

The background is a solid light yellow color. Three abstract blue circular shapes are arranged vertically, each composed of three concentric circles in different shades of blue. Two thin, light blue lines intersect at the top left and extend diagonally across the page, framing the central elements.

# Revista de Informatică Socială

ISSN 1584-384X

vol. VI / 2009

nr. 11 iunie

---

*RIS este o publicație a*  
**Laboratorului de Informatică Socială**

**Universitatea de Vest din Timișoara**  
**Facultatea de Sociologie și Psihologie**

Bd. V. Pârvan nr. 4, cab. 029  
300223 Timișoara  
Romania

**Phone:**

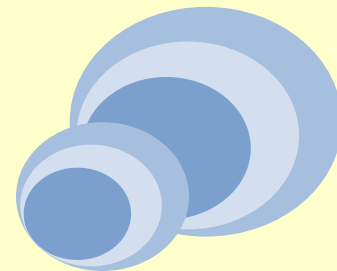
+40-256-592.266

**Fax:**

+40-256-592.320

**E-mail:**

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



## COLECTIVUL REDACȚIONAL

### Redactori șefi:

Gabriela **GROSSECK** și Laura **MALIȚA**

**Secretar general de redacție:** Ramona **BRAN**

**Asistent redacție:** Andreea **PELE**

La acest număr au participat la **traducerea articolelor** în limba română  
conf.dr. Adia **CHERMELEU** și asis.drd. Elisabeta **ZELINKA**

### Consiliul editorial:

Constantin **CHEVERESAN** – Universitatea de Vest din Timișoara  
Ioan **DESPI** - School of Science and Technology, University of New England,  
Australia  
Laura **MARUSTER** - Faculty of Management and Organization, University of  
Groningen, Olanda  
Bogdan **NADOLU** - Universitatea de Vest din Timișoara

### Comitetul științific (în ordine alfabetică)

**Adrian ADĂSCĂLIȚEI** - conf.dr., Universitatea Tehnică "Gh.Asachi" Iași, România  
**Javed ALAM** - prof. dr., Youngstown State University, USA  
**Ilie BĂDESCU** – prof. dr., Universitatea București, România  
**Vasile BALTAC** - prof. dr., Școala Națională de Studii Politice, București, România  
**Ștefan BUZĂRNESCU** - prof. dr., Universitatea de Vest din Timișoara, România  
**Sami COLL** - Université de Genève, Département de Sociologie, Elveția  
**Jean-Michel CORNU** – director științific FING (Fondation Internet Nouvell Generation), Franța  
**Romulus DABU** - prof. dr., Universitatea de Vest din Timișoara, România  
**Ioan DRĂGAN** - prof. dr., Universitatea București, România  
**Martin EBNER** - conf. dr., Universitatea Tehnologică Graz, Austria  
**Antonio Dias de FIGUEIREDO** - prof. dr., Facultatea de Științe și Tehnologie University  
Coimbra, Portugalia  
**Hans GESER** - prof. dr., Soziologisches Institut der Universität Zürich, Elveția  
**Bogdan GHILIC-MICU** – prof. dr., Academia de Științe Economice, București, România  
**Nieves Gonzalez** - prof. dr., Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, Spania  
**Simao Pedro MARINHO** - prof. dr., University Pontifical Catholic, Minas Gerais, Brazilia  
**Sorin Adam MATEI** - prof. dr., Purdue University West Lafayette, IN, SUA  
**Adrian MIHALACHE** – prof. dr., Universitatea București, România  
**Anca MUNTEANU** – prof. dr., Universitatea de Vest din Timișoara, România  
**Constantin NIȚU** - prof. dr., Universitatea București, România  
**Ismael PENA-LOPEZ**, School of Law and Political Science, Universitat Oberta de Catalunya,  
Spania  
**Simona SAVA** - prof.dr., Universitatea de Vest din Timișoara, România  
**Dorel UNGUREANU** – prof. dr., Universitatea de Vest din Timișoara, România  
**Vasja VEHOVAR** - prof. dr. Faculty of Social Sciences, University of Ljubljana, Slovenia  
**Florin Popentiu VLADICESCU** - prof. dr., City University London, School of Engineering &  
Mathematical Sciences; UNESCO Chair, Maria Britanie



# CUPRINS

[7-22] : **Social computing - Implications for the EU innovation landscape**

Corina **PASCU**, David **OSIMO**, Geomina **TURLEA**, Martin **ULBRICH**,  
Yves **PUNIE** and Jean-Claude **BURGELMAN**

[23-25] : **Ce este Web 2.0 și ce înseamnă pentru antropologie?**

Michael **WESCH**

[26-35] : **Web 2.0 și noile paradigme de învățare**

Antonio **BARTOLOMÉ**

[36-45] : **Web 2.0 un fenomen social**

Périne **BROTCORNE**, Véronique **LAURENT**, Gerard **VALENDUC**,  
Patricia **VENDRAMIN**

[46-66] : **Exemplul Wikipediei**

Jonathan **ZITTRAIN**

[67-78] : **Învățare prin colaborare Web**

Timea **KABAI**



Corina PASCU<sup>1</sup>, David OSIMO<sup>2</sup>,  
Geomina TURLEA<sup>1</sup>, Martin ULBRICH<sup>3</sup>,  
Yves PUNIE<sup>1</sup>, Jean-Claude BURGELMAN<sup>4</sup>

## Social computing – Implications for the EU innovation landscape

<sup>1</sup>European Commission JRC Institute for Prospective Technological Studies (IPTS),  
Joint Research Centre, Seville, Spain

[corina.pascu@ec.europa.eu](mailto:corina.pascu@ec.europa.eu), [geomina.turlea@ec.europa.eu](mailto:geomina.turlea@ec.europa.eu),  
[yves.punie@ec.europa.eu](mailto:yves.punie@ec.europa.eu)

<sup>2</sup>Tech4i2 Ltd., Belgium, [david.osimo@tech4i2.com](mailto:david.osimo@tech4i2.com)

<sup>3</sup>European Commission, DG Employment, Brussels, Belgium,  
[martin.ulbrich@ec.europa.eu](mailto:martin.ulbrich@ec.europa.eu)

<sup>4</sup>European Commission, DG Research, Brussels, Belgium,  
[jean-claude.burgelman@ec.europa.eu](mailto:jean-claude.burgelman@ec.europa.eu)

© European Communities, 2008. The information and views set out in this article are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Communities. Neither the European Communities institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.

### Abstract

The purpose of this paper is to assess the main implications for innovation and competitiveness of social computing trends that promote swift social and economic relations. They are increasingly being considered by policymakers, both as tool and object for policymaking (i.e. how social computing could play a role in information society policies). Therefore, a general issue for the paper is represented by the lessons to be learned in terms of policy-related consequences for Europe.

**Keywords:** Computing, European Union, Information society, Knowledge economy, Social groups, Social interaction



## Introduction

The trends and innovations under scrutiny in this paper—blogs, podcasts, wikis, social networking websites, search engines, auction websites, games, VoIP and peer-to-peer services—exploit fully the connectivity dimension of the Internet. In so doing, they support the creation of networks of people and content. The user has become an active participant: (s)he co-produces content (e.g. blog, wiki, Flickr, MySpace), shares tastes and gives relevance (e.g. Amazon, de.li.cious, Google pagerank), builds reputations and provides feedback (e.g. eBay, TripAdvisor), shares storage and server capacity (peer-to-peer), expands connectivity (e.g. wifi-sharing, mesh networks) and the user is a part of collective intelligence (e.g. business web2.0). Time Magazine's selection in December 2006 of 'You'<sup>1</sup> as the person of the year, may be viewed as a recognition of the new digital democracy. The people behind the social computing trends go mainstream.

There has been a rapid growth of social computing applications, both in terms of number of users and subscribers, and in terms of usage patterns. This leads to the fact that the social computing is also increasingly being considered by policymakers, both as a tool and an object for policymaking. As a tool, it is used to communicate with and connect citizens and other stakeholders (e.g. the weblogs of European Commissioners<sup>2</sup>). As an object, social computing could play a role in information society policies, as Viviane Reding, the European Commissioner responsible for Information Society and Media, recently noted<sup>3</sup> There are some important policy issues that are behind the development of Web 2.0, such as neutrality, governance and quality control issues, however the future definitely lies in a European approach towards a web-based economy<sup>4</sup>.

The paper aims to analyze the rise of social computing applications and to discuss its implications for the EU innovation landscape. It observes an exponential growth in the rise and take-up of social computing applications and discusses the changes this implies on the role of users in the innovation process. It also provides evidence on both social as well as economic relevance of social computing and discusses its implications for innovation and competitiveness. Moreover, the paper points to both challenges and opportunities for research and policy.

## 1.The exponential growth of social computing applications

An extensive desk-based survey of secondary data carried out since 2005 showed very clearly that the diffusion and use of social computing applications have been growing dramatically<sup>5</sup>. In many cases the growth is so fast that it reminds us of Metcalfe's law (square growth of network utility), or even Reed's law (exponential growth of group-forming networks)<sup>6</sup>. The

---

<sup>1</sup> Grossman 2006.

<sup>2</sup> Blogs of the European Commission.

<sup>3</sup> The disruptive effect of the social computing phenomenon with reference to IPTS work has been mentioned in a recent speech by Commissioner Reding. See Reding 2006

<sup>4</sup> 'Digital Europe: the Internet Mega-trends that will Shape Tomorrow's Europe', European Internet Foundation Special Event "A view of the Digital World in 2025" Brussels, 13 November 2008 <http://tinyurl.com/nqcpwb> .

<sup>5</sup> Pascu et al. 2007

<sup>6</sup> Robert Metcalfe originally coined Metcalfe's Law to describe the potential of network effects (the value of a communication network is proportional to the square of the number of users); David Reed then proposed that the value of networks that allow formation of groups grows proportionally with  $2^n$ ; Seely Brown proposed that total value of network is proportional to the square of the number of user communities (rather than only users); Recent work (Bob Briscoe, Andrew Odlyzko, Benjamin Tilly) proposes a logarithmic model for modelling growth <http://spectrum.ieee.org/jul06/4109>

service gets better as more people use it. More content leads to more traffic, which leads to more edits which generate more content<sup>7</sup>.

As of September 2008, there are more than 130 million blogs (the number nearly doubled since 2007)<sup>8</sup>. More than 1 billion photos and 40 million videos user-created are uploaded in photo- or video-sharing sites; tens of billions of objects are created by the users in Second Life; voice has been an integral part of Second Life experience since it launched in 2007 but today (May 2009) Second Life is , according to Linden Labs, one of the largest VoIP providers in the world: over 50% of SL residents use voice everyday, 97% of Second Life regions are voice enabled and residents are now consuming voice at a rate of over 1 billion minutes per month. Social tagging is on the rise - millions of photos tagged in Flickr, videos in YouTube (see Table 1 and annex)<sup>9</sup>.

<b>Application</b>	<b>State of diffusion</b>	<b>Rate of creation of new content</b>
<b>Blogging</b>	>100M blogs and doubling every 5-7m or the last 2 years  <b>Between 20 and 50% Internet users read blogs</b>	120000 new blogs created daily Slowing down in the doubling of the size of the blogosphere and in the rate of posts created per day since Oct 2006
<b>SNS incl. Multimedia sharing</b>	Over 250M profiles on-line >1billion shared images on-line >40M shared videos on-line  <b>25-50% of Internet users visit SNSs</b>	Growth in number of profiles in MySpace slowing down ~1M new images uploaded daily in Flickr (growth levelling off); 15 hours of video uploaded every minute in YouTube, the equivalent of Hollywood releasing over 86,000 new full-length movies into theaters each week (Jan 2009)
<b>Podcasting</b>	>100,000 active podcasts worldwide <10% of Internet users listening/downloading podcasts. (Statistics vary much)	No. podcasts growing rapidly, up from 10.000 in 2004 (IDATE Aug 2007)
<b>Collaborative content (wikipedia)</b>	9.25 million articles in all combined Wikipedia sites (Oct 2009)  <b>30% of global Internet users visit Wikipedia</b>	Growth in number of articles EN wikipedia tailing off since Sep 2006
<b>Social tagging</b>	Lots of content tagged <b>30% of US Internet users tagging</b>	>3M geotagged objects in Flickr (May 2009)

**Table 1 - State of diffusion of SC** (source: Pascu 2008)

<sup>7</sup> See for instance a modelling of wiki growth and predictions at

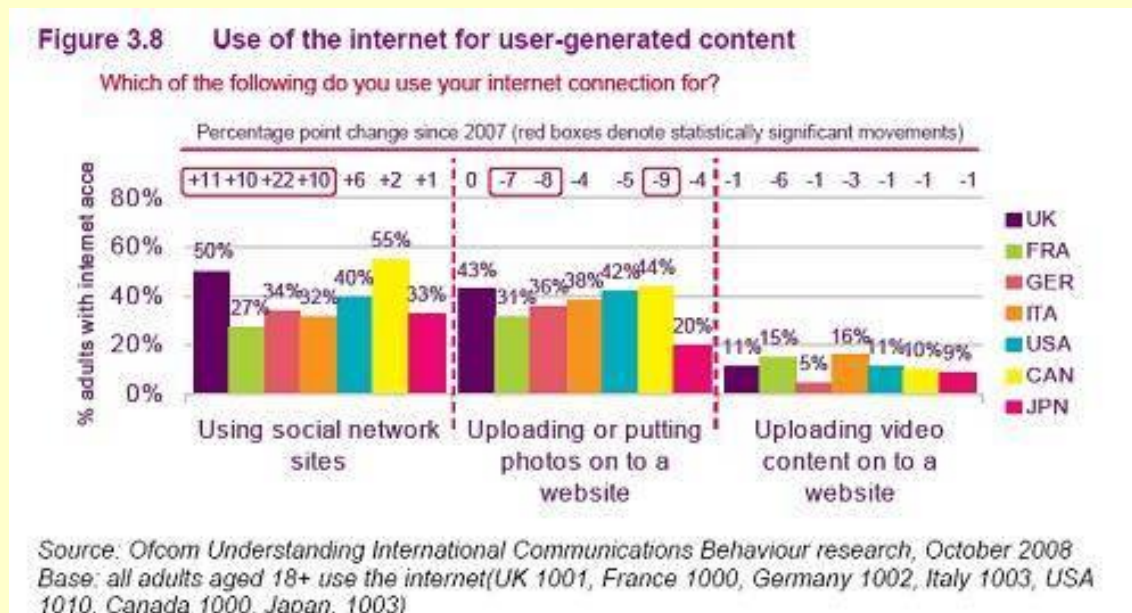
[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Modelling\\_Wikipedia%27s\\_growth](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Modelling_Wikipedia%27s_growth)

<sup>8</sup> Technorati's 5<sup>th</sup> Annual State of blogging (September 2008) <http://www.technorati.com/blogging/state-of-the-blogosphere/>

<sup>9</sup> For more updated figures, see Pascu 2008

Sometimes this explosive growth is due to the very small starting base (wifi-sharing, blogs, social networking). In some cases, it is still more a future projection than a reality, like podcasts. However, their growth has generally been continuous since 2005 and cannot be considered just a passing trend. Furthermore, some of these trends have already reached the mainstream of Internet usage. In terms of penetration, most Internet users rely on search engines to find information, at least a quarter of European Internet users visit social networking websites, visit blogs or play games online and a third of them use Wikipedia<sup>10</sup>. With regard to the intensity of usage, social networking websites are the most visited websites in terms of page views.

Recent surveys show that the use of social networking sites has only risen in 2008<sup>11</sup>.



**Figure 1 – The growth in content creation in selected European countries (Ofcom 2008)**

Some commentators argue that only a minority of users appears to make active use of these applications, by writing blogs, contributing to Wikipedia, creating podcast and videos, and offering goods for sale on eBay. The majority simply ‘lurks’ in the background<sup>12</sup>. In Europe, roughly a quarter of Internet users make use of Social Computing (SC) with a third of them using SC content, a tenth providing feedback or sharing content, and only 3% are ‘creators’<sup>13</sup>.

These figures are nevertheless only a snapshot of a highly dynamic phenomenon. Secondly, one shouldn’t underestimate the creative use that the information acquired by passive users might have inside and outside the virtual space. In fact, increasingly, the behavior of passive users is being explored via technological means. For instance, Amazon has the recommendation system of “people who bought this book, also bought these other books”.

In other words, there is the so called ‘read wear’<sup>14</sup> effect. Read wear means the simple activity of reading or using material while leaving traces as an anonymous way of sharing preferences and interests. It is increasingly seen as a way of exploring the community of passive users.

<sup>10</sup> Pascu 2008 & Osimo, 2008

<sup>11</sup> Ofcom. (2008a). The international communications market 2008 (Research Document)

<sup>12</sup> Marham 1998

<sup>13</sup> Pascu 2008

<sup>14</sup> Hill, Hollan, Wroblewski and McCandles 1992.

## 2.The changing role of users

A particularly powerful characteristic of social computing applications is that users are becoming much more deeply involved in production and service innovation<sup>15</sup>. The distinctive roles of producers and consumers are beginning to blur and even to merge. People are increasingly both producers and consumers. This idea of the prosumer is of course not new. It was coined by Alvin Toffler in 1980 in his book 'The Third Wave'. What is different however, is that now, the idea is becoming a reality.

First, the user is a supplier of content. Social computing applications such as blogs, podcasts, wikipedia, YouTube and orkut enable the user to easily publish and share text, audiovisual content, and contacts in social networking websites. The impact of this phenomenon on the media industry should not be underestimated.

Second, the user supports the distribution of content and services. In peer-to-peer networks and wifi-sharing, the user is a provider of the transport infrastructure and services. Third, the user plays a fundamental role in finding, selecting and filtering the relevant content and services. Search engine ranking relies on other websites' links in order to estimate the relevance of the search. Wikis rely on users to evaluate and select the quality of content. Tagging and taste-sharing by users, and finding out what other users like, is a fundamental way to share and find interesting information and content like music over social networking websites. Feedback by users is the basis of the reputation management system of eBay.

In every application mentioned above, the role of the user is essential to the service in its production, distribution, as well as selection and retrieval of content and services. A common 'dream' for many communication technologies seems to become as close to reality as possible. *"Every sender should become a receiver and every receiver a sender"*<sup>16</sup>.

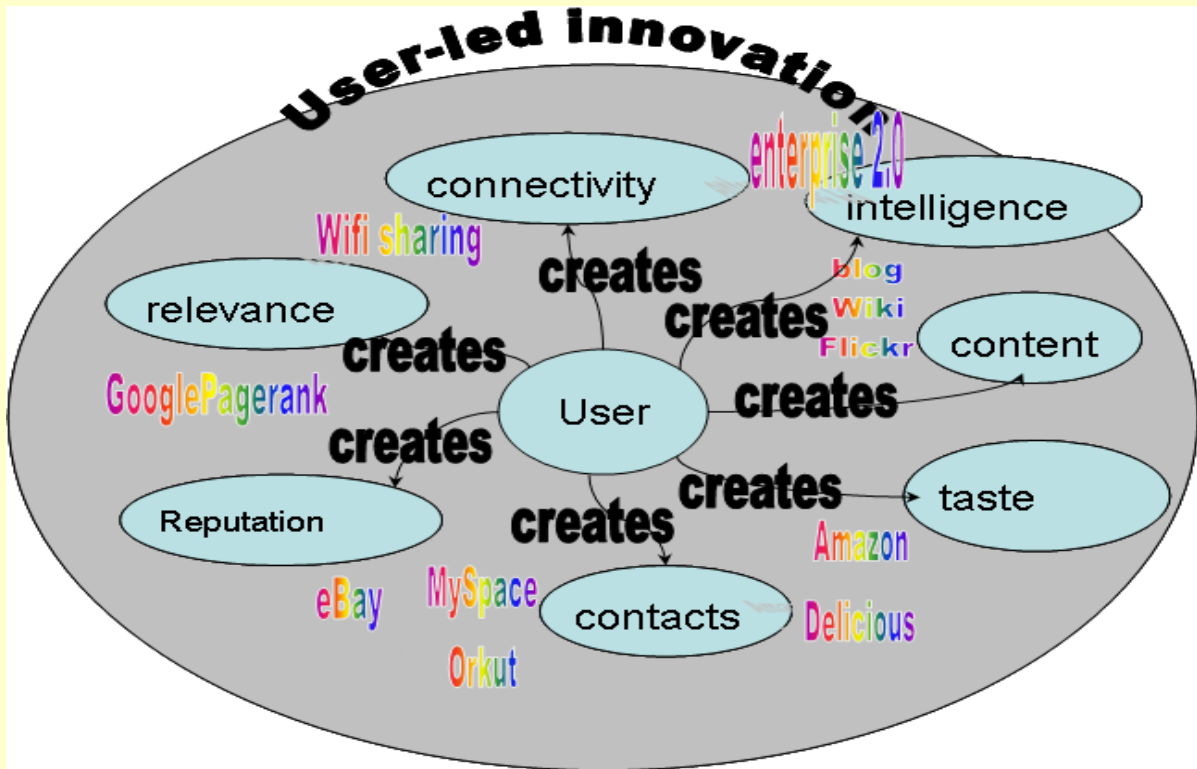
In addition, users are becoming more powerful in economic terms. The 'cluetrain manifesto'<sup>17</sup> noted that *"a powerful global conversation has begun. Through the Internet, people are discovering and inventing new ways to share relevant knowledge with blinding speed. As a direct result, markets are getting smarter—and getting smarter faster than most companies"*.

These new areas of innovation lay at the crossroads of an increasingly complex process of both tacit and codified knowledge production. As such, the authors believe they contribute substantially and directly to shaping the emerging Knowledge Economy and Society. The Value Map underneath depicts this new dynamics.

<sup>15</sup> In 1976, Von Hippel published its seminal work on innovation. See Von Hippel 1976

<sup>16</sup> "Broadcast has to be changed from a system of distribution into a system of communication. Broadcast would surely be the perfect means of communication in the public sphere, [...] if it were able not only to receive, but also to send – which is to make listeners not only to hear, but also to speak, and insofar not to isolate them but to put them into relations." Brecht 1932.

<sup>17</sup> The Cluetrain Manifesto is a set of 95 theses organised and put forward as a manifesto, or call to action, for all businesses operating within what is suggested to be a newly-connected marketplace. The ideas put forward within the manifesto aim to examine the impact of the Internet on both markets (consumers) and organizations. Available at <http://cluetrain.com/>



**Figure 2 – Value network map**

The reasons for which people are actively contributing go beyond the simple monetary rewards. Rather, it seems that people are taking up the possibilities of social computing applications to do things differently, to do things in ways that have not been available before and that make sense to people. As Benkler (2006) also argues, "*personal computers, camera phones, audio and video editing software and similar utilities are examples of tools whose value increases for users as they are enabled to explore new ways to be creative and productively engaged with others*".

### 3. Towards a new Techno-Economic Paradigm

The spectacular growth of social computing and the changing role of users do seem to indicate that things are being done differently. These new dynamics are highly relevant both socially and economically. The combination of all these factors is leading to what can be described as a new techno-economic paradigm.

#### 3.1. Social relevance

Customers and users are becoming more aware and demanding as a result of the horizontal sharing of information, mainly through blogs. Information, content and services are increasingly available for free or at a low cost, thanks to either advertising or piracy. The users are becoming more selective in what they are ready to pay for. With the help of technical solutions such as RSS (Really Simple Syndication) and news aggregators, every user is able to build his/her own personal newspaper. The idea of a 'Daily Me' was also put forward by MIT Media Lab founder Negroponte in his book 'Being Digital'<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> Negroponte, N. (1995).

Bloggers are influencing the way public opinion is shaped, particularly in terms of agenda setting. They focus attention on issues that would not otherwise be considered by mainstream media. Blogs played a major role in the 2004 American elections. An Internet study explored the potential influence of blogs in the French referendum on the EU constitution, The study showed that the 'No' campaign set up 161 of the 295 sites on the constitutional debate, which helped redress a bias towards the 'Yes' campaign in the mainstream media<sup>19</sup>.

Moreover, as people become more networked and interconnected through the use of ICT, new forms of social organisation are emerging which are different from the ones known in traditional societies, i.e. traditional social relations based on physical proximity and close social ties, such as the extended family. These issues echo the still ongoing debate in social sciences, that dates back to the 19th century, regarding the changes in community life due to economic and technological advances. Some feel community life has been 'lost' due to the emergence of the industrial society. Others, who look beyond locality as a defining characteristic of community, point to transformations in social life and the emergence of a 'liberated' community<sup>20</sup>. The breakthrough of the communicative use of ICT is well illustrated by social computing applications. These are clear signs that people are indeed building new social ties and new social networks (e.g. communities of interest). This will possibly lead to greater social engagement and provides the basis for a 'glocal' civil society that is simultaneously global and local<sup>21</sup>. The digitalised social networks allow people to construct and maintain digital identities and provide what Giddens called 'ontological security': a basic trust and confidence in the world you live in, through physical proximity and traditional ties in earlier times<sup>22</sup>. It is this trust and confidence that is being developed in ICT-mediated communications that has an important impact on the social fabric of society.

### 3.2. Economic relevance

Social computing is economically relevant in numerous ways. First, some 'net-native'<sup>23</sup> companies, like Google and eBay, have become big corporations that show huge profits. The wave of emerging Web 2.0 applications has also shaped the economic landscape by initiating various buyouts, mergers, acquisitions and partnerships. For example, Yahoo bought Flickr, Google bought YouTube<sup>24</sup>, eBay bought Skype, and News Corp. bought MySpace. The strategy involves the building up of a large customer base and then selling<sup>25</sup>.

Many small websites are also generating revenues now, mainly through advertising. In this way, even a small but well written blog can become a source of revenue and a full time job for its owner. In a similar way, trading on eBay has become a full-time job for many of its users: about 1 million people rely on it as primary or secondary source of income<sup>26</sup>.

<sup>19</sup> Two-thirds of the websites & blogs devoted to France's recent referendum about the European Constitution favoured the 'No' campaign; the original dataset contained 12.000 sites, of which only 295 sites commented on the referendum. See Financial Times article: Thornhill 2005.

<sup>20</sup> Quan Haase and Wellman 2004.

<sup>21</sup> Van Bavel et al. 2004.

<sup>22</sup> Giddens 1993.

<sup>23</sup> 'Net Native' services is a term describing services that were built specifically for and are solely resident on the Internet; the term 'net native' or 'digital native' has also been used by some authors to describe those, the first generation, born and raised completely wired e.g. 'Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives' by John Palfrey and Urs Gasser, Feb 2008

<sup>24</sup> See for instance, a timeline of acquisitions for Yahoo, Google at <http://www.shmula.com/blog/timelines/google-microsoft-yahoo/g-y-m.htm>

<sup>25</sup> See Lindmark, Ulbrich and Bogdanowicz 2008.

<sup>26</sup> <http://biz.yahoo.com/bw/080929/20080929005677.html?.v=1>

14

Second, many social computing applications and players represent a direct threat to established industry leaders such as telecommunications and content industries, and this in different ways for different products. VoIP, for instance, puts the revenue sources of telecom operators at risk with regard to voice traffic. Wifi-sharing threatens the revenue streams of Wireless Internet Service Providers for home connections and consumption fees for nomadic hotspot connections). And a combination of wifi with VoIP might well change the whole operator business for good.

With regard to content industries, freely available user-produced content (blogs, wikis and podcasts) is competing for audience and advertising with content produced by established providers (broadcasters, newspapers, encyclopedias). Also, the degree to which the sharing of audiovisual content through peer-to-peer platforms threatens the revenues of content industries can currently not be underestimated<sup>27</sup>. With regard to the software industry, the threat is perhaps less immediate and less visible. However, Google, for example, has just launched several web-based collaborative applications (Google Apps service), which could become competitors of MS Office.

Third, social computing applications are already being used for professional purposes. Blogs and wikis are increasingly used in the corporate world to collaborate inside and outside the company. Peer-to-peer is being used by companies, especially in the media sector, to distribute content efficiently. Most broadcasters distribute content via podcasting. Google Earth has been used in the aftermath of the Katrina hurricane to support the relief effort. And of course, as this paper shows, researchers increasingly rely on Wikipedia, Google Scholar etc. as a reliable source for their work.

Last but not least, social computing applications change the relationship between final customers and suppliers by reducing the information asymmetries. Thanks to horizontal sharing of information between users, customers become smarter, more demanding, and more aware of the choices – in one word, empowered. ‘Blog-like’ feedback and customer reviews are now standard in e-commerce websites. Bloggers, for example, were instrumental in drawing attention to faulty consumer devices and companies were forced to recall them.

#### 4. Implications for innovation and competitiveness

Digital technologies have lowered the costs and complexities of content production and distribution to such a degree that, potentially, every individual or group could become a content producer. The technologies thus offer an important development potential for Internet-based start-ups. However, with the burst of the Internet bubble, it appeared that low entry barriers alone do not necessarily guarantee start-up survival in the longer term. They must be accompanied by a viable business model based on real revenues<sup>28</sup>. Although this seems to be the case today as in contrast to the situation 7 years ago, it remains to be seen if the business models for many applications are sustainable in the longer run. Nevertheless, the economics of social computing look much less shaky than the economics of applications during the Internet bubble. Although a second Internet bubble is possible, the authors assess it as unlikely. Social computing companies tend to have a smaller cost base, since they rely on users for a large part of their output. The companies have more viable business models, real

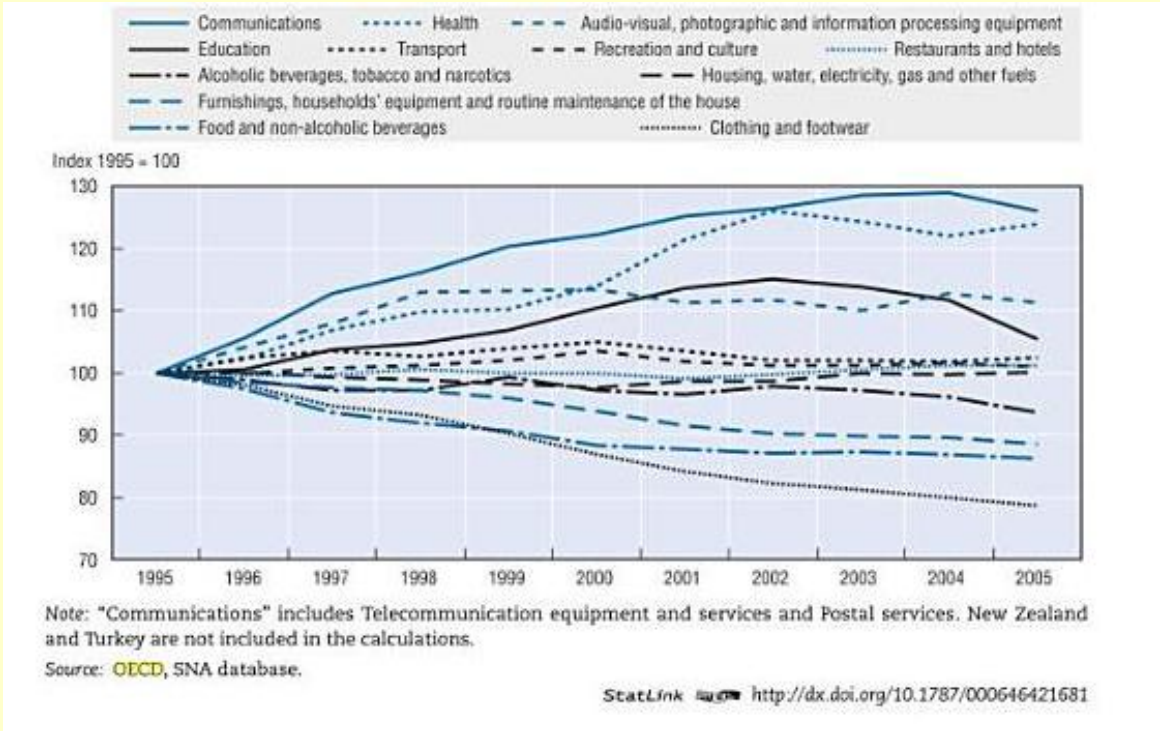
---

<sup>27</sup> although it is uncertain how long this will persist in the future, bearing in mind the increasing numbers of legal complaints by the audiovisual industry.

<sup>28</sup> Punie, Burgelman and Bogdanowicz 2002.

markets, and they are much more closely integrated with the old economy. The income streams are consequently also increasingly predictable.

In addition, the basics of social computing consist of networking and communication between humans. It is quite unlikely that services that address the social needs of interacting with people will diminish or disappear. It has been proven many times in the past that the driver for information society has been the need for communication rather than information. This can be illustrated by comparing the growth in the take up of communication facilities (email, mobile) with the failure of information services such as WAP<sup>29</sup>. Additional indirect evidence for the importance of communication is that communication services have registered the highest growth over the last few years as a category of expenditure in household consumption<sup>30</sup>.



**Figure 2 – Change in household expenditure in OECD countries**  
 (source: OECD Communications Outlook 2007)

Social computing developments do not only give signs of societal re-engineering such as the development of friendships, dating relationships and collective action. The emerging and dominant role of the user in the innovation process, its disruptive impact in the economic system (–what has been called as the ‘democratisation of innovation’<sup>31</sup>) generates and accelerates the ‘creative institutional destruction’<sup>32</sup> where new players emerge to address the shift towards participation and new community practices; while old actors who refuse to adapt to the new environment, will disappear.

The emergence of social computing has significant impacts on the value chain of affected industries. In particular, the role of platform providers is fundamental. Platform providers attempt to integrate downstream and upstream in the value chain and will hereby influence the

<sup>29</sup> Silverstone and Sorensen, 2006.  
<sup>30</sup> OECD 2007. OECD Communications Outlook 2007; New edition forthcoming mid-2009  
<sup>31</sup> As described in Von Hippel's seminal work on innovation. Von Hippel. 1976.

16

alignment of different layers of the ICT industry<sup>33</sup>. A key issue seems to be thus what the competition model will look like on these emerging markets, especially in the integration of vertical chains and the emergence of new horizontal markets.

The impact on the creative content industries, in particular, can be observed across the whole value chain. For *content creation* (lowering the barriers to entry, blurring the boundaries between 'creators' and 'users' and bypassing the need for intermediaries e.g. publishers); *distribution* (trend towards disaggregating in constituent parts e.g. singles, emergence of new aggregators and integrated platforms and of a whole new range of attention services); and finally *user interaction* (new channels for user feedback, self-publishing paradigm)<sup>34</sup>.

The 'economy of abundance'<sup>35</sup> is challenging for businesses. The abundance of information causes scarcity of attention on the users' side which, in turn, has consequences along the entire value chain. Recommendation systems like Amazon, last.fm, Pandora and others address the relevancy issue. They guide the user to relevant content by generating recommendations based on user preferences such as the music they are listening to. Approaches fall into two categories: personalised recommendations are based on the individual's past behavior, while social recommendations are based on the past behavior of similar users. However, issues like standards and infrastructure for building attention services need to be addressed.

A particular issue for innovation-led growth in ICT is Intellectual Property Rights (IPR) protection. Anyone is technically capable, for example, to post a video on YouTube for everyone else to see yet without the permission of the owner. People can exchange potentially copyrighted material in MySpace. Current IPR systems need to be adapted to the special features of the social computing trends. Alternative licensing frameworks such as Creative Commons (hereafter: CC) have emerged. CC enables owners of copyright-protected material to publish and license their work online to users free of charge, but with conditions ('Some Rights Reserved'). The BBC implemented a similar model - BBC's creative archive<sup>36</sup> - that released online nearly 500 clips, programmes and audio tracks for the public to license and share in different ways.

## 5. Final reflections

Social computing applications have displayed a viral growth over the last past several years and the trend is not likely to stop here. The applications are responding to the underlying societal trends and have already visible social and economic impacts.

For research and policy, social computing applications represent both a challenge and an opportunity. More research is needed on what areas will be most impacted, and to how and what extent. The authors assess that low technological and financial entry levels, key contribution of the users and viable business models make the applications likely to stay, despite possible mini-bubbles. However, more research is needed to assess whether these

---

<sup>33</sup> See for instance Fransman's web page on telecom visions at <http://www.telecomvisions.com/articles/pdf/FransmanTelecomsHistory.pdf>

<sup>34</sup> More on the impact on the Creative Content sector in "European Perspectives on Information Society- The impact of ICT innovation on the future of the Creative Content sector in Europe" – EPIS study (<http://epis.jrc.es>), forthcoming 2007

<sup>35</sup> See for instance Chris Anderson of Wired blog at [http://www.longtail.com/the\\_long\\_tail/2006/10/the\\_economics\\_o.html](http://www.longtail.com/the_long_tail/2006/10/the_economics_o.html)

<sup>36</sup> <http://creativearchive.bbc.co.uk>

developments would become mainstream, the positioning of Europe and the importance for Europe to have a base in social computing applications.

New research approaches are required to capture the new innovation dynamics and to translate them into a holistic approach to policy-making (in terms of R&D, deployment policies, business, education, regulation). The development of social computing applications opens a wealth of policy-related research questions. Here, some examples:

*Users as creators and innovators* - The role of users is a key driver and shaper of the current technological revolution. This would mean that policies need to be more open to user-led innovation and to provide the right context and platforms that would favour user-led, bottom up innovation. In addition, there is a role for policy-makers to educate and raise skills so that as many people as possible are able to play the role of creators and innovators.

*Innovation and technology* - Investment in R&D is even more important, however it needs to be adapted to new realities.

*Competition-friendly environment - New business practices and different business 'mindsets'*. Businesses need to address the shift towards participation and new community practices. A key issue seems to be how the competition model will look on these emerging markets, especially in the integration of vertical chains and emergence of new horizontal markets.

*Creating IPR- and DRM "friendly" environment*. The move towards stronger IPR and DRM protection needs to be balanced between the interests of producers and users. A new model of innovation is emerging, which is open, collaborative, multidisciplinary and global. New regulatory frameworks have also to ensure an adequate balance between protection and the use of content. Potential solutions could be Creative Commons, or new DRM forms such as forensic DRM<sup>37</sup>. Harmonisation of IPR throughout Europe is also an issue.

There are important implications of Social Computing for health, learning, inclusion, innovation and governance amongst others. Social computing is enabling greater transparency, efficiency, user involvement, empowerment and real-time engagement. It thus may lead to fundamental changes in the nature of (EU) policymaking as it has implications for all policy areas, as well as for business and everyday life<sup>38</sup>.

---

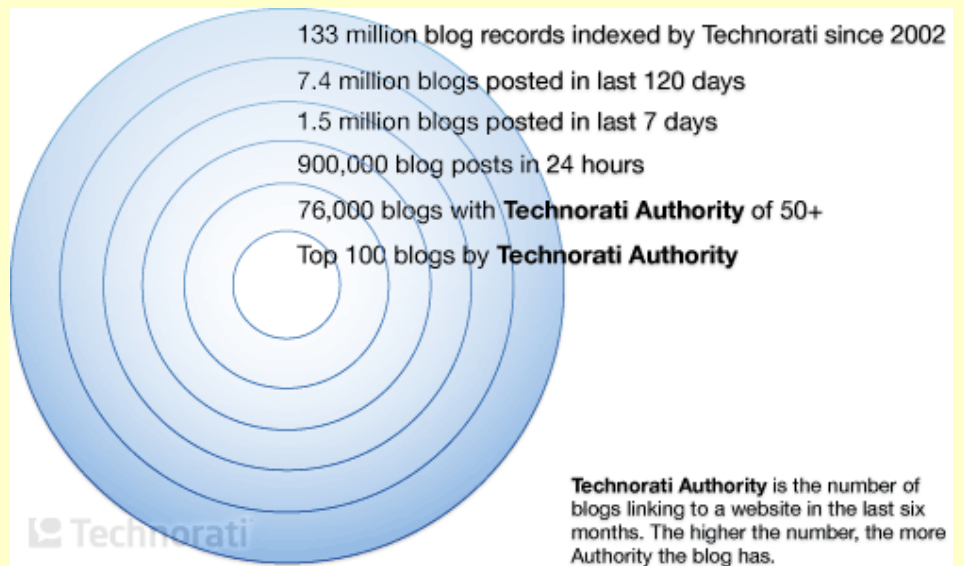
<sup>37</sup> Forensic DRM comprises technologies which help to identify actual end-users of digital content, such as fingerprinting and watermarking

<sup>38</sup> IPTS research is now being compiled into a JRC Reference Report that will provide input to a wide spectrum of policy makers

## Annex – Growth patterns of some selected web2.0 developments

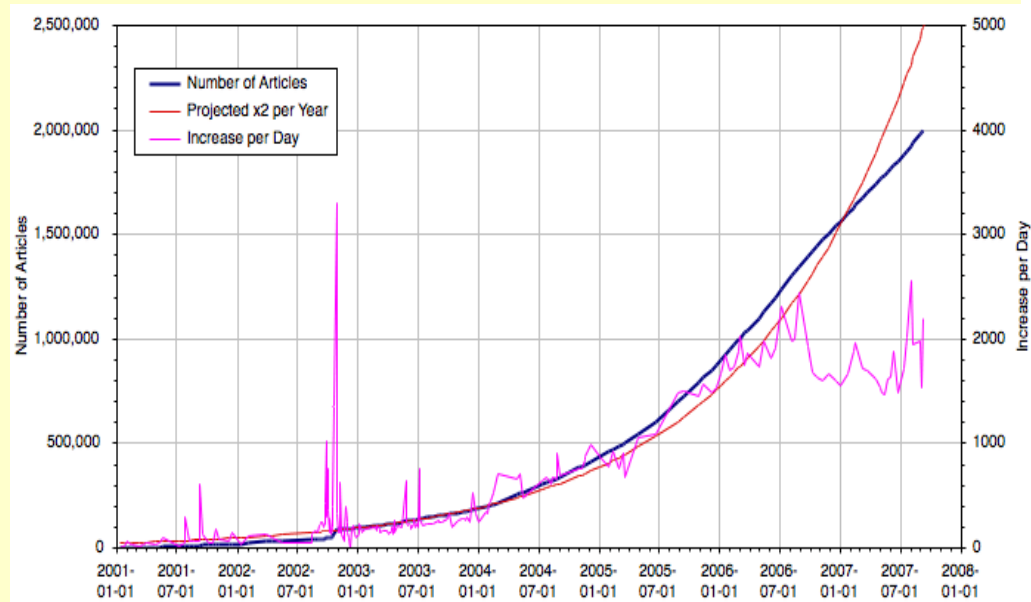
### Blogs

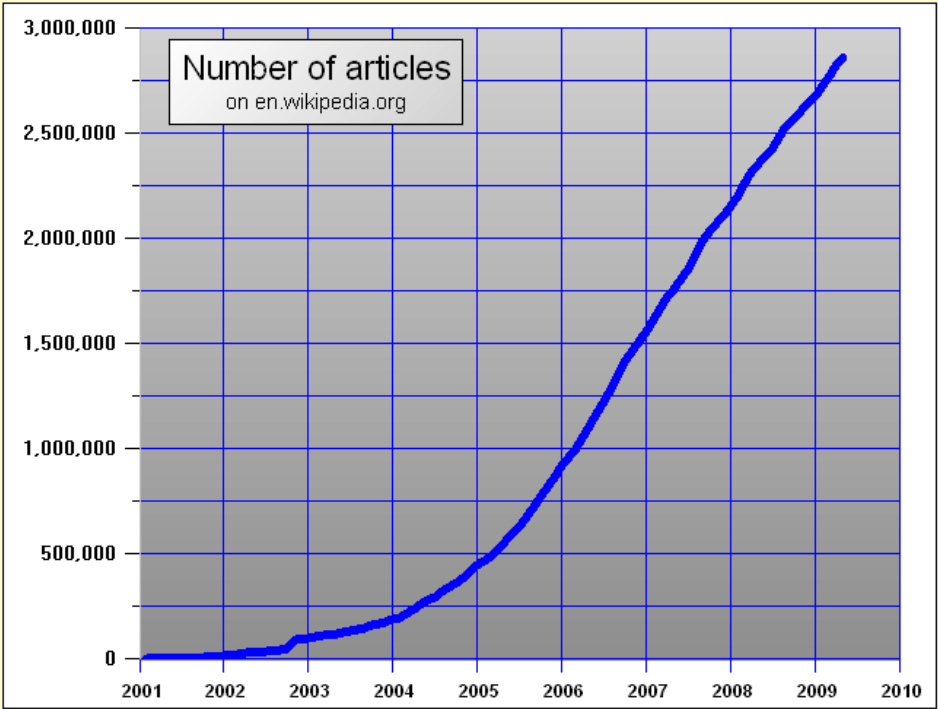
*More than  
130 million  
Blogs  
(Nov 2008)*



### Wiki

*Wikipedia  
has  
currently  
more than  
9.5 million  
articles in  
all  
combined  
wikis (250  
languages)  
and  
maintains a  
growing  
base of over  
1.5 million  
registered  
users.*



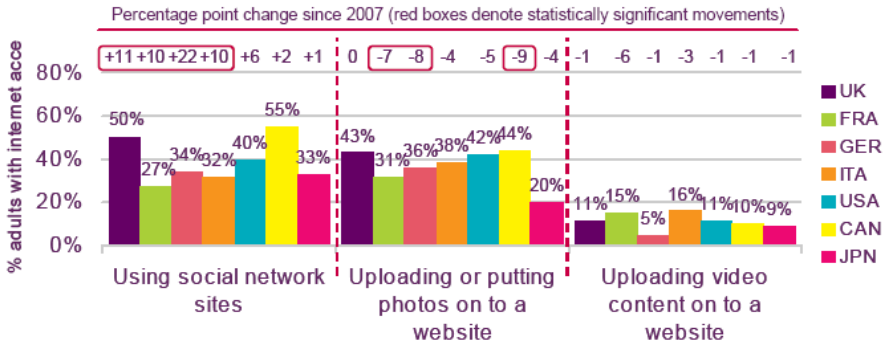


Social networking

~45% of total web users visits these sites, usage is increasing (Ofcom2008) ; YouTube: In Jan. 2009, 6.3 billion videos viewed online (Mashable) YouTube also, accounts for 91% of the incremental gain in the number of videos viewed

Figure 3.8 Use of the internet for user-generated content

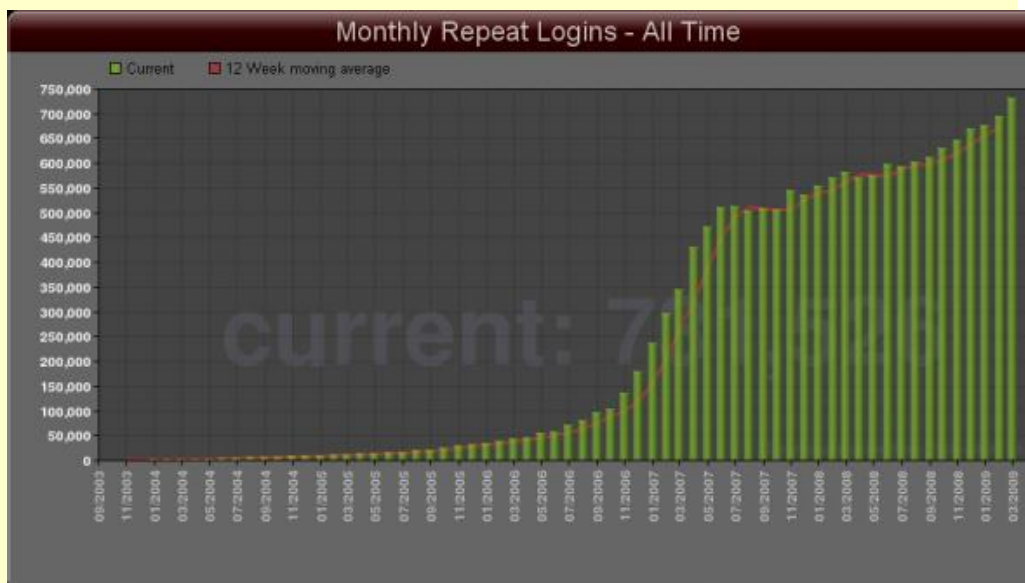
Which of the following do you use your internet connection for?



Source: Ofcom Understanding International Communications Behaviour research, October 2008  
 Base: all adults aged 18+ use the internet (UK 1001, France 1000, Germany 1002, Italy 1003, USA 1010, Canada 1000, Japan, 1003)

Social gaming

*In September 2008, just over 15 million accounts were registered, user base is growing and the virtual economy is booming*<sup>39</sup> (Linden Lab statistics in 2009);  
*In 2007, Europe took lead in Second Life users (54% of active users)*



**Table 2 – Growth Patterns of selected web2.0 developments**

## References and Selected Bibliography

1. Aghion, P. & Howitt, P. (2005). Appropriate Growth Policy: A Unifying Framework, <http://www.economics.harvard.edu/faculty/aghion/papers.html>.
2. Anderson, C. (2006). The Long Tail: How Endless Choice Is Creating Unlimited Demand, Hyperion, 2006.
3. Battelle, J. (2005). The Search: How Google and Its Rivals Rewrote the Rules of Business and Transformed Our Culture, Nicholas Brealey Publishing, London.
4. Benkler, Y. (2006). The Wealth of the Networks, How Social production transforms markets and freedom, Yale University Press.
5. Blogs of the European Commission. <http://blogs.ec.europa.eu>.
6. Bowman, S. & Willis, C. (2003). We media: How audiences are shaping the future of news and information, <http://hypergene.net/wemedia/weblog.php>
7. Bertold, Brecht, *Radiotheorie*, 1932.
8. Burgelman J.C. & Punie, Y. (2006). Information, Society and Technology, pp.17-34 in E. Aerts & J.L. Encarnacao (eds.) True visions. The emergence of ambient intelligence. Heidelberg, Springer.
9. Castells, M. (1996-1998). The Information Age. Blackwell: Oxford.

<sup>39</sup> <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/04/09/state-of-the-economy>

10. de Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life*, Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
11. Flichy, P. (1995). *Une histoire de la communication moderne- Espace public et espace privé*, Paris : La découverte poche.
12. Freeman, C. (1988). 'Japan: A new national innovation system?', in G. Dosi, C. Freeman, R. R. Nelson, G. Silverberg and L. Soete (eds.) *Technology and economy theory*, London: Pinter.
13. Giddens, A. (1993). *Modernity and self-identity. Self and society in the late modern Age*, Cambridge: Polity Press (First published 1991).
14. Graham, P. (2004). What the Bubble Got Right, [www.paulgraham.com/bubble.html](http://www.paulgraham.com/bubble.html).
15. Grossman, L. 2006. Time's Person of the Year: You. *Times*, December 13. <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>.
16. Hollan, H., Wroblewski & McCandles. 1992. "Edit Wear and Read Wear," Proceedings of CHI'92 Conference on Human Factors in Computing Systems, *ACM Press, 1992*.
17. IDATE (2006), Digiworld. Montpellier.
18. Lazonick, W. (2005). Evolution of the New Economy Business Model,
19. <http://www.thebhc.org/publications/BEHonline/2005/lazonick.pdf>.
20. Leslie et al (2003). Scooped again, <http://iptps03.cs.berkeley.edu/final-papers/scooped.pdf>
21. Lindmark, S., Ulbrich, M. & Bogdanowicz, M. (2008). 'Competitiveness by Leveraging Emerging Technologies Economically - Web 2.0 Techno-Economic Analysis'.
22. Markham, A. (1998). *Life Online. Researching real experience in virtual space*, AltaMira Press, Sage Publications: London & New Delhi.
23. Moser P. (2003). How Do Patent Laws Influence Innovation? Evidence From Nineteenth-Century World Fairs, (National Bureau of Economic Research, Working Paper No. 9909, 2003), available at <https://www.nber.org/papers/w9909>).
24. Moulthrop, S. (2004). From work to play: Molecular culture in the time of deadly games. In N. Wardrip-Fruin & N. Montfort, *The New Media Reader*. Massachusetts: The MIT Press, p 56 – 70.
25. Nielsen//Netratings. (2006). [http://www.nielsen-netratings.com/pr/pr\\_060821.pdf](http://www.nielsen-netratings.com/pr/pr_060821.pdf).
26. OECD (2007). *OECD Communications Outlook 2007*, accessed at <http://213.253.134.43/oecd/pdfs/browseit/9307021E.PDF>.
27. Ofcom. (2008). *The International Communications Market 2008* available online at <http://www.ofcom.org.uk/research/cm/cmr08/>.
28. O'Reilly, T. 2005. What Is Web 2.0. Retrieved, 12 September, from <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>.
29. Negroponte, N. (1995). *Being Digital*, MIT Press: Cambridge.
30. Pascu, C., Osimo, D., Turlea, G., Ulbrich, M., Burgelman, J.C. (2007). The potential disruptive impact of Internet 2 based technologies, in *First Monday March 2007 issue* available online at [http://www.firstmonday.org/issues/issue12\\_3/pascu/](http://www.firstmonday.org/issues/issue12_3/pascu/).
31. Pascu, C. (2008). An Empirical Analysis of the Creation, Use and Adoption of Social Computing Applications", EUR 23415 available at <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=1684>.
32. Pérez C. (2006). Re-specialisation and the Deployment of the ICT Paradigm - An essay on the Present Challenges of Globalisation, in R. Compano, C. Pascu, A.F. Bianchi, J.C. Burgelman, S. Barrios, M. Ulbrich. & I Maghiros (eds.) *The future of Information Society in Europe: contributions to the debate*, Sevilla, IPTS Technical Report. <http://www.jrc.es/home/pages/detail.cfm?prs=1453>.
33. PEW/Internet & American Life Project. (2006). Bloggers - a portrait of the internet's new storytellers, 19 July 2006.

34. Punie, Y., Burgelman, J-C. & Bogdanowicz, M. (2002). 'The future of online media industries. Scenarios for 2005 and beyond', The IPTS Report, 64, May 2002, 35-42.
35. Quan-Haase, A. & Wellman, B. (2003). How does the Internet affect social capital. In M. Huysman & V. Wulf (Eds.), *Information Technology and Social Capital*.
36. Reding, V. (2006).  
<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=SPEECH/06/773&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en>.
37. Saveri, A., Rheingold, H., Pang, A. S. K., & Vian, K. (2004). Toward a new literacy of cooperation in business: Managing dilemmas in the 21st century. Institute for the Future Technology Horizons Program. Retrieved, 4, July, from [http://www.iftf.org/docs/SR-851A\\_New\\_Literacy\\_Cooperation.pdf#search=%22'cooperation%20in%20business'%22](http://www.iftf.org/docs/SR-851A_New_Literacy_Cooperation.pdf#search=%22'cooperation%20in%20business'%22).
38. Brown, S. J & P. Duguid. (2000). *The social life of Information*. Boston, Harvard Business School Press.
39. Brown, S. & Hagel J. (2005). From Push to Pull- Emerging Models for Mobilizing Resources, Working Paper .
40. Silverstone, R. & Sørensen, K. (2005). Towards the Communication Society, in Silverstone, R (ed.) *Media, Technology and Everyday Life in Europe: From Information to Communication*, London: Ashgate Publishers Ltd, pp. 213-222.
41. Thornhill, J. (2005). Internet study warns politicians on power of the blog. *Financial Times*, July 13 at <http://www.ft.com/cms/s/86546624-f33a-11d9-843f-00000e2511c8.html>
42. Tuomi I. (2002). *Networks of Innovation*. NY, Oxford University Press.
43. Van Bavel, R., Punie, Y. & Tuomi, I. (2004). 'ICT-Enabled Changes in Social Capital', The IPTS Report, Special issue: Building the Information Society in Europe: the contribution of socio-economic research, Issue 85, June 2004, 28-32.
44. Von Hippel, E. (1976). The dominant role of users in the scientific instrument innovation process, pp. 212-239 in *Research policy* 5 (3).
45. Ya-De Wong, T. (2003). Move Over, First Mover - *A Theoretical and Empirical Analysis of First-Mover Advantage in the Internet Economy*, [http://www-econ.stanford.edu/academics/Honors\\_Theses/Theses\\_2003/Wong.pdf](http://www-econ.stanford.edu/academics/Honors_Theses/Theses_2003/Wong.pdf).
46. Zerdick, A, Picot A., Shrape K., Silverstone R., Burgelman J.C., Feldmann V., Heger, D., Wolff C. (eds.) *e-Merging Media: Communication and the media economy of the Future*. Munchen, Axel Springer Verlag.

NB This paper is *an updated version (new data for 2009)* of the original article published by Emerald Foresight: the journal of future studies, strategic thinking and policy (vol. 10, issue 1

<http://www.emeraldinsight.com/10.1108/14636680810856017>).

Reproduced with kind permission of Emerald Foresight.

# Michael WESCH

## Ce este Web 2.0 și ce înseamnă pentru antropologie?

Ce am învățat dintr-un videoclip viral accidental

206 Waters Hall  
Kansas State University  
Manhattan, KS 66506  
[mwesch@ksu.edu](mailto:mwesch@ksu.edu)

This paper is a Romanian version of the original article  
„**What is Web 2.0? What does it mean for Anthropology?**”  
published by prof. Michael Wesch in *Anthropology News*, May 2007, p. 30-31.  
Reproduced with kind permission of author.  
[online]: <http://www.scribd.com/doc/3596021/What-is-Web-20-What-does-it-mean-for-Anthropology>

Titlul original al articolului este  
„**What is Web 2.0? What does it mean for Anthropology?**”  
și a fost publicat pentru prima oară în „*Anthropology News*” Mai/2007, pag. 30-31  
Mulțumim prof. dr. Michael Wesch pentru permisiunea publicării în limba română a  
acestui articol.

Traducere de asist.drd. Ramona Bran  
Universitatea de Vest din Timișoara  
Facultatea de Sociologie și Psihologie  
Catedra de Limbi Moderne și Informatică Socială  
Bd. Vasile Pârvan nr. 4, 300223 Timișoara  
tel: +40-0256/592.353  
email: [rbran@socio.uvt.ro](mailto:rbran@socio.uvt.ro)

Michael **WESCH** este profesor de antropologie culturală la Universitatea Kansas State, SUA. Interesele, preocupările și cercetările sale pot fi consultate la:  
<http://ksuanth.weebly.com/wesch.html>

24

*Ce este Web 2.0 și ce înseamnă pentru antropologie? Până la sfârșitul lunii ianuarie a anului acesta (n.t. 2007) am petrecut câteva luni străduindu-mă să răspund la această întrebare pentru o lucrare pe care o pregăteam despre posibilitățile și provocările utilizării noilor tehnologii web pentru prezentarea etnografiei online.*

## Un nou peisaj media

Este binecunoscut faptul că Web 2.0 este extrem de dificil de definit în cuvinte. Numele în sine este strategic ales să fie non-descriptiv, refuzând să comunice mai mult decât faptul că orice ar fi, e diferit față de „Web 1.0” care l-a precedat. Inventat de O’Reilly Media în 2004, termenul e considerat (pe bună dreptate) de mulți sceptici ca nefiind nimic mai mult decât un cuvânt la modă în marketing. Cu toate acestea, puțini sunt cei care ar susține că tehnologii precum blogurile, wiki-urile, feed-urile RSS și tagging-ul care funcționează sub umbrela „Web 2.0” nu au transformat în mod semnificativ felul în care astăzi mulți oameni interacționează și participă online.

Cu cât mă străduiam mai mult să explic în cuvinte ce înseamnă Web 2.0 și care este importanța sa, cu atât eram mai cantonat în ironia de a încerca să reprezint aceste medii dinamice, vizuale și participative într-un format static, tradițional și limitat la un autor. Am încercat să-mi imaginez cum aș putea să-mi prezint munca în mediul pe care încercam să-l explic, și astfel a luat naștere ideea unui videoclip YouTube. Trei zile mai târziu terminasem o primă schiță, o postasem pe YouTube, și trimiseseam link-ul la zece colegi. Spre marea mea surpriză, după o săptămână videoclipul ocupa locul întâi la clipuri promovate de YouTube și fusese vizionat de peste un milion de ori.

Videoclipul prezintă o scurtă istorie a webului și subliniază cele mai importante diferențe dintre mediile clasice (paper-based media) și cele digitale, axându-se în special pe abilitatea acestora din urmă de a separa forma de conținut. În videoclip susțin că această abilitate le-a permis mai multor utilizatori să creeze conținut fără a avea nevoie de cunoștințe complicate de coduri de formatare, deschizând astfel calea către revoluția conținutului generat de utilizatori la care asistăm acum.

Videoclipul trece rapid în revistă cele mai comune manifestări ale acestei revoluții-blogurile, media-sharing, tagging-ul și wiki-urile și sugerează la sfârșit ideea că transformările la care asistăm sunt atât de profunde încât s-ar putea să fim nevoiți să regândim totul, de la copyright și authorship, până la dragoste, familie și noi înșine. În timp ce conținutul videoclipului poate nu aduce destule dovezi pentru a susține o afirmație atât de radicală, traiectoria videoclipului în sine schițează cel puțin trei caracteristici importante ale noului peisaj media ceea ce denotă faptul că o regândire semnificativă este într-adevăr necesară.

## Creare și distribuire rapidă

În primul rând, faptul că am putut realiza acest videoclip în doar trei zile fără vreo pregătire profesională specifică demonstrează că instrumentele necesare pentru crearea conținutului și publicarea de către autor pentru un public larg sunt acum la îndemâna a milioane de oameni, inclusiv a majorității antropologilor. Să publici conținut scris e deosebit de ușor. Folosind servicii gratuite de găzduire precum Blogger sau Wordpress, un blog poate fi creat în mai puțin de un minut.

În al doilea rând, noile tehnologii web permit informației publicate de autor să se răspândească cu repeziciune către părțile interesate dincolo de granițele tradiționale dintre discipline. În prima zi după ce am făcut public videoclipul, el a fost transmis încet prin email către puțin peste 100 de persoane. Unii dintre cei care utilizau del.icio.us și alte siteuri de marcă socială au început să îi atribuie taguri cum ar fi „Web 2.0” sau „antropologie”, transmițând link-ul altor utilizatori ale acelor servicii care căutau tag-urile respective.

Bloggerii au început să scrie despre videoclip, răspândindu-l în întreaga blogosferă. În a treia zi a primit cel mai mare avânt deoarece cineva l-a postat pe Digg.com, un site care le dă posibilitatea utilizatorilor să „propulseze” un website în topul listei sau să-l „îngroape”. Videoclipul a fost rapid „propulsat” pe prima pagină. Până la amiaza zilei următoare avusese peste 18.000 de vizualizări și devenise clipul cel mai transmis prin link-uri în blogosferă, apărând în fruntea clasamentelor Technorati și viralvideochart.com pentru videoclipuri. De acolo a primit elanul de a atrage peste două milioane de vizualizări în următoarele două luni.

## Licența „Creative Commons” și colaborarea

În al treilea și ultimul rând, colaborarea nu a fost nicicând mai ușoară. Videoclipul pe care l-am realizat a fost de fapt creat în colaborare cu Deus, un muzician care locuiește în Coasta de Fildeș și pe care nu l-am întâlnit vreodată. Deus îmi oferă muzica gratuit sub licență „Creative Commons” ceea ce presupune faptul că alți utilizatori îi pot folosi muzica în creațiile lor atâta vreme cât îl creditează ca autor al muzicii.

Licența „Creative Commons” este doar una din numeroasele concepții noi despre copyright, toate înlesnind creativitatea și colaborarea. Mi-am oferit videoclipul sub aceeași licență „Creative Commons”, ceea ce înseamnă că oamenii îl pot arăta, salva și modifica atâta timp cât îmi recunosc drepturile de autor. L-am postat și pe Mojiti, un site care le permite utilizatorilor să îi adauge videoclipului subtitrări și animații.

Cu ajutorul licenței „Creative Commons”, a site-ului Mojiti și a altor tehnologii care favorizează colaborarea cum ar fi Google Docs, videoclipul i-a inspirat pe alții să creeze o multitudine de materiale adiționale inclusiv o transcriere completă, link-uri inserate conținând informații suplimentare, numeroase comentarii pertinente suprapuse pe videoclip, și aplicații de tip mashup prin care oamenii au luat părți din videoclip pentru a-și crea propriile argumente ca răspuns la ale mele. Cel mai impresionant a fost faptul că, la numai două săptămâni după ce postasem videoclipul, fusese deja tradus în cinci limbi.

Pe scurt, crearea, diseminarea și colaborarea nu au fost nicicând mai ușoare. Iar aceste trei elemente se hrănesc reciproc. Ușurința creării și diseminării furnizează mai multe materiale pentru colaborare, ceea ce realimentează crearea și diseminarea.

## Noi forme de sociabilitate

Dar dacă ne concentrăm numai pe medii în sine pierdem esența. Nu doar peisajul media este în transformare, ci și relațiile umane, iar antropologii sunt solicitați din ce în ce mai des să explice acest fenomen.

Pentru a înțelege relațiile umane din acest nou peisaj media va trebui să ne întoarcem la un pilon al antropologiei, și anume observația participativă. Cunoaștem valoarea observației participative în înțelegerea lumilor sociale. Acum trebuie să facem parte din noile medii pentru a putea înțelege noile forme de sociabilitate care se nasc în acest peisaj media aflat în rapidă schimbare.

*Nota redacției:*

Videoclipul se numește „**The Machine is Us/ing Us**”

și poate fi urmărit la adresa: [http://www.youtube.com/watch?v=NLIgopyXT\\_g](http://www.youtube.com/watch?v=NLIgopyXT_g)

# Antonio BARTOLOMÉ

## Web 2.0 și noile paradigme de învățare

Comunicació Audiovisual  
Departament de Didàctica de l'Educació Visual i Plàstica  
Universitat de Barcelona  
[abartolome@lmi.ub.es](mailto:abartolome@lmi.ub.es)

This paper is a Romanian version of the original article  
„**Web 2.0 and New Learning Paradigms**”  
published by prof. Antonio Bartolomé in eLearning Papers, no. 8 / April 2008, ISSN  
1887-1542, [www.elearningpapers.eu](http://www.elearningpapers.eu)  
Reproduced with kind permission of author.  
[online]: <http://www.elearningeuropa.info/files/media/media15529.pdf>

Titlul original al articolului este  
„**Web 2.0 and New Learning Paradigms**”  
și a fost publicat pentru prima oară în eLearning Papers, no. 8 / April 2008, ISSN  
1887-1542, [www.elearningpapers.eu](http://www.elearningpapers.eu)  
Mulțumim prof. dr. Antonio Bartolomé pentru permisiunea publicării în limba română a  
acestui articol.

Traducere de prep. Andreea Pele  
Universitatea de Vest din Timișoara  
Facultatea de Sociologie și Psihologie  
Catedra de Limbi Moderne și Informatică Socială  
Bd. Vasile Pârvan nr. 4, 300223 Timișoara  
tel: +40-0256/592.353  
email: [apele@socio.uvt.ro](mailto:apele@socio.uvt.ro)

Antonio **BARTOLOMÉ** este profesor de comunicare audiovizuală la Universitatea  
Barcelona, Spania. Interesele, preocupările și cercetările sale pot fi consultate la:  
<http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/>

## Rezumat

Din 2004, termenul „Web 2.0” a generat o revoluție pe Internet și a dat naștere unor noi idei în ceea ce privește educația, idei grupate sub denumirea de „eLearning 2.0”. Ambiguitatea ambilor termeni nu permite afirmarea unei noi paradigme a învățământului de la distanță asistat de tehnologie, se pare însă că câteva idei noi au schimbat unele aspecte importante în vechiul curriculum:

- Internetul ca și platformă schimbă conceptul de învățare oricând, oriunde;
- Inteligența colectivă și experiența utilizatorilor afectează conceptul de autoritate în sistemele educaționale;
- Tag-urile și agregatorii RSS ne permit să revizităm tradiționalele taxonomii, modele de organizare a cunoașterii și de recuperare a informațiilor;
- Opțiunea de a alege între mai multe instrumente pentru a completa anumite teme (PDA, iPod, calculatoare, etc.) pare a fi o problemă irelevantă de natură tehnică, dar una care implică posibilitatea de a învăța oricând: în timpul unei călătorii sau a unei plimbări. În Web 2.0, diferența între timpul dedicat învățării și timpul dedicat altor activități tinde să dispară.

Acest articol este sceptic în ceea ce privește schimbările curente în instituțiile și mediul de business eLearning, dar atrage atenția asupra unor schimbări care vor avea loc în afara cursurilor și programelor educaționale. În viitor, eLearning 2.0 va fi utilizat drept concept de promovare comercială, cursurile oferite incluzând resurse Web 2.0 fără a accesa autoritatea de cunoaștere și controlul resurselor. În același timp, însă, se va dezvolta și atitudinea de învățare la distanță, în principal, în educația non-formală, ceea ce va duce la dispariția distincției între a învăța și a trăi.

**Cuvinte cheie:** eLearning, Web 2.0, inovație, învățare, paradigmă, cursuri, distanță, non-formal

## 1. Web 2.0

Termenul de „Web 2.0” a apărut pentru prima dată în timpul unei sesiuni de brainstorming organizată de Tim O’Reilly și MediaLive International în 2004 (O’Reilly, 2005). Prima Conferință Web 2.0 a avut loc câteva luni mai târziu [<http://www.web2con.com/>]. De-a lungul acestor patru ani, termenul s-a extins pentru a cuprinde o varietate de noi aplicații și site-uri web. Web 2.0 este un termen de succes. Și nu număr relevant de referințe leagă Web 2.0 de eLearning, chiar generând un nou termen: eLearning 2.0 (Downes, 2005). Deci, ce este Web 2.0? Sau, ce nu este acesta?

### 1.1.Ce nu este Web 2.0

Web 2.0 nu este un set bine definit de site-uri și cărți, un site anume sau o anumită sursă de informații pe Internet. Nu se poate „accesa”, „abona”, „înregistra” sau „conecta” la Web 2.0. Este un concept utilizat pentru a face referință la site-uri sau resurse care au proprietăți asemănătoare. Dar, cel puțin până în momentul de față, nu există o explicație precisă a ceea ce este și ceea ce nu este Web 2.0.

Web 2.0 nu este un nou web, cu noi limbaje și noi tehnologii, pagini, etc. Unele din resursele cele mai remarcabile ale Web 2.0, cum ar fi blogurile sau wiki-urile, vin din anii nouăzeci. Însă, unele tehnologii noi sunt cruciale pentru dezvoltarea site-urilor Web 2.0, tehnologii ca și Ajax sau mashup. Sute de site-uri noi construite pe baza ideilor specifice fenomenului Web 2.0 apar în fiecare zi. Web 2.0 nu are un scop comercial deși prezintă noi oportunități de dezvoltare comercială.

## 1.2. Ce este Web 2.0

Când participanții la sesiunea de brainstorming s-au gândit la schimbările care afectau World Wide Web-ul, aceștia au identificat unele diferențe importante între noile site-uri și cele vechi: o modalitate nouă de a proiecta participarea, găzduirea de servicii, și comunitățile virtuale, de a promova creativitatea și răspândirea informațiilor. S-au găsit tehnologii specifice, precum wiki sau blogurile, o nouă cale de crea pagini web ca mashup, și utilizarea în masă a etichetelor sau tags în ceea ce a fost definit drept folksonomy.

Astfel, Web 2.0 este un curent în World Wide Web fără să existe o definiție clară a ceea ce este și ce nu este acesta. Unii consideră „Second Life” ca făcând parte din Web 2.0, în ciuda faptului că nu este o aplicație web – același lucru este valabil și pentru Napster sau BitTorrent.

Descrierea inițială a Web 2.0 s-a bazat pe următoarea listă (O'Reilly, 2005):

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	Google AdSense
Ofoto	Flickr
Akamai	BitTorrent
Mp3.com	Napster
Britannica Online	Wikipedia
Site-uri web personale	Blogging
Evite	Upcoming.org și EVDB
Vizionarea de pagini	Cost pe click
Screen scraping	Servicii web
Publicare	Participare
Sisteme de management al conținutului	aplicații wiki
Taxonomii	Folksonomii
Conținut sticky	Sindicare

Cât despre O'Reilly, factorul decisiv în a determina dacă un site face parte din Web 2.0 sau nu este următoarea propoziție: Web-ul este o platformă. Revizuirea conceptului câțiva ani mai târziu, O'Reilly a atras atenția asupra altor elemente cum ar fi relevanța dimensiunii comerciale a aceste revoluții și inteligența colectivă (O'Reilly, 2006).

Altă metodă de a aborda Web 2.0 este prin intermediul imaginilor. Personal, consider că dimensiunile vizuale și audiovizuale sunt proprietăți ale Web 2.0, chiar dacă nu sunt printre cele mai importante. Dintre numeroasele hărți detaliind Web 2.0, le-am ales pe acestea două:

<a href="http://kosmar.de/wp-content/web20map.png">http://kosmar.de/wp-content/web20map.png</a>	Un tag cloud care utilizează diferite culori și mărimi pentru a descrie relevanța anumitor idei și tehnologii în Web 2.0. Pentru a alcătui propriul vostru tag cloud puteți folosi: <a href="http://www.tagcrowd.com">www.tagcrowd.com</a>
<a href="http://www.internality.com/web20/">http://www.internality.com/web20/</a>	Această hartă în spaniolă colectează o descriere mai vastă a site-urilor și resurselor. Versiunile sale interactive facilitează o navigare rapidă și contribuie la înțelegerea aspectelor principale ale site-urilor. Este parte a cărții scrise de Fumero și Roca (2007), publicată de Orange foundation.

De fapt, după cum argumentează Andreson (2007), calea cea mai eficientă de a defini Web 2.0 este „a face referire la o categorie de tehnologii care sunt strâns asociate termenului: bloguri, wiki, podcast-uri, agregatori RSS, etc, care favorizează un Web social unde toți participanții pot contribui și edita conținutul de informații”.

### 1.3. Proprietățile Web 2.0

Cobo și Pardo (2007) prezintă șapte principii ale Web 2.0:

- Web ca și platformă
- Cultivarea inteligenței colective
- Administrarea relevanței bazelor de date
- Eliminarea versiunilor de software
- Programare ușoară
- Orientare multi-dispozitiv
- O lege semantică a lui Moore

Anderson (2007) descrie șase idei importante care stau la baza Web 2.0:

- Contribuție personală și conținut generat de utilizatori
- Cultivarea puterii mulțimii
- Date la scară epică
- Arhitectura participării
- Efectele rețelei
- Deschidere

În ciuda faptului că acest concept nu este general recunoscut, consider că dimensiunea audiovizuală este de asemenea o proprietate a Web 2.0. Bineînțeles, explozia audiovizuală pe Internet este o consecință a creșterii lărgimii de bandă. Dar distribuirea de materiale audiovizuale este condiționată de anumiți factori:

- Costuri de producție, nu doar din punct de vedere economic, dar și din perspectiva efortului uman implicat în produsurile personale
- Costurile și limitele de distribuție, în termeni de capacitate a serverelor, disponibilitatea serviciilor, restricțiile comerciale, etc.
- Costurile tehnice, sau cunoștințele tehnice echivalente și disponibilitatea resurselor

Drept urmare, până recent, răspândirea fișierelor video pe Internet a fost limitată la instituții sau a devenit un mijloc de comunicare pentru utilizatori cu resurse tehnologice înalte. Numeroase site-uri Web 2.0, printre care cel mai de seamă este YouTube, au permis utilizatorilor să depășească aceste piedici.

După această scurtă trecere în revistă a ideilor principale care definesc Web 2.0, putem analiza felul în care acestea afectează eLearning.

### 1.4. Părerii critice

Nu toată lumea este de acord în ceea ce privește importanța Web 2.0.

Tim Berners-Lee a considerat că Web 1.0 este mai mult un spațiu de lucru decât un depozit de informații (Berners-Lee, 1999). Tot el este de părere că Web 2.0 nu este decât o extensie a ideilor originale ale predecesorului său. Sau, probabil reprezintă o nouă oportunitate de a avansa acele idei.

Web 2.0 a generat „lexicologia 2.0” – incluzând și eLearning 2.0. Unul dintre acești noi termeni este „Bubble 2.0” care descrie Web 2.0 ca un nou „balon”, similar cu efectul din 2006 asupra companiilor dot-com. O discuție interesantă despre acest aspect al fenomenului poate fi găsită în The Wall Street Journal (2006).

Într-o intrare pe blogul lui său, Rob Millard (2007) susține că în jur de 50% din manageri nu înțeleg avantajele promovării Web 2.0 la locul de muncă, și treime nu înțeleg Web 2.0 de loc. Alte surse confirmă scepticismul companiilor în ceea ce privește potențialul real al Web 2.0.

## 2. Ce tip de resurse Web 2.0 se pot folosi în cursurile eLearning?

Datorită definiției inițiale a Web 2.0, sau mai bine spus, datorită lipsei unei definiții, nu este ușor de identificat dacă un curs de la distanță cu ajutorul Internetului folosește elemente Web 2.0.

Câteodată site-urile eLearning folosesc tehnologii aparținând de Web 2.0, în principal Ajax, microformate sau interfețe deschise de programe de aplicații (API). Aceste site-uri optează pentru modele de programare ușoară sau simplificată, spre deosebire de site-urile unde software-ul este creat de la zero.

Dar, de cele mai multe ori, utilizatorii recunosc ca agenți ai Web 2. produsele sau conceptele descrise mai jos.

### 2.1. Aplicațiile wiki

„Un wiki este de fapt un site construit pentru a permite utilizatorilor să modifice conținutul site-ului” (Gaeme, 2006). Termenul este folosit pentru a face referință la un document creat, site-ul unde acesta este localizat și software-ul utilizat pentru a-l crea. Elementele cheie a unui wiki sunt:

- Structură hipertextuală
- Producerea textelor în colaborare
- Process log in history
- Utilizare limitată a html – reduce complexitatea
- Document dinamic – în permanentă construcție

Aplicațiile wiki sunt utilizate în educație în diferite scopuri:

- Pentru a sprijini munca în cooperare, înlocuind astfel vechile documente de tip .doc, .pdf
- Pentru a produce un corpus de studii și cursuri în colaborare cu toți participanții în actul academic
- Pentru a disemina informații studenților în scopul de a le facilita accesul la cele mai noi materiale furnizate de profesori

Un raport vechi dar amănunțit despre aplicațiile wiki în educație, alcătuit de Graeme poate fi găsit la: <http://m.fasfind.com/wwwtools/magazines.cfm?rid=26595>.

### 2.2. Blogurile

În timp ce aplicațiile wiki reprezintă o metodă de a crea cunoștințe, un blog este un mijloc de a disemina știri și informații. Unele elemente definitorii:

- Unul sau mai mulți autori contribuie la scrierea diferitelor intrări
- Vizitatorii pot adăuga comentarii

- Noile intrări și comentarii nu le substituie pe cele vechi
- Utilizatorii se pot înregistra pentru a primi cele mai noi informații prin intermediul poștei electronice sau prin agregatorii RSS
- Intrările includ de obicei sursa informațiilor, astfel validându-le

Elemente aparținând direct de educația cu ajutorul tehnologiei:

- Profesorii au utilizat blogurile drept un mijloc de a crea un mediu dinamic fără a avea cunoștințe prealabile de html
- Studenții utilizează blogurile ca și un portofoliu digital alternativ sau ca și surse personalizate de învățare
- În sfârșit, blogurile au servit drept suport pentru efectuarea activităților în colaborare

Williams și Jacobs (2004) au propus o descriere clasică a aplicațiilor blogurilor educaționale.

### 2.3. Agregatorii RSS

În timp ce majoritatea profesorilor introduc blogurile în curriculumul tradițional, exploatând la maxim potențialul acestora, în general studenții nu sunt familiarizați cu aceste noi resurse. Agregatorii RSS cu paginile de intrări partajate, de asemenea sub sindicare RSS, nu au fost introduse ca și un nou mijloc de a accesa informațiile care decurg din inteligența colectivă și munca în colaborare.

### 2.4. Online Office

Aplicațiile Online Office au fost denumite și „Web office”. De asemenea, alți termeni folosiți pentru a descrie aceste aplicații sunt „Web desktop” sau „Webtop” spre deosebire de „Desktop” deoarece este un mediu în care aplicațiile funcționează în browsere. Online Office se referă la un pachet asemănător cu Microsoft Office sau Open Office care include procesor de text, tabele de calcul, prezentări multimedia, etc.

Online Office facilitează colaborarea în efortul de a produce documente online, cu history, discuții, adnotații atașate, precum și un sistem de publicare și management al conținutului.

Dacă aplicațiile wiki sunt foarte răspândite, procesoare de text similare pe site-urile online office sunt reduse ca număr. Ar trebui să menționăm că există o diferență clară între cele două medii: pe când aplicațiile wiki se bazează pe pe hipertext, procesoarele de texte din Office sunt documente lineare cu linkuri. În momentul de față – martie 2008 – Internetul include doar câteva referințe la proprietățile educaționale ale acestui instrument: Viki A. Davis, de exemplu, prezintă o prezentare multimedia în colaborare la <http://coolcatteacher.blogspot.com/2007/09/and-walls-came-down.html>.

Mark Wagner reflectă asupra posibilitățile educaționale ale Google docs (de asemenea, Google Apps) dar fără a oferi multe referințe la utilizări practice (vezi și „Create a permeable Classroom” 12/10/2007).

### 2.5. Social bookmarking

În timp ce marea majoritate a studenților și profesorilor utilizează Google pentru a căuta informații, aceștia nu profită de pe urma site-urilor de bookmarking ca și metodă de accesare a accesa informații bazată pe căutarea colaborativă, selectivă. În 2005, biblioteca Buley a propus folosirea sistemului de social bookmarking în educație (vezi Răspunsurile la cele mai frecvente întrebări de „bibliotecarul învățământului de la distanță”): <http://frequanq.blogspot.com/2005/02/social-bookmarking-in-education.html>.

## 2.6. Resurse video

Partajarea de clipuri video pe YouTube sau alte site-uri similare a devenit un mijloc de a introduce materiale audiovizuale în cursurile eLearning. Unele site-uri specifice, cum ar fi Teachertube, Our media, Sclipo, Expert films, Ubu films și EngageMedia, se rezumă la clipuri video educaționale. Acest fapt a contribuit la rezolvarea problemelor tehnice în distribuția de produse audiovizuale pentru cursurile eLearning.

## 2.7. Documente partajate și podcast-uri

Videoclipurile nu sunt singurele tipuri de documente ce pot fi partajate. Profesorii și studenții sunt obișnuiți să acceseze prezentări multimedia, de exemplu, documente scrise sau imagini. În ceea ce privește perspectiva audiovizuală, podcasting este o metodă diferită de a partaja materialul audiovizual. Spre deosebire de YouTube sau alte site-uri similare, în podcasting, documentele sunt descărcate pe calculatorul client fără plată prealabilă. De asemenea există diferențe de calitate.

În scopuri educaționale, sursele de obiecte digitale reutilizabile, precum și OpenCourseWare consortium sau Open Educational Resources Initiative sunt acum disponibile.

David Porter a scris un studiu de acum clasic despre obiectele de educație/învățare (Porter et al., 2002) la care putem adăuga articolul lui Stephen Downs (2004).

## 2.8. Videoclipuri online

În timp ce unele instituții eLearning au inclus resursele video online pe site-urile lor, unii profesori preferă să acceseze resurse publice prin intermediul Stickam sau UStream pentru a transmite videoclipuri studenților lor în timpul cursurilor de la distanță sau a sesiunilor de asistență.

## 2.9. Rețele sociale

Stabilirea rețelor sociale a fost o preocupare timpurie a educatorilor; fiind un fenomen popular între tineri, acesta a fost studiat în detaliu. Elgg este un software de stabilire a rețelor sociale creat special pentru domeniul educației, deși se pare că cea mai mare diferență față de software-ele tradiționale este controlul accesului la materiale.

Rețelele sociale se află la baza înțelegerii fenomenului Web 2.0, dar conceptul nu se împacă ușor cu curriculumurile tradiționale. Exemplul cel mai apropiat de o rețea socială în eLearning poate fi găsit într-o comunitate de practică (Downes, 2005).

## 2.10. Spațiile de lucru

Desigur cursurile eLearning au apelat la spațiile de lucru în grup și la campusurile virtuale. Dar cel mai recent progres în domeniul Web 2.0 este PLE, Personal Learning Environment[20]. Elgg este un software de tipul PLE. Alte experiențe despre PLE în educații pot fi citite la: [http://www.cetis.ac.uk.members/ple/resources/ple\\_summary](http://www.cetis.ac.uk.members/ple/resources/ple_summary) și <http://www.niimle.ac.uk/home.htm>.

## 3. Dar, unde sunt noile paradigme?

În timp ce descrierea scurtă a resurselor Web 2.0 arată că acestea au început să fie folosite, impactul lor asupra vechilor concepte sau paradigme de învățare, pe baza cărora curriculumurile de azi sunt construite, este neglijabil. Cele mai acceptate resurse sunt cele orientate spre producerea și diseminarea de documente, cum ar fi aplicațiile wiki, blogurile sau partajarea de clipuri video.

Dar cursurile eLearning nu au adoptat încă aspecte legate de inteligența colectivă, relațiile horizontale, cunoașterea dinamică sau de instrumente noi de management al informațiilor, cum ar fi tag-urile sau sistemul de social bookmarking. Este încă prea devreme să vorbim de o nouă paradigmă, dar există câteva elemente care nu corespund vechilor paradigme eLearning. O prezentare a acestora ar include următoarele aspecte:

### **3.1. Rețeaua este platforma. Posibilitatea de a învăța oriunde**

În mod evident, eLearning implică posibilitatea de a învăța oriunde, indiferent de locația fizică a studenților. Dar pe Internet, eLearning presupune că studentul trebuie să lucreze în spații speciale, în principal campusuri, biblioteci sau resurse pe care sistemul le recunoaște ca având „valoare educațională”.

În Web 2.0, rețeaua este platforma, și „oriunde” înseamnă oriunde în cadrul rețelei. Studentul decide unde să lucreze pe Internet. În acest context, PLE este un spațiu personal organizat de către student în care acesta își administrează resursele, iar acestea din urmă se situează oriunde pe Internet.

De aceea, în această „nouă paradigmă”, cursul eLearning nu oferă atât un „spațiu virtual” (clasă sau campus virtuale), dar un spațiu de comunicare între studenți și între studenți și profesori. De asemenea, oferă atât studenților cât și profesorilor resursele necesare pentru optimizarea propriilor medii de învățare (PLE).

### **3.2. Inteligența colectivă: construcția socială a cunoașterii**

Vechile paradigme de învățare se bazează în principal pe conceptul de autor, dar acest concept este asociat eforturilor de alfabetizare, ceea ce nu exista în era comunicației orale. Acest concept al autorului de cunoaștere este dezbătut în era cibernetică.

În campusurile universitare, aplicațiile wiki au fost acceptate atâta timp cât autorii sunt identificați. Informația virtuală fără autor nu este considerată demnă de încredere.

Dacă într-un curs tradițional, controlul documentelor se bazează pe autoritate, în cadrul Web 2.0, numărul ridicat de contribuții care compensează erorile individuale reprezintă controlul.

### **3.3. Baze de date: tag-uri sau descriptori**

În cursurile eLearning, tag-urile sunt considerate a fi descriptori low-level. Nu se face distincția între folksonomie și taxonomie. Importanța unui sistem informal de producere a tag-urilor este subapreciată. Etichetarea colaborativă, clasificarea socială, indexarea socială și etichetarea socială sunt concepte similare. Trebuie însă să existe o delimitare clară între ele.

### **3.4. Dincolo de un singur dispozitiv: PDA, iPod, calculator... oricând, oriunde**

Posibilitatea de a alege între mai multe dispozitive pentru a îndeplini diferite sarcini pare a fi o problemă tehnică, fără relevanță pentru actul educațional. Dar această posibilitate implică opțiunea de a învăța oricând, în deplasare sau în timpul unei călătorii.

Cursurile eLearning par a se baza pe conceptul de învățare oricând, oriunde, dar în realitate acest lucru nu este adevărat. Cursurile tradiționale de la distanță includ opțiunea de a învăța oricând dar aceste momente sunt considerate a fi „momente de studiu”. Aceasta înseamnă că există un timp dedicat învățării și un timp pentru alte activități. În Web 2.0, diferența între „momentele de studiu” și alte momente pare a se estompa. Această problemă poate aparține

discuției despre educația formală și cea non-formală, în anii ce vor veni însă vom auzi mai multe despre acest subiect.

Dacă diferența dintre timpul dedicat studiului și cel dedicat altor activități se estompează, acesta ar însemna că învățăm în timp ce suntem implicați în alte activități, la fel cum învață copiii.

### 3.5. A învăța din experiența utilizatorilor

Un aspect crucial în eLearning este oportunitatea de a învăța de la ceilalți. Bineînțeles concepte precum „peer review” sau „peer tutoring” nu sunt noi. Dar, în paradigma tradițională există o diferențiere clară între student și profesor, tot așa cum în cadrul Web 2.0 există o diferență între expert și novice.

Dar în Web 2.0, această diferență este mai subtilă și, bineînțeles, incompatibilă cu acele cursuri eLearning care oferă pagini și pagini de documente pdf. În eLearning 2.0 „în loc să fie compus, organizat și împachetat, conținutul cursurilor va fi sindicat, similar blogurilor sau podcast-urilor”. (Downes, 2005)

Alte aspecte de analizat sunt legate de o lege semantică a lui Moore sau a unui nou model de afaceri.

### 3.6. Unele idei cheie pentru eLearning 2.0

Downes (2005) sugerează unele metode de organizare a eLearning 2.0:

- Organizarea de comunități de practică ca și bază pentru programele eLearning
- Noi instrumente ca blogurile sau podcast-urile pot fi utilizate în noi modalități
- Portofolii digitale bazate pe PLE sau pe sistemul blog
- Conținut sindicat
- Învățarea ca și activitate creativă, o platformă mai mult decât o aplicație
- Utilizarea mai multor proiecte
- Accentul pe învățarea mobilă și jocuri

### 3.7. Scenarii posibile

Două forțe converg în inițiativele eLearning: instituțiile tradiționale de învățământ superior și lumea afacerilor. Cel mai probabil, nu se va produce o schimbare radicală. De asemenea, va fi necesar mult timp pentru implementarea unor idei antropologice noi în ceea ce privește oralitatea, alfabetizarea și cibercy care vor surveni în urma schimbării sistemului de management al informațiilor.

Pe parcursul anilor următori, eLearning 2.0 va fi utilizat ca un concept de promoție comercială în timp ce cursurile vor include resurse Web 2.0 fără ca raportarea la sursa cunoașterii sau accesul la controlul acestora să fie necesare.

În același timp, însă, se va dezvolta o atitudine de învățare la distanță, în principal în educația non-formală, ceea ce va anula distincția între a trăi și a învăța (Downes, 2006b). Dar, până atunci, avem mai mult niște idei vagi care schițează opțiunile viitoare decât o paradigmă nouă, clară pentru eLearning.

## Referinte

1. Anderson, Paul. 2007. What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. JISC reports. <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>.
2. Berners-Lee, Tim. 1999. Weaving the Web. Orion Business Books.
3. Cobo, Cristonal & Pardo, Hugo. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva medios fast food. México: Flasco. <http://www.planetaweb2.net/>.
4. Downes, Stephen. (2004). Beyond Learning Objects. Australian Flexible Learning Framework (Febr. 13 2004). [Retrieved on 10/3/2008]: [http://community.flexiblelearning.net.au/GlobalPerspectives/content/article\\_5173.htm](http://community.flexiblelearning.net.au/GlobalPerspectives/content/article_5173.htm).
5. Downes, Stephen. (2005). ELearning 2.0. eLearn Magazine. [Retrieved on 5/3/2008], <http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=articles&article=29-1>.
6. Fumero, Antonio & Roca, Genís. (2007). Web 2.0. Madrid: Fundación Orange.
7. Graeme, Daniel. (2006). Wikis in Education. At Wwwtools for Education. (Aug, 4, 2006). <http://m.fasfind.com/wwwtools/magazines.cfm?rid=25242>. [Retrieved on 6/3/2008].
8. Graeme, Daniel. (2006b). Web 2.0 and Education. At Wwwtools for Education. (Feb, 14, 2006). <http://magazines.fasfind.com/wwwtools/magazines.cfm?rid=2756>. [Retrieved on 6/3/2008].
9. Millard, Rob. (2007). Web 2.0 Confusion Hinderin Firms. (November 27, 2007). The aventura of strategy. Edge International. <http://www.robmillard.com/archives/tools-for-strategists-web-20-confusion-hinderin-firms.html>. [Retrieved on 5/3/2008].
10. O'Reilly, Tim. (2005). What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly Network. [Retrieved on 10/3/2008].
11. <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>.
12. O'Reilly, Tim. (2006). Web 2.0 Compact Definition: Trying Again. O'Reilly Network.
13. <http://radar.oreilly.com/archives/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>. [Retrieved on 5/3/2008].
14. Porter, David and Oth. (2002). A Report on Learning Object Repositories. Ottawa: Canary Inc. <http://www.canarie.ca/funding/elearning/lor.pdf>.
15. Sunstein, Cass. (2006). Infotopia. How many minds produce knowledge. New York: Oxford University Press.
16. Wagner, Mark. (2007). Google Docs Presentations: Limits, Benefits, and Questions. Educational Technology and life (September, 28, 2007). <http://edtechlife.com/?p=1863>.
17. Wall Street Journal. (2007). Is 'Web 2.0' Another Bubble? December 27, 2006.
18. [http://online.wsj.com/public/article/SB116679843912957776-fF7CtrdMDTE4n1h5Ju5pv0HKhgM\\_20071227.html](http://online.wsj.com/public/article/SB116679843912957776-fF7CtrdMDTE4n1h5Ju5pv0HKhgM_20071227.html). [Retrieved on 5/3/2008].
19. Williams, Jeremy & Jacobs, Joanne. (2004). Exploring the use of blogs as learning spaces in the higher education sector. Australasian Journal of Educational Technology 2004, 20(2), 232-247. <http://www.jeremybwilliams.net/AJETpaper.pdf>. [Retrieved on 7/3/2008].

# Périne BROTCORNE, Véronique LAURENT, Gerard VALENDUC, Patricia VENDRAMIN

## Web 2.0: un fenomen social

FTU, Centre de recherche Travail & Technologies  
ASBL Association pour une Fondation Travail-Université  
Rue de l'Arsenal 5, B-5000 Namur  
Tél. 081-725122, fax: 081-725128  
[pvendramin@ftu-namur.org](mailto:pvendramin@ftu-namur.org)

### Abstract

The term Web 2.0 refers to a range of new uses for the Web, whose common feature is user-generated content. It includes social networking sites, such as Facebook and MySpace, blogs, music and image-sharing sites, collaborative instruments for content-production, such as wikis, virtual worlds, such as Second Life, platforms, such as Google. Web 2.0 is not a technological revolution. First and foremost, it is a progressive transformation of the web and its uses, which for over fifteen years have relied on a distribution model, structured by service and content suppliers.

The development of Web 2.0 is a social phenomenon, partially obscured by a cloud of popular aspects. This number of *Lettre EMERIT* strives to shed some light on the issue.

### Abstract

Denumirea „web 2.0” desemnează un ansamblu de noi funcții ale web-ului, care au ca trăsătură comună producerea de conținut de către utilizatori. Se înscriu în aceste tehnici rețelele de socializare, cum ar fi Facebook sau MySpace, blogurile, siturile de schimburi muzicale și de imagini, tehnicile de colaborare și producere de semnificații, cum ar fi wikis, lumile virtuale cum ar fi Second Life, platformele digitale de genul Google. Web 2.0 nu este o revoluție tehnică. Este înainte de toate o transformare progresivă a funcțiilor web, care au la bază de aproape 15 ani un model de difuzare, structurat pe furnizorii de servicii și de conținuturi.

Dezvoltarea web-ului 2.0 este un fenomen social parțial umbrit de efectele modei. Prezenta lucrare contribuie la clarificarea acestui fenomen.

### Introducere

Încă din anii 2004, expresia web 2.0 a fost popularizată de blogurile individuale. Posibilitatea de a publica jurnale pe internet și de a interacționa cu vizitatorii blogurilor a deschis calea unui nou val de utilizări ale web-ului în care internauții au luat cuvântul. Nu după mult timp, rețelele de socializare (*social software*) au permis un pas înainte prin stabilirea de legături personale în rețeaua internet și în schimbul de informații și imagini cu grupurile de prieteni și cu necunoscuți.

„Conținuturile generate de către utilizatori” (UGC, *user generated contents*) au luat amploare prin fotografii și imagini video. Nicio inovație tehnologică majoră nu a provocat și nu a susținut această expansiune; majoritatea programelor web 2.0 sunt versiuni îmbunătățite ale programelor existente deja, experimentate la o scară mai mică. Inovația constă în funcțiile web-ului; aceasta e mai ușor de sesizat prin adjectivele calificative ale web-ului 2.0: web participativ, contributiv, interactiv, cooperant, comunitar.

### Dimensiunea contributivă și creatoare

Valoarea siturilor și a serviciilor web 2.0 este dată de contribuțiile utilizatorilor. Este vorba de o caracteristică comună siturilor de întâlniri, de socializare, bloguri, oferte, schimburi video, explorarea lumilor virtuale etc. În anumite cazuri, dimensiunea contributivă poate să se extindă spre un proiect explicit participativ (partide politice, asociații etc.) sau spre realizarea unor colaborări, dintre care enciclopedia Wikipedia este fără îndoială exemplul cel mai bun. Siturile cu adevărat cooperative sau comunitare nu reprezintă decât o parte din web 2.0, pentru că numeroși utilizatori își aduc contribuția așa cum domnul Jourdain făcea proză fără să știe.

Dincolo de dimensiunea propriu-zis contributivă, tehnicile web 2.0 pot de asemenea să favorizeze creativitatea utilizatorilor, pe lângă numeroase forme de narațiuni multimedia sau de artă: muzică, imagini, instalări virtuale. Favorizând auto-publicarea și împărtășirea resurselor creative, web 2.0 bulversează codurile difuzării culturale. Aceste forme de expresie și de difuzare sunt gustate în mod special de către tineri, așa cum ne arată, de exemplu, platforma 16 plus.be.

### O arhitectură sistemică și modulară

Platformele web 2.0 creează un mediu virtual unic în care se poate trece ușor de la o activitate la alta, fără grija de a deschide un tip de aplicație sau altul ... atâta timp cât avem la dispoziție o mașină performantă. Ele sunt independente de sistemele de exploatare (Mac, Windows sau Linux) și programele de birou obișnuite. Cu ajutorul celor mai recente tehnici de redactare, calcul, punere în pagină, fișiere, foto și video, platforma poșta electronică, prefigurează dezvoltarea unei noi generații de interfețe, pe care anumiți autori le denumesc deja „ecosisteme numerice”. Utilizatorul internetului poate, într-o oarecare măsură, să se elibereze de informatică.

*Expunerea, teatralizarea sau raționalizarea identității: regia digitală a a sinelui poate avea mai multe scenarii.*

Tehnicile web 2.0 sunt modulare. Există deja sute de aplicații Facebook sau Google care se află într-un șantier perpetuu în tradiția programelor Open source. Pentru aceeași activitate, de exemplu a gestiona și a schimba fotografii într-un grup de prieteni, există o gamă largă de platforme care oferă fiecare funcționalități complementare pentru a-și fideliza utilizatorii.

### Ce forme de control pentru web 2.0?

Creșterea numărului de activități realizabile on-line și a cantității de informații puse în rețea de către utilizatori ridică probleme de control care nu sunt noi în sine, dar care pot căpăta astăzi o dimensiune neașteptată.

Este cazul protecției datelor personale și a vieții private. Dispozițiile juridice (legi, comisii consultative) care au fost reglementate cu greu în anii 1990 se dovedesc neputincioase în fața etalării și a diseminării de informații personale, livrate de către oameni între ei fără

grija confidențialității acestor date. În măsura în care evoluția practicilor sociale și evoluția tehnologică sunt ambele mult mai rapide decât evoluția cadrului juridic, web 2.0 se dezvoltă într-un haos regulamentar aproape total.

Reglementarea proprietății intelectuale este ea însăși confruntată cu noi provocări, care depășesc problema dreptului de autor. Creația colectivă ca și schimbul de producții intelectuale și culturale reclamă noi reguli ale jocului.

### După web 2.0, web 3.0?

Consortiul W3C, care conduce destinele internetului la nivel mondial nu și-a adjudecat niciodată denumirea web 2.0, căci nu vede în ea decât o nouă versiune a tehnicii web. W3C lucrează actualmente la un proiect de „web semantic” rebotezat web 3.0 care ar permite selecționarea și stocarea informației nu la nivelul paginilor web, ci pornind de la o analiză inteligentă a conținutului detaliat al acestora. Toate conținuturile web ar fi puse astfel în rețea, indiferent de sursele care le găzduiesc. Inginerii de la W3C, care trăiesc tot în utopia originală a web-ului visează oare să ajungă să perfecționeze modelul economic elaborat de către actorii web-ului 2.0?

### Regia numerică a sinelui

Prin apariția web-ului 2.0 și a dezvoltării impresionante a rețelelor sociale care îl însoțesc, multiplicarea schimburilor de informații personale a devenit un fenomen în plină expansiune. În spatele aspectelor ludice, „această punere în rețea a sinelui” ridică totuși o întrebare fundamentală: ce înseamnă această identitate digitală?

### Manifestarea unei dinamici expresive

Facebook, MySpace, YouTube, Netlog, LinkedIn ... Nu mai amintim toate sursele de socializare pe net care au invadat web-ul în ultima vreme. Mai nou, milioane de internauți au cedat freneziei de a-și expune viața pe o pagină personală pentru a posta fotografiile, filme video, CV-uri și activități de tot felul, pentru a privi paginile celorlalți și a-și crea o rețea de prieteni care le împărtășesc dorințele de moment.

Cu acest nou internet social aproape nimic nu-și mai păstrează de acum înainte intimitatea pentru că totul este expus la vederea tuturor. Internauții se dovedesc, cu certitudine, identificabili prin caracteristicile obișnuite ale identității, cum ar fi poza, sexul, vârsta și profesia, dar mai ales printr-o serie de indici mai puțin stabili, cum ar fi imaginile preferate, filme personale, deliruri și tot felul de alte umori sau stări de moment.

Orice fel de informație, oricât de futilă, devine un veritabil instrument de recunoaștere și de socializare, iar pe primul loc se situează amploarea rețelei relaționale. Cu cât îți afișezi mai mulți prieteni on-line, cu atât ești mai mult pe web.

Această nouă generație de situri, numită de unii „toile vivante” (pânză vie-internet viu), participă într-un mod expresiv dinamic, caracteristic societăților contemporane. „Voi”, „Eu”, „Noi” internauții, vom putea de acum înainte să ne afișăm individualitatea și să luăm puterea pe web, trecând de la statutul de simplu receptor la cel de emițător-receptor. Schema dominantă a teoriilor comunicării (sursă-mesaj-receptor) este astfel bruiată.

Această nouă dinamică zguduie frontierele între identitatea privată și cea publică. Pe platformele relaționale, internauții se expun câteodată într-un mod total dezinhibat, punându-și în pericol intimitatea. Atâta timp cât există numeroase dispozitive pentru a limita accesul doar la rețeaua de prieteni apropiați, este frapant totuși să aflăm că 61% dintre utilizatorii Facebook își vizualizează pagina personală tuturor. Pe Flickr, pentru a da un alt exemplu, 69% din fotografiile publicate sunt făcute publice de autorul lor. Succesul blogurilor și altor media sociale a fost adesea perceput ca expresie a unei tendințe narcisiste sau exhibiționiste. Pentru a evita confuziile ne punem totuși unele întrebări: ce putem arăta până la urmă celorlalți despre noi în această lume virtuală? În ce mod aceste aparențe numerice sunt făcute vizibile?

În acest univers numeric, expresia „a face public” capătă un sens diferit în raport cu lumea medie tradițională. În aceasta din urmă, faptul de a publica ceva îți dă o vizibilitate directă și uniformă. În universul web 2.0, această vizibilitate este mai controlată, tocmai prin faptul că internauții dispun de instrumente pentru a defini perimetrul de vizibilitate de ceea ce ei arată despre ei înșiși: filtre, selecție de fațete, strategii de anonimizare etc. Această plasticitate a web-ului conduce la interogația asupra acestor puneri în scenă digitale a sinelui.

### Exteriorizarea identității

O primă formă de relație între identitatea persoanei reale, în carne și oase, și identitatea virtuală este cea a unei dominări a „eului virtual” asupra „eului real”. Această dinamică constă în prezentarea unei identități eliberată de constrângerile normelor obișnuite ale vieții sociale. Anonimatul digital facilitează într-adevăr dezvăluirea intimității și dă câteodată internauților sentimentul că personalitatea lor profundă este cea pe care o livrează necunoscuților. În cadrul unui spațiu în care normele ce reglează viața reală sunt provizoriu suspendate, le este dată ocazia să-și expună o identitate mai autentică în care își dezvăluie preferințele sexuale ascunse. Pe siturile de socializare cum ar fi Facebook, se văd frecvent internauți care își creează profiluri în care-și proiectează înclinații ascunse ale personalității. Totul se petrece ca și când aceste fațete ale identității pot fi exprimate liber deoarece caracterul fictiv al web-ului permite ridicarea anumitor bariere. Totuși, ar fi naiv să credem că

### Câteva date de sinteză despre mizele Webului 2.0

Există o bibliografie bogată despre web 2.0. În casetă se poate consulta o selecție de dosare, destinată marelui public, care reflectă în același timp varietatea funcțiilor sale și diferitele dimensiuni ale provocărilor societale ale acestui fenomen.

- Courrier international, *Révolution 2.0 – Comment le Net va (encore) changer la vie*, numéro hors série, décembre 2007 ([www.courrierinternational.com](http://www.courrierinternational.com)).
- Instituut Samenleving en Technologie, *Web 2.0, de nieuwe sociale ruimte ?*, VIWTA dossier n° 11, 2007 ([www.viwtat.be](http://www.viwtat.be)).
- Média Animation, *Internet, c'est vous – Les nouvelles pratiques de l'internet social*, série “Les dossiers de l'éducation aux médias”, 2008 ([www.media-animation.be](http://www.media-animation.be)).
- Problèmes économiques, *Les défis de la Net économie*, n° 2965, La Documentation Française, février 2009 ([www.ladocumentationfrancaise.fr/revues/pe/](http://www.ladocumentationfrancaise.fr/revues/pe/)).
- La Recherche, *Web 3.0, l'internet du futur – Ce qui va changer dans l'accès à l'information*, n° 413, novembre 2007 ([www.larecherche.fr](http://www.larecherche.fr)).
- Revue Louvain, *Google, to be or not to be*, n° 175, octobre 2008 ([www.uclouvain.be/revue-louvain](http://www.uclouvain.be/revue-louvain)).
- Sciences humaines, *Vers un monde 2.0 ?*, dans le n° spécial 200 “Pensées pour demain”, janvier 2009 ([www.scienceshumaines.com](http://www.scienceshumaines.com)).

aceste experiențe și identități prezintă întotdeauna un caracter realist. Nu trebuie să subestimăm o ipoteză mai simplă: în multe cazuri, persoanele simt pur și simplu nevoia să nu mai fie deloc ele-însele pe web.

### Teatralizarea identității

La cealaltă extremă, o a doua formă de construcție identitară falsă, facilitată de sururile de socializare și lumile virtuale, constă în a intra în roluri care nu au aproape nimic în comun cu trăsăturile identitare reale. Internauții pot astfel să-și modeleze, după bunul plac, propria identitate pentru a crea personaje care de multe ori nu au decât legături foarte incerte cu ceea ce sunt în viața reală. Este cazul în special a persoanelor care își „compun” o imagine despre ei înșiși ca de exemplu un personaj gotic, în căutare de senzații, colecționar de gadget-uri (ursuleți de pluș), idolatru al celebrităților sau fetiș al unor obiecte dintre cele mai delirante, cu scopul de a-și testa reacțiile sau pur și simplu din autoderiziune. Travestiul sau figurația sinelui permit acestor persoane să intre în roluri care scapă controlului social pe care îl au în viața cotidiană.

### Raționalizarea identității

De la simpla îngroșare a unei trăsături de personalitate până la travestiul pur și simplu, intrarea într-un rol pe web este bineînțeles limitată. Numeroși internauți se mărginesc în utilizarea acestui spațiu ca în orice alt spațiu clasic. Nu le rămâne decât plasticitatea universului web 2.0 care le oferă această capacitate de „a se preface” în roluri din ce în ce mai diversificate. Identitatea numerică (digitală) este un fel de co-producție în care se întâlnesc posibilitățile novatoare ale interfețelor și calculelor pe care le fac utilizatorii pentru a-și fabrica o imagine mai bună despre ei înșiși. Aceștia au oportunitatea de a folosi numeroase strategii pentru a-și crea o distanță între personalitatea lor reală și cea virtuală. Fără îndoială, această capacitate de a-și regla distanțarea față de realitate caracterizează cel mai bine strategiile de regizare virtuală a sinelui pe aceste situri de socializare.

La modul general, noii utilizaori ai platformelor web 2.0 suscită probleme de fond asupra formelor prin care își prezintă sinele în acest spațiu virtual, ca și asupra sensului și profunzimii relațiilor pe care le leagă pe aceste platforme. În fața acestei raționalizări sau teatralizări identitare, interlocutorii nu pot într-adevăr să fie niciodată siguri de identitatea persoanei care se află de partea cealaltă a ecranului. În ce măsură sunt internauții realmente ceea ce pretind că sunt? În spatele persoanei virtuale există o persoană reală? Iată câteva întrebări care invită la moderație-și la o conștientizare a provocărilor-în ceea ce privește utilizarea noilor mijloace de comunicare.

- Cardon D., *Le design de la visibilité-un essai de cartographie* du web2.0, în *Reseaux* 2008/6, no. 152, pp.93-137.
- Zizek S., *Mais qui peut bien être mon moi numérique?*, în *le Courrier international*, seria *Revolution 2.0*, decembrie 2007, p. 83.

### Un nou val al instrumentelor de colaborare

A colabora la distanță a devenit ceva frecvent pe internet, iar metodele de colaborare, ușor de utilizat, sunt astăzi la îndemâna indivizilor izolați, a muncitorilor sau a grupurilor comunitare. Fie că este vorba despre viața lor cotidiană, relații de muncă sau acțiuni militante, acestea oferă noi posibilități de expresie, de participare și de emancipare.

### Universul dinamic al formelor de colaborare

Programele de colaborare fac parte din domeniile clasice ale informaticii. Primele comunități virtuale au apărut în anii 1960, în laboratoarele universităților. Principiul curierului electronic datează din 1966 și primele newsgroups au fost create între anii 1978 și 1988, odată cu strămoșul internetului. Un pas decisiv s-a realizat la sfârșitul anilor 1980, odată cu

dezvoltarea programelor de computer Supported Cooperative Work (CSCW) dintre care exemplul cel mai cunoscut este, fără îndoială, platforma Lotus Notes. Totuși, întrebuințarea acestor tipuri de platforme va rămâne mult timp limitată la lumea specialiștilor.

Mijloacele de colaborare conțin în același timp metode de comunicare și de schimburi de informații, metode de muncă în echipă, metode de gestionare a conținutului și acunoștințelor, instrumente de coordonare și de planificare. Tabelul 1 ilustrează aceste patru categorii de mijloace și surprinde inovațiile aduse de web 2.0. Dezvoltarea web-ului 2.0 a fost martoră la apariția a două mari tendințe în diversificarea acestor forme de colaborare.

Prima tendință o reprezintă simplificarea în gestionarea și utilizarea acestor instrumente care erau complicate în ceea ce privește dezvoltarea, instalarea și manipularea lor, chiar dacă erau adesea lăsate pe mâna unui personal informatic calificat. Astăzi, procesul de punere on-line a conținuturilor a devenit accesibil unui număr mai mare de utilizatori, datorită aplicațiilor și interfețelor simplificate. Sisteme de gestiune a conținuturilor gata de utilizare (CMS) permit utilizatorilor să genereze conținutul și să îl introducă on-line, fără să aibe nevoie de cunoștințe de informatică deosebite, cum ar fi, de exemplu, cunoașterea limbajului HTML sau instalarea unui program. Construirea și editarea unui blog personal nu necesită nici ea competențe tehnice deosebite. În lumea specialiștilor, ușurința cu care utilizatorii web pot genera ei înșiși conținutul favorizează interacțiuni mai frecvente și mai transparente, mai degrabă orizontale decât ierarhice. Expansiunea blogurilor firmelor, pusă în practică de anumiți responsabili cu comunicarea internă, reprezintă un indice al acestei evoluții.

A doua mare tendință este migrarea frecventă a acestor mijloace spre internet. Platformele internet oferă, într-o manieră centralizată, funcționalități din ce în ce mai integrate și mai largi-consultarea informațiilor, validarea, partajarea, imprimarea și publicarea lor. Această centralizare pe internet oferă avantajul, pentru utilizatori, de a putea utiliza aceste mijloace într-un mod mai flexibil, fără constrângeri spațiale sau temporale, fluidizarea muncii, fără grija compatibilității aplicațiilor sau a sistemelor. Datele stocate la origini în calculatoare sau serviciile locale migrează progresiv spre spații de stocare și de partaj on-line.

### **Metode mai participative**

Web 2.0 a favorizat dezvoltarea mijloacelor de colaborare mai participative, oferind utilizatorilor posibilitatea de a se implica mai mult, în crearea, publicarea, partajul, modificarea conținuturilor, în limita regulilor de folosire și de aplicare. Aceste mijloace au modificat modul de a munci, de a colabora, de a interacționa cu ceilalți. Ele permit o colaborare de masă și favorizează capacitatea de inovație a utilizatorilor.

Mijloacele wikis, la fel ca și blogurile colective constituie exemple foarte bune pentru această participare mai largă a utilizatorilor.

Obiectivul lor este de a facilita comunicarea și colaborarea între persoane diferite implicate în același proiect. Enciclopedia on-line Wikipedia este fără îndoială exemplul cel mai cunoscut de creație colectivă de conținut, deschisă tuturor contribuțiilor, cu responsabilități foarte descentralizate.

Ușurința de folosire a sistemelor de gestiune a conținutului (CMS) programe care permit conceperea și promovarea siturilor web dinamice sau aplicațiile multimedia, facilitează în mod egal o mai largă participare.



***Două tendințe  
caracterizează  
evoluția actuală a  
mijloacelor de  
colaborare:  
simplificarea tehnică  
și migrarea spre  
platforme web.***



**Tabel 1 O nouă generație de mijloace de colaborare la distanță**

<b>Instrumente</b>	<b>Web tradiționale</b>	<b>Web 2.0</b>
<i>de comunicare și schimb de informații</i>	Poșta electronică Liste de difuzare Mesageria instantanee Videoconferințele pe Internet	Camere și canale de chat Fluxuri RSS Rețele sociale Site-uri de media-sharing
<i>de partajare sau în grup</i>	Groupware (CSCW) Gestiunea electronică a documentelor	Spații de lucru în colaborare Platforme de colaborare on-line (Google Docs)
<i>de gestiune a cunoașterii</i>	Sisteme expert Motoare de căutare Baze de date (FAQ) Enciclopedii on-line	Wikis Platforme de e-learning Bloguri profesionale Wikipedia
<i>de coordonare</i>	Software de tip workflow	Agende electronice on-line (Doodle)

sursa: O'Reilly, 2005

În fine, tagurile sau cuvintele cheie alese de către utilizatori pentru a marca sau a categoriza ei înșiși documentele, legăturile sau fotografiile, sunt de asemenea o ilustrare a acestei implicări tot mai mari a utilizatorilor în gestionarea conținuturilor. Anumite situri reprezentative pentru web 2.0, cum ar fi portalul de schimb de fotografii Flickr sau portalul de legături Del.icio.us, exploatează posibilitățile deschise prin această categorizare de către utilizatori, prin intermediul cuvintelor cheie.

După anumiți autori, web 2.0 ilustrează tranziția între o taxonomie a informațiilor, adică o clasificare structurată într-o arborescență logică și o *folksonomie*, adică o categorizare efectuată direct de oameni, mai precis de către utilizatorii direcți ai portalurilor contributive sau participative.

### **Noi mize ale jocului**

Noile spații de colaborare nu sunt fixe. Ele sunt parcurse, amenajate și organizate în permanență. Poziția lor, organizarea și alimentarea lor se află într-o negociere constantă. În universul profesional sau în lumea asociativă, aceste spații ridică probleme în același timp comunicaționale, sociale și tehnologice.

Miza comunicațională este coabitarea comunicațiilor ascendente - *user generated contents*, alături de conținuturile produse de ierarhii. Până unde se pot încuraja sau accepta, într-o organizație, producerea acestor conținuturi ascendente? Până unde se pot controla sau supraveghea?

La nivel social se pune problema gradului de participare a diferiților actori în sistemele de schimb și în rețelele create în jurul acestor mijloace de colaborare. Cine va stimula producerea de conținuturi în bloguri sau în wikis în locul unei simple consultări? Cine va fi activ, cine va fi pasiv?

În fine, la nivel tehnologic, se pune problema securizării accesului și a spațiilor de găzduire. Cum se pot pune la punct soluții tehnice care să garanteze în același timp securizarea conținuturilor și participarea cea mai largă la producerea acestor conținuturi?



***Producția de conținut de către utilizatori nu înseamnă sfârșitul politicilor de publicare, nici al politicilor de acces la conținuturi, nu mai mult decât indiferențierea rolurilor în practicile de colaborare.***



## Factorii de succes

Dacă metodele participative ale webului 2.0 favorizează pe deplin colaborarea, folosirea lor nu merge totdeauna de la sine. Primul factor de succes al implantării unor asemenea mijloace este faptul că utilizatorii și le însușesc și investesc în ele. Pentru ca o asemenea asimilare să fie reușită, trebuie ca utilizatorii să aibă mijloacele de a folosi noile instrumente iar acestea să-și găsească un sens în practică. O supraveghere în învățarea și adoptarea acestor aplicații poate să fie utilă. Încurajarea participării tuturor, favorizând deschiderea acestor spații, reprezintă un alt factor de succes. Printre altele, anumite probleme juridice trebuie rezolvate, în special în domeniul proprietății intelectuale. Noi forme de recunoaștere și de protecție a proprietății intelectuale, ca de exemplu Creative Commons, pot provoca anumite obstacole în cooperare și în schimbul de informații.

În fine, emergența producerii de conținut de către utilizatori nu înseamnă sfârșitul politicilor de publicare, nici al politicilor de acces la conținuturi, nu mai mult decât individualizarea rolurilor în modalitățile practice de colaborare.

- Goldenberg A., *L'équipement technologique des pratiques collaboratives*, în Proulx S., Couture S. et Rueff J. (eds), *L'action communautaire québécoise à l'heure du numérique*, Presse de l'Université du Québec, 2008, pp 163-181.
- McAfee A.P., *Entreprise 2.0 : the dawn of emergent collaboration*, in *MIT Sloan Management Review*, Spring 2006, pp. 21-28.
- O'Reilly T., *What is web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software*, O'Reilly Radar Publications, 2005.

## Afacerea gratuității, un nou model economic?

Cum să faci afaceri cu gratuități? Noile funcționalități oferite de web 2.0, bazate adesea pe schimbul sau punerea în comun a resurselor, ca și panopia de servicii gratuite oferite de Google sau Yahoo, creează aparența unui univers în care internautul scapă de normele economice obișnuite. Totuși, sume enorme de bani sunt puse în joc atunci când, de exemplu, Google recumpără platforma video YouTube (1,1 miliard Euro), apoi regia publicitară on-line DoubleClick (2,1 miliarde Euro), deținătoarea brevetului de program care generează *cookies* când se vizitează siturile comerciale. Cifra de afaceri a unei firme ca Google conține în proporție de 95% resurse publicitare. În acest sens trebuie căutat modelul economic care se află la baza web-ului interactiv și participativ.

### O afacere cu două fețe

Economiștii caracterizează webul 2.0 ca o formă de piață cu două versante sau bifacială. Teoria piețelor bifaciale se raportează la produsele și serviciile propuse simultan pentru două categorii de utilizatori, pe două versante.

Pe unul din versante, consumatorii au acces gratuit la servicii. Ei beneficiază de externalități de rețea pozitive: cu cât sunt mai numeroși, cu atât serviciile sunt mai interesante.

Este vorba de cazul forumurilor, siturile de întâlnire, rețelele de socializare. Cu cât consumatorii contribuie la alimentarea serviciului, cu atât acesta va fi mai util. De exemplu, cel care consultă un site de călătorii și citește avizele celorlalți clienți înainte de a alege va fi el-însuși tentat să-și dea avizul, văzând cum calitatea serviciului se îmbunătățește proporțional cu contribuțiile primite.

Finanțarea gratuității este asigurată de actorii economici care se situează pe celalalt versant al pieței, deci în primul rând agenții publicitari. Aceștia beneficiază la fel de externalitățile rețelei pozitive, proportionale cu audiența de pe primul versant. Cu cât audiența de pe primul versant este mai numeroasă și mai bine identificată, cu atât actorii economici din cel de-al doilea versant vor fi dispuși să plătească pentru a avea acces. Valoarea serviciului pentru actorii situați pe un versant al pieței este corelat cu numărul și cu calitatea actorilor

**Gratuitatea este doar modul optim de taxare al unuia din versantele unei piețe cu două sau mai multe fețe.**

prezenți pe celălalt versant: economiștii vorbesc în acest caz de „externalități de rețea încrucișate”.

Dacă acceptăm această explicație, este vorba de un model economic cunoscut deja, practicat în special de presa cotidiană gratuită. Gratuitatea cotidianului Metro vizează în același timp un cost minimal de acces la o informație produsă de alții (este vorba de un colaj de anușuri al mai multor agenții de presă ) și o finanțare a

agentilor publicitari cărora Metro le furnizează un public care n-ar putea fi vizat, cu aceleași costuri, prin alte mijloace de informare.

Web 2.0 aduce elemente noi acestui model, deoarece permite trecerea de la o publicitate de masă la o publicitate care are ca țintă utilizatorii. Pe primul versant, un site de schimb sau o rețea de socializare va fi cu atât mai performant pentru utilizatori, cu cât va permite o selecție mai fină a centrelor de interes, a preferințelor, a atașamentelor, a așteptărilor. Performanța unei platforme web 2.0 se măsoară nu doar prin numărul de contacte pe care le face posibile, ci mai ales prin calitatea și finețea contactelor.

Se va face totul deci pentru ca, pe acest prim versant, utilizatorii să-și dezvăluie identitatea cât mai precis, într-un mod voluntar și gratuit. Această informație este de mare valoare pentru actorii prezenți pe cel de-al doilea versant, care vor finanța cu atât mai mult platforma web 2., cu cât aceasta le va furniza atât

Platformele web oferă actorilor din cel modalități de plată în vigoare în unei clientele selectate „Liniile sponsorizate”

**Modelul economic web 2.0 poate fi caracterizat ca o nouă formă de „piață cu două versante”, așa cum se știe deja în presă.**

corpul de cunoștințe. 2.0 sunt în măsură să de-al doilea versant originale, diferite de cele publicitatea adresată (marketing selectat). de Google sunt un bun

exemplu. Actorii din cel de-al doilea versant cumpără de pe Google, la licitație, cuvinte cheie care generează rețete de fiecare dată când sunt accesate, ca urmare a unei cereri; în contrapartidă, Google afișează legăturile sponsorizate în capul sau în dreapta coloanei de pe prima pagină, în timpul unei căutări, într-o ordine determinată de suma totală a licitațiilor. Pentru actorii din primul versant-consumatorii, acest mecanism creează aparența unui serviciu gratuit, foarte eficace. În cel de-al doilea versant, cumpărarea cuvintelor cheie devine un punct de trecere obligatorie.

Un alt exemplu este marketingul viral, o formă de marketing care se propagă ca o epidemie. Este vorba de incitarea fiecărui consumator de a lua parte, pe bloguri sau în rețele de socializare, la cumpărăturile preferate, a-și exprima opiniile asupra produselor, a așteptărilor în legătură cu unele mărci etc. Un aer de convivialitate pe primul versant, o mină de aur pe cel de-al doilea.

Pentru economiști, gratuitatea înseamnă pur și simplu taxarea optimală a unuia dintre versantele unei piețe cu două fețe. Gratuitatea nu este singurul mod de taxare. Anumite rețele sociale cu caracter profesional funcționează pe bază de abonamente, în general ieftine, dar al căror preț este destul de mare pentru a constitui un filtru între cele două versante: utilizatorul are impresia că aparține unei comunități selective, firma de publicitate câștigă prin fiabilitatea informațiilor și a contactelor.

Ar fi totuși simplist să credem că firmele de publicitate sunt singurii actori din al doilea versant web 2.0. Trebuie avut în vedere rolul platformelor web 2.0 în perspectiva unei largi convergențe a tuturor bunurilor și serviciilor informaționale și culturale via internet. În

această optică, platformele web 2.0 se vor impune ca interfețe incontestabile în facilitarea accesului la aceste bunuri și servicii, private sau publice.

Piața va căpăta mai multe versante prin înrolarea industriilor culturale și a altor prestatori de servicii on-line. Controlul platformelor și al interfețelor prin care consumatorii acced la aceste bunuri și servicii digitale devin o miză de putere economică. Recumpărarea și concentrarea întreprinderilor de pe web 2.0 se îndreaptă în acest sens.

### Acest model poate fi durabil?

Modelul *business* al gratuității poate să întâmpine diferite obstacole, în special comportamentele imprevizibile ale utilizatorilor sau vulnerabilitatea față de conjunctura socio-economică.

În cea mai mare parte a inovațiilor, comportamentele utilizatorilor se îndepărtează de programele prescrise de cei care le-au conceput. Așa cum am arătat în articolul privind *regia numerică a sinelui*, utilizatorii nu intră toți în joc și nu livrează informații exacte, precise și gratuite. În loc să se dezvăluie, ei preferă travestiul, alegoria, retușul, conformismul. În locul unui schimb gratuit, ei preferă trocul. Aceasta se întâmplă pentru că web 2.0 nu este doar o practică economică, ci și o practică socială, ale cărei subtilități scapă adesea modelelor economice. În acest sens, teoria piețelor cu două fețe este restrictivă.

Sprijinindu-se, în mare parte, pe publicitate, modelul este totodată foarte sensibil la conjunctura socio-economică. Resursele financiare ale firmelor publicitare nu cad din cer. Mai devreme sau mai târziu, acestea sunt încorporate în costul de producție al serviciilor, pe care consumatorul le plătește. Ce se va întâmpla într-un context de relansare a activității economice? Partizanii modelului piețelor cu două fețe îi atribuie o mare flexibilitate: caracterul contributiv al webului 2.0 mărește și mai mult această flexibilitate. Detractorii modelului subliniază un risc de gonflare, apoi de spargere, a unei *bule web 2.0*, asemănătoare bulei internet din anii 1998-2002.

- Bomsel O., *Gratuit ! Du déploiement de l'économie numérique*, Gallimard / Folio, Paris, 2007.
- Lhéréte H., *Internet, après l'utopie*, dans *Sciences humaines*, n° 200, janvier 2009.
- Wauthy X., *No free lunch sur le web 2.0 ! Ce que cache la gratuité apparent des réseaux sociaux numériques*, dans *Regards économiques*, n° 59, IRESUCL, Louvain-la-Neuve, mai 2008.

This paper is a Romanian version of the original paper in French

#### „Le web 2.0 un phénomène de société”

published as newsletter no. 57 / 2009 by Fondation Travail-Université

Reproduced with kind permission of FTU.

[online]: <http://www.ftu-namur.org/fichiers/Emerit57.pdf>

Titlul original al articolului este „Le web 2.0 un phénomène de société”

și a fost publicat ca buletin de informare trimestrială asupra metodelor tehnologice de către FTU, no. 57 – primul trimestru al anului 2009

Mulțumim editorilor pentru permisiunea publicării în limba română a acestui articol.

Traducere de conf.dr. Adia CHERMELEU

Universitatea de Vest din Timișoara

Facultatea de Sociologie și Psihologie

Catedra de Limbi Moderne și Informatică Socială

Bd. Vasile Pârvan nr. 4, 300223 Timișoara

tel: +40-0256/592.353, email: [achermeleu@socio.uvt.ro](mailto:achermeleu@socio.uvt.ro)

**Centre de recherche Travail & Technologies de la FTU** ([http://www.ftu-](http://www.ftu-namur.org/index.html)

[namur.org/index.html](http://www.ftu-namur.org/index.html)) are ca și obiect principal de activitate dezvoltarea de cercetări, analize și intervenții asupra aspectelor sociale induse de mutațiile de la locul de muncă și schimbările tehnologice.

# Jonathan ZITTRAIN

## Exemplul Wikipediei

**Faculty Co-Director, Berkman Center for Internet and Society  
Professor of Law**

Office: Griswold 505  
Email: [zittrain@law.harvard.edu](mailto:zittrain@law.harvard.edu)  
Web Page: [The Berkman Center for Internet and Society](#)

This paper is a Romanian version of the chapter 6 (pag. 127-48)  
**„Lessons from Wikipedia”**

from book

**„The future of the Internet and how to stop it”**

Yale University Press, New Haven & London, 2008  
ISBN 978-0-300-12487-3

available under a Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0  
License. Reproduced with kind permission of the author.  
[online]: <http://futureoftheinternet.org/static/ZittrainTheFutureoftheInternet.pdf>

Traducere de asist.drd. Ramona BRAN, asist.drd. Elisabeta ZELINKA și prep. Andreea PELE

Universitatea de Vest din Timișoara  
Facultatea de Sociologie și Psihologie  
Catedra de Limbi Moderne și Informatică Socială  
Bd. Vasile Pârvan nr. 4, 300223 Timișoara  
tel: +40-0256/592.353

## Exemplul Wikipediei

Orașul olandez Drachten a demarat un experiment neobișnuit în managementul traficului. Drumurile care deserveșc patruzeci și cinci de mii de oameni sunt “verkeersbordvrij”: aproape fără semne de circulație. Drachten este una din câteva locații europene de testare în trafic a sloganului: “nesigur este sigur”<sup>40</sup>. Orașul a renunțat la semnele de circulație, la ceasurile de parcare și la spațiile pentru parcare. Singurele reguli sunt: într-o intersecție, șoferii trebuie să dea prioritate celor din dreapta, iar mașinile ce blochează traficul vor fi ridicate.

Rezultatul a fost surprinzător: o creștere simțitoare a siguranței pe carosabil. Fără semne pe care să le respecti mecanic (sau să nu le respecti, în șaptezeci la sută din cazuri, după cum arată studiile<sup>41</sup>), șoferii sunt obligați să conducă mult mai rațional, operând volanul mult mai prudent și mai atent în fiecare situație. Ei comunică mai mult cu pietonii, bicicliștii și cu ceilalți șoferi, gesticulând și utilizând contactul vizual. Ei percep mai degrabă alți șoferi, decât alte mașini. Într-un articol ce descrie dezvoltarea acestui proiect și în alte orașe europene, chiar și în zona Kensington din Londra, expertul în trafic Hans Monderman, a relatat ziarului german *Der Spiegel*, că “regulile multiple ne privează de cel mai important lucru: abilitatea noastră de a arăta considerație. Cu cât regulile sunt mai numeroase, cu atât simțul responsabilității este mai scăzut.”<sup>42</sup>

Legea a recunoscut de mult diferența dintre reguli și standarde- între granițe extrem de rigide precum limita de viteză și atenționarea mult mai vagă a unor legi privind neglijența în trafic, ce avertizează șoferii să conducă mai prudent. Există avantaje binecunoscute<sup>43</sup>. Regulile sunt mai puțin ambigue și, corect aplicate, ele informează mult mai exact oamenii ce pot face, chiar dacă în situații individuale regula poate fi nepractică, sau chiar periculoasă. Standardele le permit oamenilor să își ajusteze acțiunile la o situație aparte. De asemenea, ele se bazează și pe buna judecată a actorilor implicați- sau pe intuiție, dublată de constrângerea unor jurați care ulterior vor decide asupra corectitudinii acțiunii.

Prima lecție învățată din experimentul *verkeersbordvrij* este aceea că standardele pot da rezultate mai bune decât regulile, în contexte neprevăzute. O altă lecție, mai amplă, este legată de ceea ce susțin experții în trafic cu privire la legi și comportamentul uman: cu cât

<sup>40</sup> Vezi Matthias Schulz, *Controlled Chaos: European Cities Do Away with Traffic Signs*, Spiegel Online Int'l, Nov. 16, 2006, <http://www.spiegel.de/international/spiegel/0,1518,448747,00.html>.

<sup>41</sup> În Statele Unite, studii realizate de Federal Highway Traffic Safety Administration (FTSA) au aratat ca motociclistii nu respecta limita de viteza in aproximativ 70% din timp. Interviu cu Earl Hardy, Speeding Expert, Nat'l Highway Traffic Safety Admin., si Elizabeth Alicandri, Dir. Office of Safety Programs, Fed. Highway Admin., WashingtonPost.com (Mar. 30, 2006), <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/discussion/2006/03/23/DI2006032301185.html>.

<sup>42</sup> Schulz, *supra* nota 1.

<sup>43</sup> Pentru discutii despre diferentele dintre reguli si standard vezi, de exemplu, Alan K. Chen, *The Ultimate Standard: Qualified Immunity in the Age of Constitutional Balancing Tests*, 81 Iowa L. Rev. 261, 266–70 (1995); Wilson Huhn, *The Stages of Legal Reasoning: Formalism, Analogy, and Realism*, 48 Vill. L. Rev. 305, 377–79 (2003); Louis Kaplow, *Rules Versus Standards: An Economic Analysis*, 42 Duke L.J. 557 (1992); Russell B. Korobkin, *Behavioral Analysis and Legal Form: Rules vs. Standards Revisited*, 79 Or.L. Rev. 23, 29–31 (2000); Larry Lessig, *Reading the Constitution in Cyberspace*, 45 Emory L.J. 869, 896–97 (1996) (argumentand faptul ca in cazul codurilor software putem intalni actiuni de constrangere societala); Joel R. Reidenberg, *Governing Networks and Rule-Making in Cyberspace*, 45 Emory L.J. 911, 917–18, 927–28 (1996) (discutii despre rolul si stabilirea regulilor implicite ale politicilor informationale); Joel R. Reidenberg, *Rules of the Road for Global Electronic Highways: Merging the Trade and Technical Paradigms*, 6 Harvard J.L. 287, 301–04 (1993); Antonin Scalia, *The Rule of Law as a Law of Rules*, 56 U.Chi.L. Rev. 1175, 1176 (1989) (discutii despre cum regulile sunt mult mai consistente in democratie decat standardele); Frederick Schauer, *Rules and the Rule of Law*, 14 Hrav. J.L. & Pub. Poy's 645, 650–51, 658 (1991) (discutiidespre argumente reale legale privind distinctia dintre reguli si standarde); Pierre J. Schlag, *Rules and Standards*, 33 UCLA L. Rev. 379 (1985) (discutii privind faptul daca exista intr-adevar o distinctie coerenta intre reguli si standarde); Cass R. Sunstein, *Problems with Rules*, 83 UCLA L. Rev. 953, 963–64 (1995).

suntem mai mult supuși regulilor, cu atât mai mult putem alege ce anume să respectăm din regulament, adică doar acele reguli care ne facilitează să ne eschivăm, atunci când nu sunt aplicate perfect. Când ne confruntăm cu un regulament sever, mai degrabă ne mulăm comportamentul în funcție de recompensa și pedeapsa aplicată de un juriu imparțial, decât îl respectăm din angajament profund față de litera legii<sup>44</sup>. Această observație vizează mai puțin diferența dintre reguli și standarde, și mai mult *sursa* constrângerilor: unele provin dintr-un proces pe care cineva îl poate percepe ca străin, altele survin din procese în care cineva joacă un rol direct.

Atunci când recompensa și pedeapsa din partea autorităților nu mai sunt așa de sigure, apar două rezultate diferite. Primul este haosul: dacă renunțați la agenții de pază, magazinele vor fi sparte. Al doilea este menținerea unui nivel minim de ordine, căci oamenii aleg să respecte anumite reguli chiar în absența constrângerii. Astfel de măsuri, de a activa o anumită textură socială, pot fi luate datorită unor forme de implicare personală a cetățenilor-specialiștii în teoriile de norme și jocuri oferă teorii clare de ce oamenii aleg să se ajute reciproc, atunci când apar și interese proprii pe termen lung<sup>45</sup> - dar aceste măsuri se pot lua și pentru că oamenii se hotărăsc să se ajute într-adevăr între ei, tratând problemele altora ca pe problemele lor<sup>46</sup>. Acest lucru se poate întâmpla deoarece indivizii se simt parte a unui proces care a născut un cod comun, chiar dacă acest parteneriat nu este monitorizat în mod riguros. Codurile de onoare, sau angajamentele studenților de a nu își asuma maniere academice știrbite, pot avea ca rezultat faptul că studenții își recunosc mai rar greșelile comportamentale proprii<sup>47</sup>. Astfel, fără semnele de circulație care echivalează cu regulamentele academice, studenții care respectă autoritatea codurilor generale de onoare, pot da dovadă de mai multă onestitate în munca academică- și astfel, pot să beneficieze de un grad mai mare de camaraderie, bazată pe un set de valori comune.

La modul general, ordinea persistă atunci când oamenii se percep ca și parte a unui sistem social, a unui grup social- mai mult decât simplii străini, dar mai puțin decât prietenii- cu țeluri și gândire comune. Oricum am considera lucrurile, se vede clar că uneori absența legii nu echivalează cu absența ordinii<sup>48</sup>. În circumstanțele corecte, oamenii se pot comporta caritabil între ei, în absența regulamentelor stricte ce ar distruge acest sentiment al carității dezinteresate.

În spațiul virtual modern, absența regulilor (și a aplicării acestora) a dus la o dezvoltare generativă și la o nouă rundă de obstacole, pe multiple niveluri. Dacă Internetul și utilizatorii săi sunt victimele unei crize a abuzului- comportamente ce exploatează magistral

<sup>44</sup> *vezi, de ex.*, Lawrence Kohlberg, *From Is to Ought: How to Commit to Naturalistic Fallacy and Get Away With It In the Study of Moral Development* (1971); Lawrence Kohlberg, *Moral Stages and Moralization: The Cognitive-Developmental Approach*, in *Moral Development and Behaviour Theory, Research and Social Issues* (T. Lickona ed., 1976); Lawrence Kohlberg, *The Claim to Moral Adequacy of a Highest Stage of Moral Judgment*, 70 *J. Phil.* 630, 630–46 (1973).

<sup>45</sup> *Vezi in general* Robert Axelrod, *The Evolution of Cooperation* (1984); Robert Elickson, *Order Without Law*, (1991); Wikipedia, *Prisoner's Dilemma*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Prisoner%27s\\_dilemma](http://en.wikipedia.org/wiki/Prisoner%27s_dilemma) (1 iunie, 2007, 11:00 GMT).

<sup>46</sup> Conservatorii legii și ordinii îmbrățișează ideea ca programele sociale trebuie să fie consistente finanțate de sectorul privat iar, în absența redistribuirii guvernamentale populația cu posibilități reduse să primească ajutor. *Vezi, de ex.*, Larry Catá Backer, *Medieval Poor Law in Twentieth Century America: Looking Back Towards a General Theory of Modern American Poor Relief*, 44 *Case W. Res.* 871, 929–34 (1995); Alice Gresham Bullock, *Taxes, Social Policy and Philanthropy: The Untapped Potential of Middle- and Low-Income Generosity*, 6 *Cornell J. L. & Pub. Poly's* 325, 327–31 (1997).

<sup>47</sup> *Vezi* Donald L. McCabe & Linda Klebe Trevino, *Academic Dishonesty: Honor Codes and Other Contextual Influences* 64 *J. Higher Educ.* 522 (1993).

<sup>48</sup> *Vezi, de ex.*, W. Bradley Wendel, *Regulation of Lawyers Without the Code, the Rules, or the Restatement: Or, What Do Honor and Shame Have to Do with Civil Discovery Practice?*, 71 *Fordham L. Rev.* 1567 (2003); James Q. Whitman, *Enforcing Civility and Respect: Three Societies*, 109 *Yale L.J.* 1279 (2000).

premisele încrederii și amânării- va fi interesant să abordăm asemenea problematici din perspectiva legii și a jurisprudenței. Abordarea din punctul de vedere al legii-și-sanționării, conturează proiectul de aplicare a legii în spațiul virtual, interogând cum pot autoritățile să-i pedepsească pe cei ce comit acte de delincvență în acest spațiu. Răspunsurile se concentrează în jurul punctelor de infiltrare în rețele, astfel facilitând controlul asupra delincvențelor. După cum am explicat în capitolul anterior, aceste puncte vor fi dispozitive bine fixate și software funcționale, de ultimă generație, dar non-generative, sau generative doar într-o anumită măsură<sup>49</sup>.

Experimentul “nesigur este sigur” propune o altă abordare, una potențial la fel de puternică precum abordarea tradițională a legii și sancțiunii, fără sacrificiul generativității ce provine din regulamentele uzuale, efectuate prin puncte de control, precum instrumentalizarea descrisă în capitolele anterioare din această carte. Când oamenii iau în serios bunăstarea reciprocă și posedă mijloacele să se și ajute reciproc, chiar și cele mai precise forme de autoritate tradițională se pot dovedi mai ineficiente decât adevărata bunăvoință. O astfel de abordare reformulează problema spațiului virtual: care sunt acele instrumente tehnice și structuri sociale care îi inspiră pe oameni să acționeze în mod binevoitor, atunci când se află online? Cum pot ei ajuta la diminuarea pagubelor cauzate de utilizatorii răuvoitori? Cum putem ajunge la judecăți corecte despre ceea ce înseamnă binevoitor și ceea ce se consideră rea-voință? Răspunsul la asemenea întrebări ar trebui găsit cât spațiul virtual încă se află într-o formă socială embrionară, cât instrumentele sale de coeziune socială sunt încă imature, și cât atitudinea multor utilizatori este încă într-un stadiu incipient, ce tratează Internetul ca pe un instrument de largire a cercului social, sau de largire a surselor nediferențiate de informare. Un astfel de concept atomist asupra Internetului va produce, bineînțeles, un mediu fără semnalizări sociale, legături sau relații care să tindă spre armonie, în absența legii<sup>50</sup>. Acest rezultat este incompatibil cu modelul originar al Internetului, descris anterior în această carte, un model construit pe relații armonioase și pe cooperare a diferiților indivizi ce ocupă locuri dispartate într-o rețea.

Problema descrisă în prima jumătate a cărții accentuează disonanța dintre origini și realitatea curentă la nivelul tehnic: calculatoare care se strică din pricina infectării, contribuind la dezvoltarea spyware-urilor, spam-ului și a virusilor, pentru că utilizatorii fie nu știu, fie mai simplu, nu le pasă ce ar trebui să-și instaleze pe calculatoare. Omniprezența PC-urilor în rândul utilizatorilor de Internet, precum și flexibilitatea ce le permite să fie reprogramate la orice instalare, constituie mari avantaje dar și mari dezavantaje, precum și geniul Internetului prezintă o mare vulnerabilitate- permițând alcătuirea paginilor de infomații dintr-o paletă de surse surprinzător de diferită. Încercând să reducem aceste dezavantaje, neatingând însă beneficiile unui astfel de sistem deschis, vom privi atât alte straturi ale Internetului generativ, care au fost atinse de probleme asemănătoare, cât și procesul de soluționare. Unele dintre acestea se asemeiesc cu verkeersbordvrij: experimente surprinzătoare, cu rezultate neașteptat de bune, sugerează soluții ce pot fi bine aplicate mediului generativ, atât timp cât utilizatorii, supuși unui regulament mai centralizat, sunt dispuși să coopereze în absența sa.

Să ne amintim că Internetul funcționează în straturi- fizic, protocolar, al aplicațiilor, al conținutului, și social. Grație modularității designului Internetului, dezvoltatorii de rețele și de soft pot deveni experți în unul din straturi, fără a ști prea multe despre celelalte. Unii

<sup>49</sup> *Vezi, de asemenea, și Jonathan Zittrain, Internet Points of Control, 44 B.C. L. Rev. 653 (2003).*

<sup>50</sup> Norman N. Holland, *The Internet Regression, in The Psychology of Cyberspace* ( John Suler ed., 1996), online la <http://www.rider.edu/~suler/psycyber/holland.html> .

academicieni din domeniul legal au sugerat chiar că regulamentele ar putea fi adaptate cel mai eficient să respecte granițele acestor straturi<sup>51</sup>.

În ceea ce ne privește, putem să examinăm aceste straturi și să analizăm soluțiile pentru un strat pentru a ajunge la problemele celorlalte straturi. Modelul de succes generativ și de vulnerabilitate regăsit în stratul tehnic al PC-ului și al Internetului este vizibil în una din cele mai recente și mai de succes realizări ale Internetului: Wikipedia, enciclopedia gratuită online, pe care oricine o poate edita. În prezent se află în rândul celor mai utilizate zece site-uri din lume<sup>52</sup>, și povestea succesului și al problemelor Wikipediei, precum și al răspunsurilor la aceste probleme, ne sugerează soluții și pentru celelalte straturi. Avem nevoie de noi abordări. Fără ele, ne aflăm în fața alegerii lui Hobson între frică și închidere totală.

### Ascensiunea Wikipediei

Susținătorii proprietarilor de rețele, precum și ai Internetului, au solicitat accesul la cunoștințe și idei. Oamenii au anticipat “bibliotecile digitale ale Alexandriei”, care să ofere toată informația lumii, la câteva mișcări de cursor distanță<sup>53</sup>. Deoarece Internetul nu a început cu un țel foarte bine definit, acesta a părut la început doar o promisiune goală. Informația era percepută doar ca bine delimitată și distribuită unitate cu unitate, ceea ce era profitabil datorită rarității, facilitată și de limitări fizice și restricții de drept de autor. Producătorii de materiale didactice, inclusiv enciclopedii și dicționare, au tergiversat punerea acestora în format digital. S-au arătat îngrijorați de canibalizarea vânzărilor lor- căci *Encyclopaedia Britannica* a adus 650 milioane dolari în 1990<sup>54</sup>. Nu se puteau percepe sume considerabile pentru micile tranzacții necesare postării unui cuvânt sau unei definiții de dicționar, erau puține căi de a evita plagiatul în masă. În cele din urmă, Microsoft a lansat enciclopedia *Encarta* pe CD-ROM în 1993, cu preț sub 1.000 de dolari, presând în 1994 *Britannica* să experimenteze atât cu un CD-ROM, cât și cu o pagină Web accesibilă pe bază de abonament<sup>55</sup>.

Pe măsură ce Internetul a explodat, formatul greoi, și greu de schimbat al enciclopediilor tradiționale a fost depășit de o dezvoltare generativă a paginilor Web, mereu aduse la zi, și pe care motoarele de căutare le puteau repera ușor. Și nici o structură globală nu avea: primele zece rezultate pentru “Hitler” pe Google includeau o biografie scrisă de un istoric-amator Philip Gavin, ca parte a site-ului său History Place Web<sup>56</sup>, o sumedenie de texte ale unor organizații legate de Holocaust, și un site despre “kitlers”, pisici ce prezintă o

<sup>51</sup> *Vezi, de ex.*, Lawrence B. Solum & Minn Chung, *The Layers Principle: Internet Architecture and the Law*, 79 Notre Dame L. Rev. 815 (2004); Kevin Werbach, *A Layered Model for Internet Policy*, 1 J. Telecomm & High Tech. L. 37 (2002); Richard S. Whitt, *A Horizontal Leap Forward: Formulating a New Public Policy Framework Based on the Network Layers Model*, 56 Fed. Comm. L.J. 587 (2004); *vezi de asemenea si* Akash Kapur, Internet Governance: A Prime 13, 17–19 (2005), *online la* <http://www.apdip.net/publications/iespprimers/epimer-igov.pdf> (discuții despre cum diferitele mdele si existenta lor pot afecta guvernarea Internetului).

<sup>52</sup> *Vezi* Alexa, Global Top 500, [http://www.alexa.com/site/ds/top\\_sites?ts\\_mode\\_global&lang\\_none](http://www.alexa.com/site/ds/top_sites?ts_mode_global&lang_none) (Iunie 1, 2007). În timp ce site-urile au tendința să fluctueze ca și poziție, Wikipedia este în mod constant listată între primele zece locații virtuale.

<sup>53</sup> Pentru exemple de încercări de creare a acestei biblioteci *vezi* Internet Archive, Bibliotheca Alexandrina, [http://www.archive.org/about/bibalex\\_p\\_r.php](http://www.archive.org/about/bibalex_p_r.php) (Iunie 1, 2007); Alexandria Digital Library, <http://www.alexandria.ucsb.edu/> (Iunie 1, 2007); Postat de Ionut Alex Chitu în Google Operating System, *Google's Digital Library of Alexandria*, <http://googlesystem.blogspot.com/2006/08/googles-digital-library-ofalexandria.html> (Aug. 13, 2006).

<sup>54</sup> Wikipedia, *Encyclopaedia Britannica*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Encyclop%C3%A6dia\\_Britannica](http://en.wikipedia.org/wiki/Encyclop%C3%A6dia_Britannica) (la data de 1 iunie, 2007, 10:00 GMT).

<sup>55</sup> *Id.*

<sup>56</sup> The History Place, The Rise of Adolf Hitler, <http://www.historyplace.com/worldwar2/riseofhitler/> (1 iunie, 2007).

asemuire stranie cu tiranul<sup>57</sup>. Acest scenariu prezintă generativitatea de-a lungul modelului clasic libertarian: dă-le oamenilor liberatea de exprimare, și se vor exprima după bunul lor plac. Spiritul blogging-ului, se integrează și el, tot în acest model. Dacă materialul postat poate fi pus sub semnul întrebării sau este incorect, oamenii fie îl ignoră, fie cer să fie debarasat sau găsesc o modalitate să legifereze, poate implorând supraveghetori precum companiile care oferă găzduire de siteuri, să șteargă materialul pe care autorii individuali refuză să îl corecteze.

Modele de enciclopedii mai rezonabile au apărut din două surse diferite, în mod aproape simultan: unul, întemeietorul Fundației dot-org Free Software, și celălalt, un întreprinzător care a avut succes pe dot-com, datorită direcționării unui motor de căutare spre imagini indecente<sup>58</sup>.

Richard Stallman este primul. El crede într-o lume în care software-ul este comun, cu beneficiile sale la îndemâna oricui, unde cei care înțeleg codul pot schimba și adapta informația în scopuri noi, apoi să o împartă cu toți ceilalți. Acesta a constituit mediul natural al lui Stallman în anii 1980, când lucra cu studenții săi la Massachusetts Institute of Technology și se aseamănă cu mediul în care au fost inventate Internetul și Web-ul. Stallman are aceleași opinii despre împărțirea tuturor formelor de expresie intelectuală, aplicându-și filosofia în toate straturile Internetului, iar în 1999 a lansat ideea unei enciclopedii online, acceptând un singur articol de la oricine contribuia voluntar. În 2001, echipa sa era gata să lanseze proiectul. Tocmai când Stallman era gata să înlocuiască sistemul de operare Unix cu unul similar, dar necostisitor, pe nume GNU (“GNU’s Not Unix”), proiectul a fost botezat “GNUpedia,” apoi GNE (“GNE’s Not an Encyclopedia”= GNE nu este o enciclopedie). Acestea erau primele restricții impuse celor ce postau articole, în cazul în care nu apărea preferențialismul:

- articolul nu conține material cu drept de autor (iar dacă se descoperă că un articol are material ofensator, va fi șters imediat)
- articolul nu conține cod ce va deteriora sistemul GNE sau sistemele de pe care utilizatorii accesează GNE
- articolul nu este publicitar, și are un caracter informativ (paginile tip persoengl [*sic*] nu sunt informative!)
- articolul este inteligibil (poate fi citit și înțeles)<sup>59</sup>

Aceste restricții au transformat GNE într-un fel de blog colectiv, dar fără comentarii: oamenii puteau posta articole, și atât. S-a renunțat la orice încercare de a forța nivelul calitativ, în afară de o citire rapidă pentru a verifica dacă articolul era “informativ”. Secțiunea Întrebări și Răspunsuri de pe GNE explică:

De ce nu aveți editori?

Nu trebuie să existe un nivel de “gândire acceptabilă”. Asta înseamnă că trebuie să tolerați să fiți confrunțați cu idei și opinii diferite de ale voastre, și nu oferim scuze pentru asta. GNE este o sursă de exprimare, și ne vom strădui să o menținem astfel.

<sup>57</sup> Cats That Look Like Hitler!, <http://www.catsthatlooklikehitler.com/> (1 iunie, 2007) (apare utilizat termenul “kitlers” pentru a descrie acele pisici ce seamana cu Hitler).

<sup>58</sup> Wikipedia founder Jimmy Wales underscores that Bomis, his dot-com search engine business, was not directly involved in pornography, pointing out that its content was R-rated rather than X-rated, like *Maxim* magazine rather than *Playboy*. This came to light when *Wired* reported that he had edited his own Wikipedia entry to make it more precise on the matter. *Vezi* Evan Hansen, *Wikipedia Founder Edits Own Bio*, *Wired*, Dec. 19, 2005, <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,69880,00.html>.

<sup>59</sup> GNE Is Not an Encyclopedia, GNE Help-Moderators, <http://gne.sourceforge.net/eng/help/moderators.htm> (Mar. 9, 2007).

Dacă vreo țară nebună nu va încerca să ne oprească cu niște legi țicnite împotriva calomniei, noi întotdeauna ne vom strădui să luptăm pentru libertatea voastră de exprimare, chiar dacă poate nu vom fi de acord cu articolele voastre. Astfel, nu vom permite nimănui să „editeze” vreun articol, lăsând GNE-ul deschis unui posibil tendenționism<sup>60</sup>.

După cum se poate ușor prezice, GNE-ul urma să devină mai mult o acumulare de opinii, decât o enciclopedie- explicând astfel negația din “GNE nu este o enciclopedie”. Astăzi GNE este un spațiu virtual în paragină. A fost un experiment generativ care a eșuat, un spațiu digital fără niciun semn de circulație, ce nu a atras însă niciun șofer auto. A fost în totalitate eclipsat de un alt proiect care s-a anunțat univoc a fi o enciclopedie, provenind dintr-o sursă neobișnuită.

Jimbo Wales a fondat motorul de căutare și pagina Bomis, în 1996, când explozia dot-com era în plină desfășurare<sup>61</sup>. Bomis îi ajuta pe oameni să găsească “fotografii erotice”<sup>62</sup> și a câștigat mulți bani din publicitate și abonamente. În 2000, Wales a luat o sumă de la Bomis ca să finanțeze un alt proiect: o enciclopedie de calitate, pe care toți utilizatorii o puteau accesa, copia și modifica pentru diverse scopuri. L-a denumit Nupedia, și urma să fie construit întocmai ca alte enciclopedii: prin articolele ce veneau de la experți. Wales l-a angajat pe filosoful Larry Sanger ca editor-șef, și aproximativ douăzeci și cinci de articole au fost scrise în cursul a trei ani<sup>63</sup>.

În timp ce frenezia dot-com se potolea, și veniturile Bomis scădeau, Wales s-a gândit la o modalitate de a scrie enciclopedia fără a cheltui mulți bani și timp, înainte ca publicul să o poată accesa. Atât el cât și echipa sa s-au arătat exaltați de ideea de a coopta publicul larg, la început doar pentru a schița niște articole ce mai apoi ajungeau la editorii Nupediei, apoi de a oferi posibilitatea ca utilizatorii să lase comentarii de tip “recenzie”, pentru a ajuta editorii specialiști<sup>64</sup>. La un anumit punct a fost introdus softul consultantului wiki Ward Cunningham, pentru a se crea o platformă simplă pentru a contribui cu articole și pentru a edita articolele deja existente. În ianuarie 2001, a fost lansată Wikipedia, alături de Nupedia. Totuși, Nupedia a fost curând eclipsată de contracandidatul său, cu mult mai ușor de editat. Fragmente din Nupedia încă dăinuie online, precum o fascinantă capsulă a timpului<sup>65</sup>. Wikipedia a devenit o entitate independentă<sup>66</sup>.

Wikipedia a demarat cu trei atribute cheie. Primul a fost verkeersbordvrij. Nu doar că existau la început doar foarte puține reguli- primele cereau doar menținerea unui “punct de vedere neutru”, eliminarea materialelor ce ar crea probleme de copyright, eliminarea tuturor regulilor ce ar obstrucționa crearea enciclopediei, dar nu existau nici *gatekeepers* (cenzori). Astfel construită, Wikipedia permitea oricui, înregistrat sau nu, să scrie sau să editeze oricând o pagină, iar schimbările apăreau instantaneu. Bineînțeles, dezastrul putea apărea oricând-oricine putea să editeze o pagină din rea-voință, să posteze ceva fals, ofensator, ori lipsit de sens. Totuși, soft-ul wiki a menținut riscul greșelii foarte jos, pentru că în mod automat ținea evidența tuturor editărilor unei pagini, și astfel, utilizatorul putea să vadă fiecare editare, nu și cum a apărut editarea respectivă. Dacă cineva ar lua un articol despre Hitler, și l-ar înlocui cu “Kilroy a fost aici”, oricine ar putea schimba la loc pagina, înainte de acest act de vandalism,

<sup>60</sup> GNE Is Not an Encyclopedia, The GNE FAQ, <http://gne.sourceforge.net/eng/faq.htm> (1 iunie, 2007).

<sup>61</sup> Wikipedia, Bomis, <http://en.wikipedia.org/wiki/Bomis> (Apr. 11, 2007, 14:16 GMT).

<sup>62</sup> Stacy Schiff, *Know It All: Can Wikipedia Conquer Expertise?*, New Yorker (21 iulie, 2006), *online la* [http://www.newyorker.com/archive/2006/07/31/060731fa\\_fact](http://www.newyorker.com/archive/2006/07/31/060731fa_fact).

<sup>63</sup> Wikipedia, Nupedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Nupedia> (Apr. 30, 2007, 18:01 GMT).

<sup>64</sup> *Id.*

<sup>65</sup> Nupedia, The Free Encyclopedia, <http://nupedia.8media.org> (1 iunie, 2007).

<sup>66</sup> Posting of Timothy to Slashdot, *The Early History of Nupedia and Wikipedia: A Memoir*, <http://features.slashdot.org/features/05/04/18/164213.shtml> (Apr. 18, 2005, updated Apr. 20, 2005 19:19 GMT).

reinstalând versiunea originală cu câteva click-uri. Acest stadiu este departe de o legiferare perfectă: diferența dintre legiferatori și cetățeni este mică; reacția de a abuza nu este instantanee; și greșelile în general rămân înregistrate pe pagină, pentru curioșii ce doresc să le consulte.

Al doilea atribut cheie al Wikipediei a fost instalarea unei pagini de discuții lângă pagina principală. Aceasta permitea oamenilor să își justifice schimbările, și oricine nu era de acord, putea să opereze noi schimbări, pe care să le justifice. Schimbări controversate, operate fără justificare puteau fi editate de alți utilizatori, fără ca aceștia să depindă de judecățile altora- de altfel, absența explicațiilor pentru ceva ce rămâne neclar aducea destule argumente ca acea editare să fie privită cu scepticism. Discuțiile sigur urmau să apară, într-un sistem ce acumula ideile tuturor într-un singur articol (nu existau articole multiple pe același subiect, fiecare dintr-un alt punct de vedere, cum era cazul GNE). Pagina de discuții servea drept platformă pentru asemenea dezbateri, și îi ajuta pe noii utilizatori să traverseze de la stadiul de simplii cititori la cel de a face schimbări și la înțelegerea faptului că există un grup de oameni interesați de această pagină web pe care se operau schimbări, și cu care puteai conversa în timpul, înaintea sau după momentul editării.

Al treilea atribut crucial al Wikipediei, a fost un nucleu de editori inițiali, mulți atrași de la Nupedia, ce aveau un etos comun și expertiză considerabilă. În această fază incipientă, Wikipedia nu era cunoscută pentru mulți, și rar intra în topul celor mai căutate site-uri pe motorul de căutare Google.

Precum în cazul arhitecturii Internetului, designul original al Wikipediei a fost foarte ambițios prin anvergură, dar modest în finalizare, dedicat funcționării unui proiect fără a lua în calcul problemele ce urmau să apară, dacă flexibilitatea sa va fi abuzată. Proiectul întru chipa principiile de a-avea-încredere-în-vecinul-tău și de amânare, precum “legea lui Postel”, o regulă de aur scrisă de unul dintre fondatorii Internetului, pentru a descrie filosofia dezvoltării protocolului pe Internet: “Fiți conservatori în ceea ce faceți voi, și fiți liberali în ceea ce acceptați de la alții”<sup>67</sup>.

Fondatorii Wikipediei urmăreau aceleași scopuri, aveau aceeași atitudine în legătură cu proiectul lor, și s-au concentrat mai degrabă pe strângerea articolelor bine scrise și bine dezvoltate, decât pe deciderea asupra cui are autoritatea să construiască proiectul wiki. Normele de comportament au fost repede însușite de noii utilizatori de la utilizatorii mai vechi, printr-o educație informală, în timp ce editau articolele împreună.

Absența regulilor nu a fost de nenegociat; acesta nu era GNE. Principiul amânării sugerează să aștepti să apară o problemă, înainte să încerci să o rezolvi. El nu oferă soluții perfecte. Funcționa o deschidere absolută, până când apărea o problemă, apoi ea trebuia rezolvată. Regulile Wikipediei urmau să fie dezvoltate precum un cod de onoare, scris și editat de studenți. Erau accesibile și editabile în mod public, într-o zonă separată de zona propriu-zisă a enciclopediei<sup>68</sup>. Încearcă să editezi subit o regulă existentă sau să adaugi o regulă nouă, și imediat ea va fi schimbată în forma sa inițială, asta doar dacă nu există suficient de mulți oameni care să creadă că schimbarea făcută de tine este justificată. Majoritatea regulilor de editare nu afectează conținutul articolelor: schimbările pot fi discutate absolut separat de substanța articolului, de exemplu cum să caracterizezi copilăria lui Hitler, în articolul său biografic.

De la început au apărut ajustări minore ale softului Wikipediei, și pe măsură ce proiectul creștea, au apărut și reguli noi, datorită notorietății Wikipediei. De exemplu, au

<sup>67</sup> Cunoscut și ca “principiul puterii” *Vezi* Info. Ssci. Inst., Univ. of S. Cal., Transmission Control Protocol: DARPA Internet Program Protocol Specificatio (Jon Postel ed., Sept. 1981), *online la* <http://rfc.sunsite.dk/rfc/rfc793.html>.

<sup>68</sup> *Vezi* Wikipedia Meta-Wiki, *Wikipedia*, <http://meta.wikimedia.org/wiki/Wikipedia> (la data de 1 iunie, 2007, 08:15 GMT).

apărut editori care nu s-au întâlnit niciodată înainte, și care nu se puteau pune de acord asupra articolelor pe care le editau simultan. Unul spunea că scientologia este un “cult”, celălalt susținea că e o “religie” și schimba în articol cuvântul, apoi primul îl edita la loc, iar apărând cuvântul “cult”. Avea cineva dreptul de a își asuma o autoritate morală supremă și de a da un verdict într-un asemenea război al editorilor? Regulile wiki spun că “nu”, iar utilizatorii au dezvoltat “regula triplei editări”<sup>69</sup>. Nimeni nu poate edita articolul altcuiva mai mult de trei ori pe zi. Neînțelegerile pot fi mediate într-un mod formal sau informal, în timp ce alți utilizatori vor decide asupra punctului de vedere corect- sau dacă subiectul este atât de controversat, încât trebuie menționate în articol multiplicitatea punctelor de vedere și controversa.

La articolele ce cad deseori victime ale vandalismului, de exemplu cel despre George W. Bush, administratorii pot crea blocaje, pentru ca utilizatorii neînregistrați să nu poată opera schimbări. La nevoie, aceste blocaje, un rău necesar temporar, pot fi ridicate de către administratorii siteului<sup>70</sup>.

Cum devine un editor un administrator cu asemenea putere? Lucrând multă vreme ca editor, și apoi aplicând pentru postul de administrator. Specialiștii wiki, denumiți “birocrății”, au autoritatea de a promova pe cineva de la funcția de editor la cea de administrator, sau invers. Și în fața cui răspund birocrații? În cele din urmă, ei răspund în fața unui comitet ales de Fundația Wikimedia, sau în fața lui Jimbo Wales însuși. În prezent există doar câțiva birocrați, ei fiind investiți de alți birocrați.

Administratorii pot preveni anumiți utilizatori să editeze Wikipedia. Asemenea blocaje apar însă rar. Vandalii persistenti primesc de obicei patru avertismente. Ele sunt astfel formulate, încât se pornește de la premisa- uneori în absența probelor convingătoare- că vandalii acționează de bună credință, mai mult din spiritul experimentului pe pagini live, în timp ce ar trebui de fapt să experimenteze pe articole de tip test. Alte acte de delicvență includ ștergerea comentariilor altor utilizatori- din moment ce pagina de discuții este și ea o pagină wiki, ea poate fi editată, făcând posibilă ștergerea comentariului, în defavoarea răspunsului oferit aceluia comentariu. Amenințările cu darea în judecată constituie un alt motiv pentru blocarea cuiva<sup>71</sup>.

Blocajele pot fi aplicate împotriva unui cont individual, sau unei adrese IP, pentru cei care nu s-au înregistrat. Adresele IP, asociate cu rețele anonime, nu au voie să editeze deloc paginile de pe Wikipedia<sup>72</sup>.

Un avantaj atrage după sine un altul, oferit mai degrabă de jos în susul piramidei utilizatorilor, decât în sens invers. Fiecare utilizator înregistrat primește automat spațiu pentru pagina personală, și o pagină corespunzătoare pentru discuții cu alți wikipedieni, o platformă deschisă pentru întrebări și răspunsuri. Dacă un utilizator se dovedește extrem de constructiv, i se oferă ca recompensă “stelute”- literalmente, imaginea unei stele. Pentru a conferi o astfel de stelută, denumire împrumutată din obiceiul decorării șurilor în Germania<sup>73</sup>, trebuie doar să incluzi pe pagina respectivului utilizator imaginea unei stelute, și un comentariu exprimând

<sup>69</sup> Wikipedia Meta-Wiki, *Three-Revert Rule*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Three-revert\\_rule](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Three-revert_rule) (la data de 1 iunie, 2007, 08:15 GMT).

<sup>70</sup> Wikipedia policy prohibits “wheel wars”—cases in which a Wikipedia administrator repeatedly undoes the action of another—just as it prohibits edit wars. *Vezi* Wikipedia, *Wheel War*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wheel\\_war](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wheel_war) (la data de 30 mai, 2007 21:40 GMT). A meta-meta-rule is that while administrators do not second-guess each others’ actions without good reason, some restrictions require persistent consensus among admins—nearly any admin may unprotect a page or remove a block.

<sup>71</sup> *Vezi* Wikipedia, *Wikipedia: No Legal Threats*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:No\\_legal\\_threats](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:No_legal_threats) (la data de 30 mai, 2007 21:41 GMT).

<sup>72</sup> *De ex.*, Wikipedia Meta-Wiki, *Editing with Tor*, <http://meta.wikimedia.org/wiki/Tor> (la data de 1 iunie, 2007, 08:15 GMT) (“English Wikipedia tends to block every Tor node.”).

<sup>73</sup> Wikipedia, *Barnstar*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Barnstar> (la data de 1 iunie, 2007, 08:20 GMT).

gratitudine<sup>74</sup>. Poate orice utilizator să își confere o mulțime de steluțe, precum un dictator megaloman s-ar autodecora cu panglici? Da, însă asta ar fi contraproductiv, căci persoana respectivă ar trebui să joace un teatru ieftin, și ar trebui să își creeze identități false, astfel încât să ascundă faptul că ea însăși și-a acordat decorațiile.

\* \* \*

Wikipedia a parcurs un lung drum, de la o idee năstrușnică, la un succes global imens. Wikipedia are versiuni în toate limbile importante ale mapamondului- chiar și într-o engleză mult simplificată, pentru cei care nu stăpânesc bine această limbă- iar articolele Wikipedia sunt printre cele mai căutate în cercetările specialiștilor, în diverse sectoare. Varianta în limba engleză a depășit un milion de articole în martie 2006, și a ajuns la 2 milioane în septembrie<sup>75</sup>.

Calitatea articolelor variază foarte mult. Cele scrise pe subiecte binecunoscute pot fi extrem de informative, iar cele mai necunoscute deseori se dovedesc a fi mult mai inconsistente. Articolele despre subiecte foarte controversate precum avortul sau conflictul israeliano-arab, sunt extrem de bine scrise și documentate. Acest aspect probabil reflectă observația lui Eric Raymond în ceea ce privește dezvoltarea colaborativă a unor software gratuite: „când mai mulți utilizatori sunt atenți, toate problemele sunt superficiale”<sup>76</sup>. Raymond însă nu pretinde că această maximă a sa este valabilă și în situații dincolo de software, unde codul fie funcționează obiectiv sau nu funcționează deloc. De asemenea, Raymond susține că Wikipedia este „infestată de lunatici socialiști”: „Cu cât citești mai mult contribuțiile utilizatorilor Wikipedia, cu atât mai atrăgătoare devine Britannica”<sup>77</sup>. Însă, un studiu controversat din 2005, efectuat de *Nature*, a comparat în mod sistematic articolele științifice de pe Wikipedia și cele din *Britannica* (ediția online) și a găsit un număr similar de erori între cele două<sup>78</sup>. Wikipedia câștigă în mod indisputabil când vine vorba de viteza cu care apar articolele pe site, în special în cazul evenimentelor de o anumită notorietate. Iar orice eroare care este semnalizată, poate fi corectată instantaneu. Cei mai severi critici ai siteului Wikipedia devin parte din Wikipedia prin simpla corectare a erorilor întâlnite, cel puțin dacă sunt în continuare adepții ideii conform căreia schimbările succesive aduse unui articol tind să îl optimizeze. Astfel, remedierea unei erori nu va fi inutilă, deoarece alții o vor edita mai târziu.

### Prețul succesului

După cum am văzut, când Internetul și calculatorul personal au devenit bunuri de uz comun, succesul lor a atras o nouă suită de probleme. Email-ul nu mai este o curiozitate ci o

---

<sup>74</sup> There are many different Wikipedia barnstars that connote different things. For example, General Barnstars are awarded to describe “contributions or editing along a specific theme.” The Barnstar of High Culture, Epic Barnstar, and Ancient Ruin History Barnstar are examples of barnstars awarded “in recognition of excellent contributions” that are within one of seven major categories listed on the Main Page. Wikimedia Commons, *Barnstar*, <http://commons.wikimedia.org/wiki/Barnstar> (la data de 1 iunie, 2007, 08:30 GMT) (describing different barnstars awarded to Wikipedia contributors).

<sup>75</sup> Wikipedia, *English Wikipedia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/English\\_Wikipedia](http://en.wikipedia.org/wiki/English_Wikipedia) (la data de 1, 2007, 08:25 GMT).

<sup>76</sup> See Eric S. Raymond, *Release Early, Release Often*, in *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source By An Accidental Revolutionist* (2001), online la <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/ar01s04.html>.

<sup>77</sup> Vezi nota 2.

<sup>78</sup> Jim Giles, *Internet Encyclopaedias Go Head to Head*, *Nature News*, Dec. 14, 2005, <http://www.nature.com/news/2005/051212/full/438900a.html> (Mar.28, 2006).

necesitate pentru majoritatea dintre noi<sup>79</sup>, și posibilitatea de a contacta atât de mulți destinatari a dat naștere spam-ului, despre care se spune că reprezintă 90% din totalul email-urilor trimise<sup>80</sup>. Valoarea puterii de procesare a milioane de calculatoare conectate la Internet este deturnată pentru crearea de viruși<sup>81</sup>.

Generativitatea Wikipediei la nivelul conținutului– necesitând contribuțiile necoordonate a zeci de mii de oameni– include posibilitatea unei vulnerabilități viitoare, acum că se bucură de succes. Până în prezent, Wikipedia a făcut față celor mai evidente pericole. Vandalii sunt o prezență iritantă dar sunt ținuti sub control de numărul membrilor Wikipedia care monitorizează articolele și le corectează pe acelea care au fost deteriorate. Se pare că unor membri Wikipedia chiar le place această misiune, declarând că aparțin așa numitei Unități de combatere a vandalismului, și dacă vandalismul este legat de fraudă primesc și o stea în calitatea de „apărător al wiki-ului”<sup>82</sup>. Alții au scris coduri pentru a detecta cazurile evidente de vandalism și a le modifica în mod automat<sup>83</sup>. Și mai este și opțiunea de a bloca paginile care atrag în mod consistent intervenții neavenite din partea utilizatorilor anonimi.

Dar, tot așa cum există metode mai clare de a contracara acțiunea virușilor într-adevăr malițioși asupra calculatoarelor decât există posibilități de a acționa în zonele cenușii, vandalii reprezintă problema cel mai ușor de rezolvat pentru Wikipedia. Controversa binecunoscută legată de John Seigenthaler Sr., un renumit editor și consilier al lui Robert F. Kennedy, ne poate lămuri în acest sens. Un utilizator a modificat articolul Wikipedia despre Seigenthaler, sugerând că la un moment dat acesta ar fi fost suspect în asasinările lui John și Robert Kennedy<sup>84</sup>. Afirmatia era falsă dar nu era un act manifest de vandalism, și a trecut neobservată timp de patru luni până când un prieten de a lui Seigenthaler l-a alertat pe acesta, înlocuind articolul respectiv cu biografia oficială a lui Seigenthaler, care la rândul său a fost înlocuită de un paragraf scurt, parte a politicii de evitare a acuzațiilor de încălcare a dreptului de autor<sup>85</sup>. Când Seigenthaler l-a contactat pe Jimbo Wales, acesta din urmă a cerut administratorilor să înlăture istoria textului inițial de pe Wikipedia<sup>86</sup>. Seigenthaler a scris apoi un editorial pentru USA Today condamnând natura calomnioasă a articolului din Wikipedia și

<sup>79</sup> Except for those younger users that shun it for more instantaneous forms of messaging. *Vezi* Nate Anderson, *Teens: E-mail Is for Old People*, *Ars Technica*, Oct. 2, 2006, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20061002-7877.html>.

<sup>80</sup> Gregg Keizer, *Spam Sets Record, Accounts for 94 Percent of E-mail*, *IT News*, Jan. 11, 2007, [http://www.itnews.com.au/newsstory.aspx?CIaNID\\_44188](http://www.itnews.com.au/newsstory.aspx?CIaNID_44188).

<sup>81</sup> *Vezi supra* Cap. 3.

<sup>82</sup> *Vezi* Wikipedia, *Wikipedia: Counter-Vandalism Unit*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Counter-Vandalism\\_Unit](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Counter-Vandalism_Unit) (la data de 30 mai, 2007, 17:40 GMT); Wikipedia, *Wikipedia: Barnstars*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Barnstars> (la data de Sep. 30, 2007, 00:18 GMT) (“The Defender of the Wiki may be awarded to those who have gone above and beyond to prevent Wikipedia from being used for fraudulent purposes. It was created after the 2004 Indian Ocean earthquake, when a fraudulent charity tried to take advantage of the widespread media coverage of the article.”).

<sup>83</sup> *Vezi, de ex.*, Wikipedia, *User: MartinBot*, <http://en.wikipedia.org/wiki/User:MartinBot> (la data de 30 mai, 2007, 17:41 GMT).

<sup>84</sup> Intrarea actuala din Wikipedia statueaza : “Pentru o scurta perioada de timp, [Seigenthaler] s-a gandit ca este direct implicat in atat in asasinarea lui Kennedy cat si a fratelui sau, Bobby. Nu s-a putut dovedi insa niciodata nimic.” John Seigenthaler, *A False Wikipedia ‘Biography,’ USA Today*, Nov. 29, 2005, *online la* [http://www.usatoday.com/news/opinion/editorials/2005-11-29-wikipedia-edit\\_x.htm](http://www.usatoday.com/news/opinion/editorials/2005-11-29-wikipedia-edit_x.htm).

<sup>85</sup> Wikipedia, *Seigenthaler Controversy*, [http://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Seigenthaler\\_Sr.\\_Wikipedia\\_biography\\_controversy](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Seigenthaler_Sr._Wikipedia_biography_controversy) (1.06.2007).

<sup>86</sup> Wikipedia, *Deletion Log*, [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special%3ALog&type=delete&user=Essjay&page=John\\_Seigenthaler\\_Sr](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Special%3ALog&type=delete&user=Essjay&page=John_Seigenthaler_Sr) (la data de 1 iunie, 2007, 09:00 GMT) (permitand utilizatorilor sa parcurga stergerile pentru o pagina anume din Wikipedia).

legea care nu obligă Wikipedia să-și asume responsabilitatea pentru cele scrise de un editor anonim<sup>87</sup>.

De atunci membrii Wikipedia sunt de acord că biografiile diferitelor persoane sunt un subiect sensibil, și sunt încurajați să supună informațiile fără sursă sau cele cu potențial calomnios atenției celorlalți membrii Wikipedia. Jimbo și un grup de alți oficiali Wikipedia își rezervă dreptul nu numai de a edita un articol – ceea ce orice membru poate face – dar și să îi modifice istoria de redactare astfel încât publicul nu va ști niciodată faptul că Wikipedia a afirmat vreodată ceva despre un anumit subiect, cum a fost cazul fragmentului calomnios din articolul despre Seigenthaler. O astfel de practică are loc nu sub incidența vreunei legi – în Statele Unite, legea federală protejează agregatorii de informații cu responsabilitate pentru afirmațiile defăimătoare făcute de sursele independente de informații<sup>88</sup> – ci sub formă de declarație etică.

Totuși, motivul pentru care fragmentul despre Seigenthaler a rămas neșemnalat atât timp se datorează probabil faptului că nu multă lume l-a remarcat. Până la apariția editorialului lui Seigenthaler, acesta nu era o figură publică la nivel național. Chiar Jimbo a atribuit această trecere cu vederea creșterii vitezei cu care apar și sunt editate articolele pe Wikipedia, copleșind wikipediienii care supraveghează editarea articolelor. În urma incidentului Seigenthaler, Wikipedia și-a modificat software-ul wiki astfel că utilizatorii înregistrați să nu poată crea noi articole ci doar să le editeze pe cele existente<sup>89</sup>. (Bineînțeles, oricine se poate încă înregistra.)

Această modificare rezolvă problema vandalismului sub impulsul momentului, dar nu restricționează noua categorie de wikipediieni, undeva între membru dedicat al comunității și adolescentul vandal, categorie care este sursa unor probleme mult mai greu de soluționat. Acestui tip de wikipedian îi pasă foarte puțin de actul social de colaborare cu alți utilizatori pentru a crea un articol Wikipedia. Acum, întrucât un număr ridicat de cititori consultă Wikipedia ca și resursă, mulți ajungând pe site prin intermediul motoarelor de căutare, conținutul Wikipedia are consecințe ce depășesc comunitatea de utilizatori-editori ai enciclopediei.

Unul din standardele dezvoltate de comunitatea Wikipedia este acela că utilizatorii nu pot crea sau edita articole despre ei înșiși, și nici nu își pot îndemna prietenii să facă acest lucru. În schimb, sunt încurajați să facă lobby pe pagina de discuție a articolului ca alți editori să efectueze corecturile sau adăugirile necesare. (Jimbo și-a exprimat regretul că și-a editat propriul articol în Wikipedia violând astfel această politică)<sup>90</sup>.

Care este situația companiilor sau a consilierilor politici? Când un număr de modificări au fost aduse unor articole Wikipedia despre anumiți politicieni de pe adrese IP de pe Capitol Hill, wikipediienii au făcut incidente publice și au încercat să determine politicienii respectivi să denunțe perierea propriilor articole<sup>91</sup>. În unele cazuri, această metodă a funcționat. După ce șeful de stat major al congressmanului Marty Meehan a editat articolul despre acesta pentru a șterge promisiunea electorală a lui Meehan de a servi un număr limitat

<sup>87</sup> Vezi 47 U.S.C. § 230 (c)(1) (2000); Seigenthaler, *supra* nota 45.

<sup>88</sup> 47 U.S.C. § 230 (c)(1) (2000); vezi de asemenea și Ken S. Myers, *Wikimmunity: Fitting the Communications Decency Act to Wikipedia*, 20 Harv. J.L. & Tech. 163 (2006) (concluzionnd ca Wikipedia ar fi imuna sub prevederile CDA § 230). There is an unexplored doctrinal issue with CDA § 230: Wikipedia's unusual structure makes it difficult to ascertain whether a Wikipedia editor should be deemed an agent of Wikipedia for liability purposes, just as a reporter for an online newspaper, as the newspaper's agent, can make statements that give rise to liability for the paper, CDA § 230 notwithstanding.

<sup>89</sup> Michael Snow, Article Creation Restricted to Logged-in Editors (Dec. 5, 2005), [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia\\_Signpost/2005-12-05/Page\\_creation\\_restrictions](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_Signpost/2005-12-05/Page_creation_restrictions).

<sup>90</sup> Vezi și *supra* nota 19.

<sup>91</sup> Wikipedia, *Congressional Staffer Edits to Wikipedia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Congressional\\_staffer\\_edits\\_to\\_Wikipedia](http://en.wikipedia.org/wiki/Congressional_staffer_edits_to_Wikipedia) (la data de 1 iunie, 2007, 09:00 GMT).

de termene, și a înlocuit textul întregului articol cu biografia acestuia, Meehan a repudiat schimbările, făcând publică o declarație conform căreia a fost o pierdere de energie și timp din partea echipei sale să modifice articolul („deși în realitate nu a durat mai mult de 11 minute”) deoarece „face parte din viața unui reprezentant ales să fie subiectul unor discuții, comentarii sau critici pe Internet”<sup>92</sup>. Replica lui Meehan a ocolit întrebarea referitoare la maniera în care politicienii ar trebui să reacționeze la informațiile despre propriile persoane pe care le consideră false sau înșelătoare. Ceea ce este sigur însă este că, dacă *New York Times* ar publica o informație dăunătoare despre un politician, acest ar scrie probabil o scrisoare redacției pentru a clarifica situația.

Dacă articolul de pe Wikipedia despre Wal-Mart este unul dintre primele rezultate oferite de motoarele de căutare, este important pentru Wal-Mart să se asigure că articolul este favorabil – sau chiar mai mult, omițând informații, care ar putea fi relevante sau adevărate pentru companie dar care însă ar putea afecta imaginea acesteia. Ce poate face un grup de voluntari când o companie sau un politician insistă să editeze un articol? Până în momentul de față, răspunsul la o astfel de întrebare a fost menținerea stării de fapte, presupunând că toți editorii sunt bine intenționați și că există putere epistemică în mulțime<sup>93</sup>. Dacă numărul editorilor obiectivi dar competenți îl depășește pe cel al editorilor motivați de interese, atunci articolele acestora din urmă vor fi revizuite sau modificate. Dacă aceștia persistă, pot fi blocați cu ajutorul regulii celor trei revocări.

În august 2006, a fost lansată o companie numită MyWikiBiz pentru a ajuta promovarea persoanelor individuale și companiilor pe Wikipedia. "Dacă compania sau organizația dumneavoastră are deja un articol pe Wikipedia, va felicităm - serviciile noastre nu sunt pentru dumneavoastră. Însă, dacă afacerii dumneavoastră îi lipsește un articol bine documentat pe Wikipedia, citiți mai departe! Suntem aici să va ajutăm!"<sup>94</sup> MyWikiBiz oferă să creeze un ciot pe Wikipedia de trei până la cinci propoziții despre o companie cu câteva linkuri la prețul de 49 de dolari. Un "articol standard" costă 79 de dolari cu o taxă adițională de 99 de dolari care include verificarea articolului de pe Wikipedia după un an "pentru a vedea dacă mai sunt necesare modificări."<sup>95</sup>

Reacția Wikipediei la serviciile MyWikiBiz a fost rapidă. Jimbo însuși a blocat contul firmei respective pe Wikipedia datorită "faptului aceasta este plătită pentru serviciile oferite."<sup>96</sup> Blocarea contului pe termen nelimitat a fost unul din foarte puținele astfel de acțiuni efectuate de Jimbo în istoria Wikipedia. Wales a vorbit cu firma respectivă la telefon în aceeași zi și a declarat că au ajuns la o înțelegere. Identificând problema ca fiind un conflict de interese și comportament necorespunzător, ce rezultă din faptul că „editorii sunt plătiți de către cei care constituie subiectele articolelor scrise de ei”, Wales a afirmat că MyWikiBiz a fost de acord să posteze articole obiective, cu surse verificate, despre clienții săi, pe propriul site, pe care wikipedienii apoi pot alege să încorporeze după cum doresc în Wikipedia.<sup>97</sup> Alți wikipedieni nu au fost de acord cu un astfel de rezultat conservator, fiind de părere că un conținut bun ar trebui judecat după meritele sale, fără o regulă generală interzicând editarea directă în schimbul unui profit de către o firmă ca și MyWikiBiz.

Înțelegerea a durat foarte puțin. Articolele scrise de MyWikiBiz au fost propuse pentru ștergere – la rândul său, un proces care presupune o discuție între wikipedienii interesați și apoi un administrator decide dacă s-a ajuns la un consens în ceea ce privește ștergerea

<sup>92</sup> *Time on Wikipedia Was Wasted*, Loewll Sun, Jan. 28, 2006.

<sup>93</sup> *Vezi in general* James Surowiecki, *The Wisdom of Crowds* (2004).

<sup>94</sup> Centiare, Directory: MyWikiBiz, <http://www.centiare.com/Directory:MyWikiBiz> (1.06.2007, 09:05 GMT).

<sup>95</sup> *Id.*

<sup>96</sup> Wikipedia, *User Talk:MyWikiBiz*, [http://en.wikipedia.org/wiki/User\\_talk:MyWikiBiz/Archive\\_1](http://en.wikipedia.org/wiki/User_talk:MyWikiBiz/Archive_1) (la data de 1 iunie, 2007, 09:05 GMT).

<sup>97</sup> E-mail trimis de Jimmy Wales, fondatorul Wikipedia, catre WikiEN-1 mailing list, *about My WikiBiz* (Aug. 9, 2006, 02:58 PM), <http://www.nabble.com/MyWikiBiz-tf2080660.html> .

articolului. MyWikiBiz a participat în acele discuții și chiar a convins câțiva wikipedieni să revină asupra obiecțiilor împotriva articolelor datorită surselor acestora. Wales însuși a participat la una din discuții, susținând că înțelegerea anterioară a fost denaturată și, după ce a avertizat MyWikiBiz că se joacă cu focul, a blocat accesul firmei pentru ceea ce el considera ca fiind „spamming”, bombardarea Wikipediienilor cu publicitate corporativă în loc de articole obiective.

Drept rezultat, MyWikiBiz a intrat în „hibernare”, conform fondatorului său, care susține că toate sursele, chiar și cele comerciale, ar trebui să joace un rol în contribuțiile Wikipedia, în special deoarece sursele pentru majoritatea articolelor nu se pot identifica personal chiar dacă sunt prezentate sub pseudonimele membrilor Wikipedia. Regulile privind identitățile wikipediienilor au evoluat și ele. În 2007, utilizatorul Wikipedia Essjay, administratorul care a s-a ocupat de informațiile defăimătoare referitoare la Seigenthaler, a fost acuzat că nu a spus adevărul în legătură cu datele personale. Essjay susținuse că este profesor de teologie și chiar a contribuit la numeroase articole Wikipedia pe domeniul respectiv. Când Jimbo Wales l-a contactat pentru a discuta despre oportunitatea unui loc de muncă în cadrul companiei sale, Wikia, adevărata identitate a lui Essjay a fost dezvăluită. În realitate, acesta era un editor de 24 de ani, fără facultate. Editările sale anterioare- și discuțiile în care i-a menționat acreditarea- au fost supuse criticii. În urma controverselor, și după ce comunitatea Wikipedia i-a cerut-o<sup>98</sup>, Jimbo a propus o nouă regulă conform căreia acreditările administratorilor Wikipedia care le menționează să fie verificate<sup>99</sup>. Essjay s-a retras de pe siteul Wikipedia<sup>100</sup>.

\*\*\*

Un avocat ar putea examina aceste incidente pe Wikipedia și ar putea observa un proces confuz care ar putea conduce la o neînțelegere în ceea ce privește esența: utilizatori anonimi în permanentă schimbare; un stăpân cu puteri absolute care fie poate, fie nu poate să acționeze unilateral<sup>101</sup>; un set de reguli acum destul de mare pentru a deveni ambiguu și confuz, dar prea restrâns să se poată adresa tuturor problemelor ce apar. Iar Wikipedia, în mod indiscutabil, nu este o democrație: o decizie este luată prin atingerea unui consens, nu prin vot. Același lucru poate fi afirmat în legătură cu procesul de dezvoltare pentru protocoalele tehnice fundamentale ale Internetului, care este la fel de poros<sup>102</sup>. IETF (Internet Engineering Task Force) nu are membri, oricine poate participa. În același timp, însă, această comunitate este dominată de o proliferare de standarde și norme create pentru a canaliza disputele într-o direcție productivă, precum și de persoane venerate, care însă nu au fost alese în pozițiile de

<sup>98</sup> Wikipedia, *User:Essjay/RFC*, <http://en.wikipedia.org/wiki/User:Essjay/RFC> (1.06.2007, 09:00 GMT).

<sup>99</sup> See Noam Cohen, *After False Claim, Wikipedia to Check Degrees*, N.Y. Times, Mar. 12, 2007, at C8, available at <http://www.nytimes.com/2007/03/12/technology/12wiki.html>.

<sup>100</sup> Wikipedia, *User talk:Essjay*, [http://en.wikipedia.org/wiki/User\\_talk:Essjay](http://en.wikipedia.org/wiki/User_talk:Essjay) (Apr. 18, 2007, 18:11 GMT).

<sup>101</sup> *Vezi, de ex., Wikipedia, Wikipedia: Requests for Arbitration/Pedophilia Userbox Wheel War*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Requests\\_for\\_arbitration/Pedophilia\\_userbox\\_wheel\\_war](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Requests_for_arbitration/Pedophilia_userbox_wheel_war)

#Jimbo\_as\_the\_ultimate\_authority (30 mai, 2007, 21:58 GMT), in which Wikipedia editors and administrators warred over whether to permit a Wikipedia user to identify himself as a pedophile on his Wikipedia user page. Jimbo ultimately cut the debate short by removing the label and banning its return, and the Wikipedia arbitration committee recognized Jimbo's powers, subject to review by the Wikimedia Foundation's board of trustees, to pretermite what would otherwise be a decision handled through other processes. On the other hand, Jimbo's creation of a new Wikipedia article for Mizoli's Meats, a South African butcher shop, was deleted by a sysop twenty-two minutes later, deemed manifestly unworthy of inclusion. *Vezi* David Sarno, *Wikipedia Wars Erupt*, L.A. Times, Sept. 30, 2007, online la <http://www.latimes.com/entertainment/news/newmedia/la-ca-webscout30sep30.1.6497628.story>.

<sup>102</sup> *Vezi* A. Michael Froomkin, *Habermas@Discourse.net: Toward a Critical Theory of Cyberspace*, 116 Harv. L. Rev. 749 (2003).

autoritate pe care le ocupă, și care ar putea influența dezvoltarea standardelor Internetului<sup>103</sup>. Pe măsură ce acesta s-a extins, standardele și normele IETF au fost testate de persoane din afara comunității care nu erau de acord cu acestea. Corporațiile financiare au devenit repede interesate de dezvoltarea protocoalelor pentru Internet, fiind motivate mai degrabă de intenții pecuniare decât de argumente privind eficiența tehnică. IETF a evitat atacul pe aceste probleme deoarece standardele acestea nu sunt impuse de ei; firmele care creează componente de rețea, sau furnizorii de servicii Internet contra cost, au ultimul cuvânt în ceea ce privește felul în care funcționează routerele. Deși favorabil, sprijinul acordat de IETF pentru un standard sau altul nu este decisiv. În cazul Wikipediei, deciziile luate de editori și administratori pot afecta reputații în viața de zi cu zi deoarece articolele sunt vii și vizibile datorită motoarelor de căutare, companiile nu aleg să „adopte” în mod individual Wikipedia la fel cum adoptă standardele Internetului.

Totuși, expansiunea stângace a Wikipediei împreună cu regulile care guvernează crearea și editarea articolelor a rămas până în momentul de față o poveste de succes. Este, de fapt, a operă neterminată al cărui succes este definit de existența – și creșterea – grupului de editori care aderă și impun etosul siteului, în mijlocul unui flux de utilizatori care nu cunosc acest etos. Succesul Wikipediei, așa cum este el, se datorează unei combinații haotice între instrumente tehnice în permanentă optimizare și convenții sociale care dezvăluie și reflectă angajamentele personale ale unui grup cheie de editori să se implice în dezbateri despre subiecte care îi interesează. Împreună, aceste instrumente și convenții facilitează noțiunea de „netizenship”, cetățenie pe Internet, și anume apartenența la un proiect pe Internet care include alte persoane, în loc de a ne referi la Internet ca fiind locul și instrumentul de transmitere a informațiilor sau un serviciu de cash-and-carry oferit de un furnizor separat, responsabil pentru conținutul acestuia.

### Valoarea cetățeniei pe Internet

Trăim într-un stat de drept atunci când oamenii sunt tratați egal, indiferent de puterea sau statutul lor; când regulile care li se aplică se nasc legitim, având consimțământul celor guvernați; când acele reguli sunt clar stipulate; și când există o sursă imparțială și independentă care pune în aplicare acele reguli<sup>104</sup>.

În pofida unei dezordini aparente a procesului și utilizatorilor, Wikipedia a trasat un drum remarcabil urmând aceste reguli. Deși diferiți utilizatori au diverse grade de pricepere, oricine se poate înregistra și oricine, dacă este destul de dedicat, poate ajunge la statutul de administrator. Și cu toate că Jimbo Wales are o influență extraordinară, puterea sa asupra Wikipediei depinde în mare măsură de consimțământul celor guvernați - de deciziile

<sup>103</sup> Jon Postel a fost editorul RFC timp de 28 de ani, selectând care drafturi ale cererilor să fie publicate ca IETF RFCs. RFC Editor et al., RFC 2555; 30 Years of RFCs (Apr. 7, 1999), <http://www.ietf.org/rfc/rfc2555.txt>. El a fost de asemenea responsabil de Internet Assigned Numbers Authority, nume dat funcțiilor indelinite în alocarea adreselor IP. Vezi Jonathan Zittrain, *ICANN: Between the Public and the Private*, 14 Berkeley Tech. L.J. 1071 (1999); Todd Wallack & Ellen Messmer, *Industry Asks: Who Is Jon Postel?*, Network World (Apr. 21, 1997), <http://www.networkworld.com/news/0421postel.html>.

<sup>104</sup> See Rachel Kleinfeld Belton, *Competing Definitions of the Rule of Law* (Jan. 2005), *online la* <http://www.carnegieendowment.org/files/CP55.Belton.FINAL.pdf>; *vezi, de asemenea, si* Democracy and the Rule of Law (Adam Przeworski & Jose Maria Maravall eds., 2003); Albert Vann Dicey, *Introduction To The Study of the Law of the Constitution* 175–336 (5th ed. 1897); Friederich A. Hayek, *The Constitution of Liberty* 162–76 (1960); Charles de Montesquieu, *Montesquieu: The Spirit of the Law* (Anne M. Cohler et al. eds., 1989); Samuel Rutherford, *Lex, Rex, or the Law and the Prince* (1998); Philip Selznick, *American Society and the Rule of Law*, 33 *Syracuse J. Int'l L. & Com.* 29 (2005); Barry R. Weingast, *The Political Foundations of Democracy and the Rule of Law*, 91 *Am. Pol. Sci. Rev.* 245 (1997); Anthony M. Kennedy, *Assoc. Justice, U.S. Supreme Court*, Speech at the American Bar Association Annual Meeting (Aug. 9, 2003)(revizuit Aug. 14, 2003), *online la* [http://www.supremecourtus.gov/publicinfo/speeches/sp\\_08-09-03.html](http://www.supremecourtus.gov/publicinfo/speeches/sp_08-09-03.html); Wikipedia, *Rule of Law*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Rule\\_of\\_law](http://en.wikipedia.org/wiki/Rule_of_law) (la data de 1 iunie, 2007, 08:30 GMT).

individuale a sute de administratori, oricare dintre aceștia fiind în măsură să se conteste reciproc, sau să-l conteste pe Jimbo, dar care tind să conlucreze pentru că împărtășesc o viziune comună asupra Wikipediei. Implementarea efectivă a regulilor depinde, la rândul ei, de miile de editori activi care își pot exercita puterea prin zecile de mii de decizii pe care le iau atunci când editează și reeditează articolele de pe Wikipedia. Comportamentele care devin practici constante sunt, până la urmă, descrise și codificate ca potențiale reguli, unele dintre ele fiind apoi puse în practică, în cadrul unui proces de revizuire continuă.

Într-o conversație extraordinară desfășurată între wikipedieni într-o cameră de chat și înregistrată online, Wales însuși se plânge că Larry Sanger e creditat în mai multe articole despre Wikipedia drept "cofondator" al enciclopediei. Dar în afara câtorva momente pe care le-a regretat apoi public, Wales nu a editat vreun articol și nici nu i-a instruit pe alții în mod direct să facă modificări specifice, deoarece astfel ar încălca regula privind editarea articolelor despre sine. În schimb, dovedește că atunci când folosirea termenului de cofondator trece neobservată, ea este incorectă, și îi roagă pe oameni să ia în considerare îmbunătățirea ei<sup>105</sup>. Uneori, articolele de pe Wikipedia- aflate într-un flux continuu- despre Wikipedia menționează că denumirea lui Sanger drept "cofondator" este controversată. Un alt exemplu al faptului că puterea directă este limitată îl constituie lupta Angelei Beesley, pe atunci membru în Comitetul Wikimedia Foundation, să fie șters articolul despre ea. Cererea i-a fost respinsă categoric, administratorii concluzionând că era o persoană destul de importantă pentru a se justifica un articol despre ea<sup>106</sup>. (A încercat din nou după ce a demisionat din Comitetul Fundației, dar tot în zadar.)<sup>107</sup>

\*\*\*

Wikipedia- cu sprijinul multor wikipedieni- a dezvoltat un sistem de guvernare proprie care prezintă multe indicii ale statului de drept, fără a se baza pe autorități sau limite exterioare. În timp ce nu caută reglementări exterioare, politica Wikipediei în ceea ce privește încălcări ale drepturilor de autor exprimă fără îndoială dorința de a integra legea, și nu de a o respinge. Într-adevăr, politica sa de copyright e mult mai strictă decât o cer regulile majore ale jurisdicției. În Statele Unite, Wikipedia ar putea aștepta înștiințări formale ale unor încălcări specifice înainte de a șterge materialele fără drept de autor<sup>108</sup>. Însă, în pofida faptului că Wales însuși este fan al lui Ayn Rand<sup>109</sup>- a cărei filosofii a "obiectivismului" se intersectează cu idealurile libertariene, un triumf al individului asupra grupului- Wikipedia este un demers comunitar prin excelență<sup>110</sup>. Construirea și editarea enciclopediei se face în grupuri, deși

<sup>105</sup> Wiki Truth, *Jimbo Found Out*, [http://www.wikitruth.info/index.php?title=Jimbo\\_Found\\_Out](http://www.wikitruth.info/index.php?title=Jimbo_Found_Out) (1.06.2007).

<sup>106</sup> Wikipedia, *Articles for Deletion/Angela Beesley*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Articles\\_for\\_deletion/Angela\\_Beesley](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Articles_for_deletion/Angela_Beesley) (6.01.2007, 19:17 GMT).

<sup>107</sup> Wikipedia, *Articles for Deletion/Angela Beesley (3rd nomination)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Articles\\_for\\_deletion/Angela\\_Beesley\\_\(3rd\\_nomination\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Articles_for_deletion/Angela_Beesley_(3rd_nomination)) (3 mai, 2007, 16:46 GMT).

<sup>108</sup> 17 U.S.C. § 512 (2000); *vezi de asemenea si* Wikipedia, *Online Copyright Infringement Liability Limitation Act*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_Copyright\\_Infringement\\_Liability\\_Limitation\\_Act](http://en.wikipedia.org/wiki/Online_Copyright_Infringement_Liability_Limitation_Act) (furnizeaza rezumatul a 512 prevederi 512 ale DMCA) (1.06. 2007, 09:00 GMT); *supra* Ch. 5, nota 83 si textul insotitor.

<sup>109</sup> RU Sirius, *Jimmy Wales Will Destroy Google*, 10 Zen Monkeys (Jan. 29, 2007), <http://www.10zenmonkeys.com/2007/01/29/wikipedia-jimmy-wales-rusirius-googleobjectivism/>.

<sup>110</sup> Communitarianism is a social theory that rejects the devaluation of community. In asserting that family, friends, and social groups are important to the good life, communitarians focus on three themes: the importance of social context and tradition for meaning-making, the self's social nature, and the community's normative value. Each of these themes suggests the importance of allowing individuals to participate freely in various aspects of society and to shape the society in which they live. *Vezi* Alasdair MacIntyre, *Concept of a Tradition*, in *Liberalism and its Critics* 125, 142 ("We all approach our own circumstances as bearers of a particular social identity. I am someone's son or daughter, someone else's cousin or uncle; I am a citizen of this or that city, a member of this or that guild or profession; I belong to this claim, that tribe, this notion. Hence what is good for me has to be the good for one who inhabits these roles."); Michael J. Sandel, *Justice and the Good*, in *id.*, 159,

structura unui wiki le permite, de cele mai multe ori, grupurilor mari să se despartă în mod firesc în unități ușor de gestionat. Astfel, în jurul fiecărui articol se coagulează o nano-comunitate, adesea formată din cinci până la douăzeci de persoane, cărora li se alătură în trecere editori neaxați pe un subiect specific, dar care îndeplinesc cu plăcere sarcini precum formatarea sau clasificarea articolelor. (Uneori articole despre aproximativ același subiect se pot dezvolta independent, cazuri în care are loc o negociere între cele două grupuri de editori dacă și cum să le îmbine.)

Această structură e o formă firească a ceea ce constituționaliștii ar numi subsidiaritate: forme "mai înalte", centralizate de rezolvare a disputelor sunt rezervate pentru cazuri speciale, în timp ce munca și deciziile de zi cu zi se iau în grupuri mici, "la nivel local".<sup>111</sup> Deciziile sunt luate de cei mai familiarizați cu problema, evitând procesele de durată ale sistemelor ierarhice. Această subsidiaritate mai este exprimată și prin grupările majore constituite în funcție de limbă. Fiecare versiune a Wikipediei într-o altă limbă își stabilește propriile reguli, modalități de punere în practică și norme. Câteodată, acestea pot urmări standarde naționale sau culturale- în mod firesc oamenii din Polonia editează în principal versiunea în poloneză a Wikipediei- dar alte ori ei trec aceste granițe lingvistice. Versiunea în chineză deservește China continentală (atunci când nu e cenzurată de guvern, cum se întâmplă adesea)<sup>112</sup>, Hong Kong-ul, Taiwanul și pe numeroșii vorbitori de chineză împrăștiați prin lume<sup>113</sup>.

Atunci când apar dispute, consensul e pus mai presus de formalitate, și linia de demarcație dintre subiect și regulator e subțire. În timp ce nu toată lumea are prerogativele unui administrator, folosirea acestor prerogative e rezervată abuzurilor persistente, mai degrabă decât folosirii zilnice. Deciziile și munca editorilor ca și colectiv- adică a aceluia care aleg să participe- construiesc enciclopedia, sau nu. Și majoritatea acestora- cel puțin până la invazia consilierilor politici, a firmelor de relații publice și a altor străini din punct de vedere cultural- subscriu ideii că există o diviziune între substanță și proces și că se poate face apel la reguli independente de conținut, pe baza cărora să se ajungă la un meta-acord, chiar dacă editorii continuă disputa asupra unui fapt sau amănunt dintr-un anumit articol.

Aceasta este esența legii: ceva mai cuprinzător decât un exercițiu arbitrar de forță și ceva cu însemnătate mai mare decât un pretext pentru a utiliza forța, formulat în termeni neutri doar în scopul acceptabilității sociale. A fost redescoperită în rândul celor care adesea

165 (Sandel ed., 1984) ("[I]n so far as our constitutive self-understandings comprehend a wider subject than the individual alone, whether a family or tribe or city or class or nation or people, to this extent they define a community in the constitutive sense. And what marks such a community is not merely a spirit of benevolence, or the prevalence of communitarian values, or even 'shared final ends' alone, but a common vocabulary of discourse and a background of implicit practices and understandings within which the opacity of the participants is reduced if never finally dissolved."); Michael Walzer, *Thick and Thin* 27 (1984) (arguing that meaning is made with reference to particular social contexts that are "shared across a society, among a group of people with a common life"); vezi și Daniel Bell, *Communitarianism and Its Critics* (1993); Robert Nisbet, *The Quest for Community* (1953); Cass R. Sunstein, *Beyond the Republican Revival*, 97 *Yale L.J.* 1539 (1988); Robert J. Condlin, *Bargaining with a Hugger: The Weakness and Limitations of a Communitarian Conception of Legal Dispute Bargaining, Or Why We Can't All Just Get Along* (Berkeley Press Legal Series, Working Paper No. 1194), online la [http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=robert\\_condlin](http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=robert_condlin).

<sup>111</sup> Vezi Europa Glossary, Subsidiarity, [http://europa.eu/scadplus/glossary/subsidiarity\\_en.htm](http://europa.eu/scadplus/glossary/subsidiarity_en.htm) (1 iunie 2007); Wikipedia, *Subsidiarity*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Subsidiarity> (la data de 1 iunie, 2007, 09:00 GMT).

<sup>112</sup> Vezi IDG News Serv., *Chinese Censors Block Access to Wikipedia*, *ITWorld*, 14 iunie, 2004, <http://www.itworld.com/Tech/2987/040614wikipedia/>; Wikipedia, *Blocking of Wikipedia in Mainland China*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Blocking\\_of\\_Wikipedia\\_in\\_mainland\\_China](http://en.wikipedia.org/wiki/Blocking_of_Wikipedia_in_mainland_China) (la data de 1.06.2007, 08:45 GMT).

<sup>113</sup> Nu toate versiunile de Wikipedia aplica aceiași politica. Spre exemplu, Wikipedia de limba germana recent a instituit un proiect pilot pentru a avea versiuni concurente ale unei pagini — stabila și instabila — astfel încât modificările trebuie aprobate de un editor oficial înainte de a fi disponibile online. Acest plan a fost creat pentru a preveni vandalismul și a permite și modificarea paginilor anterior editate în regim protejat. Vezi Daniel Terdiman, *Can German Engineering Fix Wikipedia*, *CNET News.com*, Aug. 23, 2006, [http://news.com.com/2100-1038\\_3-6108495.html](http://news.com.com/2100-1038_3-6108495.html).

afișează puțin respect pentru suveranitatea legii "reale", respectând-o nu din acord civic sau mândrie, ci deoarece pun într-o balanță cinică pedepsele dacă sunt prinși și beneficiile încălcării legii. Într-adevăr, ideea că un "punct de vedere neutru" ar exista, și că acesta poate fi determinat între oameni care sunt în dezacord, este una extrem de ciudată, poate chiar naivă. Totuși, ea este evocată cu toată seriozitatea și, uneori chiar cu productivitate, pe Wikipedia. Amintiți-vă observația expertului în trafic referitor la semnele de circulație și comportamentul uman: "Cu cât regulile sunt mai numeroase, cu atât simțul responsabilității este mai scăzut."<sup>114</sup> Wikipedia ne demonstrează, chiar dacă doar pentru un singur moment și în circumstanțe fortuite, că reversul este de asemenea valabil: cu cât regulile sunt mai puține, cu atât simțul responsabilității personale este mai crescut.

Wikipedia ne arată că naivitatea artizanilor Internetului de a construi o tehnologie de rețea generativă poate fi justificată nu doar la nivelul tehnic al Internetului, ci și la nivelul conținutului. Sistemul idiosincronic care a produs coduri executabile în rândul artizanilor talentați (sau nu atât de talentați) a fost reprodus de scriitori și artiști.

Wikipedia are o ultimă supapă de siguranță care încurajează contribuția din bună credință și împiedică eventualele abuzuri de putere în rândul administratorilor și birocratilor: conținutul de pe Wikipedia e sub licență, astfel încât oricine îl poate copia și edita, dacă atribuie sursa și pune mai departe la dispoziție conținutul sub aceleași condiții<sup>115</sup>. Astfel, conținutul de pe Wikipedia poate fi vândut sau folosit în mod comercial, atâta timp cât nu este apropiat- cei care folosesc conținut de pe Wikipedia nu pot cere drepturi de autor pentru conținut care derivă din acesta. În acest mod, siteuri de tip dot-com precum Answers.com oglindesc tot conținutul de pe Wikipedia și expun bannere de reclamă pentru a face bani, lucru pe care Jimbo Wales a jurat că nu-l va face niciodată pe Wikipedia<sup>116</sup>. (O listă menținută pe Wikipedia conține zeci de exemple de asemenea copii.)<sup>117</sup> Copiile pot cauza probleme unor oameni precum John Seigenthaler, care se luptă nu numai să corecteze denaturări în articolul original de pe Wikipedia, ci și în diverse copii. Dar licența de conținut gratuit a Wikipediei are beneficiul că le acordă membrilor comunității sale opțiunea de a o părăsi- și de a lua o copie a enciclopediei cu ei. Ea mai permite și experimentarea generativă și dezvoltare. De exemplu, terțe părți pot găsi căi de identificare a articolelor corecte de pe Wikipedia și apoi le pot aduna într-un subset mai autorizat și evaluat de experți care să reflecte faptul că siteul este o muncă în continuă desfășurare.

Larry Sanger, editorul original al Nupediei și organizatorul (și, potrivit unora, chiar cofondatorul) Wikipediei, tocmai a făcut acest lucru. El a demarat "Citizendium", o încercare de a combina felul în care Nupedia folosea aportul experților cu succesul la public pe care îl

<sup>114</sup> *Vezi supra* nota 1 și textul însoțitor.

<sup>115</sup> Wikipedia este licențiată ca GNU Free Documentation License. Aceasta licență permite tuturor să copieze, să redistribuie, să modifice munca atât pentru scopuri comerciale cât și necomerciale, cu singura condiție ca autorul să fie citat corect și orice rezultat derivat să fie creditat cu aceeași licență. *Vezi* GNU Project, Free Documentation License, <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html> (1 iunie, 2007). Ultima mențiune o întâlnim adesea sub denumirea de "copyleft." *Id.* There is currently some debate surrounding the state of Wikipedia's license. The GFDL is not currently compatible with the Creative Commons Attribution-Sharealike (BY-SA), a similar and more widely used license. There is interest in making Wikipedia available under the CC BY-SA or compatible license, which would make Wikipedia's content better able to be incorporated into other works. Such a process would likely require an update by the creators of the GFDL (the Free Software Foundation) to allow for compatibility with the CC BY-SA license.

<sup>116</sup> Wales may be reconsidering: "When we're turning down millions and millions of dollars in advertising revenue that could be used, to for example, put computers in schools in Africa . . . we have to [be] very thoughtful and responsible about why we're doing it," he said in an interview." Wendell Roelf, *Wikipedia Founder Mulls Revenue Options*, Reuters, Apr. 20, 2007, <http://reuters.com/internetNews/idUSL1964587420070420> .

<sup>117</sup> Wikipedia, *Mirrors and Forks/Abc*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mirrors\\_and\\_forks/Abc](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Mirrors_and_forks/Abc) (la data de 1 iunie, 2007, 09:10 GMT).

are Wikipedia. Citizendum încearcă să copieze Wikipedia și caută voluntari care sunt de acord să nu rămână anonimi, astfel încât să poată primi credit mai ușor pentru articolele pe care le editează și să poată fi trași la răspundere pentru comportamentul lor. Dacă Citizendum atrage destui oameni și conținut, atunci alte siteuri Web vor trimite linkuri către el, iar dacă va avea destule linkuri articolele sale ar putea apărea primele când sunt afișate rezultatele căutării. Dominația Wikipediei funcționează într-un grad de inerție, dar posibilitățile generative ale conținutului său, garantate de licența permisivă aleasă, îi asigură în continuare proeminența.

Wikipedia ne arată un model de interacțiune interpersonală care trece dincolo de scenariile de clientelă și afacere. Discuțiile care au loc legat de editare pot fi aprinse, dar comportamentul care aduce cele mai multe steluțe este direct, inteligent și de bună-credință. Proprietarul unei companii poate fi complet uimit de faptul că, pentru a corecta și a determina să rămână corectate inexactitudini legate de firma sa, va trebui să discute chestiunile cu oameni din public, fără a-i putea alege. Steve Scherf, cofondatorul Gracenote, s-a trezit într-un lung și serios schimb de replici cu cineva cunoscut sub numele de "Fatandhappy" despre felul în care era prezentată istoria companiei sale<sup>118</sup>. Dezbaterea a fost aprinsă și în mod clar frustrantă pentru Scherf, dar după ce un alt wikipedian a intervenit și a editat textul, el s-a declarat mulțumit, chiar dacă nu încântat, de textul revizuit. Aceste conversații sunt posibile, și constituie în continuare norma la Wikipedia.

Elementele care au condus la succesul de care se bucură Wikipedia ne pot ajuta în găsirea unor soluții pentru probleme care minează succesul la alte niveluri ale Internetului. Aceste elemente sunt verkeersbordvrij, niște reguli nu foarte stricte combinate cu o deschidere la implicarea flexibilă a publicului, incluzând o cale prin care membrii publicului pot face schimbări, bune sau rele, cu efect imediat; accentul e pus pe discuții serioase, care includ referiri la politici de rezolvare neutră a disputelor, și privesc neînțelegerile ca pe o modalitate de deveni mai puternici fără a fi conduși de ele; totodată, există un nucleu de oameni dispuși să modeleze un etos pe care alții îl pot urma. Fără vreunul dintre aceste criterii cel mai probabil Wikipedia nu ar fi funcționat. Siteuri dot-com care s-au grăbit să adopte wiki-ul ca ultima fiță în materie de tehnologie au obținut rezultate mixte. Siteul Encarta lansat de Microsoft, recunoaște vădit popularitatea Wikipediei, prin căsuța goală pe care o afișează la sfârșitul fiecărui articol unde utilizatorii sunt rugați să noteze comentarii sau corecturi, care vor fi trimise editorilor Encartei pentru revizuire. Utilizatorii nu mai primesc alt feedback.

Producătorii de mașini și săpun au organizat concursuri<sup>119</sup> pentru ca publicul să facă reclame bazate pe filmări existente și le-au pus la dispoziție instrumente online de editare pentru ca amatorii să poată crea reclamele cu ușurință. Dove a difuzat reclama câștigătoare în timpul finalei Super Bowl<sup>120</sup>. Multe siteuri comerciale cum ar fi Amazon, le cer cumpărătorilor recenzii ale produselor ca modalitate de a câștiga credibilitate în rândul altor cumpărători. Altele, de exemplu epinions.com, întemeiază modele de afaceri exclusiv pe baza acestor recenzii. Yelp.com cere asemenea evaluări și, în plus, își organizează utilizatorii în grupuri, în funcție de zona geografică și le pune la dispoziție instrumentele de bază ale rețelelor sociale (*social networking*): abilitatea de a se lăuda reciproc pentru recenzii pozitive, numirea altor autori de recenzii drept prieteni și posibilitatea de a discuta și comenta părerile. Un utilizator Yelp a declarat, după ce a primit statutul de "membru de elită" al siteului pentru

<sup>118</sup> Wikipedia, *Talk:Gracenote*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Gracenote> (la data de 1.06.2007, 09:10 GMT).

<sup>119</sup> Dove, Dove Cream Oil Body Wash (online broadcast), <http://dovecreamoil.com/> (displaying results of Dove Cream Oil contest where users were asked to make their own commercials); *Video: Angry Attack Ads Roll In*, CNET News.Com, Mar. 31, 2006. <http://news.com.com/1606-2-6056633.html> (showing a medley of user-submitted commercials criticizing the Chevy Tahoe).

<sup>120</sup> *De vazut si Louise Story, The High Price of Creating Free Ads*, N.Y. Times, May 26, 2007, la <http://www.nytimes.com/2007/05/26/business/26content.html> (explaining the downsides of relying on user-generated content for advertising).

numeroasele recenzii de calitate aduse, "Te face să te simți special timp de vreo două săptămâni. Apoi fie îți dai seama că lucrezi pentru alții fără a fi plătit, fie îți pierzi total interesul, fie ești și mai captivat"<sup>121</sup>.

Asemenea "conținut generat de utilizatori", fie cultivat de companii dot-org care se adresează publicului larg sau de companii consacrate dot-com, face parte dintr-un nou tip de economie hibridă, studiată de Lessig, Benkler, von Hippel și alții. Aceste încercări publice de a manipula simboluri corporatiste și culturale, aflate la diverse grade de expertiză, se pot dovedi noi pietre de temelie pentru o "democrație semiotică", în care putem participa la consturirea și reconstruirea unor înțelesuri culturale în loc să ne fie impuse<sup>122</sup>.

Dar Wikipedia reprezintă mai mult decât capacitatea oamenilor de a-și modela propriile cunoștințe și propria cultură. Ea reprezintă ideea că oameni din diverse medii pot conlucra la un proiect comun având, orice s-ar spune despre slăbiciunile sale, un scop nobil-punerea cunoștințelor la îndemâna tuturor. Jimbo Wales a afirmat că modelul de dezvoltare deschis al Wikipedia e doar un mijloc pentru îndeplinirea acestui scop- să ne aducem aminte că a început de la modelul de dezvoltare mult mai restrictiv al Nupedia. Putem observa că Wikipedia respinge democrația directă, favorizând discuțiile și consensul asupra votului deschis, evitând astfel votul multiplu care poate apărea într-un mediu digital, fie pentru că cineva adoptă mai multe identități, fie pentru că își roagă prietenii să voteze la fel.

În schimb, Wikipedia a ajuns să reprezinte ideea că implicarea oamenilor în informația pe care o citesc- fie corectând o greșeală de tipar, fie alăturându-se unei dezbateri despre veridicitatea sau desăvârșirea ei- iar acesta e un scop important în sine, făcut posibil de puterea generativă recurentă a unei rețele care deschide noi avanposturi fără a avea portari; unde se poate crea și încerca software; și unde există un etos care întâmpină noi idei fără opreliști și care le cere celor care împărtășesc aceste idei să le susțină și argumenteze în fața celor care au îndoieli.

Există o mulțime de servicii online ale căror alegeri ne pot afecta viața. De exemplu, alegerile făcute de Google despre cum să calculeze și să pună în ordine rezultatele căutării pot determina care idei prevalează, și care nu. Acesta e unul dintre motivele pentru care acordul dat de Google de a-și cenzura propriile rezultate de căutare pentru versiunea în chineză a stârnit atâta dezabrobare<sup>123</sup>. Dar chiar și cei mai înverșunați critici ai acțiunilor luate de Google par să facă presiuni asupra companiei prin canalele standard: persuadare morală, hotărâri ale acționarilor, dispoziții guvernamentale împotriva cenzurii, sau un boicot pentru a pune presiune financiară. Spre deosebire de Wikipedia, nimeni nu consideră că Google trebuie să fie "guvernat" de utilizatorii săi în vreun fel democratic sau comunitar, chiar dacă își bazează ordinea rezultatelor căutării pe înțelepciunea maselor<sup>124</sup>, și pe felul în care milioane de siteuri individuale au ales să facă trimiteri prin linkuri. Amazon și Yelp salută recenziile trimise de utilizatori (și recenzii ale acelor recenzii), dar publicul nu "guvernează" aceste instituții.

<sup>121</sup> Rebecca Popuch, Yelp Elite Status, [http://www.yelp.com/user\\_details\\_reviews\\_self?userid - 4XnJXO0YQhcl7Dz2Yir\\_g&rec\\_pagestart\\_10&review\\_sort\\_time](http://www.yelp.com/user_details_reviews_self?userid - 4XnJXO0YQhcl7Dz2Yir_g&rec_pagestart_10&review_sort_time), Feb. 4, 2007. Popuch observa ca Yelp nu permite utilizatorilor sa-si stearga propriile profiluri, astfel incat schimbarile nu pot fi reflectate prompt atunci cand se intiaza o stergere in masa a contributiei unei persoane in sistem. Vezi si *infra* Cap. 9 pentru discutii ulterioare despre aceasta politica.

<sup>122</sup> *Vezi supra* Cap. 4, nota 72 si textul insotitor.

<sup>123</sup> *Vezi, de ex.*, Posting of Rebecca Mackinnon to RConversation, *Google in China: Degrees of Evil*, [http://rconversation.blogs.com/rconversation/2006/01/google\\_in\\_china.html](http://rconversation.blogs.com/rconversation/2006/01/google_in_china.html), ( Jan. 25, 2006, 12:49); Press Release, Reporters Without Borders, Google Launches Censored Version of Its Search Engine ( Jan. 25, 2006), *online la* [http://www.rsf.org/article.php3?id\\_article\\_16262](http://www.rsf.org/article.php3?id_article_16262); Amnesty Int'l, Amnesty International Launches Global Campaign Against Internet Repression, <http://web.amnesty.org/library/Index/ENGACT300162006> (1 iunie, 2007); Curbing Corporate Complicity in Internet Filtering and Surveillance: Tech Firms Pursue Code of Conduct, Open Net Initiative (Feb. 1, 2007), [http://www.opennetinitiative.net/blog/?p\\_137](http://www.opennetinitiative.net/blog/?p_137).

<sup>124</sup> *Vezi* Surowiecki, *supra* nota 54, la 15–17, 72, 85.

Oamenii se așteaptă, instinctiv, la mai mult de la Wikipedia. O privesc ca pe o resursă comună și publică, chiar dacă nu este apanajul vreunui suveran teritorial. Același lucru poate fi spus și despre Internet Engineering Task Force (IETS) sau despre Internet în sine, dar Wikipedia pare să fi găsit o modalitate de a implica oameni non-tehnici la conducerea ei. De fiecare dată când cineva citește un articol de pe Wikipedia și alege conștient să nu-l vandalizeze, el sau ea are ocazia de a se identifica și de a-i consolida etosul. Wales are în vedere un motor de căutare construit și guvernat pe acest model, "liber și transparent" în ceea ce privește ordinea căutărilor, "cu un grad uriaș de supraveghere din partea membrilor comunității."<sup>125</sup> Următorul capitol explorează felul în care acest etos poate fi multiplicat: vertical pentru a rezolva probleme generative depistate la alte niveluri ale Internetului, și orizontal pentru alte aplicații în cadrul conținutului și al straturilor sociale.

Chiar dacă Wikipedia nu ar exista tot am avea motive de a aclama posibilitățile generative ale Internetului, capacitatea sa de a aduce oamenii împreună în conversații semnificative, comerț sau acțiune. Există exemple notabile din fiecare- comunitatea de comentarii și critică ce s-a dezvoltat în jurul blogging-ului, celebritatea sistemului condus de utilizatori eBay, întâlnirile de tip "societate civilă" găzduite de Meetup, sau presiunea socială-promisiuni pricinuite de Pledgebank, fiecare din acestea hrănindu-se cu puterea indivizilor de a contribui la țeluri comunitare. Dar Wikipedia e precum albina proverbială care zboară în pofida scepticismului oamenilor de știință privitor la aerodinamica ei<sup>126</sup>. Aceste exemple se vor înmulți, transforma sau se vor estompa în timp, iar viitorul lor va depinde poate nu doar de apetitul și atenția publicului, ci și de substratul tehnic care le susține: PC-ul și Internetul, puternice dar și delicate, propulsate la rândul lor în *mainstream* datorită contribuției și cooperării unor amatori. Vom explora în cele ce urmează felul în care lecțiile date de Wikipedia, cu succesele și neajunsurile sale, ne-au învățat cum să menținem puterea generatoare a tehnologiilor în fața problemelor iscate de adopția lor larg răspândită.

---

<sup>125</sup> Ilse Arendse, 'MySpace Will Fail ...', News24, Apr. 20, 2007, [http://www.news24.com/News24/Technology/News/0,,2-13-1443\\_2102112,00.html](http://www.news24.com/News24/Technology/News/0,,2-13-1443_2102112,00.html) .

<sup>126</sup> Vezi Deciphering the Mystery of Bee Flight, PhysOrg.com, Nov. 30, 2005, <http://www.physorg.com/news8616.html> .

# Timea KABAI

## Învățarea prin colaborare Web

Colegiul Național "Ioan Slavici", Satu Mare  
e-mail: [kabaitimea@yahoo.com](mailto:kabaitimea@yahoo.com)

### Abstract

Oamenii se gândesc la Internet ca la un instrument de căutare de informații. Găsirea, evaluarea și interpretarea informațiilor relevante reprezintă o abilitate esențială pentru succesul în școală și în viața reală. Cu toate acestea, utilizarea eficientă a Internetului înseamnă mai mult decât documentare. Noile tehnologii oferă medii de colaborare în care persoanele interacționează cu alți utilizatori și contribuie la conținutul web.

Există mai multe instrumente online care pot fi utilizate de către profesori pentru a sprijini comunicarea, pentru a încuraja colaborarea dintre elevi și pentru a organiza resursele de pe Internet. De la e-mail, chat, mesaje instant la bloguri, wiki sau documente în colaborare, toate aceste tehnologii permit elevilor să comunice cu persoane din toată lumea prin Internet, să colaboreze la proiecte prin schimb de idei și prin oferirea de răspunsuri cu privire la activitatea celorlalte persoane aflate online.

Cum vor demonstra elevii ce au învățat? Care sunt instrumentele pe care le vor utiliza pentru a-și demonstra învățarea? Sunt doar câteva din întrebările pe care le adresează studiul de caz din prezentul lucrare.

**Timea KABAI**, absolventă a Școlii Normale "Ioan Slavici", Satu Mare (1996), a Universității Babeș-Bolyai, Cluj Napoca, specializarea matematică (2000), specializarea informatică (2002), studii masterat, specializarea matematică computațională (2005). În prezent, profesor grad II didactic, titular, în cadrul Colegiului Național "Ioan Slavici" Satu Mare pe specializarea informatică. Domenii de interes: programare orientată obiect, programare Web (WebDesign), comunicarea educațională în medii electronice.

## Introducere

Oamenii se gândesc la Internet ca la un instrument de căutare de informații. Găsirea, evaluarea și interpretarea informațiilor relevante reprezintă o abilitate esențială pentru succesul în școală și în viața reală. Cu toate acestea, utilizarea eficientă a Internetului înseamnă mai mult decât documentare. Noile tehnologii oferă medii de colaborare în care persoanele interacționează cu alți utilizatori și contribuie la conținutul web.

Există mai multe instrumente online care pot fi utilizate de către profesori pentru a sprijini comunicarea, pentru a încuraja colaborarea dintre elevi și pentru a organiza resursele de pe Internet.

E-mail-ul, chat-urile online, mesajele instant, și tehnologia Voice Over IP (VoIP) permit elevilor să comunice cu persoane din toată lumea prin Internet. Blog-urile, wiki-urile și documentele de colaborare online permit elevilor să colaboreze la proiecte prin schimb de idei și prin oferirea de răspunsuri cu privire la activitatea celorlalte persoane aflate online.

Prin utilizarea site-urilor web de colaborare, persoanele pot lucra împreună la documente, fișe de lucru și prezentări pe care le creează online. De asemenea, se pot încărca fișiere create anterior de pe calculatoarele lor personale. Fiecare resursă online are diverse capacități, cum ar fi capacitatea de a:

- accesa fișiere de pe un calculator conectat la Internet
- invita alte persoane pentru a vedea sau edita documente
- permite diversilor autori să editeze și să vizualizeze un document în același timp
- compara două versiuni ale aceluiași document
- identifica contribuțiile autorilor în diverse versiuni ale documentului
- monitoriza versiunile anterioare ale unui document
- publica pe o pagină web sau într-un blog conținutul
- introduce comentarii fără a modifica textul documentului
- crea documente tehnoredactate compatibile cu Microsoft Office\*, fișe de lucru și prezentări sau editări ale documentelor existente
- administra proiectele prin organizarea activității, stabilirea priorităților și monitorizarea progresului membrilor echipei
- notifica celelalte persoane în momentul în care conținutul se modifică

*Cum vor demonstra elevii ce au învățat? Care sunt instrumentele pe care le vor utiliza pentru a-și demonstra învățarea?*

Iată câteva sugestii:

Tipul de instrument	Puncte tari	Utilizare posibilă de către elevi
<b>Prezentare</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- o modalitate de susținere a prezentărilor orale adresate unui public</li> <li>- diverse elemente multimedia (imagini, sunete, filme, hiperlink-uri)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentarea documentării, a propunerii în fața unui public</li> <li>- realizarea unui portofoliu cu lucrările elevului</li> <li>- prezentarea unor proiecte personale</li> </ul>
<b>Publicație (buletin informativ, ziar, broșură)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- propoziții complete, create pentru a fi citite la un moment dat de către o persoană</li> <li>- combinație de text și imagini, diagrame, grafice</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea unui buletin informativ pentru o organizație comunitară, un club școlar</li> <li>- realizarea unui ziar fictiv pentru o anumită perioadă istorică</li> <li>- realizarea unei broșuri informative sau persuasive</li> </ul>

Tipul de instrument	Puncte tari	Utilizare posibilă de către elevi
<b>Publicație (afiș)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- text limitat, puține propoziții</li> <li>- imaginile sunt importante pentru susținerea și sublinierea înțeleșului</li> <li>- publicat pentru comunicarea în masă</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea de fluturași sau alte anunțuri pentru o organizație nonprofit, o școală, un eveniment comunitar</li> <li>- proiectarea unor afișe informative</li> <li>- realizarea unei invitații, sau a unui program de prezentare mai specială</li> </ul>
<b>Resursă bazată pe web: Wiki</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bazată pe web, utilizare preponderentă de text, cu posibile hyperlink-uri și imagini</li> <li>- publicarea de informații curente sau cercetări pentru un public din afara sălii de clasă</li> <li>- comunicarea cu un public din toată lumea</li> <li>- redactarea în colaborare cu alți elevi și/sau experți</li> <li>- schimbul de opinii și reflecția asupra învățării</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- realizarea de portofolii ale elevilor</li> <li>- oferirea unui spațiu pentru compunerea/redactarea în colaborare (articole, rezolări de probleme etc.)</li> <li>- prezentarea unor idei</li> <li>- organizarea și colectarea de link-uri către blog-urile elevilor</li> </ul>
<b>Resursă bazată pe web: Blog</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- bazată pe web, utilizare preponderentă de text, cu posibile hyperlink-uri și imagini</li> <li>- format tip jurnal</li> <li>- răspunsuri de la cititori</li> <li>- publicarea informațiilor curente sau a cercetărilor pentru un public aflat dincolo de sala de clasă</li> <li>- colectarea și schimbul de informații cu ceilalți din afara sălii de clasă</li> <li>- reflectarea asupra învățării sau asupra procesului</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- reflecții asupra celor citite sau asupra discuțiilor din sala de clasă</li> <li>- investigarea subiectelor online și apoi raportarea informațiilor găsite</li> <li>- înregistrarea progresului unui grup în cadrul unui proiect</li> <li>- discuții despre experiențe împărtășite în sala de clasă</li> <li>- copierea și alipirea de citate care dau de gândit din alte blog-uri sau alte resurse web, și apoi oferirea de idei cu privire la subiect</li> </ul>

Din oferta de sus menționată am ales două tipuri de instrumente, și anume: wiki-ul și blog-ul.

Termenul *wiki* denumește și software-ul colaborativ folosit pentru crearea unui asemenea site web. În principiu, un wiki este construit conform paradigmei OpenSource. Este o unealtă de colaborare on-line, o bază de date editabilă on-line foarte simplu, un spațiu mai degrabă creat de un grup decât de un individ. Se consideră că există mai mult de 200 de programe wiki, deși doar câteva sunt mai des întrebuințate, precum: MediaWiki, PBWiki, MoinMoin, Wikispaces, SeedWiki, TWiki, ZWiki, OpenWiki, SocialText, TiddlyWiki etc.

### Proiecte

Din oferta de spații wiki, gratuite și în același timp corespunzătoare domeniului educațional, am ales <http://www.wikispaces.com/site/for/teachers100K>, beneficiind de proiectul acestora, “100,000 Wikis in the Classroom”. Așa am creat spațiul comun al profesorilor și elevilor (<http://ioanslavici.wikispaces.com>), pentru informarea, comunicarea și postarea materialelor și proiectelor elevilor și profesorilor școlii noastre:

Colegiul Național Ioan Slavici » home - Windows Internet Explorer

http://ioanslavici.wikispaces.com/

Colegiul Național Ioan Slavici » home

home page discussion (2) history notify me

Colegiul Național Ioan Slavici

WELCOME!

BINE AȘI VENIT!

Accesăți pagină a fost creată pentru facilitarea instruirii prin metode proiectului, devenind un spațiu virtual al comunității școlii, cadrul ideal al programului "Permanența școlii în Europa". Primii utilizatori ai acestui site sunt elevii și profesorii Colegiului Național "Ioan Slavici" pentru informare, comunicare și postarea materialelor și proiectelor multimedia create. Totuși, acest spațiu se dorește a fi deschis, interactiv și inclusiv atât cât este posibil.

Ioan Slavici  
colegiul național

Amplasată într-o zonă centrală, nu departe de centrul vechi al municipiului Satu Mare, pe strada Ioan Slavici nr. 4, ne întâmpină clădirea unei prestigioase instituții: Colegiul Național "Ioan Slavici", școala care își are originile la începutul secolului al XIX-lea și care a continuat să funcționeze ca unitate de învățământ până astăzi. Prestigiul acestui mare colegiu se dovedește profesionalismului cadrelor didactice, dotării deosebite a colegiului, dar, mai ales, numărului mare de absolvenți care, urmând apoi învățământul superior, au devenit apoi personalități ale vieții științifice și culturale românești sau distinși reprezentanți ai românismului în străinătate, precum și unei întregi pleiade de învățatori și educatoare, care după absolvirea Școlii Normale, au modelat cu precizie și cu duritate sute de generații.

Vă așteptăm cu porțile deschise la Colegiul Național "Ioan Slavici" ca să deveniți buni profesioniști, oameni de calitate, deoarece, așa cum spunea Ioan Slavici, patronul spiritual al colegiului nostru: "Ne-am rălățat și ne rălățăm unul prin altul, și cu toții ajungem noi înșine."

Dir. prof. Ioan Cuceu  
Dir. adj. prof. Florica Sucu

Visitors

557	4
63	3
10	2
8	2
6	1
4	1

Click for more!

Hot! Thanks for your visit  
[Prof. Timea Kabai](#)

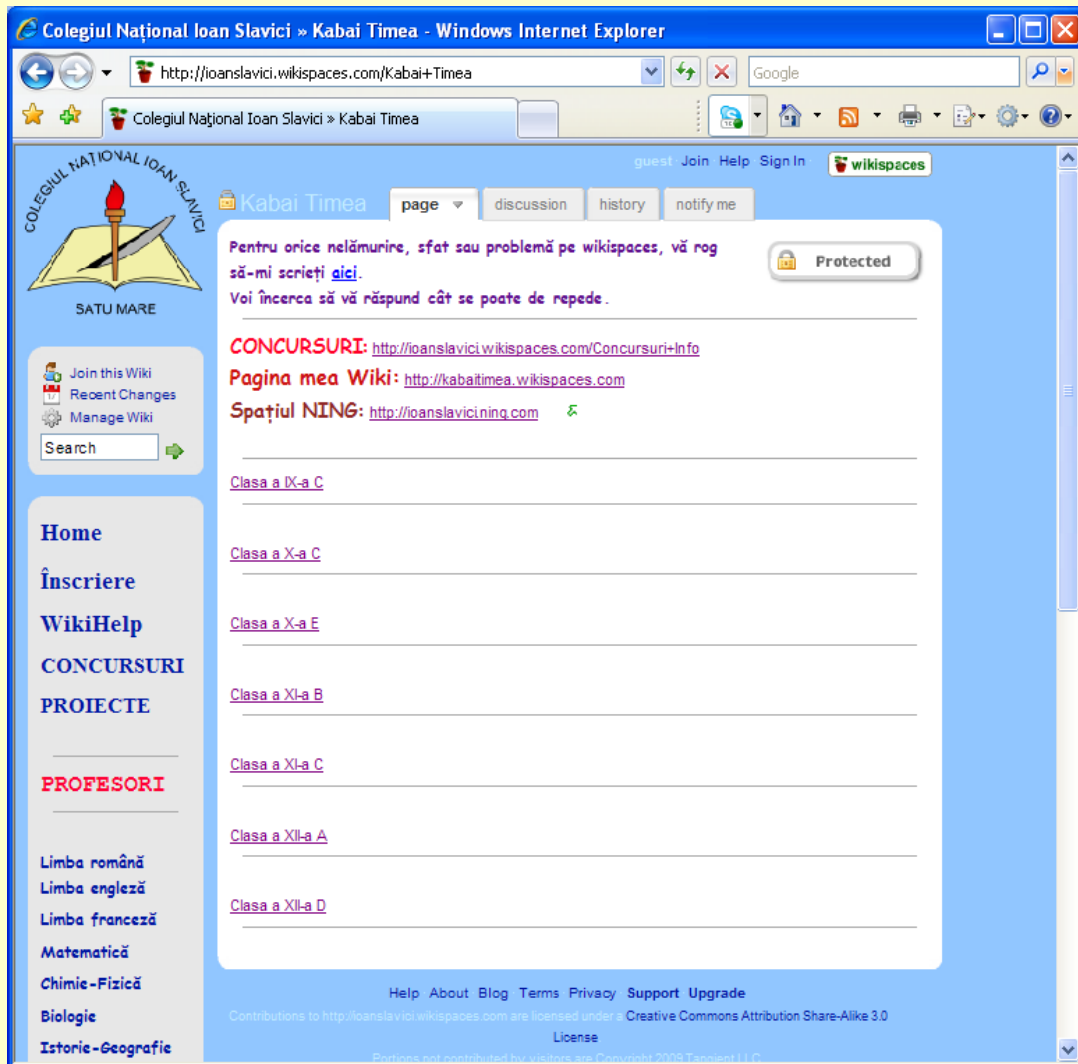
Google Traducere  
Selectați limba

Spelling Help for Students Grades Pre-K through 12 and ESL  
Click Here

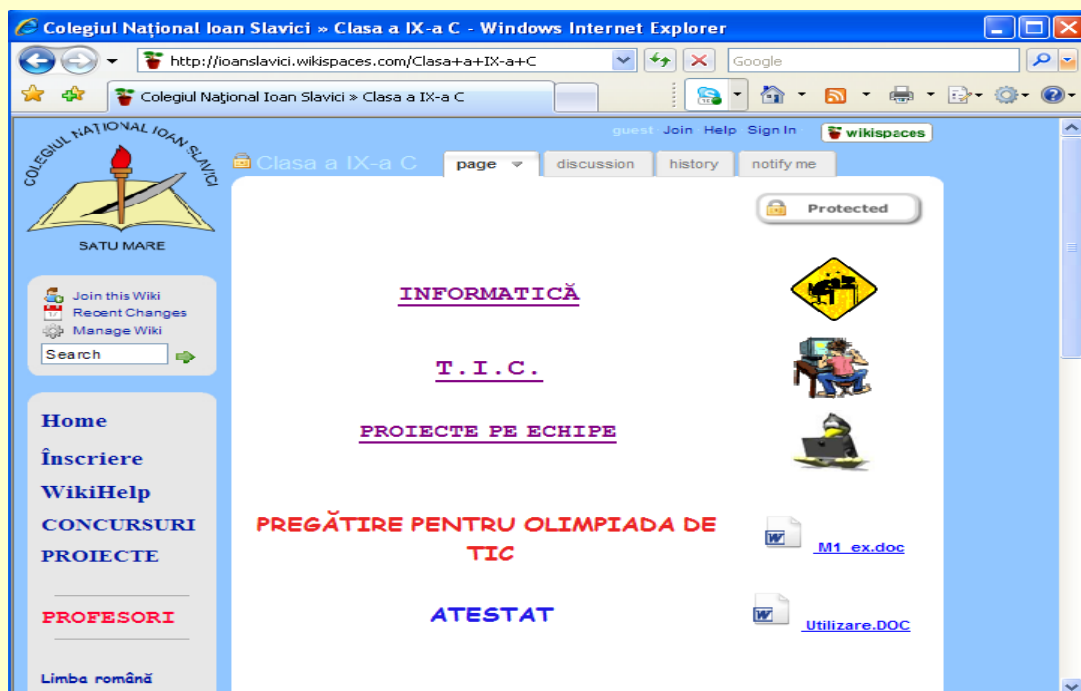
Analizând faptele din jurul nostru, constatăm că, de cele mai multe ori suferim de neputința de a colabora, de a coopera, de a comunica. Ni s-a întâmplat să avem rețineri, ori să simțim un fel de teamă, atunci când dorim să exprimăm opinii proprii.

Numeroase valori ale civilizației au fost create de personalități care au lucrat în grupuri. Au fost posibile realizările pentru că membrii grupurilor au manifestat încredere unii în alții, au înțeles că important nu e să-ți asumi singur merite, ci să colaborezi și să cooperezi, pentru ca efortul comun să aducă beneficii majore colectivității umane.

Am demarat acest proiect în urmă cu patru luni, în cadrul Colegiului Național "Ioan Slavici", Satu Mare, nivel liceal, clasele IX-XII, în cadrul orelor de Tehnologia Informației și a Comunicațiilor (clasele a IX-a, a X-a, a XII-a), respectiv Informatică (cls. a IX-a, a XI-a).

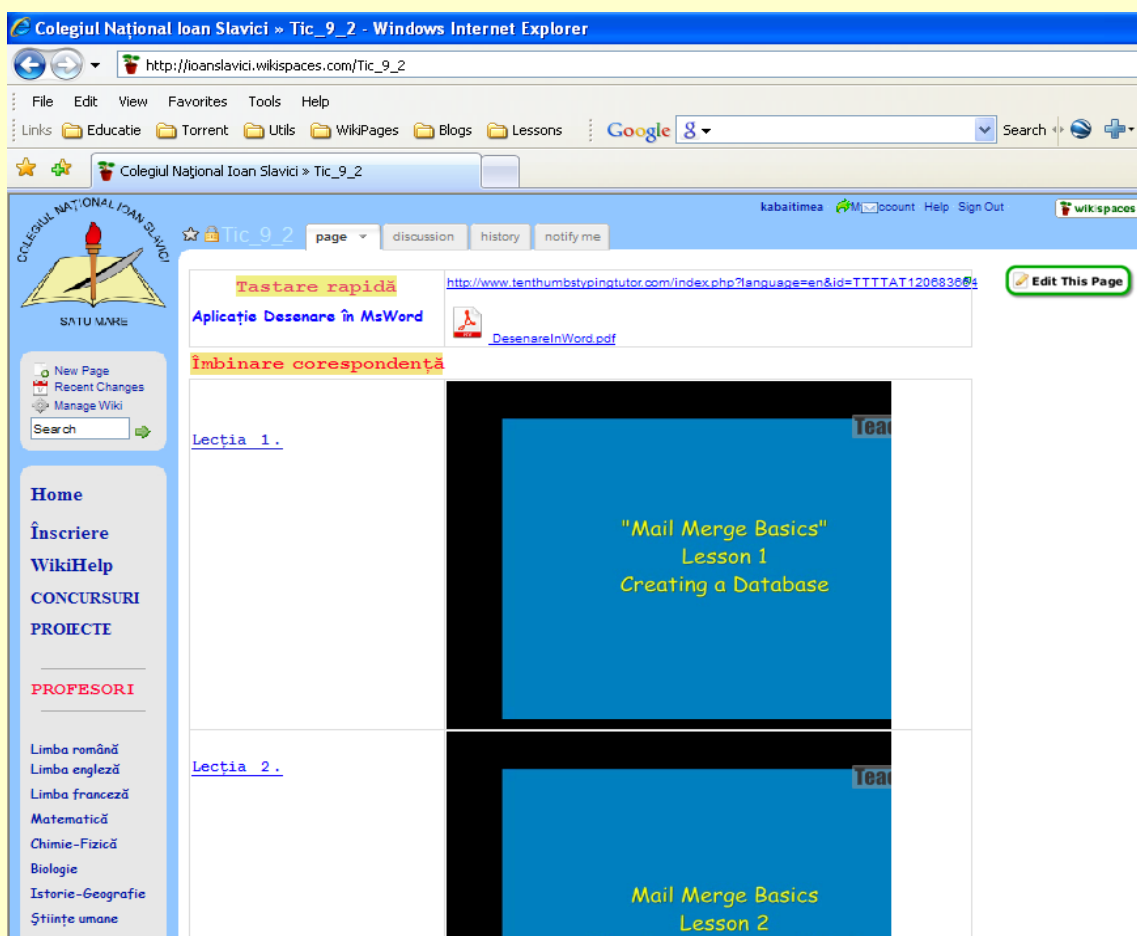


Exemplu de organizare în cadrul unei clase:



72

În cadrul fiecărei categorii de opțiuni, pagini, wiki permite atașări de fișiere, video, imagini, link-uri, care pot fi vizualizate, descărcate de pe orice calculator, de oriunde:



Acest spațiu a sensibilizat în mare măsură corpul profesoral al Colegiului, urmând contribuiri de succes atât între colegii profesori, cât și colaborări împreună cu elevii.

Fiecare profesor își are propriul spațiu în cadrul comunității. Unii și-au pus documentele pentru pregătirile la Olimpiadă (<http://ioanslavici.wikispaces.com/Vocabulary>), momente filmate cu ocazia unei activități (<http://ioanslavici.wikispaces.com/Vizit%C4%83+la+Muzeul+De+Istorie>) sau, și-au adunat acțiunile realizate cu elevii, sub forma unei prezentări PowerPoint (<http://ioanslavici.wikispaces.com/Drago%C5%9F+Elena>) sau poze culese cu ocazia unui eveniment special (<http://ioanslavici.wikispaces.com/Onac+Octavian>), implicarea într-un proiect internațional etc.

Un exemplu de astfel de pagină poate fi urmarit in figura urmatoare:

Colegiul Național Ioan Slavici » Dragoș Elena - Windows Internet Explorer

http://ioanslavici.wikispaces.com/Dragoș+C5%9F+Elena

Colegiul Național Ioan Slavici » Dragoș Elena

Join this Wiki  
Recent Changes  
Manage Wiki  
Search

Home  
Înscriere  
WikiHelp  
CONCURSURI  
PROIECTE

PROFESORI

Limba română  
Limba engleză  
Limba franceză  
Matematică  
Chimie-Fizică  
Biologie  
Istorie-Geografie  
Științe umane  
Arte  
Informatică  
Pedagogie-  
psihologie  
Consiliere  
Educație fizică  
Religie

ELEVI

Clasa a V-a  
Clasa a VI-a

Planul de acțiune în cadrul Proiectului ECO

Acțiuni ECO  
Viața pentru mediu,  
viața pentru om  
Activități ecologice  
din cadrul proiectului  
Eco Școala  
al  
Colegiului Național "Ioan Slavici"  
Satu Mare

PLANUL DE ACTIUNE IN CADRUL PROIECTULUI ECO.doc



slide 3/34

Make Your Own View All Images Rock Out!

4 October - The International Day of Animals

Environment Eco School  
(English ppt)

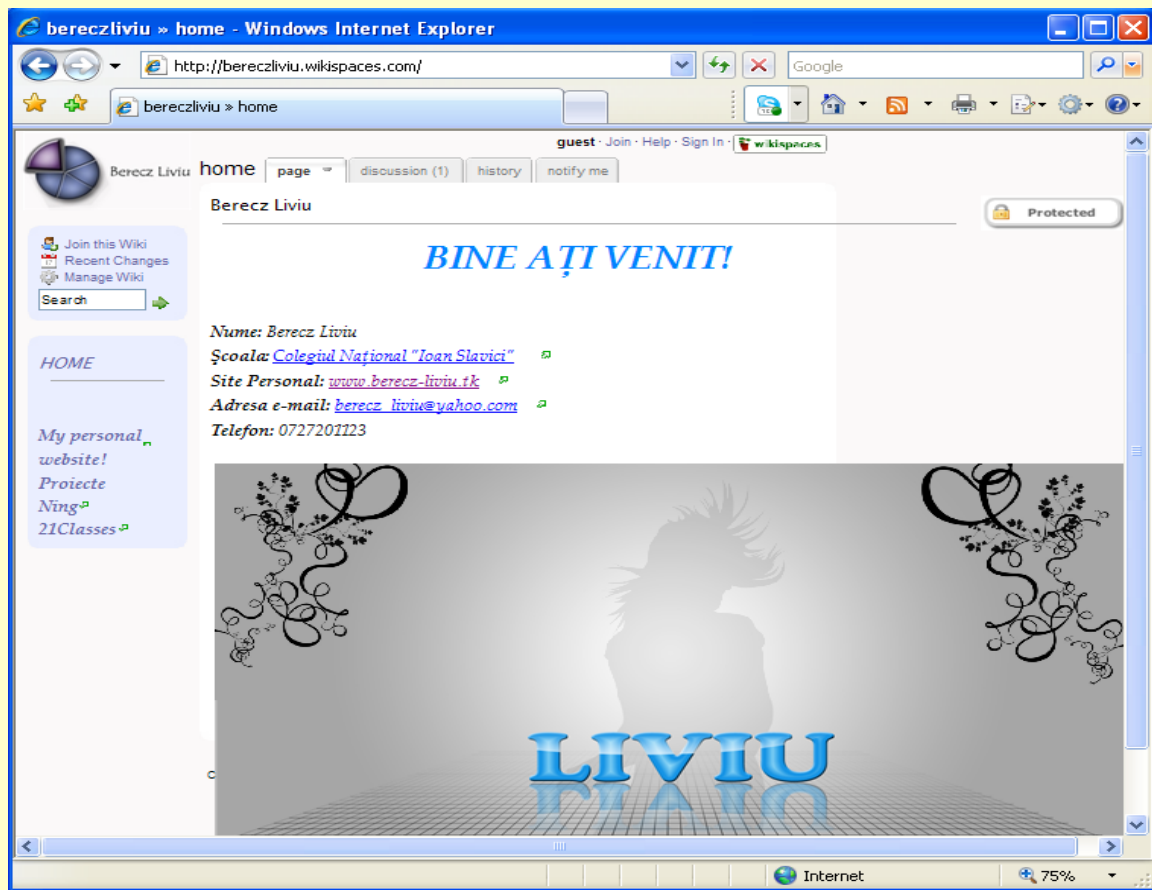


authorSTREAM

## Organizarea elevilor

Fiind clase liceale, este bine să-i lăsăm pe elevi să-și facă propriul spațiu wiki, să le permitem să se corecteze unii pe alții (mai degrabă decât a face profesorul/instructorul acest lucru) și să le stabilim limite de timp în realizarea sarcinilor de lucru.

Printre primele spații wiki ale elevilor, se numără următorul, aparținând unui elev de clasa a IX-a:



Softul educațional rezultă dintr-un proces de proiectare, care are trei etape: stabilirea temei, proiectare pedagogică și realizare informatică. **Profesorul** trebuie să folosească toate resursele, 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. **Elevul**, devine unul dintre constructorii propriei cunoașteri, dobândind un rol care, chiar și în trecutul apropiat, îi era necunoscut. Elevul participă activ îmbinând acumularea de informații cu dobândirea unor abilități precise care să îi dea posibilitatea să caute, să descopere, să investigheze, să acumuleze oferindu-i o bază puternică pentru societatea în care urmează să trăiască.

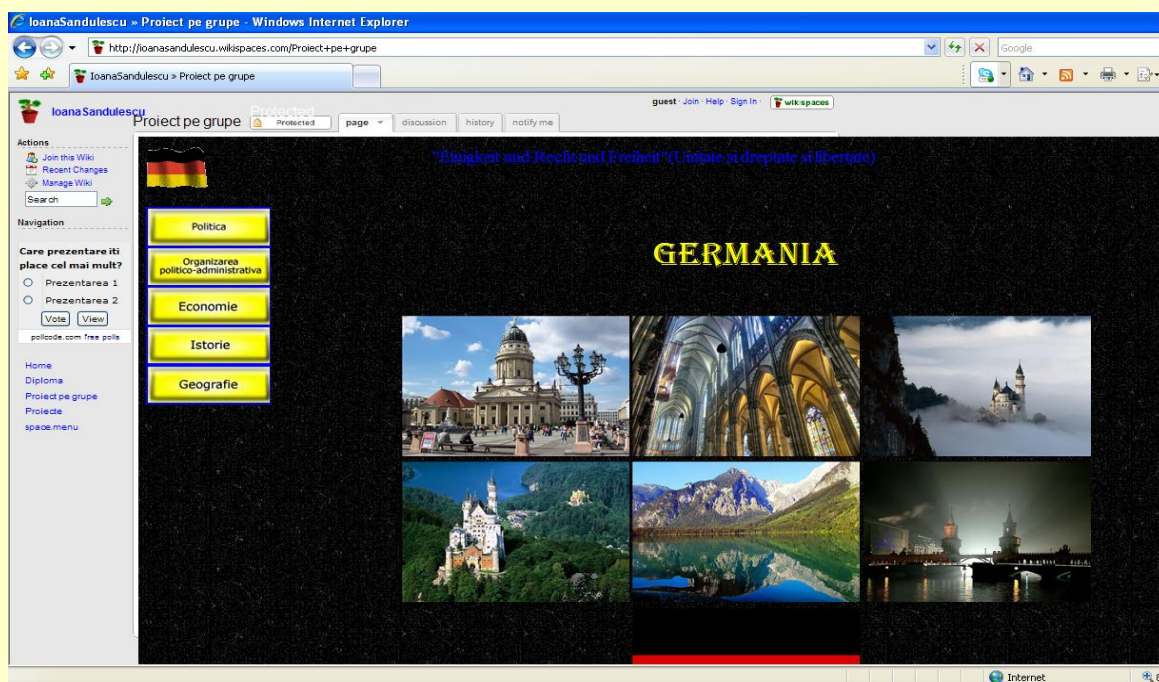
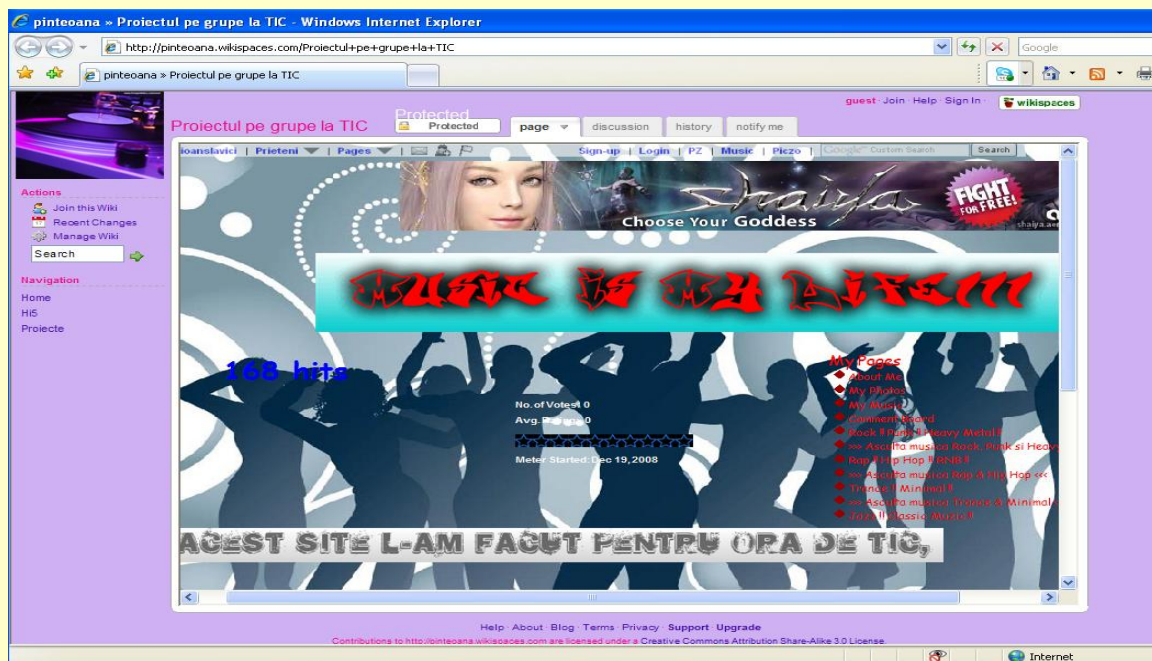
Principiile pe care se clădește o lecție care exploatează învățarea prin cooperare (variantă a muncii în grup) sunt:

- fiecare grup trebuie să aibă un nume;
- mărimea grupului depinde de complexitatea sarcinii propuse;
- se stabilesc clar obiectivele vizate, materialele care vor fi utilizate, pașii fiecărei acțiuni;
- elevii trebuie învățați să coopereze;
- dascălul acordă libertate de inițiativă, independență grupului;
- evaluarea activității grupului se face în funcție de progresul fiecărui elev, prin raportare la obiectivele urmărite, precum și de abilitățile de comunicare însușite de acesta.

A nega aportul formativ-educativ al muncii în grup înseamnă a refuza dreptul copiilor de a învăța să comunice deschis, de a avea puterea să recunoască atunci când au nevoie de ajutor pentru a-l cere fără rezerve, înseamnă a-i lipsi de capacitatea de a fi toleranți.

În urma muncii elevilor în grup asupra unui proiect am observat formarea multor trăsături morale pozitive în comportarea elevilor: prietenie, solidaritate, perseverență, responsabilitate, respect față de sine și față de colegi, și munca acestora.

Există mai multe proiecte realizate în grup, la diferite nivele. Exemple de proiecte reușite pe grupe:



Fiind un act ce ține de sfera relațiilor interpersonale, actul educativ, eficiența sa, se decide pe terenul raporturilor concrete zilnice, dintre profesor și elev. În problema relației profesor-elev, pe lângă o bogată experiență pozitivă ce s-a acumulat în decursul anilor, se constată că, uneori predomină arbitrariul, practici învechite și prejudecăți pe care o atitudine conservatoare le menține. Pentru perfecționarea relației profesor-elev este necesar să se ia în

considerație, pe de o parte, obiectivele educației, iar pe de altă parte psihologia tineretului contemporan, actul educativ fiind un proces de continuă invenție socială.

Un spațiu ideal pentru dezvoltarea, îmbunătățirea relației profesor-elev, pentru colectarea și schimbul de informații cu elevii dincolo de sala de clasă, dar tot cu elevii, pentru discuții, dezbateri, opinii, dar și descoperiri, căutări din partea elevilor, dar și a profesorului, este spațiul de comunicare Ning.

În urmă cu o lună, am creat spațiul Ning, pentru clasele (grupele) la care predau Informatică sau Tehnologia Informației și a Comunicării.

Pagina principală ( <http://ioanslavici.ning.com> ):

The screenshot displays the main page of the Ning network for 'COLEGIUL NAȚIONAL "IOAN SLAVICI"'. The page is organized into several columns and sections:

- Members:** A section showing profile pictures of members with a 'View All' link.
- Groups:** A list of groups including 'Clasa 9C' (28 members), 'Clasa 11C' (26 members), 'Clasa 11B' (25 members), 'Clasa 12A' (25 members), 'Clasa 10C' (23 members), 'Clasa 12b' (8 members), and 'Clasa 10E' (3 members).
- Blog Posts:** A section titled 'BINE AȚI VENIT!' with a welcome message and two posts: 'CONCURSURI NOI, pentru toată lumea!' and 'Ce poți face în acest spațiu?'.
- Notes:** A section titled 'Notes Home' with the text 'ALGORITM = LOGICĂ + CONTROL ( R. Kowalski 1979 )' and 'PROGRAM = ALGORITM + STRUCTURI DE DATE ( N. Wirth 1976 )'.
- Forum:** A section with two posts: 'Unde pot să-mi public pagina Web?' and 'Suntem elevi și profesori ai C.N.Ioan Slavici!'.
- Video Tutoriale:** A section with a video player and the text 'FlashCS3, Flash8, Photoshop: http://www.video-animation.com'.
- Chat:** A section with a search bar and 'Online (0) no users'.
- Latest Activity:** A section showing recent updates, such as 'sunaryinorbert's profile changed' and 'Timea Kabai commented on the group Clasa 9C'.
- Music:** A section with a music player and the text 'COLEGIUL NAȚIONAL "IOAN SLAVICI" Spațiu destinat elevilor'.
- Right Sidebar:** A section titled 'Welcome to COLEGIUL NAȚIONAL "IOAN SLAVICI"' with a 'Sign Up or Sign In' button and a list of 'Celebrități din lumea calculatoarelor' including Blaise Pascal, Nilsdaus Wirth, Donald E. Knuth, Leslie Lamport, and Bill Gates.

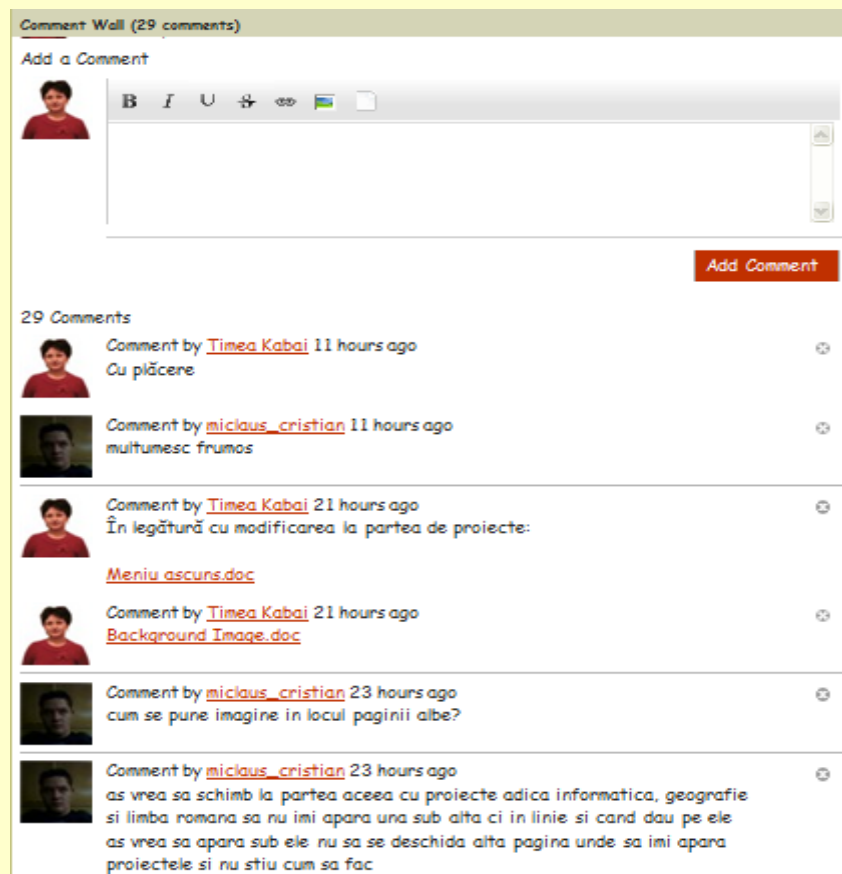
În cadrul fiecărei clase (grupe), există **Forum de discuții**, precum și **secțiune de comentarii**, unde elevii pun întrebări, intră în discuții, dezbateri, chiar am descoperit și competiții, în sensul că, cine răspunde cel mai repede la întrebările dificile ale colegului. **Ning** permite postarea de imagini, clipuri video, widgeturi, hyperlink-uri, chiar și fișiere în comentarii!

Exemplu de organizarea unei grupe:



The screenshot displays a Ning group interface. On the left, there is a 'Propuneri...' section with an 'Edit' button and a text area containing instructions for proposing discussion topics. Below this is a 'Discussion Forum' section, also with an 'Edit' button, listing four topics: 'Probleme INFORMATICĂ (Structura Câttimp...execută, Prelucrarea cifrelor)', 'Note', 'Repartizarea pentru Olimpiada', and 'Pregătire Olimpiada TIC - PROBA PRACTICĂ'. Each topic includes the number of replies and the last reply information. At the bottom left of the forum is a '+ Start Discussion' button, and at the bottom right is a 'View All' link. On the right side, there is a 'Members (28)' section showing a grid of 28 member profile pictures.

Și, printre multele exemple, iată un exemplu de discuție în cadrul unei grupe:



The screenshot shows a 'Comment Wall (29 comments)' section. At the top, there is an 'Add a Comment' form with a rich text editor toolbar and an 'Add Comment' button. Below the form, there is a list of 29 comments. The visible comments are:

- Comment by [Timea Kabai](#) 11 hours ago: Cu plăcere
- Comment by [miclaus\\_cristian](#) 11 hours ago: multumesc frumos
- Comment by [Timea Kabai](#) 21 hours ago: În legătură cu modificarea la partea de proiecte:  
[Meniu ascuns.doc](#)
- Comment by [Timea Kabai](#) 21 hours ago: [Background Image.doc](#)
- Comment by [miclaus\\_cristian](#) 23 hours ago: cum se pune imagine in locul paginii albe?
- Comment by [miclaus\\_cristian](#) 23 hours ago: as vrea sa schimb la partea aceea cu proiecte adica informatica, geografie si limba romana sa nu imi apara una sub alta ci in linie si cand dau pe ele as vrea sa apara sub ele nu sa se deschida alta pagina unde sa imi apara proiectele si nu stiu cum sa fac

## Concluzii

Elevii văd adesea în școală o organizație bazată pe competiție, în care încearcă să-i depășească pe colegii lor. Cercetările arată că elevii au o atitudine mai bună față de școală, de disciplină și față de profesori atunci când au posibilitatea de a lucra prin cooperare.

Un mod de a conferi deschidere și viață muncii noastre este și cel al exercițiului interdisciplinar prin folosirea proiectului ca metodă complementară sau alternativă de evaluare. Acesta oferă elevilor posibilitatea de a demonstra ce știu, dar, mai ales, ceea ce știu să facă, adică să le pună în valoare anumite capacități. Realitatea practicii noastre profesionale ne învață că el nu se poate aplica nici permanent, nici pretutindeni, dar utilizarea lui dă frumusețe și viață învățării școlare, fiind și posibilă și necesară.

Toate materialele au fost prezentate cu mult curaj individual sau în grup de către elevi, cu o coordonare a liderului de grup, punându-i pe elevi în situația de a argumenta pertinent orice afirmație, de a da explicații, de a pune întrebări și nu în ultimul rând, de a face judecăți de valoare.

Fiecare elev a fost pus în situația de a observa atent munca colegilor, de a se autoevalua și de a contribui la întocmirea portofoliului final, dovedind că, interdisciplinaritatea pune elevul într-o postură atractivă.

Evaluarea finală s-a făcut pe descriptorii de performanță și cu argumentarea individuală a fiecărui calificativ, lăsând și elevii să-și spună părerea.

S-a dovedit astfel că, proiectul, ca metodă alternativă de evaluare interdisciplinară are un real potențial formativ, superior celorlalte metode de evaluare.

Realizarea acestor aspirații este favorizată de câteva evenimente care atrag atenția asupra rolului proceselor de comunicare, respectiv:

- centrarea activității de predare nu pe profesor ci pe cel ce învață
- remarcarea avantajului folosirii metodelor active în procesul de predare-învățare
- democratizarea relației profesor-elev
- elaborarea unei teme în fundamentări teoretice privind managementul clasei de elevi în legătură cu care s-a produs reconsiderarea rolurilor actorilor implicați în actul educațional
- diversificarea surselor de informare pe care le poate folosi elevul

În concluzie, folosind această metodă de evaluare interdisciplinară am pus elevul să caute, să sintetizeze, să asocieze, să compare și nu în ultimul rând, să-și scoată din ei cunoștințele, indiferent la ce disciplină au fost dobândite.

**Este minunat, când elevii și profesorii lor participă efectiv la procesul de instruire, când se îmbină activitățile practice cu cele teoretice într-un proiect cu finalitate publică.**

## Bibliografie:

1. Intel Corporation & Institute of Computer Technology, *Intel® Education: Intel® Teach Program – Essential Course*
2. Grosseck, Gabriela, *A Successful Pedagogical Experiment: Using Wikis in Academic Lectures*, e-Learning and software for education conference, 12-13 aprilie 2007 București
3. Cucuș, Constantin, *Psihopedagogie pentru examenele de definitivare și grade didactice*, Editura Polirom, 2008, București
4. <http://blog.wikispaces.com>