe a aligné les Etats-Unis à la Grande Bretagne dans la décision d'éloigner les puissances européennes du Nouveau Monde. La guerre de 1898 des Etats-Unis contre l'Espagne, conclu par l'indépendance de Cuba, a été perçue comme le commencement d'une guerre américano-européenne, qui allait élargir la doctrine Monroe aux territoires africaines et asiatiques, où les français possédaient des colonies. L'intervention salutaire des Etats-Unis pendant la Première Guerre a été jugé tardive par les français et l'attitude pondérée de Woodrow Wilson lors de la Conférence de Paix a été perçue comme injuste. Après la Seconde Guerre, la France a tenu bon face aux prétensions américaines à la hégémonie. Elle a réussi à refaire à la fois son image symbolique et son potentiel économique. W. R. Mead se trompe en affirmant que les européens auraient préféré une forme plus amadouée de capitalisme: "La compétition que les américains et les britanniques ont imposée aux autres européens est ressentie comme un fardeau, ceux-ci, qui eussent préféré un changement moins rapide, ayant été obligé à de changements radicaux". On oublie souvent que le développement économique spectaculaire de "l'ancienne Europe" est dû en grande partie au fait que l'effort de défense militaire a été assumé par les américains. L'installation des raquettes Pershing en Europe, du temps de Reagan, a été vue avec hostilité par les "masses", mais a été acceptée de justesse par les facteurs politiques, socialistes y compris.

A part les données historiques et économiques, Mead prend en compte, suivant Revel et Roger, des aspects idéologiques des plus intéressants. Revel reproche aux européens la suffisance dont ils affirme leurs supériorité culturelle par rapport aux américains, refusant de prendre en compte leur dynamisme et leur admirable créativité. Prêt à donner le change à la gauche dont la voix stridente s'est fait trop longuement entendre, il prétend que l'antiaméricanisme n'est rien d'autre que l'expression du désarroi de la gauche, que la victoire des américains dans la guerre froide a laissée en "faillite idéologique", avec les idéaux en lambeaux et l'audience réduite à zéro. Plus fin, Roger montre que la gauche et la droite ont, chacune à son tour, trouvé dans l'antiaméricanisme un élément de cohésion: elles s'opposent ensemble aux "capitalisme absolu", incarné par la société américaine. Suivant ses pas, Jamie Dettmer (INSIGHT, 18 Février 2003) affirme que "de Jean Marie Le Pen à Lionel Jospin, l'antiaméricanisme est utilisable par tout un chacun: le premier y recourt pour stimuler la ferveur antisémite, le second pour s'attirer les sympathies des immigrés de l'Afrique du Nord". Charles Maurras, le fondateur de la revue royaliste et intégriste *L'Action Française*, a condamné l'américanisme comme l'idéologie des forces impersonnelles du marché, indifférente aux valeurs de l'humanisme. C'est lui qui a été le premier à

lier antiaméricanisme et antisémitisme. Les Etats-Unis, terre d'accueil des immigrés sans racines et foyer du capital immoral, était, pour les antisémites, le lieu idéal du cosmopolitisme athée. Maurras prétendait que les juifs germanophiles ont contribué à delayer l'intervention américaine pendant la Première Guerre. Plus tard, les juifs germanophobes groupés autour de Roosevelt ont influencé celui-ci de prendre position contre le régime de Vichy. La répétition obstinée de l'affirmation que les juifs détiendraient le pouvoir financier aux Etats-Unis „a amené toute une génération à prendre l'Oncle Sam pour l'Oncle Shylock”.

Paradoxalement, les antiaméricains antisémites tendent la main aux antiaméricains anticléricaux. Sebastian Rotella croit que le rôle différent que joue la religion dans la vie sociale est une des origines du clivage transatlantique. Citant François Heisbourg, le directeur d'un groupe de réflexion parisien, *Fondation pour la recherche stratégique*, il soutient que ce ne sont pas le désaccord sur la guerre, la peine de mort ou la législation des armes-à-feu qui représentent des enjeux essentiels, mais la permanente référence biblique en politique, la division rigide du monde en termes de Bien et de Mal. „Nous avons à faire avec, d'une part, une société en grande partie religieuse (l'américaine) et, d'autre part, à de sociétés laïques (les européennes), qui favorisent d'autres références”. La religion tend plutôt à diviser L'Amérique et l'Europe, malgré le fait qu'il s'agit de la même. L'Europe est laïcisée même au Sud, où l'influence du catholicisme, en ce qui concerne le mariage, le divorce, l'avortement et l'éducation, a considérablement diminué. Les américains, que les extrémistes de droite envisagent comme gagnés aux idéaux sionnistes, ont préservé la mentalité puritaine des premiers colons et orientent leurs actions conformément aux valeurs traditionnelles de la religion. Comme disait un professeur américain, l'Amérique porte le fardeau de l'héritage puritain, ainsi que l'Australie celui des forçats et on ne sait pas lequel est le plus lourd. Les européens se rebiffent aux références explicites à Dieu dans les déclarations politiques américaines. La métaphore de la „croisade” contre le Mal, lancée par le président Bush au lendemain de 11 Septembre, quoique tout de suite rétractée, a causé de la rumeur, autant que la diatribe de Berlusconi contre les valeurs de l'Islam. John le Carré va jusqu'à affirmer que „le fondamentalisme chrétien pousse l'Amérique dans une folie de l'histoire”. Chris Patten, dans un débat à Bruxelles avec Richard Perle, reprochent aux américains d'invoquer le fondamentalisme islamique: „Qu'allez-vous dire alors des sites Internet des chrétiens évangélistes?”. Et Richard Perle, de lui répondre que, en dépit de tous leurs défauts, les chrétiens évangélistes ne se promènent pas, des bombes cachées sous leurs chemises. Plus que les américains, les européens veulent gommer toute connotation de confrontation religieuse du conflit avec les arabes, mais les taches cachées dessous le tapis ne cessent de surfer.

Le discours de Bush-fils, prônant les valeurs traditionnelles, a blessé les oreilles européennes. Du temps de Clinton, l'intervention dans les Balkans n'a pas été contestée de la même manière. L'image ridicule d'un Bush stupide et borné n'est pas fabriquée en Europe. Bien avant que le Canal Plus ne le représente comme un moron méchant, un péril pour son peuple et pour le monde, les médias américains l'ont comblé d'ironies, lui ont compté les gaffes, les „bushismes” quotidiens. Guy Delfranc, publiciste participant aux démonstrations pacifistes de Paris, prétend que « le gouvernement américain, extrêmement arrogant, est désapprouvé par la plupart des intellectuels américains, ce que l'on sait moins, parce que leurs audience est plus restreinte que celle dont jouissent leurs homologues européens, surtout français ».

Les médias britanniques répondent d'une manière nuancée à l'exubérance critique de celles d'Europe. Au-delà des évocations émotionnelles des sacrifices faites par les américains pendant la Seconde Guerre au profit des européens, le ton en est pondéré et analytique. Daniel Mahoney, dans *The Australian*, soutient que la politique étrangère de la France est guidée par les intérêts nationaux et ne saurait être réduite à aucune forme d'antiaméricanisme « viscéral ». « La manœuvre de Chirac, lors de sa rencontre avec Schröder a été une erreur », dit-il, « car il a identifié la politique de la France au pacifisme mou de la position officielle allemande ». Considérer *de plano* qu'il n'y a rien

de pire que la guerre rappelle d'une manière déplaisante, la politique d'apaisement d'entre les deux guerres, culminée par les accords de Munich. Les circonstances ne sont pas les mêmes, car l'histoire ne se répète jamais de manière identique, on peut, néanmoins, en tirer des leçons. Par ailleurs, Chirac a cru bon de déclarer ouvertement que la France n'était pas nécessairement une nation pacifiste. L'antiaméricanisme ne peut pas expliquer à lui seul, selon Mahoney, la politique étrangère de la France. Les collaborateurs de Chirac, tel le ministre des affaires étrangères Dominique de Villepin, sont des gens lucides, immunes aux influences idéologiques venues de droite ou bien de gauche. Ils sont dûment inquiets par la conflagration plus élargie et par les actions terroristes que l'intervention en Irak pourrait déclencher. La prudence est raisonnable, vu la concentration de la population arabe et islamiste en France. En dehors du demi-monde intellectuel, il y a des personnes responsables, telles que Jean-Claude Casanova ou Alain Besançon, adversaires déclarés du régime de Baghdad, qui pèsent attentivement les alternatives, donc valent bien la peine de les écouter. Ils voient clairement que la force est plus efficace que la persuasion. Depuis douze ans, la communauté internationale est défiée par l'Irak. Une fois les forces armées aux frontières, le régime de Hussein fut prêt à des concessions concernant les inspections ONU. Le président Chirac a reconnu dans un interview accordé au *Time* que ce ne furent pas les efforts diplomatiques franco-allemands, mais les forces armées qui ont brisé l'effronterie de Saddam. La poursuite indéfinie des inspections et les pressions diplomatique sont de pauvres moyens pour en assurer la coopération. Après 11 Septembre, la politique américaine ne peut plus se contenter de l'endiguement (*containment*), elle doit à son peuple frappé et humilié d'envisager une politique active des frappes préventives.

À partir des exemples analysés plus haut, on peut en tirer les traits des discours édités. On y trouve des explications fondées sur les racines historiques des différentes cultures. On voit comme des présupposés idéologiques sont agencés en système de référence. L'interprétation des faits comporte toujours plusieurs grilles, ce qui relève du nuancement de l'argumentation. La rhétorique emploie des structures formelles traditionnelles. On utilise l'argumentation co-orientée, qui consiste à conserver, ou bien à supprimer. Dans le premier cas, la succession temporelle *p T p* implique des assertions qui se renforcent l'une l'autre, dans l'effort d'édifier une argumentation constructive, en étapes. Dans le deuxième cas, la succession temporelle *non p T non p* cherche à nier la possibilité de tout autre raisonnement. L'argumentation inverse est employée, elle aussi, pour initier un point de vue original, ou bien pour démolir un point de vue rival. Formellement, l'apport alternatif suppose la succession *non p T p*, tandis que la critique démolissante utilise la structure *p T non p*. Quelque soit la rhétorique employée par les discours imprimés, ils ont, tous, en commun l'indifférence à la nouveauté du projet politique, qu'on juge à travers des concepts reçus.

### **Discours audiovisuels et virtuels**

Les discours audio-visuels interfèrent d'une manière très intéressante avec les discours développés dans le cyberspace. Au commencement de la guerre d'Irak, l'audiovisuel a été mis rigoureusement sous contrôle. Les journalistes ont été, pour la première fois, intégrés dans les structures militaires. On les désignait par un nom nouveau, celui d'*embeds* (mot dérivé de *embedding*, qui veut dire intégration). Leur mission était de diffuser ce que l'armée des occupants jugeait bon à l'être et leur contribution personnelle se résumait à rendre la guerre divertissante, en accentuant la dimension spectacle. En ce qui concerne les journalistes qui regardaient la guerre de Baghdad, pas encore sous occupation, ils étaient surveillés strictement par le ministère de l'information irakien. Seul *Al Jazeera* jouissait de la réputation d'objectivité. Les discours audiovisuels présentaient donc une cohérence presque parfaite, un parti pris manifeste et un point de vue presque unique.

En revanche, le cyberspace a été envahi par des discours qui échappaient aux instances régulatrices. Une nouvelle forme de récit apparaît: le journal en ligne - *web-log* ou bien *blog*, tout court. Les participants à la guerre, plus ou moins *intégrés*, mettent en ligne des narrations qui

relèvent de leurs expériences directes. Le journal virtuel est quotidiennement mis à jour et ne s'embarrasse pas des restrictions qui gouvernent les autres médias. C'est par de tels journaux, ainsi que par des courriels que les scandaleuses photos de la prison d'Abu-Ghrabi ont circulé, d'abord comme si de rien n'était, causant ensuite la vive émotion qui a entraîné enquêtes et contestations.

L'interférence entre les discours virtuels, les discours audiovisuels et ceux des médias plus traditionnalistes, voire la presse écrite, montre quelques traits saisissants.

Tout premièrement, on constate qu'on est tenté de confondre le courriel avec l'appel téléphonique, privé et informel. À vrai dire, le cyberspace est un espace public, donc tout message peut être intercepté, diffusé, imprimé, commenté. Le discours désinhibé, indifférent aux nuances, n'est pas celui qui convienne le mieux. Un exemple : *L'Amérique n'a pas besoin d'être encouragée; votre pro américanisme est douteux, il semble une naïve application des principes postmodernes, il sent le talibanisme de mauvais goût.* C'est un type de discours qui ne saurait rejeter le défi de la critique raisonnée. C'est pourquoi son auteur, qui l'a envoyé comme réplique à un article publié dans une revue, s'est montré contrarié lors de sa publication par écrit. Voilà sa réaction : *Cher éditeur, autant que je sache, je ne vous ai pas permis de publier aucune ligne écrite par moi. La notion de propriété intellectuelle vous dit-elle quelque chose?* Prendre la publication électronique pour « de la sculpture sur l'eau », éphémère et sans conséquence, est une attitude qui relève de l'ignorance de la portée des messages virtuels.

Deuxièmement, l'envol des communications dans le cyberspace montre que les gens sont bien inclinés à transformer leur vie en spectacle. Les soldats américains qui ont fait publics leurs exploits douteux dans les prisons irakiens n'entendaient pas faire des jugements de valeur. Ils ne s'en vantaient point, ils ne s'en excusaient pas, non plus. Ce qu'ils voulaient, c'était de montrer qu'ils savaient bien jouer leurs rôles respectifs et ils étaient en quête d'un public. Susan Sontag, dans son exceptionnel article (*Concernant la torture des autres – Regarding the torture of others*, New York Times, 23 mai 2004) prétend que la diffusion de ces images d'humiliation a pour effet le renfort du sentiment de pouvoir et d'inéluçabilité qui caractériserait la pression néo-colonialiste. Un des membres d'une communauté virtuelle dont j'appartiens a objecté, montrant que la publication des photos a justement diminué le prestige de la démarche américaine. Cela montre tout simplement la confusion entre les deux médias : tandis que les photos circulaient seulement dans le cyberspace, elles étaient exemptes de toute interprétation éthique. Donc, elles présentaient les marques du pouvoir dont des individus, par ailleurs, peu notables, se sentaient investis. Ce n'est que du moment que ces photos ont été prélevées par la presse écrites, que leur dimension morale et politique s'est révélée. Le médium *est* le message, McLuhan avait l'habitude de dire, et son idée se voit, maintenant, confirmée.

Troisième point, on peut déceler, dans les discours virtuels, des traits qui les distinguent des autres. Le raisonnement ne s'embarrasse point de la logique: on invoque les intérêts économiques des français et des allemands dans la région, bien qu'ils relèvent du passé, on dénonce la convoitise du pétrole, on soupçonne une attaque contre l'euro.

Quant à la rhétorique, elle se fonde sur les techniques de programmation. On y trouve :

- L'agglomération d'arguments en forme de liste (séquence);
- Des ramifications hypertextuelles: le choix conditionnel en tant que hyperlien;
- L'itération comme argument cyclique.

En voilà un exemple : *ce ne furent pas les efforts diplomatiques franco-allemands, mais les forces armées qui ont brisé l'arrogance de Saddam. La poursuite indéfinie des inspections et des pressions diplomatiques sont de pauvres moyens pour s'assurer cette coopération. Après 11 Septembre, la politique américaine ne peut plus se contenter de l'endiguement, elle doit à son peuple, frappé et humilié, d'envisager une politique active de frappes préventives.*

## Récapitulation et conclusion

Le tableau ci-dessous récapitule les traits distinctifs des différents discours :

<i>La presse</i>	<i>L'audiovisuel</i>	<i>Les réseaux</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Argumenter selon les règles bien établis de la rhétorique.</li><li>• Utiliser des références culturelles et historiques.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Informer en divertissant.</li><li>• transformer la guerre en spectacle médiatique.</li><li>• Contrôler strictement.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Polémiquer sans en assumer la responsabilité.</li><li>• Utiliser une rhétorique <i>sui generis</i> « de l'information ».</li></ul>

Le mouvement populaire contre la guerre est actif aussi dans les pays dont la politique est pro-américaine. Dans les rues des villes, mais aussi sur les autoroutes de l'information, on crie pas mal d'absurdités. Les américains feraient la guerre pour le pétrole, comme si'il était plus facile de l'extraire eux-mêmes, au lieu de l'acheter, comme auparavant, à leur prix. Ils craigneraient l'euro, donc les pays qui rangent leurs monnaies à celui-ci seraient prochainement visés. Il y a aussi des ignorants, dit Mahoney, qui prétendent que la démarche franco-allemande aurait pour but de protéger l'intérêt des compagnies qui, dans le passé, ont fait du commerce avec l'Irak. La vulgate marxiste continue à développer des discours dont la logique boiteuse et l'improbabilité flagrante ne les rend que plus séduisants.

Il est remarquable, et non pas déplorable, que l'opinion publique des anciens pays communistes a gardé sa mesure et sa lucidité. « Hostils à l'Amérique ont été Staline et l'Union Soviétique » rappelle l'ancien ministre des affaires étrangères polonais Wladislaw Bartoszewski ; « maintenant, chez nous, seuls les idiots le sont ». Devant l'ambassade des Etats-Unis à Varsovie, les jeunes polonais ont soutenu l'intervention sous le slogan « le monde serait meilleur sans Saddam ». Jaroslaw Kaczynski, membre de l'opposition, affirme péremptoirement que « cette guerre est aussi la nôtre », prouvant ainsi que la solidarité avec les Etats-Unis est un facteur d'unification de la vie politique polonaise. Les choses se passent autrement dans la République Tchèque, où deux tiers de la population s'oppose à la guerre d'Irak. Néanmoins, le gouvernement a fourni un contingent d'experts en matière d'armement chimique. Le premier ministre Hongrois, Peter Medgyessy, a rejeté la demande des américains de mettre à leur disposition l'aéroport civil Ferihegy pour des opérations logistiques en Irak, mais a offert la base militaire Taszar pour l'entraînement des irakiens en exil. De plus, le socialiste Medgyessi a signé un appel de solidarité aux Etats-Unis, sans demander, en préalable, l'accord du Parlement, acte que l'opposition FIDESZ a qualifié de bassesse.

L'opinion publique roumaine ne sait que trop ce qui se cache en dessous de la proclamation de la sacro-sainte souveraineté nationale. Elle comprend comment on peut invoquer le droit international et l'autorité des organisations mondiales, telles que l'ONU, pour empêcher toute solution globale à la crise du Moyen Orient. Il ne s'agit pas, bien-sûr, de l'armement dangereux de l'Irak, mais de mettre en place un régime qui pourrait apporter de la stabilité dans la zone, y compris le solutionnement du conflit israélo-palestinien. La Roumanie ne sait que trop que l'avantage économique de sa participation serait mineur, elle se rallie quand-même à un projet politique qui fera nécessairement changer le monde. En tant que membre de la « nouvelle Europe », mais fortement enraciné dans la « vieille », elle rêve de jouer le rôle de médiateur dans le paysage politique de l'avenir, vu qu'elle a bien appris son anglais, sans, pour autant, perdre son français.

### **Revue consultées:**

1. *Commentaire* 100, hiver 2002-2003;
2. *Le Nouvel Observateur*
3. *Observer cultural*, 158-161, 2003;
4. Los Angeles Times, 18 Février 2003;
5. *INSIGHT*, 18 Février 2003;
6. *The Australian*, 21 Février 2003 ;
7. *New York Times*, 23 Mai 2004.

### **Livres consultés:**

1. *Jean-François Revel, L'obsession anti-américaine. Plon, 2002;*
2. *Philippe Roger, L'ennemi américain. Seuil, 2002;*
3. *Emmanuel Todd, Après l'empire. Essai sur la décomposition du système américain. Gallimard, 2002.*

## PROFESOR-ELEV-COMPUTER, FORMULA EDUCAȚIONALĂ A MILENIULUI III

Delia OPREA  
SIVECO ROMÂNIA

Sunt aproximativ 20 ani de când computerul a pătruns în învățământ. Dacă la început el era gândit ca un instrument de lucru pentru așa numitele *laboratoare de informatică*, unde aveau acces elevii care se pregăteau în acest domeniu, ultimii ani au adus o adevărată revoluție conceptuală în educație, computerul devenind un mediu pentru învățare în general, pentru toate disciplinele din programă. Trecerea de la *utilizatori - specialiști în informatică* la *utilizatori*, așa cum este gândit azi termenul, s-a făcut, paradoxal *în joacă*... Nu a fost o glumă însă, piața jocurilor pe computer fiind unul dintre principalele motoare de evoluție spre interfețe prietenoase, ușor de utilizat, spații guvernate de legi din ce în ce mai complexe, care au dobândit statut de realitate pentru milioane de utilizatori. Apoi sau poate în același timp, Internetul a explodat transformându-se într-o rețea globală. Windows-ul trebuia să țină pasul. Acest program devine principala platformă individuală de lucru, folosită pe scară largă, în care instrucțiunile sunt invizibile sub interfața pe care utilizatorul dialoghează cu computerul în timp real și în limbajul de toate zilele.

Schimbarea era deja la orizont: câteva zeci de milioane de utilizatori cu vârste între 3 și 20 de ani, un mediu cunoscut și bine stăpânit, abilități speciale, interfețe prietenoase din ce în ce mai performante în ceea ce privește ușurința în exploatare, devin premise ale transformării computerului în instrument de educare. Odată cu conștientizarea faptului că un asemenea avantaj poate fi folosit în favoarea învățământului s-a pus problema de a redefini un mediu, pe care majoritatea elevilor îl cunosc deja și în care se simt la largul lor, într-un spațiu de studiu, problemă complexă care cerea un răspuns multidisciplinar. Extraordinara dezvoltare a tehnologiilor multimedia contribuie și ea, facilitând apariția unui domeniu nou, *softul educațional*, un foarte interesant hibrid între programare informatică, psihopedagogie și diverse materii din curricula, care astăzi depășește timpul experimentelor fiind pe cale să devină un domeniu cu drepturi depline și viitor sigur în oferta educațională a acestui început de mileniu.

Teoreticienii anilor 70 anticipaseră corect, computerul poate fi folosit pentru educare/instruire/învățare. Teoriile care păreau aproape fanteziste astăzi devin realitate, realitate care descoperă teorii vechi, care par special gândite pentru fundamentarea unui domeniu nou apărut.

De aici intră în joc, un joc serios de data asta, un grup insolit, format din buni pedagogi, specializați în probleme de psihopedagogie, profesori de diverse discipline dar și informaticieni capabili să transforme în softuri temele educaționale pe care ceilalți le gândesc atât din perspectivă materiilor de studiu dar și de strategie didactică. Softul educațional rezultă dintr-un laborios proces de proiectare care are trei mari etape:

- stabilirea temei
- proiectare pedagogică
- realizare informatică

Aceste etape se desfășoară după o dinamică aparte, în care feedback-ul primit de la elevi și profesori are un rol hotărâtor.

**Stabilirea temei** este decisă de profesorii de specialitate în dialog cu informaticienii, răspunzând la o întrebare esențială: suportul informatic aduce un plus de calitate transmiterii/receptării informației? În alte cuvinte este informația oferită mai ușor asimilabilă sau mai trainic, pentru că este necesar, încă din stadiul de stabilire a temei, să se evidențieze faptul că

învelișul multimedia reprezintă un ajutor pentru elevi și profesori și nu doar o prezentare frumoasă, nu se pune problema de a *anima* o temă ci de a contribui la învățare prin obiective precise cu rezultate cuantificabile.

**Proiectarea pedagogică** cuprinde la rândul ei câteva faze importante care trebuie neapărat parcurse pentru a obține un soft educațional eficient. În mod explicit sau nu, orice proiectant își impune la început întrebări de tipul:

- *Ce anume se spera că va ști să facă elevul când va ajunge la finele temei propuse?*
- *La ce întrebări va putea să răspundă?*
- *Ce operații va fi în stare să facă și la ce nivel?*
- *În ce anume sens se va modifica comportamentul elevului? Cum se vor observa și măsura aceste schimbări?*
- *Ce conținut și ce strategii trebuie să folosească pentru atingerea obiectivelor propuse? ș.a.m.d. (prof. E. Noveanu, ISE, București)*

Și dacă problemele nu sunt noi, ele fiind propuse în practica pedagogică pentru proiectarea oricărui tip de lecție, softul educațional are marele avantaj că întrebărilor le sunt date răspunsuri mult mai exacte decât în trecut, realizarea informatică făcând posibile strategii care creează tipuri de comportamente sau care ating obiective precise. Psihopedagogia actuală descoperă că rezultatele teoretice la care s-a ajuns în ultimii ani pot fi puse în practică folosind noile tehnologii, cercetările arătând că multe deprinderi sunt mai ușor de format dacă se folosesc imagini, sunet, animație, dacă se recurge la căutarea informației și nu numai la primirea ei, la construirea cunoașterii sau la învățarea prin descoperire, metode specifice lucrului cu computerului care azi devin aspecte ale actului educațional.

**Realizare informatică** presupune respectarea *indicațiilor* date prin proiectarea pedagogică dar și a unor recomandări, standarde, norme și convenții specifice proiectării informatice (obținute prin ample cercetări psihologice) privind, de exemplu, *ergonomia ecranului* sau *funcționalitatea programului*.

Ce am obținut dacă toate aceste etape au fost îndeplinite riguros? Rezultatul este un produs multimedia care poartă numele de soft educațional.

Softul educațional pare să își lărgescă astăzi domeniul până la confuzie, ce este de fapt un soft educațional, orice produs multimedia cu conținut educațional este un soft educațional? Răspunsul e hotărât nu. În afară de alegerea atentă a temei, care trebuie să ofere condiții obiective de transpunere în secvențe multimedia, un soft educațional este proiectat fie conținând propria strategie didactică fie ca un moment precis într-un set de strategii posibile, din care profesorul poate alege. Este deosebit de important să se evidențieze tipul de soft educațional, din punct de vedere conținut tematic și strategie, pentru a putea fi corect folosit.

Să dăm câteva exemple:

- *softul interactiv de învățare* are înglobată o strategie care permite feedback-ul și controlul permanent, determinând o individualizare a parcursului în funcție de nivelul de pregătire al subiectului. Acesta este genul cel mai complex, din punct de vedere pedagogic, pentru că își propune printr-o interacțiune adaptativă să asigure atingerea de către utilizator, prin rularea lui integrală, a unor obiective educaționale.
- *soft de simulare* permite reprezentarea controlată a unui fenomen sau sistem real prin intermediul unui model cu comportament analog. Prin lucrul cu modelul se oferă posibilitatea modificării unor parametrii, precum și a observării modului cum se schimbă comportamentul sistemului, simularea unui fenomen facilitând înțelegerea.
- *soft de investigare* - elevului nu i se prezintă informațiile deja structurate (calea de parcurs) ci este un mediu de unde elevul poate să își extragă singur informațiile (atât

cele declarative cât și cele procedurale) necesare rezolvării sarcinii propuse sau pentru alt scop pe baza unui set de reguli. În acest fel calea parcursă depinde într-o mare măsură de cel care învață (atât la nivelul lui de cunoștințe cât și de caracteristicile stilului de învățare).

- *soft tematic*, de prezentare, abordează subiecte/teme din diverse domenii arii curriculare din programa școlară, propunându-și oferirea unor oportunități de lărgire a orizontului cunoașterii în diverse domenii sau achiziția independentă a unor competențe profesionale, nu au integrată o strategie didactică, modul de lucru este stabilit de profesor.
- *soft de testare/evaluare* este poate gama cea mai largă întrucât specificitatea sa depinde de mulți factori: momentul testării, scopul, tipologia interacțiunii (feedback imediat sau nu)
- *softuri* utilitare sunt instrumente pentru un larg evantai de activități, de la cele rutiniere la unele creative (dicționare, tabele, editoare)
- *jocuri educative* în care sub forma unui joc se atinge un scop didactic, prin aplicarea inteligentă a unui set de reguli elevul este implicat într-un proces de rezolvare de probleme/situații.
- *soft de administrare și management educațional* este un produs de suport al activităților școlare sau de instruire în general.

Dacă în urmă cu câțiva ani se preconizau lecții derulate pe computer fără intervenția profesorului, în prezent se dezvoltă ideea de module de lecții care pot fi concatenate de profesor după propria strategie, lecții flexibile, cu momente care răspund tuturor obiectivelor, urmărind maxima eficiență a actului educațional.

Studiile făcute arată că nu numai viteza de reacție dar și cea de asimilare depind de cunoașterea mediului în care se desfășoară lecția, elevul răspunde optim într-un mediu cunoscut, standardizarea comenzilor, familiarizarea cu modul de lucru contribuind la învățare. *Clasa virtuală* este răspunsul care se dă nevoii de organizare a mediului de învățare pe computer, ea este o platformă (asemănătoare structural unui program de tip Windows) în care elevul primește *secvențe*, care pot fi momente de lecție (softuri educaționale de diverse tipuri), teste, unde el poate accesa informații (biblioteci, Internet), poate primi nota sau poate lua legătura cu alți elevi care lucrează în același mediu.

Profesorul care are la dispoziție o platforma de învățare își alege momente de lecție pe teme din programă, dar poate, la rândul lui, să își creeze fragmente în funcție de feedbackul primit de la un anume grup de elevi sau în funcție de strategia pe care și-o propune. Marele avantaj este posibilitatea de a primi feedback de la toți elevii clasei, care pot lucra independent, pe nivele de pregătire sau pe clase de abilități, actul educațional poate fi modelat direct pe grupul cu care se lucrează, flexibilitatea și adaptabilitatea conținuturilor educaționale fiind condiții ale îmbunătățirii rezultatelor învățării.

Din acest punct de vedere România este chiar în avangarda schimbării, Ministerul Educației și Învățământului, prin programul SEI, a implementat începând cu 2002, în toate liceele din România laboratoare AEL, numite așa după numele platformei, care a fost instalată pe un server legat la 25 de stații (computere). Laboratoarele sunt destinate tuturor elevilor, ele constituind mediul de lucru pentru materiile din programă.

Platforma AEL este destinată sprijinirii procesului de instruire/învățare punând la dispoziția profesorilor un instrument suplimentar de lucru caracterizat prin eficiență și capacitate de adaptare iar elevilor un spațiu în care instruirea este deschisă tuturor posibilităților și ideilor.

Utilizarea platformei AEL este marcată de o vastă extindere a ariei de acoperire specifică domeniului educației:

- oferă un sistem de operare care este periodic upgradat;
- module de lecții care tratează interactiv diverse subiecte din programa școlară;
- testează și evaluează elevii, realizând o monitorizare inteligentă în funcție de nivelul de pregătire al fiecăruia;
- accesul nelimitat la informație prin Internet sau baze de date proprii (cum ar fi dicționarele, care afișează definiții la o simplă selectare a unui cuvânt);
- realizează administrarea resurselor clasei/școlii, contribuind punctual și global la organizarea eficientă a programului școlar;
- este un cadru de desfășurare a unei strategii, pe care o stabilește profesorul, el utilizează module-momente de lecție furnizate de pachetul AEL, fiecare moment fiind, de fapt, un soft educațional de un anumit tip.

Deși este abia început programul are deja susținători fervenți: elevi încântați cu rezultate interesante, profesori care își alcătuiesc lecțiile sau folosesc cataloagele electronice. Nu e departe timpul în care vor fi făcute analize științifice ale impactului acestei implementări, există însă în prezent un rezultat palpabil, real, extrem de îmbucurător: o efervescentă în rândul elevilor și al profesorilor pentru alcătuirea softurilor educaționale. Pentru prima oară asistăm la proiecte comune ale elevilor și profesorilor lor, proiecte serioase care înglobează muncă, pasiune și dăruire, schimbarea de mentalitate fiind un corolar al acestui gen de activitate.

Schimbările merg mult mai departe și ating nu numai un mod de a transmite-oferi informația ci și relațiile dintre profesor și elev. Profesorul, cu locul lui bine stabilit, undeva în spatele catedrei, își schimbă competențele dar implicit și mentalitatea, în acest nou context el nu *oferă* informația ci o mijlocește, o poziție complexă în care trebuie să se potrivească perfect devenind un termen al trinomialului elev-educator-computer. Rolul lui nu se diminuează ci evoluează spre o altă funcție. Profesorul nu devine un *specialist* în informatică dar el trebuie să folosească eficient toate resursele existente, el are posibilitatea să participe activ creând momente de lecție în mediul prietenos al clasei virtuale care îi pune la dispoziție un adevărat arsenal de obiecte diverse care pot contribui la dezvoltarea unei teme și am numit aici bazele de date care sunt în continuă completare și complexificare.

Elevul devine unul dintre constructorii propriei cunoașteri, dobândind un rol care, chiar și în trecutul apropiat, îi era necunoscut. Sigur acesta vine nu numai cu avantajele evidente ci și cu responsabilități pentru că centrul noii educații este responsabilizarea, descoperirea timpurie a importanței actului educațional care se transformă din dogmă în proiect liber consimțit la care elevul participă activ îmbinând acumularea de informații cu dobândirea unor abilități precise care să îi dea posibilitatea să caute, descopere, investigheze, acumuleze oferindu-i o bază puternică pentru societatea în care urmează să trăiască.

Dinamica noilor metode de învățare este fundamental alta, elevul este învățat *cum să învețe* adaptând mijloacele propuse la propriile capacități și abilități, este deprins mai degrabă să caute informația, folosind algoritmi precizi, decât să o rețină fără discernământ.

Întrebarea pe care probabil mulți dintre noi o pun în acest context fiind dacă într-adevăr este nevoie de aceste schimbări majore, structurale, care pot genera probleme de adaptare unor categorii de profesori sau elevi.

Răspunsul este dat de chiar societatea spre care ne îndreptăm. *Societatea informațională* nu mai este o previziune de viitor ci o stare de fapt a prezentului, rămâne la latitudinea fiecăruia cât de repede va ști să facă parte cu adevărat din ea și aceasta nu numai ca o cerință exterioară, impusă, ci ca o necesitate individuală de armonizare.

## TERAPIA RECUPERATORIE ȘI CALCULATORUL

Lector dr. Elena Danciu

Universitatea de Vest Timișoara  
Facultatea de Sociologie Psihologie

*„Și timpului și omului divinitatea le-a conferit  
două atuuri : acela de a-și găsi aliați acolo unde  
nu ar putea niciodată spera că-i vei afla și de a zămisli  
lucruri la care n-ai curaj nici măcar să te gândești.”*

Intrând puțin cam intempestiv în viața noastră, consolidându-și terenul câștigat pas cu pas, calculatorul a devenit o prezență indispensabilă în multe domenii, chiar și în acelea în care nu ne gândisem niciodată că va pătrunde și va avea un rol incontestabil.

El dă viață ideilor, redă imagini, jonglează cu cuvinte, controlează alte structuri mecanice, electronice, dezvoltă limbajul sau ține evidența cheltuielilor, permite depășirea propriilor limite sau continuarea visului ca extensie a potențelor personale înlăturând emoția și stresul provocat de supervisorul uman. Faptul că el conferă dreptul la eroare ajutându-te s-o depășești mai ușor, permite exprimarea variată dar precisă a ideilor, impune o rigoare în raționamente fără a înăbuși creativitatea îl face un partener dorit, uneori chiar în exclusivitate.

Și pentru că cel mai greu lucru este să ajungi discret și delicat să intri în sufletul cuiva și să descoperi în funcție de aceasta mecanismele raționamentelor și acțiunilor sale pentru a-i aduce înapoi liniștea și energia, orice „intermediar” poate constitui o soluție de scurtare a drumului către sine și de ameliorare sau remitere a unei patologii.

De la tulburările de comunicare și limbaj la cele de microkinezie, de la deficiențele de învățare la carențele afective (autism, logonevroză, fobie, mutism electiv și selectiv) și până la deficiențele de auz, de atenție, etc. toate își găsesc un suport rezolutiv sau ameliorativ în ordinator.

Cele mai frecvente tulburări, mai ales la nivelul micii copilării, sunt cele de comunicare și limbaj datorate fie schimbării dentiției, fie malformațiilor cavității bucale, fie generate de cauze de natură psihică și comportamente imitative. Ele sunt legate de emisia fonemelor, de sinteza acestora în silabe, a silabelor în cuvinte, a cuvintelor în propoziții și a propozițiilor în fraze, de semantica acestora, etc.

De la dispozitivul denumit **Analizor spectral de sunete** (Danciu, E., 1983) care a constituit noutatea anului 1983 în materie de cercetare științifică aplicativă utilizat în terapia deficiențelor de limbaj la soft-urile speciale ale sfârșitului de secol XX și începutului de secol XXI utilizate în corectarea emisiei fonemelor s-au făcut pași importanți.

Principiul, în mare măsură rămas același, este simplu. Ecranul televizorului a fost înlocuit de cel al monitorului care este împărțit pe orizontală în două sectoare de lucru:

- **unul pe care se înregistrează emisia model a fonemului analizat spectral (inclusiv armonicele care nu-l alterează evident) realizată de terapeut (logoped) și care se păstrează cât timp este nevoie de ea**
- **celălalt, rezervat logopatului pentru a exersa într-un număr nelimitat de încercări emisia corectă a fonemului, corectitudine recunoscută în momentul în care cele două spectre se pot suprapune în totalitate**

După fiecare emisie a fonemelor realizată de logopat, înregistrarea se poate șterge imediat, printr-un simplu clic, pentru a se putea înregistra o alta pe care și terapeutul și logopatul și-o doresc mai corectă.

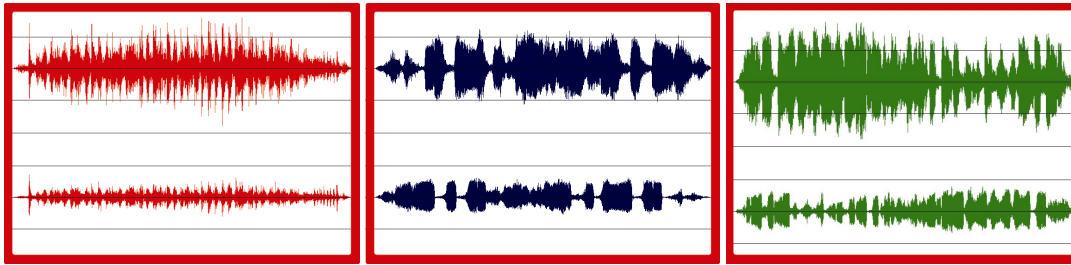


Figura nr.1 Secvențe de analiză spectrală a sunetelor

Pentru a menține cât mai mult atenția asupra ecranului, spectrele vor fi colorate într-o cromatică saturată, nonagresivă dar incitantă la acțiune.

Pentru că nenumăratele repetări ale fonemelor pot obosi, se introduce din când în când un intermezzo muzical pe care partenerul calculatorului îl poate analiza spectral și face comparații cu spectrele obținute până atunci.

Fiecare încercare ratată este evidențiată printr-un semnal sonor adecvat iar după mai mult de trei încercări nefinalizate pozitiv se introduc figurinele hazlii care-și acoperă ochii rușinate, iau nutrișoare mai mult sau mai puțin jenate și fâstăcite dar grozav de nostime, omuleți gălăgioși ce-și manifestă nemulțumirea prin gesturi comice care în loc să demoralizeze te bine dispun.

Încurajările verbale de genul: *Concentrează-te! Vezi unde greșești! Nu te lăsa! Curaj! Mai încearcă! Corectează-te! A greși este omeneste!* asociate unei figuri zâmbitoare sau laudelor, aplauzelor, atunci când reușita este evidentă, sunt nelipsite.

Soft-ul evidențiază numărul minim și maxim de încercări pentru care se poate obține o emisie corectă în raport de disfuncția supusă intervenției, contabilizează atât erorile cât și reușitele în utilizarea algoritmului de exersare.

Computerul pune la dispoziția partenerului său de interrelaționare variante de activitate – de la emisia unor onomatopee la exersarea unor sunete care impun o poziție a organelor fonatorii apropiată.

Exersarea începe întotdeauna cu foneme, se continuă cu silabe, cuvinte și propoziții simple (S-P) dar în timp și abia după ce vor fi consolidate toate fonemele cele mai uzitate.

Programul oferă ocazia exersării și dezvoltării auzului fonematic facilitând recunoașterea sexului (bărbat, femeie), vârstei (tânăr, bătrân, fetiță, băiețel), provenienței geografice (țară, regiune, comunitate).

Analiza discriminatorie poate fi și mai amănunțită dacă de inflexiunile vocale, de accent, de pauze, de respirație depinde însușirea corectă a unor structuri lingvistice.

Pentru copiii cu deficiențe de auz, apelul la acest soft le permite normalizarea intensității vorbirii, știindu-se că majoritatea celor cu deficiențe de auz au tendința de a vorbi foarte tare, puțin sacadat, făcând cuvintele să explodeze nu să se lanseze în eter.

Intervenția limitativă a intensității vorbirii devine în felul acesta un eficient exercițiu de autocontrol.

Având ca model testul scandinav de auz fonematic, unul din soft-urile realizate special verifică nivelul de semnificație socială a unor sunete și complexe sonore, zgomote, semnale acustice, onomatopee.

Subiectul trebuie să recunoască o multitudine de structuri sonore emise de claxoane, sonerii (biciclete, telefon, interfon, etc.), motoare (automobil, autobuz, motocicletă, avioane cu reacție, bimotoare), ceasuri (deșteptător, pendulă, ceas din turn, etc.), obiecte a căror utilizare produce un complex sonor specific.

Pe ecranul monitorului apar într-o coloristică deosebită și o animație amuzantă o serie întreagă de obiecte (fie total diferite, fie făcând parte din aceeași categorie) care se înșiruie, se

ascund, se aleargă reciproc, se retrag într-un colț discret sau se implică într-un joc de-a v-ați ascunselea, timp în care un semnal sonor revine la un interval destul de mic.

Printr-un singur clic pe un marcaj special ca formă, mărime și culoare, poziționat pe obiect (pe capotă, clapă, tastatură, eșapament, horn, cioc, etc.) se stabilește cel care a emis semnalul sonor și semnificația lui.

În funcție de vârsta celui din fața ecranului, recompensa sau recunoașterea competenței ia forme diverse: mașina poate sări în sus de bucurie sau poate exclama: *Ai ghicit! Eu sunt! Asta-i! Bravo! Excelent! Formidabil! Ce ureche! Ești teribil!*



Figura nr.2 Model de sancționare pozitivă

Încurajările pot fi personalizate. Introducând un dicționar alcătuit din numele subiecților implicați în terapia recuperatorie, mesajul de recompensare sau recunoaștere a valorii intervenției ia forma: *Bravo, Andrei! Formidabil, Raluca!* Mesajul poate apărea scris pe ecran sau poate fi doar sonorizat.

O alegere greșită va aduce cu sine o stimulare de genul: *Mai încearcă! Concentrează-te! Atenție! Regret, dar nu-i acesta răspunsul! Îmi pare rău, dar mai încearcă o dată!*

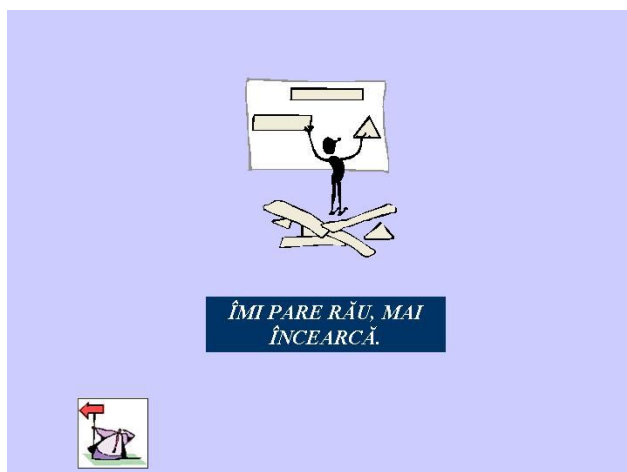


Figura nr.3 Model de sancționare negativă

Când au fost epuizate deja o serie de încercări și răspunsul corect n-a fost dezvăluit, consolarea poate lua forma acordurilor muzicale ultimative sau compătimirii dar în același timp hilare, a unei animații specifice în care omuleți hazoși sau mascote își ascund ochii într-un spectacol

de mimică deosebit, alunecă pe cuvântul **EROAREE.....**, cad în nas sau în fund improvizând niște nutrițe simpatice foc, a mesajelor de genul : *Păcat! N-ai ghicit, ești păcălit!*

Dacă după toate încercările posibile, varianta bună de răspuns n-a fost descoperită, o mascotă personalizată – *Profesorul Știe Tot, Garduno, Paganel*, ascunzându-se după tot felul de obstacole îl poartă pe nenorocos spre răspunsul corect care se repetă de câteva ori pentru a fi reținut și va fi urmat de secvență muzicală triumfală doar printr-un singur clic pe pălăria de magician.

Într-o altă variantă drumul ascuns al adevărului este pus în evidență de indicatoare care te așteaptă sau fug după tine când greșești drumul ca să te aducă pe calea cea bună purtate de omuleți fără chip dar cu siguranță din categoria celor buni cu cei în necaz. Întoarcerea spre drumul cel bun este răsplătită cu un zâmbet de toată frumusețea în timp ce întârzierea pe un drum incert se ascunde în spatele unei grimase necăjite

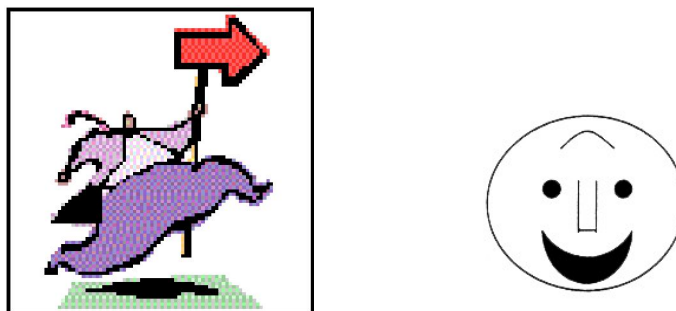


Figura nr. 4 Indicatoare de încurajare

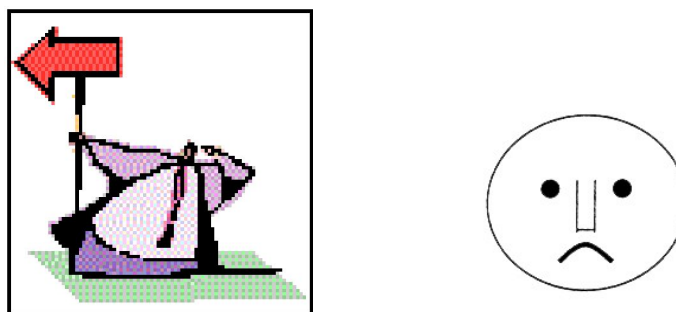


Figura nr. 5 Indicatoare de atenționare

Una din problemele cu care se confruntă copiii cu carențe afective este frica, fobia. Mai sensibili decât ceilalți, cu o stare de anxietate prelungită, uneori chiar exagerată, cu treceri bruște de la o dispoziție la alta, trăiri și comportamente extreme, aceștia se simt într-o permanentă nesiguranță, veșnic temători de „*drobul de sare*” sau de lucruri palpabile, cu o puternică semnificație pentru existența lor.

**Îi recunoști ușor:** își rod unghiile, plâng înfundat sau isteric, au privirea unei căprioare hăituite, ochii scâpărători plini de mânie sau reproș, își sug degetul sau și-l bagă frecvent în nas ca gest reflex, își răsucesc la infinit șuvițe de păr sau și le smulg, etc. Unii parcă-ți cerșesc afecțiunea, alții sunt de un cerbicism dezarmant sau de un negativism accentuat. Dar dintre toate aspectele, frica, care este de fapt prima lecție de viață pentru copilul mic, este cea care tulbură cel mai evident lumea sa.

**Se tem** de întuneric (*lygofobie, myctofobie, nyctofobie, achluofobie*), de foc (*pyrofobie, arsonfobie*), apă (*acvafobie, hidrofbie*), de spații închise (*claustrofobie*), de spații înalte și deschise (*acrofobie*), de insecte (*insectofobie*), de animale (*zoofobie*), de păsări (*ornithofobie*), de vorbirea în public (*glassofobie, labiofbie*), dar mai ales de propria singurătate (*autofobie*), pe care și-o accentuează prin refuzul de implicare, de relaționare.

Tendința de a se izola și a-și ascunde temerile agravează structura relațiilor lor interpersonale și așa destul de ciudate sau nonconformiste. Când teama ia forme, mărimi, culori și semnificații deosebite, ea se transformă într-un rival, un dușman greu de învins.

În aceste situații, distanța dintre timiditate și frică este atât de mică încât ești derutat în explicarea comportamentelor acestora.

La curajul de a fi ei înșiși ajung foarte greu și de cele mai multe ori doar pentru puțin timp.

Timiditatea și tracul excesiv își pun amprenta asupra comportamentului în general al persoanelor fobice, asupra modului de a simți și judeca propria inserție socială, asupra imaginii de sine și respectului față de sine.

Introvertiți prin excelență, acești copii trăiesc în permanență într-o carapace sub care simulează o viață liniștită, fără furtuni în suflet și crivățuri pe dinafară și doar din când în când, prea plinul inimii se revarsă, în cristalul lacrimilor care se agață de genele lungi și dese și cad în barbă printre suspine.

În astfel de cazuri, își doresc o intimitate neinvadată chiar dacă singurătatea pentru ei nu este cel mai bun sfetnic.

Indiferent cât de mare este gradul de independență al copilului față de adult, acesta va rămâne multă vreme dependent de încurajarea, acceptarea sau neacceptarea acestuia, de comportamentul său afectiv, securizant sau inhibitor chiar dacă uneori face tot ceea ce este posibil pentru ca dragostea și încrederea să nu ajungă la sufletele lor.

De aceea, calculatorul poate deveni partenerul de care are nevoie prin intermediul unui program în care el este implicat nominal ca personaj principal într-un dialog sau într-un joc de rol.

În fața „adversarului” care nu-l ceartă, îl lasă să-și verse năduful, îl încurajează și-i permite să exerseze de câte ori este nevoie, va da replicile pe care în mod obișnuit nu le-ar fi dat niciodată față-n față cu un competitor real.

În funcție de structura personalității, partenerul de replici va avea o voce mai autoritară sau persuasivă, caldă sau insipidă, va fi cârcotaș sau indiferent, moralizator sau încurajator.

Terapeutul este cel care stabilește coordonatele interrelației - scopul, subiectul, alternativele, momentele cheie sau de criză, nivelul de implicare a subiectului, creează atmosfera necesară eliberării de stres și inoculare a îndrăzelii, starea de trebuință a dialogului.

Teama de a vorbi cu un adult sau a vorbi în fața unei mulțimi (*labiofobia*, *glassofobia*) poate fi atenuată dacă se exersează soft-urile de interrelaționare.

Copilul își poate alege partenerul dintr-o suită de portrete ce i se pun la dispoziție, poate stabili tema dialogurilor, durata, numărul întrebărilor la care poate sau vrea să răspundă, etc., sau terapeutul conduce astfel discuțiile încât fiecare dintre etapele prezentate vor veni de la sine și acceptate ca fiind cele mai potrivite.

O cameră video poziționată asupra sa va face dialogul credibil cu atât mai mult cu cât, el își va urmări pe ecran și replicile și comportamentul, își va corecta inadvertențele aspectului fizic și conținutul intervențiilor sale.

„**Persoanei**” de pe ecran care-i dă replicile sau numai întrebă îi poate destăinui problemele sale, micile secrete, neîmplinirile, temerile, speranțele încă prezente în mintea și sufletul său.

Există soft-uri care permit subiectului nu numai alegerea „**partenerului**” de dialog ci și stabilirea vestimentației, coafurii, posturii din perspectiva tipului de personalitate pe care o consideră ideală pentru problemele sale dar și din considerente de confort psihic.

Totul trebuie să se bazeze pe inocularea ideii că frica poate fi „alungată”, estompată sau ignorată și că există întotdeauna o soluție pentru a-ți recăpăta încrederea în propriile forțe. Că ea există doar pentru că **Noi** îi permitem să ne invadeze mintea și inima și o putem alunga oricând cu puterea rațiunii noastre.

Ca atare, soft-urile create pentru a diminua frica scot în evidență tocmai acest lucru. Frica de foc (*pyrofobia*, *arsonfobia*) de exemplu, provoacă reacții viscerale, fobicul declarând că simte, ca și

cum focul ar exista în realitate, căldura cu ochii, fața și terminațiile degetelor, doar gândindu-se la el. De aceea, flăcările și apa sunt puse față-n-față.

Apa, o larvă hazlie, transparentă, asemeni lui Caspar, se înfruptă cu poftă din flăcări. Dacă acestea se obrăznicesc și încearcă să o înconjoare sau s-o atace prin surprindere, le amenință cu un tub de spumă ce le-ar face imediat să dispară. Clicurile date pe ochii flăcărilor sau pe coada lor, cu cât sunt mai rapide cu atât vor face focul să scadă în intensitate și să se retragă rușinat după diferite obstacole de unde-și va scoate nasul doar din când în când.

Pare un joc inofensiv, pueril chiar, dar la nivelul subconștientului provoacă o multitudine de reacții pozitive.

*Lygofobia, myctofobia, nyctofobia sau achluofobia* (frica de întuneric) tulbură viețile și așa destul de fragile a multor copii carențați afectiv, membrii ai unor familii dezorganizate, cu prea puțin timp și prea puțin suflet pentru ei.

Teama de „*necunoscutul negru*” dă reacții dureroase unei persoane hipersensibile, senzații de sufocare, echilibru instabil, vertige, o accelerare a bătăilor inimii cu rezonanță în urechi.

Copilul cu o astfel de fobie își pierde totalmente controlul la impactul cu întunericul. De aceea, apropierea de tenebre ca de un lucru absolut normal și inofensiv nu este o sarcină prea ușoară.

Unul din soft-uri îl introduce pe copil în lumea tăcerii destul de brusc dar într-o manieră mai puțin stresantă pentru fobic. Într-o cameră plăcută, întunericul coboară în momentul stingerii luminii unei veioze care se metamorfozează instantaneu într-un personaj asemănător miciei fantome din desenele animate ce savurează câte o gură mai mare sau mai mică de întuneric de câte ori faci clic pe codița sa îmbârligată.

Camera trece în felul acesta de la obscuritate la semiobscuritate până la lumina din plină zi. Când obosește mâncând întunericul din preajma sa plescăind fericită sau înclinându-se pentru a mulțumi glasurilor și aplauzelor celor aflați în întuneric ce o încurajează în tentativa de a readuce lumina printre ei, alege la întâmplare o bucată de „întuneric” pe care o modelează dându-i forma unui pat, a unei saltele cu cearșaf și pernă pe care se va odihni după atâta alergătură.

Este obosită și doar în întuneric somnul este profund și odihnitor.

Cel puțin trei astfel de variante stau la dispoziția celui care accesează calculatorul, una dintre ele având însă o interactivitate mai mare pentru că, făcând clic pe colțul din dreapta al ecranului vor apărea patru-cinci personaje cu diferite nume. Unul dintre ele nu are nici un nume scris sub el dar este rezervat un spațiu de scriere pe care subiectul va trece numele său.

Făcând clic pe extremitățile corpului său, acesta va alerga la stânga, la dreapta, sus, jos în ținuta sa de Sherlock Holmes, va prinde întunericul în plasa pentru fluturi și-l va îngrămădi într-o tolbă ca cea a lui Ivan Turbincă, ajutând mica fantomă să risipească Marele Negru.

În varianta a doua, Micalaca, un băiețel de X ani rămâne pe întuneric când se așteaptă mai puțin. Are senzația că odată cu întunericul nu mai este singur în cameră. Aude voci, scârțâituri de mobile, simte o respirație în ceafă.

Lumina se aprinde dintr-o dată și toate fantasmile se risipesc. Cu cât înaintează spre mijlocul camerei, lumina scade, lucrurile devin de un gri închis până ce culoarea neagră acoperă totul. Are aceleași senzații. Cineva-l bate pe umăr și-l face să tresară. Este mica fantomă care-i spune să închidă ochii pentru ca luminița din mintea și inima sa să-i poată arăta drumul ca-n plină zi fără a-i fi teamă.

Cele două luminițe se unesc într-una singură, mai mare care se deplasează cu mișcări neordonate. Dacă nu faci repede clic pe ea se va stinge. Un exercițiu de dexteritate manuală, viteză de reacție, orientare spațială și mobilizare energetică. După clicuri repetate și reușite, întunericul se metamorfozează în nori pufoși de diferite forme care se aliniază în pas de dans și părăsesc camera.

Când razele soarelui pătrund în cameră dăruind lumină și strălucire lucrurilor, răsună aplauze și glasuri gureșe de copii voioși și sloganurile acestora:

**Lumina va învinge întotdeauna întunericul** pentru că oricum binele învinge răul, ca în povești, **așa cum după o noapte vine întotdeauna o zi !** Dar trebuie să știm că:

**ÎNTUNERICUL ( noaptea)** înseamnă:

- *dorința de a ascunde că ești singur,*
- *absența speranței,*
- *goluri în suflet,*
- *absența afecțiunii,*
- *prezența incertitudinii,*
- *nesiguranță, insecuritate*
- *teamă, frică*

Ca atare nu se poate vorbi de o simplă stare fobică ci de probleme mai complicate.

Psihologul, medicul neurolog sunt cei care au datoria de a stabili cu exactitate diagnosticul fiecărui subiect. Dar orice subiect trebuie să știe că întunericul, noaptea

- *ajută plantele să crească,*
- *face oamenii să se odihnească,*
- *aduce lumina unei zile noi,*
- *te face să te simți mai bine în doi,*
- *este un sfetnic bun pentru majoritatea dintre noi,*
- *face cântecul privighetorii fermecat,*
- *face din orice om de rând, un împărat.*

O multitudine de jocuri de factură psihologică (de percepție senzorială –vizuală, auditivă, de dezvoltare a microkineziei, de memorie, de creativitate, de orientare temporo-spațială, care privesc inteligența tehnică, matematică, artistică sau structurate pentru problemele copiilor cu deficiențe de învățare) devin adjuvante în terapia recuperatorie.

Unele materiale elaborate nu sunt utilizate pentru scopul creat ci adaptate și adoptate în componente educaționale sau recuperatorii.

Importantă este găsirea conjuncturii favorabile utilizării lor, stabilirea gradelor de dificultate și a succesiunii acestora și a modului de intervenție asupra celui cu probleme pentru a obține eficiență maximă.

Soft-uri asemănătoare exersează atenția distributivă, coordonarea manuală, orientarea temporo-spațială, rezolvă sau atenuează problemele de discalculie și dislexo-disgrafie, dau o nouă șansă autistului și copilului cu sindrom Down, îl pun în mișcare pe deficientul motor.

De reținut însă este următorul lucru:

***Terapeutul nu trebuie să devină un specialist în informatică ci să utilizeze eficient resursele existente.***

În realizarea soft-urilor, următoarele lucruri sunt considerate ca fiind importante:

- **Respectarea normelor, standardelor și convențiilor specifice proiectării**
- **informaticice.**
- **Evitarea manierelor defectuoase de concepere și realizare.**
- **Diversificarea atât a materialelor cât și a metodologiei utilizate.**
- **Menținerea unui echilibru constant între design, kinetică și cromatică.**
- **Păstrarea și perpetuarea mesajelor persuasive pentru stimularea**
- **comportamentelor pozitive.**
- **Limitarea exceselor de semnificație care ecranează adevăratul mesaj și**
- **diminuează**
- **efectele așteptate.**
- **Asigurarea unui nivel mediu al mesajelor subliminale.**
- **Păstrarea unui raport rezonabil între timpii de percepție, timpii de reacție și**
- **timpii de reactivare.**

- Utilizarea unor algoritmi simpli și eficienți pentru interrelaționare.
- Folosirea unor elemente speciale pentru dirijarea și concentrarea atenției.
- Menținerea unui nivel ridicat de atractivitate și stimulare.
- Crearea unor alternative de interacțiune care să compenseze incapacitatea subiectului de a se implica total în relaționarea impusă de algoritmi prestabiliți
- Asigurarea independenței în interacțiune.
- Crearea independenței de a interacționa și nu a dependenței de interacțiune.
- Respectarea nivelului de vârstă psihologică și cronologică.
- Stabilirea unui indice temporal care să nu permită instaurarea plictisului, trenarea
- interactivității și anularea efectelor obținute după parcurgerea primilor itemi.
- Introducerea elementelor de personalizare în interrelaționare.
- Evitarea consumurilor mari de timp, efort și bani.
- Selectarea structurilor recuperatorii astfel încât să corespundă atât patologiei cât și obiectivelor și efectelor care se doresc a fi obținute.
- Evitarea dominării de către interactivitatea tehnică ce produce o serie de deformări ca:
  - autoizolare,
  - incapacitate de interrelaționare,
  - distorsiuni în comunicare,
  - modificări în percepția socială,
  - percepție eronată a imaginii de sine,
- Asigurarea continuării terapiei recuperatorii și la nivelul familiei pentru consolidarea remiterii

Computerul este partenerul ideal - *stimulează, încurajează, nu te admonestează, nu te ceartă, nu îți reproșează nimic și-ți lasă timpul necesar pentru a fi tu însuși.*

Fiind un partener de interacțiune care creează o atmosferă plăcută de lucru, oferă siguranță și comenzi componente ale unui algoritm inofensiv, posibilitatea de a acționa, de a lua decizii și a reveni asupra lor ori de câte ori dorește, calculatorul îl poartă pe copil fără riscuri și incitant între două lumi – cea reală și cea a simțurilor sale în virtutea căroră fie că dorește intensificarea trăirilor, fie estomparea, dispariția sau înlocuirea cu altele de altă factură.

Scopul utilizării lui este facilitarea **tregerii**

- *de la a ști, la a ști să faci,*
- *de la a înțelege grosso modo la a face legături,*
- *de la a fi singur la a te simți bine cu tine însuși.*

*Poate că timpul și dorința comună de mai bine ne va face să-l acceptăm din ce în ce mai mult în viața noastră fără ca prezența sa să ajungă să ne sufocă sau să ne erodeze umanitatea, pe care unii deja o cred pierdută.*

*Și de ce nu, poate că până la urmă, **EL** va fi cel care ne va arăta sau ne va face să înțelegem ce înseamnă adevărata fericire.*

*Nu contează cine va fi inițiatorul, important este să ajungem, cu el sau fără **EL**, la înțelepciunea de accepta că întreaga noastră existență sisifică nu urmărește decât acest lucru.*

## Bibliografie

1. Danciu, Elena, 1983, „Analizor spectral de sunete”, *Creativitate și eficiență în învățământ*, Editura Tehnică, București.
2. Danciu, Elena, 1996, „Logopatiile copiilor cu carențe afective”, *Revista Învățământul primar* nr.1 și 2, Editura Discipol, București.
3. Jarvis, P.; Holford, J.; Griffin, C., 1998, *The Theory and Practice of Learning*, Kogan Page, London, U.K.
4. Maddix, F., 1990, *Human –Computer Interaction, Theory and Practice*, Ellis Horwood, New York.
5. Muchinsky, P.M., 1990, *Psychology applied to work*, Books Cole Publishing Co.
6. Paivio, A., 1986, *Mental Representations: A Dual Coding Approach*, Oxford University Press.

## UTILIZAREA INTERNET-ului în CONSILIEREA CARIEREI

Gabriela Dorina Buță  
Colaborator IREA

În societatea informațională a secolului XXI, consilierea carierei constituie un aspect esențial prin implicațiile pe care le are în diferite domenii: educație, muncă, economie, sănătate, cultură, comerț, servicii etc.

*Consilierea carierei* este un serviciu social care inițiază o abordare globală a individului, sub toate aspectele semnificative ale vieții și rolurilor asumate în școală, profesie, viață socială sau comunitară, familie, timp liber etc. și se materializează prin toate categoriile de servicii de informare, consiliere și orientare oferite solicitanților de către consilieri. (Jigău, M., 2003a, p. 11).

Trebuie remarcat imensul potențial pe care îl reprezintă utilizarea *tehnologiilor informatice și de comunicare* (TIC) în ansamblul serviciilor de informare, consiliere și orientare, determinând creșterea calității și eficienței acestora, prin acordarea de sprijin în desfășurarea unor activități specifice: autoevaluare, diagnostic, furnizarea unor informații despre educație, formare, locuri de muncă, sprijinirea luării deciziilor și planificarea dezvoltării carierei, formarea practicienilor în domeniul consilierii carierei.

În literatura de specialitate se utilizează mai multe denumiri pentru serviciile de consiliere oferite cu ajutorul tehnologiilor informatice, și anume: *e-counseling, consiliere online, consiliere mediată cu ajutorul computerului, servicii bazate pe utilizarea Internet-ului, cyber-consiliere*.

În evoluția aplicațiilor TIC în consilierea carierei se disting următoarele faze (Watts, 2001, apud. Muscă, A., în Jigău, M., 2003b):

- *informația centralizată* (de la mijlocul anilor '60 până la sfârșitul anilor '70) când au fost elaborate numeroase sisteme de orientare asistată de calculator, care au demonstrat potențialul acestor tehnologii;
- *micro-ordinatorul* (de la începutul anilor '80 până la mijlocul anilor '90) a făcut ca utilizarea interactivă să devină mai economică și a facilitat crearea și difuzarea programelor simplificate; totodată a crescut numărul sistemelor de orientare asistată de calculator și al utilizatorilor;
- *utilizarea Internet-ului* (la sfârșitul anilor '90) a permis crearea unor site-uri accesibile pentru utilizatori și care facilitează interconexiunile;
- *etapa numerică*, în care calculatorul, televizorul, telefonul fuzionează într-un ansamblu numeric integrat.

Trecerea de la orientarea carierei asistată de calculator (Computer-Assisted Career Guidance - CACG) la utilizarea Internet-ului (web guidance) este un proces care a înregistrat salturi calitative deosebite, cei mai semnificativi pași în această direcție fiind reprezentați de (Jigău, M., 2003b):

- sporirea accesibilității publicului la resursele web site-urilor prin utilizarea facilităților oferite de Internet;
- sporirea calității ofertei în domeniu (datorită concurenței, dobândirii de experiență, apariției unor facilități tehnice și programe informatice auxiliare);
- creșterea eficienței serviciilor de informare, consiliere și orientare prin TIC prin adecvarea ofertei la cererea tot mai diversă a beneficiarilor;
- sporirea caracterului interactiv al programelor informatizate de consiliere și orientare destinate utilizatorilor, inclusiv prin integrarea în aceste tipuri de programe și a altor mijloace capabile să poată transmite informații (televiziune, telefonie digitală).

Astăzi, clasică imagine a actului consilierii (clientul față în față cu clientul) a început să se schimbe, consilierea online fiind folosită pentru inițierea sau completarea unei consilieri de tip „față

în față”. Alternativele pe care le are consilierul carierei în legătură cu utilizarea TIC în activitatea sa sunt: fie să rămână la consilierea carierei clasice de tip față în față pentru a-și oferi serviciile clienților, fie să integreze în activitatea specifică noile instrumente computerizate și serviciile implicate mijlocite (programe de testare, chestionare, site-uri etc.).

Consilierea prin intermediul Internet-ului câștigă teren față de consilierea directă, existând mulți consilieri și clienți interesați de serviciile de consiliere on-line, care implică reducerea costurilor economice și determină promovarea învățării, respectiv dezvoltarea deprinderilor pentru TIC. De asemenea, multe dintre instrumentele consilierii carierei se găsesc pe Internet și pot fi utilizate direct de către client, prin accesarea unor adrese/pagini web, fiind utile pentru investigarea intereselor, opțiunilor privind cariera, pentru obținerea unor informații cu privire la dinamica forței de muncă, șomaj, oportunitățile educaționale și posturile vacante pe piața muncii.

Internet-ul furnizează consilierilor carierei și beneficiarilor acestor servicii un mod interactiv de comunicare și accesul la informații, punând la dispoziția acestora o serie de resurse/ instrumente TIC:

- *pagini web* – oferă informații și instrumente de autoevaluare;
- *adrese electronice (e-mail)* – sunt utilizate, în special pentru corespondența consilier-client, desfășurarea ședințelor de consiliere, solicitare/ oferire de informații etc.;
- *video-conferințele* – permit comunicarea sincronă audio-video, în timp real;
- *listele de discuții* – sunt utilizate pentru oferire de informații, consultații, schimb de resurse și materiale pe suport electronic pentru unele grupuri interesate;
- *motoarele de căutare și bazele de date* – se utilizează pentru cercetare, informare, resurse, biblioteci electronice. În general, informațiile pot fi accesate pornind de la date esențiale, cum ar fi: anul de apariție al unei anumite publicații, autorul, titlul, cuvinte-cheie din conținutul materialelor;
- *jurnalele electronice* – reprezintă variante electronice ale periodicelor editate de diferite organizații;
- *simulările computerizate* – permit supervizarea și dezvoltarea abilităților. Programele specializate permit simularea unui mediu de lucru sau a unei situații problematice, utilizatorul având astfel posibilitatea să experimenteze și să dezvolte abilități pe care să le aplice apoi în situații reale noi;
- *serviciul de chat* - facilitează informarea și oferă suport pentru desfășurarea ședințelor de consiliere, reprezentând o modalitate de comunicare sincronă, ce permite desfășurarea ședințelor de consiliere/ informare a clientului și răspuns imediat/ feedback imediat;
- *software* – pentru auto-aplicare de teste/ chestionare.

Toate aceste instrumente/ resurse TIC sunt extrem de utile pentru stocarea, actualizarea și (re)organizarea informației, pentru o comunicare mai flexibilă.

Totuși, consilierea carierei prin Internet ridică și o serie de aspecte problematice de ordin etic (legate de confidențialitate, de acces, aspecte legale), dar și cu privire la natura relației consilier-client (spontaneitate, empatie, aspecte psiho-afective), aspecte de ordin tehnic (necesitatea de a fi la curent cu toate schimbările tehnologice și modalitățile specifice de utilizare), necesitatea formării și dezvoltării unor competențe specifice la practicieni.

Astăzi, practicienii în domeniul consilierii carierei online au sarcini multiple, și anume:

- de a recomanda cele mai potrivite aplicații în orientarea și consilierea cu ajutorul Internet-ului, în funcție de nevoile utilizatorilor;
- de a furniza consiliere pentru acele persoane care au nevoie de sprijin în utilizarea aplicațiilor cu ajutorul Internet-ului;
- de a crea web site-uri metodologice și organizatorice, în sprijinul practicienilor, acestea având rolul de a realiza un dialog interactiv, în cadrul căruia utilizatorii își identifică

nevoile dintre mai multe opțiuni, apoi sunt furnizate resurse în sprijinul nevoilor identificate;

- de a implementa în cadrul organizațiilor, instituțiilor aplicațiile în orientarea și consilierea cu ajutorul Internet-ului.

Sampson J. P. (2002) (apud. Muscă, A., în Jigău, M., 2003b), face sugestii pentru practicieni, utilizatori, cercetători, evaluatori în vederea ameliorării felului în care se desfășoară orientarea și consilierea cu ajutorul Internet-ului, prin raportarea la o perspectivă care insistă asupra menținerii calității și eticii în acest domeniu. Realizatorii site-urilor de consiliere sunt responsabili, în mod special, cu menținerea calității aplicațiilor realizate, iar practicienii cu respectarea eticii și standardelor de calitate în cadrul serviciilor furnizate.

În acest domeniu există o serie de norme etice elaborate de diferite organisme de specialitate, cum ar fi, de exemplu, cele propuse în 1997 de National Board for Certified Counsellors (*Ethical Practice of WebCounseling*), considerând că reperatele etice ar trebui să guverneze practica activităților de consiliere și pot fi utile consilierilor, clienților sau organizațiilor care oferă servicii de consiliere prin Internet. De asemenea, National Career Development Association (NCDA) a dezvoltat, în același an, un document cuprinzând o serie de linii directoare în utilizarea Internet-ului pentru furnizarea serviciilor de consilierea carierei (*NCDA Guidelines for the Use of the Internet for Provision of Career Information and Planning Services*).

Astăzi, se admite că cele două roluri esențiale și complementare ale consilierului carierei sunt cel de consilier, în sensul strict al cuvântului, și cel de manager al informațiilor și resurselor de consiliere. Consilierul trebuie să fie conștient de faptul că Internet-ul este o resursă, un instrument pentru facilitarea muncii sale, nu un înlocuitor al acesteia. Prin utilizarea TIC, consilierul va trebui să se transforme treptat, dintr-un personaj cheie al relației directe cu clientul într-un manager al informațiilor și resurselor utile în consilierea carierei, care permit clienților să se autoevalueze, să ia decizii, să-și planifice individual dezvoltarea carierei.

### **Referințe bibliografice:**

1. Boer, P.M., 2001, *Career counselling over the Internet: an emerging model for trusting and responding to online clients*, Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, Mahwah, New Jersey.
2. Jigău, M., (coord.), 2003a, *Consilierea carierei adulților*, Editura Afir, București.
3. Jigău, M., (coord.), 2003b, *Tehnologiile informatice și de comunicare în consilierea carierei*, Editura Afir, București.
4. Sava, S., Marian, A., (coord.), 2003, *Counseling in Adult Education*, Editura Universității de Vest, Timișoara.

## INFORMATICA - PENTRU MINE?

asistent **Tania TENE**  
Colegiul de Institutori Caransebeș

Abordată în maniera analizei dihotomice, se pare că tehnica – în general – prezintă avantajul stimulării cunoașterii și progresului și suportă critica asupra neglijării naturii umane, a îndepărtării de acesta.

În formula amintită s-ar putea vorbi și despre domeniul informaticii?

Sunt, cred, două puncte de vedere doar aparent antitomice, dar care finalmente se conciliază.

Nu am măsura dimensiunilor până la care ele ajung, căci, dacă prin porunca ereditară am calitățile umanului și mecanisme instinctive de conservare a lui, din lipsa de educație de profil – sau mai exact din ignoranță – îmi lipsesc date elementare de teoretizare asupra informaticii și deci de practicarea a acesteia.

Îmi pare exagerată condamnarea tehnologicului ca determinant direct al anulării umanului și alienării psihice; de asemenea, mă amuză ideea că „dematerializarea” lumii prin informație ar friza discursul luptei de eliberare a spiritului de trup; atât cât am cunoștința, resimt ca dureroase, dar forțate veștile despre așa – numita „generație X”.

În același timp, mărturisesc că am privit domeniul informaticii cu superioritatea adusă de senzația de confort intelectual și adâncă pătrundere a tainelor acestei lumi a celui ce se simte ocrotit de o teorie împotriva tehnicizării – vag argumentată, de altfel, care involuntar protejează neștiința sau lipsa cunoștințelor în domeniu; un amalgam de superstiție, superficialitate, prejudecată.

Ani în șir am crezut că e dorit a se limita contactul copilului mic cu calculatorul; am crezut intim acest lucru. Am recomandat cu convingere alternativa cuvântului viu ce aduce basmul, versul, cântecul, am crezut în jocurile felurite și adevărate dintre copii ca mod de a trăi natural și firesc realitatea, am arătat spre primăvara verde, spre culorile îmbătrânite, dar calde ale toamnei, spre pisica jucăușă din curtea bunicilor; am considerat ca fiind foarte prețios pentru copilul mic – cel puțin până la 5–6 ani – contactul cu omul. Am crezut și încă mai cred că e dorit naturalul în defavoarea artificialului; mi-a fost dat să constat că cel dintâi în nici un caz nu rănește, ci hrănește.

Nu cunosc nici un adult care să fi ajuns la maturitate sub influența excesivă a calculatorului; poate echilibrul interior și armonia sufletească a unui astfel de om mi-ar da de gândit și aș privi cu simpatie la copiii uitați în fața ecranelor.

Dar pentru prima dată mă întreb ce justificare ar avea un adult care – asemenea mie – aude foarte târziu de „hard” și „soft”.

De curând un prieten mi-a mărturisit cu nostalgie că intuiește o criza a vechiului instrumentar filosofic; l-am liniștit aproape matematic: „până atunci cu siguranță se va diversifica problematica filosofică”; nu știu exact ce gândeam atunci, dar realizez acum că nu ar fi cu nimic deplasată ideea informaticii ca temă de meditație filosofică...

Ideea realizării unui eseu mă determina pentru prima dată să gândesc altfel decât univoc despre informatică, să-mi asum limitele personale, să renunț la suficiența celui ce combate fără să cunoască.

Închei cu inteligentul adagio al Româniței Constantinescu la sintagma devenită clișeu  
„românul s-a născut poet”:

„Românul nu s-a născut încă. S-au născut câțiva români. Unii dintre ei au fost poeți...”.

**Să fii avut ceilalți genă de informaticieni?**

# ANALIZA DE CONȚINUT ÎN CONTEXTUL METODELOR CALITATIVE ÎN SOCIOLOGIE

lector dr. Marcel Iordache  
Facultatea de Sociologie și Psihologie  
Universitatea de Vest din Timișoara

Disciplinele socio-umane utilizează în principal cinci metode fundamentale de investigație a universului empiric (Rotaru și Iluț, 1997)<sup>8</sup>: 1) experimentul; 2) observația (propriu-zisă); 3) analiza documentelor; 4) ancheta; 5) interviul.

În sens general, se poate considera că de fapt există doar două mari categorii: 1) observația care poate include și analiza documentelor, ancheta și interviul și 2) experimentul (care ar putea fi considerat până la urmă tot o formă de observație). Discuțiile pe această temă, a clasificărilor metodelor de cercetare în științele sociale nu au condus până în prezent la un rezultat unanim acceptat. Și aceasta cu atât mai mult cu cât nu s-a realizat până în prezent o delimitare clară, nici între conceptele de metodă și tehnică de cercetare. Astfel, dacă luăm ca exemplu de lucru, metoda anchetei, în cadrul căreia utilizăm pe lângă un chestionar sau un interviu și analiza documentelor (ca formă a observației) ajungem la un impas teoretic care poate genera confuzii în înțelegerea raporturilor dintre metodă-tehnică-procedeu-instrument.

O modalitate de a clarifica aceste situații aparent paradoxale o reprezintă clasificarea metodelor de cercetare după gradul de structurare (standardizare) în metode calitative și metode cantitative.

Astfel, în conformitate cu acest criteriu experimentul și ancheta sunt metode cantitative, iar observația (propriu-zisă), analiza documentelor și interviul sunt și calitative și cantitative. Dată fiind tematica avută în vedere în lucrarea de față, pe de-o parte, și faptul că uneori este dificil să delimităm calitativul de cantitativ, pe de altă parte, vom face o trecere în revistă a metodelor calitative, realizând acolo unde este cazul și referiri la metodele cantitative, focalizând cea mai mare parte a atenției noastre asupra analizei de conținut.

## Ce sunt metodele calitative

Dacă la începutul dezvoltării sale ca știință, metodologia sociologică s-a bazat pe metode calitative de analiză a fenomenelor sociale, iar mai apoi a alunecat în cealaltă extremă către analiza cantitativă, odată cu introducerea și utilizarea pe scară largă a metodelor statistice de prelucrare și analiză a datelor, în prezent se constată o revenire la metodele calitative, încercându-se crearea unui echilibru în utilizarea metodelor calitative și a celor cantitative în cercetările fenomenelor sociale.

„*Qualitative Analysis* – reprezintă acel tip de analiză care nu se bazează pe măsurări exacte și cerințe cantitative. Analiza sociologică este de multe ori calitativă, deoarece, fie scopurile cercetării pot implica înțelegerea fenomenelor prin modalități care nu necesită cuantificări, fie fenomenele nu conduc ele însele la măsurători precise.”<sup>9</sup>

Abordarea calitativă poate conduce la formularea de probleme, ipoteze, clasificări sau tipologii și se impune a fi utilizată în cazurile în care:

- volumul datelor sau al subiecților investigați este redus;
- este necesară realizarea unei analize în profunzime;
- fenomenele sau cazurile analizate nu pot fi incluse în anumite tipare prestabilite;

<sup>8</sup> Rotaru, Traian și Iluț, Petru. (1997). *Ancheta sociologică și sondajul de opinie*. Iași: Polirom.

<sup>9</sup> Abercrombie, Nicholas, Hill, Stephen și Turner, Bryan S. (1988). *Dictionary of Sociology*, (p. 200). London: Penguin Books.

- se dorește verificarea anumitor teorii;
- cercetarea se află la nivel exploratoriu și nu se dețin suficiente date sau informații asupra temei studiate.

Robert King Merton<sup>10</sup> a identificat rolul paradigmei analizei calitative în sociologie, atribuind acesteia în principal, cinci funcții:

- *funcția de redactare* – o prezentare succintă a conceptelor de bază și a relațiilor acestora;
- *funcția de explicație* – pentru evitarea admiterii unor concepte sau postulate ascunse;
- *funcția de îmbogățire* a interpretărilor teoretice;
- *funcția de sugerare* a tabelor sistematice cu concepte;
- *funcția de standardizare sau de codificare a metodelor.*

## Metodele calitative utilizate în sociologie

### I. Observația

*Caracteristici ale observației:*

- înregistrarea comportamentului efectiv al oamenilor, ceea ce fac și nu ceea ce spun că fac;
- comportamentul este studiat în contextul natural în care acesta se produce, surprinzându-se multitudinea de factori ce determină și condiționează acțiunile umane;
- este de durată și de regulă nu provoacă reacții, studiind comportamentul obișnuit al subiecților;
- este utilizată de obicei în complementaritate și cu alte metode (interviul, analiza documentelor).

*Tipologii ale observației*

A. După modul de organizare

1. *Observația spontană*

- întâmplătoare;
- fragmentară;
- vagă și imprecisă;
- subiectivă;
- necritică;
- nu este înregistrată.

2. *Observația științifică*

- fundamentată teoretic;
- sistematică și integrală;
- analitică;
- metodică;
- repetată și verificată.

B. După modul de structurare a informațiilor observate

1. *Observația structurată (cantitativă)* – presupune o grilă de categorii comportamentale prestabilite, prin observație urmând a se clasa materialul empiric vizat în una dintre aceste categorii;
2. *Observația nestructurată (calitativă)* – presupune studierea fenomenelor fără a avea o schemă prestabilită de categorii sau ipoteze specifice;

C. După poziția observatorului

1. *Observația externă*

<sup>10</sup> Merton, Robert K. (1968). *Social Theory and Social Structure*, New York: The Free Press.

- a. *observație pasivă fără interacțiune socială* – cercetătorul nu modifică cu nimic unitatea de observat;
- 2. *Observația participativă*
  - b. *observație pasivă cu interacțiune socială* – cercetătorul interacționează cu subiecții studiați, dar în principiu nu intervine;
  - c. *observație activă cu interacțiune socială* – cercetătorul provoacă răspunsuri prin interacțiune cu subiecții, iar subiecții știu că sunt studiați;
  - d. *observație activă fără interacțiune socială* – cercetătorul provoacă schimbări intenționate în condițiile obișnuite, fără știrea subiecților.

## II. Interviu

### Tipologii ale interviului

- A. După modul de organizare
  - 1. *Interviul spontan* – neorganizat și fără intenția de a obține informații speciale;
  - 2. *Interviul semiorganizat* – deliberat, dar fără scop științific;
  - 3. *Interviul științific* – cu scopul de a obține informații autentice și sistematice.
- B. După genul convorbirii
  - 1. *Interviul “față în față”*;
  - 2. *Interviul prin telefon*.
- C. După gradul de libertate în formularea întrebărilor de către investigator
  - 1. *Interviul structurat* – de tip cantitativ, în care întrebările și ordinea acestora este dinainte stabilită;
  - 2. *Interviul semistrukturat* – sunt prestabilite doar temele în jurul cărora se va purta discuția;
  - 3. *Interviul nestructurat* - calitativ.
- D. După numărul de participanți
  - 1. *Interviul individual* – poate fi structurat, semistrukturat sau nestructurat.
    - a) *Interviul clasic* – de tip calitativ (întrebări deschise), sau cantitativ (întrebări închise);
    - b) *Studiile de istorie orală* – prin care se urmărește reconstituirea, pe cale orală, a unor evenimente, fenomene sau profiluri personale din trecut, prin discuții cu subiecții participanți;
    - c) *Interviul creativ* – în care se recomandă ca atât subiectul interviuat cât și investigatorul să renunțe la orice regulă de conduită și gândire formală, să se exprime cât mai liber și creativ;
    - d) *Interviul polifonic* – prin care se urmărește înregistrarea cât mai fidelă a răspunsurilor fiecărui subiect interviuat;
    - e) *Interviul interpretativ* – în care se pune accent pe modul de exprimare și trăirile subiecților din timpul interviului.
  - 2. *Interviul de grup* - poate fi structurat, semistrukturat sau nestructurat.  
Este o metodă calitativă care presupune schimbul de idei, replici sau comentarii, în cadrul unui grup, condus de un moderator, pe marginea unor întrebări deschise.
    - a. *Brainstorming-ul*;
    - b. *Discuțiile terapeutice de grup*;
    - c. *Interviul de grup focalizat (Focus-group)*.

### III. Analiza documentelor

Documentarea se constituie ca o a doua sursă principală de date în investigarea fenomenelor sociale. Primele lucrări sociologice semnificative au fost realizate pe baze documentare, prin studiul statisticilor, al arhivelor oficiale sau particulare. Documentele analizate pot avea caracter economic, demografic, politic, medical, religios etc.

Vasile Miftode<sup>11</sup> (1995) clasifică bibliografia sociologică și sursele bibliografice după cum urmează:

#### *Bibliografia sociologică*

1. *Generală (tratate, lucrări de sinteză, manuale)*
  - a. teoretico-epistemologică
  - b. metodologică-tehnică
2. *Specifică (articole și studii apărute în presă, statistici locale)*
  - a. privind tema
  - b. privind populația

#### *Sursele bibliografice*

1. *Instituții specializate*
  - a. Centre de documentare (academice, universitare, internaționale etc.)
  - b. Biblioteci (municipale, universitare, specializate etc.).
2. *Organe de presă*
  - a. Publicații generale, cu referiri indirecte;
  - b. Publicații specializate, cu referiri directe.

### IV. Metoda biografică

În literatura de specialitate se disting două accepțiuni ale termenului de “metodă biografică”:

1. Analiza biografiilor individuale și de grup, ca metodă de descriere și explicare a unor realități și fenomene socio-umane;
2. Activitățile și procedeele prin care sunt compuse biografiile unor oameni (obișnuiți sau personalități).

*Autobiografia* reprezintă fie relatările subiecților despre ei înșiși, care se constituie ca obiect de studiu pentru cercetători, fie o reflecție a cercetătorului asupra vieții și activității profesionale proprii.

#### *Caracteristici ale metodei biografice*

- Se constituie ca o îmbinare a vieții personale a subiectului cu contextul micro și macro social existent;
- Este o analiză de tip longitudinal, cuprinzând o lungă perioadă de timp;
- Anumite biografii particulare se pot constitui în exemple tipice pentru ciclul vieții sociale și familiale existent într-o anumită zonă spațio-temporală;
- Permite înțelegerea din interior a unor fenomene sociale majore.

#### *Tipologia biografiilor*

1. *Biografiile sociale*
  - a) Provocate (dirijate sau nedarjate), în care subiecții sunt rugați să își relateze viața;

<sup>11</sup> Miftode, Vasile. (1995). *Metodologia sociologică*, (p. 152). Galați: Editura Porto-Franco.

b) Neprovocate, în care există alte motivații pentru care oamenii își povestesc viața.

sau

- a) Scrise
- b) Vorbite

Biografiile sunt utilizate pe lângă sociologie și psihologie și în alte domenii de studiu cum ar fi antropologia, literatura (biografia erudit-artistică sau biografia narativă) sau istoria (biografia erudit-istorică sau cea ficțională).

## V. Studiul de caz

Se constituie în exclusivitate ca o metodă calitativă. Un studiu de caz realizează o abordare holistică a unei entități sociale, fie cu scopul de a se obține o imagine cât mai completă asupra entității studiate, fie urmărindu-se găsirea unor soluții la anumite probleme sau luarea unor decizii la finalul unui proces de decizie.

Studiul de caz este:

1. metodă de predare participativă sau
2. metodă de investigare a unor cazuri concrete, urmărind o prezentare a unei situații reale sau prezentarea spre analiză (individuală sau colectivă) a unor date sau informații, cu scopul obținerii unor rezultate concrete, fie prin stabilirea unor concluzii sau diagnoze, fie prin luarea unor decizii (individual sau în cadrul grupului).

*Tipologia studiilor de caz*

1. *Studiul de caz intrinsec* - care urmărește investigarea cât mai minuțioasă a unui caz particular, fără a se încerca trasarea unor concluzii generale sau testarea unor ipoteze (studiile monografice);
2. *Studiul de caz instrumental* – în care un caz particular este analizat în detaliu cu scopul de a se lămurii o problemă sau o teorie mai generală (migrația germanilor din Banat);
3. *Studiul de cazuri multiple* – care urmăresc generalizarea aspectelor și trăsăturilor comune întâlnite în diferite cazuri identice sau asemănătoare.

## VI. Analiza de conținut

*Analiza de conținut - definiție*

Există în literatura de specialitate mai multe definiții ale analizei de conținut, cea a lui *Bernard Berelson*<sup>12</sup> (1952) fiind una deja consacrată: **“Analiza de conținut este o metodă de cercetare pentru descrierea obiectivă, sistematică și cantitativă a conținutului manifest al unor comunicări având ca scop interpretarea lor”**

*Istoricul analizei de conținut*

Analiza de conținut ca metodă a apărut ca un produs derivat din trei domenii de studiu (*Emilian Dobrescu, 1998*)<sup>13</sup>:

1. derivată din preocupările stilisticii și criticii literare, analiza de conținut fiind utilizată de către studenții de la filologie din Anglia în anii '20, care au realizat o sinteză riguroasă a poeziei engleze pe care au comparat-o cu poezia din Europa;

<sup>12</sup> Berelson, Bernard. (1952). *Content Analysis in Communication Research*, (p. 18). Glencoe, Illinois: Free Press.

<sup>13</sup> Dobrescu, Emilian M. (1998). *Sociologia comunicării*, (pp. 84-85). București: Editura Victor.

2. derivată din preocupările de specialiștilor din sociologia politică și sociologia propagandei, în jurul anilor '40 fiind realizate o serie de studii asupra propagandei din timpul celui de-al doilea război mondial;

3. derivată din analiza semantică, punând accent nu pe stilul și forma gramaticală, ci pe ideile exprimate și conținutul acestora; în anii '30 tehnica este adoptată în cadrul cercetărilor sociologice, istorice și politice, predominând în continuare analiza ziarelor.

Domeniile în care este utilizată cu precădere analiza de conținut sunt: antropologie și sociologie; comunicații de masă; propaganda; jurnalistică; psihologia.

#### *Caracteristici ale analizei de conținut*

1. *Obiectivitatea* – realizarea unei analize de conținut pe baza unor reguli formulate explicit, care să permită unor cercetători diferiți care lucrează cu același conținut să ajungă la aceleași rezultate;

Cerințe necesare au fost formulate de (*P. D. Cartwright*)<sup>14</sup>:

- căutarea variabilelor de analiză;
- căutarea categoriilor pentru fiecare variabilă;
- căutarea definițiilor operaționale corespunzătoare;
- adaptarea schemei de analiză stabilite la conținutul empiric.

2. *Sistemicitatea* – urmărește ordonarea și integrarea întregului conținut și a părților sale componente în categorii prestabilite, alese în funcție de obiectivele cercetării;

3. *Generalitatea* – evidențiază necesitatea relevanței teoretice și practice a concluziilor;

4. *Cantitativitatea* – cuantificarea elementelor calitative ale conținutului în date cantitative, care pot fi apoi prelucrate prin procedee matematico-statistice.

Analiza de conținut este utilizată (*după P. D. Cartwright*)<sup>15</sup> pentru studierea:

- caracteristicilor conținutului;
- formei conținutului;
- personalității sau caracteristicilor unui subiect;
- caracteristicilor publicului.

#### *Tipologia analizei de conținut*

*Emilian Dobrescu (1998)*<sup>16</sup> propune următoarea tipologie a analizei de conținut:

A. După gradul de verificare al ipotezei

1. *de explorare* – urmărește depistarea caracteristicilor generale ale unui text, mesaj sau conținut informațional;

2. *de verificare* – stabilește gradul de veridicitate al ipotezei, derivată din obiectivele cercetării.

B. După modul de organizare

1. *dirijată* – cu un scop precis, cu un plan prestabilit, cu personal calificat;

2. *nedirijată* - fără scop precis, fără un plan de lucru prestabilit, fără personal calificat.

C. După gradul de acumulare al informațiilor

1. *cantitativă* – urmărește adunarea de date brute, analiza de frecvență a temelor, a cuvintelor, a simbolurilor etc.;

<sup>14</sup> Cartwright P. D. *Analysis of Qualitative Material*, (p. 498-450). În Festinger, L și Katz. D. *Research Methods in the Behavioral Sciences*, New York: Holt, Reinhart and Winstop.

<sup>15</sup> Cartwright P. D. op. cit., (pp. 485-486).

<sup>16</sup> Dobrescu, Emilian M. (1998). *Sociologia comunicării*, (pp. 94-95). București: Editura Victor.

2. *calitativă* – cumulativă și interpretativă, precizează prezența sau absența caracteristicii vizate.

D. După tipul tehnicilor utilizate

1. *propriu-zisă* - utilizând tehnici specifice analizei de conținut;
2. *derivată* – utilizând tehnici împrumutate din alte domenii.

E. După gradul de urmărire al scopului

1. *directă* – ține cont în analiză de obiectivele și scopul cercetării;
2. *indirectă* - fără un scop prestabilit.

F. După gradul de influențare a opiniei receptorului

1. *instrumentală* – destinată să producă un efect asupra receptorului mesajului;
2. *reprezentativă* – încearcă să nu modifice opiniile receptorului.

G. Gradul de studiere al modificărilor intervenite în comportamentul receptorului

1. *obiectuală* – are ca obiect de studiu textul propriu-zis și destinatarul acestuia;
2. *subiectuală* - studiază tot ansamblul receptor-mesaj-emițător.

H. După gradul de urmărire a sincroniei/diacroniei textului

1. *funcțională* – analizează conexiunile și intercondiționările reciproce între semnele mesajului;
2. *structurală* - studiază părțile componente ale mesajului.

O altă clasificare a tipurilor analizei de conținut este realizată de *Robert King Merton (1968)*<sup>17</sup>:

1. *Analiza simbolurilor*: tipul simplu de analiză de conținut;

2. *Numărarea simbolurilor*: constă în identificarea și numărarea simbolurilor cheie în comunicare; aceasta indică în mod restrictiv simbolurile asupra cărora a fost focalizată atenția audienței;

3. *Clasificarea unidimensională a simbolurilor*: acest tip este o formă puțin mai elaborată a tipului anterior; simbolurile sunt clasificate în funcție de contextul în care sunt utilizate, în general, în context pozitiv (favorabil, victorios, democratic, curajos) sau negativ (nefavorabil, înfrânt, perfid); acest tip de analiză este primul pas în determinarea celei mai eficiente distribuții a simbolurilor pentru atingerea unui anumit rezultat; poate servi și pentru a controla practica ineficace de lucru cu contraste de alb și negru; când este aplicată asupra propagandei adversarului acest tip de analiză poate oferi o bază pentru măsurarea securității sau insecurității relative a acestuia.

4. *Analiza de itemi*: clasificarea unor segmente sau secțiuni ale propagandei o scenă din film, un cântec într-un program radio, o fotografie într-un articol); solicită selectarea itemilor semnificativi și nesemnificativi pe baza teoriei psihologice a „valorii atenției”; abordează acești itemi subiecte centrale sau periferice față de interesele audienței? Cum vor fi interpretați acești itemi de tipuri diferite de audiență? În anumite analize de film este posibilă precizarea anumitor scene sau secvențe care vor fi în centrul atenției audienței;

5. *Analiza tematică*: clasificarea temelor simbolice implicite sau explicite ale materialului de propagandă; acest tip de analiză, spre deosebire de analiza de itemi are de a face cu presupusa semnificație cumulativă a unor serii de itemi;

6. *Analiza structurală*: se ocupă de inter-relațiile dintre diferitele teme din propagandă; aceste relații pot fi complementare (inamicul este crud, noi suntem miloși), integrate (inamicul este crud, agresiv, viclean, antireligios), interferența (când temele lucrează cu scopuri încrucișate);

7. *Analiza campaniilor*: se ocupă cu inter-relațiile dintre diferite documente, care toate au fost concepute pentru un scop general; în timp ce analiza structurală se ocupă cu relațiile

<sup>17</sup> Merton, Robert K. (1968). *Social Theory and Social Structure*, New York: The Free Press.

din interiorul unui singur document de propagandă, analiza campaniei se ocupă cu relațiile unor serii de astfel de documente; sunt incluse probleme legate de structură, succesiune, durată, sincronizare, importanță, intensitate, împreună cu relațiile menționate la analiza structurală.

### *Metodologia analizei de conținut*

#### *Etapele analizei de conținut*

După Ștefan Buzărnescu (1985)<sup>18</sup>, principalele etape ale analizei de conținut sunt:

1. *Definirea obiectivelor cercetării;*
2. *Constituirea unui corpus de date*, cuprinzând aici toate operațiunile care asigură reprezentativitatea eșantionului de conținut ales;
3. *Decuparea corpusului în unități sau "itemuri"*, adică segmentarea conținutului în elemente operaționale în concordanță cu obiectivele propuse și natura mesajului;

O altă clasificare a etapelor analizei de conținut este următoarea (după Hansen, Cottle, Negrine, și Newbold, 1998)<sup>19</sup>:

1. *Definirea problemei de cercetare;*
2. *Selectarea conținutului și eșantionarea;*
3. *Definirea categoriilor analitice;*
4. *Construirea unui ghid de codificare;*
5. *Pretestarea ghidului de codificare și verificarea validității acestuia;*
6. *Prelucrarea și analiza datelor.*

#### *Unitățile analizei de conținut*

1. *Unitatea de înregistrare* (aceea parte din comunicare ce urmează a fi caracterizată și introdusă într-una din categoriile schemei de analiză) - pot fi utilizate tema comunicării, comunicarea în întregul ei, o operă literară, un discurs politic, un articol de presă etc., dar și diferite părți ale comunicării (cuvinte, propoziții, fraze etc.);
2. *Unitatea de context* (segmentul comunicării ce permite stabilirea orientării unităților de înregistrare) - este mai largă sau cel mult egală cu unitatea de înregistrare;
3. *Unitatea de numărare* (cu ajutorul căreia se exprimă cantitativ unitățile de înregistrare și de context) - cuvântul, propoziția, fraza, paragraful, cm<sup>2</sup>, rândul, coloana, pagina (pentru comunicarea scrisă) și minutul sau ora (pentru comunicarea orală).

#### *Avantajele analizei de conținut*

Petru Iluț (1997)<sup>20</sup> enumeră o serie de "virtuți" ale analizei de conținut, dintre care amintim:

- aduce rigoare în interpretarea documentelor;
- permite comparații vaste în timp și spațiu;
- cost relativ redus față de alte metode de cercetare;
- nu există o influență a cercetătorului asupra obiectului de studiu, cum este de pildă cazul experimentului.

<sup>18</sup> Buzărnescu, Ștefan. (1995). *Sociologia opiniei publice*, (p. 135). București: Editura Didactică și Pedagogică.

<sup>19</sup> Hansen, Anders, Cottle, Simon, Negrine, Ralph și Newbold, Chris. (1998). *Mass Communication Research Methods*, (pp. 98-122). London: McMillan Press, Ltd.

<sup>20</sup> Iluț, Petru. (1997). *Abordarea calitativă a sociumanului*, (pp. 136-138). Iași: Polirom.

### *Limite și dezavantaje ale analizei de conținut*

Vasile Miftode (1985)<sup>21</sup> evidențiază o serie de limite și dezavantaje ale analizei de conținut, după cum urmează:

1. generează întotdeauna o pierdere de informații;
2. nu poate surprinde niciodată totalitatea semnificațiilor posibile ale conținutului studiat;
3. ruperea elementelor analizate din contextul în care au fost puse în comunicare;
4. accentul este pus de obicei pe conținutul manifest, pierzându-se uneori din vedere conținutul latent;
5. subiectivismul implicit poate denatura rezultatele analizei;
6. nu există încă procedee general admise pentru stabilirea validității și a fidelității.

### **Lecturi**

**“Analiză de conținut** - Semnificația unui text nu este dată, ci se construiește. Bernard Berelson (1952) a stabilit regulile acestei construcții. "Analiza de conținut este o metodă de cercetare pentru descrierea obiectivă, sistematică și cantitativă a conținutului manifest al unor comunicări având ca scop interpretarea lor." Obiectivul său, ca reacție la analiza textelor literare este precizia. Doi cercetători care lucrează pe același text ar trebui să ajungă la același rezultat. Textul va fi împărțit în unități de sens (cuvânt, frază, paragraf), care vor fi clasificate în categorii lexicale, semantice sau sintactice strict definite. Aceste categorii pot fi exhaustive, omogene, exclusive una față de cealaltă, și vor face obiectul unei prelucrări statistice.

*Procedeului i-au fost aduse numeroase critici. El depinde de conținutul exprimat, separă elementele de contextul lor și leagă sensul de frecvență. Dezvoltarea diferitelor ramuri ale lingvisticii a permis rafinarea categoriilor utilizate. Analiza spontană a discursului lui M. Pencheux (1969) inspirate de Mitologiile lui Claude Levi Strauss, abordarea sintactică a R. Ghiglione, R. Matalon și N. Bacri (1985) dovedesc acest lucru. Progresele informaticii au complicat modalitățile de măsurare, după cum arată analizele lexicometrice făcute de Școala normală superioară din Saint-Cloud, luând în considerare și frecvența, absența sau concordanța elementelor textului.*

*Alegerea unei metode de analiză depinde de natura textului (cântecele, articolele de presă și conversațiile nederijate nu se analizează în același mod) și de intenția cercetătorului (un gramatician, un psiholog, un sociolog vor analiza același text în mod diferit).*

*Însă alegerea se lovește de aceeași dilemă. Instrumentul logico-matematic este prea sărac pentru a putea explica bogăția limbii și semnificațiile sale. Dar fără el analiza de conținut este adesea condamnată să ajungă metalimbaj, parafrazând textul studiat la infinit (Gustav Le Bon, 1977), fără alt criteriu de validitate în afara exhaustivității și a coerenței sale interne.” - Larousse. [1993].(1996). *Dicționar de sociologie*, (pp. 18-19). București: Editura Univers Enciclopedic.*

**Content Analysis** - “Reprezintă analiza conținutului unei comunicări, care implică clasificarea conținuturilor comunicate astfel încât să se evidențieze structura de bază a acestora. Acest concept este folosit în mod normal la analiza materialelor documentare sau vizuale, fiind mai puțin utilizat în cazul analizei datelor obținute prin interviuri, însă această tehnică poate fi de fapt aplicată și la analiza răspunsurilor întrebărilor deschise în cadrul cercetărilor de teren. Cercetătorul creează un set de categorii care caracterizează problema în discuție iar apoi clasifică conținutul în conformitate cu aceste categorii predeterminate. Este esențial ca aceste categorii să fie definite în mod precis, pentru a minimiza erorile care pot rezulta din aprecierile diferiților investigatori. Această tehnică produce date cantitative care pot fi apoi procesate cu ajutorul calculatorului și analizate statistic. Analiza de conținut este uneori criticată, deoarece implică aprecieri subiective, care pot conduce la date cuantificabile dar invalide.” - Abercrombie, Nicholas, Hill, Stephen și Turner, Bryan S. (1988). *Dictionary of Sociology*, (p. 50). London: Penguin Books.

**“Analiza conținutului** - (fr. analyse du contenu; engl. content analysis), ansamblul de tehnici de cercetare cantitativ/calitativă a comunicării verbale/nonverbale constând în identificarea și descrierea obiectivă și sistematică a conținutului manifest/latent al comunicării în vederea formulării unei concluzii științifice privind personalitatea celor care comunică, societatea în care se realizează comunicarea, precum și comunicarea însăși, ca interacțiune socială.

*Utilizată pentru prima dată în Anglia în 1886, a.c. a apărut ca o reacție față de subiectivitatea criticii literare.*

<sup>21</sup> Miftode, Vasile. (1995). *Metodologia sociologică*, (p. 363). Galați: Editura Porto-Franco.

Tehnicile de **a.c.** s-au dezvoltat puternic în perioada premergătoare și în timpul celui de-al doilea război mondial când, în S.U.A. s-a procedat sistematic la studierea propagandei naziste. Harold D. Lasswell (1903-1978) a contribuit semnificativ la impunerea și perfecționarea tehnicilor de **a.c.** (*Language of Politics*, 1949). Schema de analiză propusă de el (schema Lasswell: cine, ce, cui, cum, cu ce rezultate comunică?) a orientat numeroase cercetări de sociologie a propagandei și a comunicării de masă. După cel de-al doilea război mondial tehnicile de **a.c.** s-au rafinat continuu. În deceniul al șaptelea s-a trecut la **a.c.** computerizată (Philip J. Stone, *The General Inquirer: A Computer Approach to Content Analysis*, 1966). Concomitent s-a diversificat considerabil problematica de studiu pe baza **a.c.**, care a devenit o modalitate de cercetare larg utilizată în sociologia politică, a educației și culturii, în sociologia propagandei și opiniei publice.

Cercetările sociologice realizate pe baza **a.c.** pot fi grupate astfel: compararea conținutului unor texte elaborate în diferite perioade de timp; compararea conținutului unor texte emise de surse diferite; compararea conținutului comunicării utilizându-se diferite etaloane; studiul reacțiilor verbale în condiții experimentale (Bernard Berelson, *Content analysis in Communication Research*, 1953).“

Unitățile de **a.c.** sunt: unitatea de înregistrare (acea parte din comunicare ce urmează a fi caracterizată și introdusă într-una din categoriile schemei de analiză), unitatea de context (segmentul comunicării ce permite stabilirea orientării unităților de înregistrare), unitatea de numărare (cu ajutorul căreia se exprimă cantitativ unitățile de înregistrare și de context). Ca unități de înregistrare pot fi utilizate comunicarea în întregul ei, o operă literară, un discurs politic, un articol de presă etc., dar și diferite părți ale comunicării (cuvinte, propoziții, fraze s.a.m.d.). Adesea, ca unitate de înregistrare, se ia tema comunicării. Unitatea de context este mai largă sau cel mult egală cu unitatea de înregistrare. În **a.c.** unitățile de numărare pot fi: cuvântul, propoziția, fraza, paragraful, cm<sup>2</sup>, rândul, coloana, pagina (pentru comunicarea scrisă) și minutul sau ora (pentru comunicarea orală). Unitățile de înregistrare, caracterizate, sunt grupate în rubrici sau clase relevante sau pentru scopul cercetării. Aceste rubrici sau clase formează schema de categorii pentru **a.c.** comunicării.

Prin “încercare și eroare” cercetătorul poate stabili o schemă de categorii proprie. El poate însă apela și la scheme de categorii standardizate. Schemele de categorii standard facilitează realizarea unor studii comparative asupra comunicării: de exemplu, pe baza schemei de categorii standard creată de R.K. White s-au analizat comparativ discursurile lui Hitler și ale lui Roosevelt, cuvântările lui J.F. Kennedy și ale lui N.S. Hrușciiov (Jacques Claret, *Ideea și forma*, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1982, p. 89). În prezent, se cunosc numeroase tehnici și procedee de **a.c.** (Septimiu Chelcea, coord., *Semnificația documentelor sociale*, 1985).

Aplicarea tehnicilor de **a.c.** presupune parcurgerea mai multor etape. Ca primă etapă, alegerea temei de cercetare impune nu numai o foarte bună pregătire teoretică și o cunoaștere amănunțită a cercetărilor realizate cu ajutorul **a.c.**, dar și intuiția omului de știință, fără de care **a.c.** rămâne sterilă. Așa cum remarcă Bernard Berelson (1952), **a.c.** nu reprezintă un substitut pentru o idee de studiu valoroasă. Studiul campaniilor de presă, al campaniilor electorale, stabilirea paternității textelor, demascarea propagandei camuflate, studiul lizibilității au devenit domenii obișnuite în care se aplică **a.c.**

În funcția de tema de cercetare stabilită, se alege materialul lingvistic sau nonlingvistic pentru analiză. În această a doua etapă se poate pune problema determinării celor mai relevante documente (ziare, reviste, opere literare etc.). O problemă de cea mare importanță, în această etapă, este eșantionarea materialului de analiză, în special, în cazul **a.c.** presei tipărite. Alegerea metodei de eșantionare trebuie să aibă în vedere natura fluctuației textelor ce apar în ziare și reviste (tendința primară, tendințele de ciclicitate și de compensare). În cazul **a.c.** presei tipărite se recomandă eșantionarea de zile neconsecutive la intervale regulate.

În etapa a treia se procedează la alegerea tehnicilor și procedeele de **a.c.** Analiza frecvențelor reprezintă modalitatea cea mai veche și cea mai simplă de **a.c.** Ea constă din înregistrarea frecvenței de apariție a unor unități de înregistrare, precum și din determinarea lor cantitativă cu ajutorul unităților de numărare. Analiza tendinței comunicării evidențiază, cu ajutorul anumitor formule matematico-statistice atitudinea neutră, favorabilă sau defavorabilă în raport cu o anumită temă a celor care comunică. Analiza evaluativă, creată de Charles E. Osgood (*Trends in Content Analysis*, 1959), presupune identificarea enunțurilor în legătură cu o anumită temă și acordarea de ponderi, în funcție de atitudinea față de aceste teme. Cu ajutorul unor formule statistico-matematice se face evaluarea ca medie a produsului ponderilor acordate. Analiza de contingență, propusă tot de Charles E. Osgood (1959), face apel la calculul probabilităților și permite evidențierea structurilor asociative în cadrul comunicării.

Ultimele două etape în aplicarea **a.c.** sunt: efectuarea propriu-zisă a analizei și redactarea raportului de cercetare. Fidelitatea și validitatea constituie principalele probleme ce se ridică în efectuarea propriu-zisă a analizei. În ceea ce privește redactarea raportului de cercetare în studiile bazate pe **a.c.** trebuie să se aibă în vedere: justificarea

*teoretică și practică a temei de cercetare; prezentarea tuturor ipotezelor cercetării; justificarea tehnicilor și procedeele de a.c. utilizate; demonstrarea relevanței materialului utilizat, a reprezentativității eșantionului, a fidelității și validității procedeele utilizate; prezentarea datelor obținute, formulele statistico-matematice, calculele efectuate; revelarea limitelor metodologice, interpretarea teoretică a datelor și formularea concluziilor cu valoare aplicativă.” - Zamfir, Cătălin și Vlăsceanu, Lazăr (coord). (1993). Dicționar de sociologie<sub>2</sub> (pp. 26-27). București: Editura Babel.*

## APARIȚII EDITORIALE

În cadrul acestei rubrici, vă semnalăm apariția cărții **SOCIOLOGIA SPAȚILOR VIRTUALE** a colegului nostru, lector dr. Bogdan NADOLU, de la Catedra de Sociologie.

Recenzia acestei cărți va apare în numărul următor.



Mulțumim autorului pentru permisiunea de a publica on-line extrase din carte. On-line puteți citi:

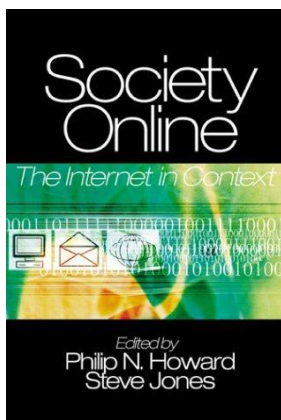
### [Argument](#)

### [Capitolul 2. Istoric și prezent în utilizarea Internetului](#)

### [Capitolul 7. În loc de concluzii - Deschideri și perspective](#)

Editura Eurostampa, Timisoara, 2004  
ISBN 973-687-226-2, 270 pag.

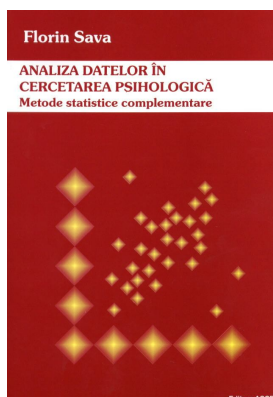
## RECENZII



**Philip HOWARD și Steve JONES**  
**Society online: The Internet in Context**

[Society on line: The Internet in Context](#), apărută la editura Sage Publisher Inc., 2004, reprezintă rezultatul unei intense activități de cercetare, pe care editorii, Philip N. Howard (Universitatea Washington) și Steve Jones (Universitatea Illinois), doi reputați cercetători cunoscuți în lumea științifică atât în domeniul Internetului, cât și al științelor sociale, au desfășurat-o de-a lungul mai multor ani și oferă o nouă viziune asupra rolului și locului pe care îl au noile tehnologii informaționale și de comunicare în societatea de azi și de mâine.

Laura Malița

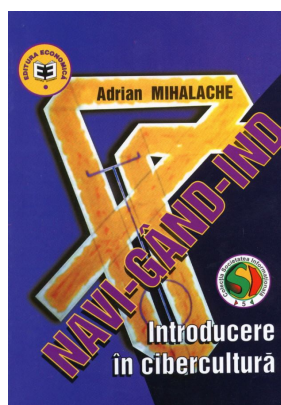


**Florin SAVA**

[Analiza datelor în cercetarea psihologică](#)

H. G. Wells spunea: „Într-o zi, gândirea statistică va fi la fel de necesară oricărui cetățean folositor societății, ca scrisul și cititul”. Autorul prezentei lucrări continuă această idee, oferind celor interesați (studenți, masteranzi, doctoranzi), alfabetul descifrării statisticii aplicate în psihologie.

Conf. univ. dr. Mihai Hohn  
Universitatea de Vest din Timișoara



**ADRIAN MIHALACHE**  
**Navi-gând-ind. Introducere în cibercultură**

Editura Economică, București, 2002  
ISBN 973-590-610-4, 232 pagini

Recenzia acestei cărți a fost făcută de către **Oana Pușa Sofroniciu** și a apărut în „Revista de Jurnalism și Comunicare” nr. 3/2003, pag. 107-108

## IN MEMORIAM: prof. dr. Rob KLING



A trecut un an de când profesorul Rob Kling s-a stins din viață. Trecerea neașteptată în neființă în 15 mai 2003 a lăsat nedumerită o întreagă comunitate de specialiști: omului și profesorului Rob Kling îi mai trebuiau 3 luni până la vârsta de 59 de ani.

Anul 1971 constituie momentul începerii carierei sale academice (asistent la Universitatea Wisconsin, Madison), urcând apoi toate treptele ierarhiei universitare: în 1983 devine profesor.

A fost directorul **Centrului de Informatică Socială** (Center for Social Informatics) din cadrul Universității Indiana din 1996, editor șef al revistei **The Information Society** (TIS), membru în colegiile de redacție ale unor prestigioase jurnale academice (*European Journal of CSCW, Information Technology and People, Social Science Computer Review, Accounting, Management and Information Technology* etc.) sau referent științific pentru publicații precum *Journal of Computer-Mediated Communication* sau *American Sociological Review*.

Neobosit truditor pe tărâmul științei, paralel cu activitatea didactică și managerială (director de program studii master *SLIS Master of Information Science*) și-a conturat frământările și ideile în cărți și cursuri universitare (marea lor majoritate disponibile on-line), în articole și studii în peste 85 de publicații, comunicări în cadrul unor sesiuni științifice și congrese internaționale în special în Statele Unite și Europa Occidentală. Generos în răspândirea ideilor, începând cu anul 1970 a fost un participant activ în conceperea și definirea Informaticii Sociale, în investigarea aspectelor sociale ale computerizării, fiind primul autor al unei cărți de IS (*Computerization and Controversy* în 1996) și a numeroase cursuri legate de impactul social al computerizării: *Computerization in Society, Digital Libraries* și *Seminar in Information Science*.

Amprenta personalității sale puternice o regăsim astăzi în generațiile de profesori și studenți formate și perfecționate pe parcursul celor trei decenii de activitate. În 1987 i-a fost decernat titlul de Doctor Honoris Causa în științele Sociale de către *Free University of Brussels*.

Nimeni nu ar putea spune mai mult despre profesorul Rob Kling decât a spus el însuși: „*un informatician interesat de sociologie, mai exact de aspectele sociale ale computerizării*”.

Omul, profesorul, cercetătorul, mentorul a generații de studenți, dr. Rob Kling nu va fi nicicând uitat. Invităm pe toți cei interesați să viziteze pagina prof.dr. Rob Kling, disponibilă on-line la <http://www.slis.indiana.edu/faculty/kling/>.

### Legături Web de interes

[Dr. Rob Kling Remembered](#)  
[Center for Social Informatics \(CSI\)](#)  
[The Information Society \(TIS\)](#)  
[Social Informatics \(SI\) web site](#)