

Universitatea Babeş-Bolyai
Facultatea de Studii Europene
Domeniul - Sociologie

O abordare socio-culturală a performărilor identitare din lumile virtuale

Rezumatul tezei de doctorat

Coordonator științific,
Prof. univ. dr. Enikő Vincze

Doctorandă,
Pițigoi (căs. Costescu) Elena-Alis

Cluj-Napoca

2013

Cuprins

Introducere	4
1. Considerații teoretice asupra spațiului virtual	11
1.1 Definirea cyberspațiului	11
1.2 Impactul cyberspațiului în lumea offline	14
1.2.1 Nivelul social	15
1.2.2 Nivelul economic	18
1.2.3 Nivelul cultural	23
1.3 Teorii ale identității și corporalității în spațiile virtuale	28
1.3.1. Cyborg-i și identități fluide	29
1.3.2. Teorii ale <i>eliberării</i> virtuale: post-umanism și post-corporalitate	34
1.3.3 Teorii ale performativității și interacționismului simbolic în spațiile virtuale	38
1.4 Concluzii: Reconfigurare Identitară și/prin Utopie	43
2. Metodologia Cercetării	49
2.1 Scopul și obiectivele cercetării	50
2.2 Întrebările de cercetare	51
2.3 Metodele de cercetare utilizate	52
2.3.1 Observația participativă	53
2.3.2 Interviu semi-structurat	55
2.3.2.1 Lotul de cercetare	57
2.3.2.2 Selecția participanților pentru aplicarea interviului	57
2.3.2.3 Ghidul de interviu	58
2.3.2 Analiza de documente	60
2.3.2.1 Selecția documentelor (thread-urilor)	61
2.4 Analiza calitativă de conținut a datelor	63
2.4.1 Codarea datelor	64
2.5 Considerații etice asupra cercetării în spațiile virtuale	65
3. O abordare socio-culturală a jocurilor și Internetului în România	67
3.1 Tehnologia informației și a comunicării, Internetul și dezvoltări tehnologice în România	68
3.1.1 Utilizatorii români de Internet în contextul Uniunii Europene: acces, competențe și abilități	74
3.2 Înainte de jocurile video: jocurile pe tablă (de societate) și propaganda ideologică ..	78
3.3 Istoria Jocurilor Video – Memorii Virtuale Colective	82
3.4 Comunități virtuale și comunități virtuale de jucători români	84
3.4.1 Comunități virtuale de jucători și tipurile preferate de jocuri	87
3.4.2 Comunități de jucători - Hardcore vs. Casual	90
3.4.3 Comunitățile virtuale de jucători ca spații masculinizate	92
2.5 Concluzii – Cultura și Jocurile Video/Online	96
4. Rezultatele cercetării și discuții	98
4.1 Experiințe individuale în lumile virtuale. Rezultatele interviurilor	100
4.1.1 Date demografice: introducerea participanților	101
4.1.2 Experiința cu jocurile: motivații, resurse și tipologii de jucători	104
4.1.3 Proiecții identitare în lumile virtuale	110
4.1.4 Comunități virtuale genizate	115
4.1.5 Mediarea tehnologică a relațiilor interindividuale	119
4.1.6 Respectarea regulilor virtuale	122
4.1.7 Concluzii: contextualizarea experiențelor	124
4.2 Observarea socio-culturalului în lumea virtuală Cabal Online	126

4.2.1	Costrucția simbolică a eroilor, eroinelor și monștrilor	127
4.2.1.1	Construcții genizate binare: caracterele virtuale.....	128
4.2.1.2	Rasă și clasă în Cabal Online: eroi vs. monștri.....	132
4.2.2	Sistemul etic și moral al jocului Cabal Online	141
4.2.2.1	Substratul moral al firului narativ	142
4.2.2.2	Normativitate și relații de putere în Cabal Online	145
4.2.3	În loc de concluzii: similitudini online-offline în Cabal Online	150
4.3	Construcții identitare discursive: forumurile dedicate jucătorilor români	154
4.3.1	Etnie și Naționalitate: indici invizibili, dar semnificativi în articularea identităților virtuale	155
4.3.1.1	Cauzele imaginii negative a României	156
4.3.1.2	Despre „civilizatul” și „periculosul” Celălalt – opinii despre maghiari.....	160
4.3.1.3	Correspondența online-offline a modelului relațiilor interetnice	161
4.3.1.4	Funcțiile rasismului și etnocentrismului în construirea comunităților virtuale.....	165
4.3.2	Masculinități subalterne și performarea masculinității dominante.....	168
4.3.2.1	Hetero-normativitate și homofobie în spațiile virtuale.....	170
4.3.2.2	Metrosexuali, Emo și Adolescenți – Masculinități incomplete	177
4.3.2.3	Masculinitatea ca antiteză a masculinităților.....	183
4.3.3	Feminitate în cyberspațiile masculine.....	185
4.3.3.1	Performativitate feminină, audiență masculină.....	186
4.3.3.2	Feminitate „deviantă” și roluri de gen.....	190
4.3.3.3	Diferențe și egalitate – combaterea sexismului.....	193
4.3.4	Concluzii: importanța identității în comunitățile virtuale	197
5.	Concluzii	200
	Bibliografie	205

Anexe

Mic dicționar de termeni utilizați în lumile virtuale

Ghidul de interviu

Cuvinte cheie: *identitate virtuală, performare identitară, jocuri online, etnie, naționalism, gen, cultură digitală.*

În anul 2009, postul de televiziune Antena 3 difuzează un reportaj special despre influența jocurilor video asupra comportamentului copiilor.¹ Intitulat „Agresivitatea online faza pe România. Jocurile video nu sunt o dădacă pentru copii”, reportajul prezintă opiniile psihologilor, polițiștilor și producătorilor de jocuri video asupra influenței jocurilor. Reportajul accentuează corelația dintre jocurile video și comportamentul agresiv, prezentând, în același timp, modul în care jocurile s-au modificat și au determinat, la rândul lor, schimbări în procesul de socializare a copiilor. Într-un mod arbitrar, se confundă grupele de vârstă ale jucătorilor („tânărul”, „copiii”) și nu este prezentată poziția jucătorilor în raport cu influențele menționate mai sus, perpetuându-se astfel o imagine stereotipică, negativă, a jucătorilor: „(...) *Te îndrepti către clădire și vezi prin geam că la parter, un tânăr butonează de zor la noul lui joc pe calculator. E în trend, adică. Apar imediat țipete de fericire. E semn de o medalie de aur la prima tură din campionatul de curse ilegale. În secunda cealaltă, din celălalt colț al blocului, o împuşcătură puternică își face apariția de după cortină. Țipete și încurajări se aud pentru cei care au o normă de ucis în lumea virtuală. (...) În anul 2000, copiii ieșeau în parc, la o tură cu bicicleta sau la un joc de cărți, iar pasiunea extremă pentru jocurile video, calculatoare sau console, se afla pe o alee îndepărtată, ascunsă bine între copaci.*”

Având în vedere faptul că această cercetare nu se încadrează în domeniul psihologiei, autoarea nu își propune să dezvolte teoriile despre adicție și comportamentele deviante/violente asociate consumului de jocuri video. Însă, înțelegerea comportamentului violent prin reducerea la consumul de jocuri video constituie, în opinia mea, o poziție teoretică reduționistă, deoarece sunt ignorați total factorii sociali, economici, familiali și culturali care influențează, de asemenea, dezvoltarea acestui tip de comportamente. În eseu „Reality Bytes: Eight Myths about Video Games Debunked”² (n.d), teoreticianul Henry Jenkins deconstruiește miturile despre influențele negative exercitate de jocurile video asupra atitudinilor și comportamentelor utilizatorilor. Jenkins argumentează că, în pofida panicii morale create în jurul relației de cauzalitate dintre expunerea la violențele virtuale din jocurile video și dezvoltarea unui comportament violent/agresiv al tinerilor (copii și adolescenți), studiile efectuate în acest sens sunt neconcludente, indicând cel mult o corelație între cele

¹<http://www.antena3.ro/romania/agresivitatea-online-faza-pe-romania-jocurile-video-nu-sunt-o-dadaca-pentru-copii-82070.html#>

²<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>

două elemente. Astfel, starea mentală stabilă și calitatea mediului familial primează în dezvoltarea comportamentului anti-social și a comiterii actelor de violență împotriva celorlalți. Izolarea socială a jucătorilor - unul dintre miturile construite în jurul efectelor jocurilor video - este de asemenea contraargumentată de Jenkins, care evidențiază că procesul de joc este caracterizat, în cazul a peste 60% dintre jucători, prin desfășurarea sesiunilor ludice împreună cu prietenii.

Trebuie să adăugăm că excluderea experienței jucătorilor și absența prezentării influențelor pozitive care pot fi derivate din jocurile video (de exemplu, dezvoltarea creativității și imaginației, precum și a abilităților tehnologice, dezvoltarea competențelor lingvistice în limba engleză, facilitarea practicilor de cooperare etc.) indică înțelegerea superficială a acestui fenomen și perpetuează tendințe generalizatoare non-empirice bazate pe principii ilogice de tipul *excepția confirmă/întărește regula*.

Experimentarea existenței virtuale din cadrul unui joc online poate diferi radical, de la utilizator la utilizator și depinde, desigur, de o serie de factori: caracteristicile ambientale ale spațiului unde este localizat utilizatorul; timpul pe care acesta îl are la dispoziție; dispoziția relaxată sau tensionată; scopul principal pentru care joacă; experiența cu jocurile de acest fel; afinitatea pentru genurile literare sau filmele science fiction și fantezie. Lista factorilor este probabil mult mai lungă, însă acestea au fost principalele elemente descoperite prin performarea rolului de jucătoare-cercetătoare.

Motivația pentru dezvoltarea acestei teme de cercetare derivă din identificarea necesității elaborării unui cadru teoretic interdisciplinar, care să analizeze critic implicațiile sociale, culturale și identitare ale utilizării jocurilor online și spațiilor virtuale aferente acestora. Totodată, luând în considerare digitalizarea accentuată a vieții cotidiene și medierea tehnologică a experiențelor și identităților umane, consider că este necesar să interogăm accepțiunile tradiționale asupra relațiilor interindividuale și practicilor de manifestare a indicilor identitari în contextul paradigmei tehnoculturale. Așadar, în concordanță cu teoreticianul Mark Poster, apreciez că importanța cercetării cyber-culturii și a transformărilor implicate de aceasta în lumea offline constă în *regândirea* umanului în conjugare cu noile tehnologii: „ceea ce a început ca un efort de lărgire a comunicării în perioada Războiului Rece s-a transformat în spațiul cibernetic, o geografie electronică ce reteritorializează geografiile pre-existente, creând noi lumi culturale și sociale care abia încep să fie explorate, dar care probabil deja redefinesc ce înseamnă să fii uman.” (Poster, 2002: 27)

Scopul prezentei cercetări este de a evalua necesitatea aplicării abordărilor de tip socio-cultural asupra fenomenului comunităților virtuale și specific, asupra comunităților

virtuale de jucători din România. Totodată, cercetarea își propune să ofere un cadru explorator și analitic asupra modalităților multiple prin care identitatea umană (și implicit, indicii de referință ai acesteia, precum etnia, naționalitatea, genul, vârsta și statutul socio-economic sau clasa) este construită, performată și negociată în spațiile virtuale românești create în jurul jocurilor online.

Obiectivele cercetării se concentrează asupra următoarelor aspecte:

- 1) Observarea și analizarea specificului cultural și structural al acestor spații virtuale în relație cu performarea și construirea indicilor identitari;
- 2) Studiarea identităților de gen mediate și exprimate de jucători în interacțiunile din jocurile online și conceptualizarea modelelor hegemonice genizate;
- 3) Explorarea modalităților de manifestare a indicilor identitari „invizibili”, precum etnia, naționalitatea și statutul socio-economic și stabilirea importanței acestora în construirea comunităților virtuale analizate;
- 4) Identificarea dimensiunilor definitorii ale spațiilor virtuale asociate jocurilor online, de tip MMORPG³, ca spații identitare plurale, care destabilizează bariera virtual/real.

Lucrarea este structurată în cinci capitole, care prezintă teoriile relevante în domeniul studierii construcției și performării identității în spațiile virtuale, cercetarea realizată în vederea îndeplinirii obiectivelor menționate anterior și discutarea rezultatelor obținute.

Astfel, în **capitolul 1** sunt prezentate și analizate principalele concepte și teorii despre cyberspațiu, înțeles ca o construcție tehnoculturală a cărei evoluție a condus la transformări sociale, economice, culturale și identitare. Descrierea succintă a istoriei Internetului și a modalităților prin care tehnologiile comunicării și informației pot fi utilizate, reliefează dificultatea construirii unei definiții unitare care să includă toate caracteristicile cyberspațiului. Utilizate deopotrivă ca mijloace de maximizare a securității naționale și ca platforme de contestare a politicilor naționale și internaționale de către cetățeni, noile

³ Massive Multiplayer Online Role Playing Game - reprezintă un gen special de jocuri de aventură, care încorporează, de obicei, trei elemente constitutive: 1) o misiune specifică; 2) un proces de evoluție al caracterului, a cărei experiență dobândită îl ajută să își îmbunătățească abilitățile pentru a se putea confrunta cu inamici mortali; 3) achiziționarea atentă și managementul obiectelor virtuale necesare îndeplinirii misiunii (spre exemplu, arme, armuri, poțiuni tămăduitoare și unelte). (conform definiției lui Stahl, 2005)

tehnologii pot fi considerate mijloace opresive de control, iar în același timp, mijloace de democratizare și delegitimare a opresiunii.

Cadrul teoretic despre impactul spațiului virtual asupra manifestării identităților de gen, etnice, de rasă și clasă este, de asemenea, definit de ambivalență conceptuală. Cele trei seturi de teorii prezentate încadrează diferit modul în care identitatea este construită, sau dimpotrivă, deconstruită prin intermediul noilor tehnologii. Totodată, prin prezentarea teoriilor despre *cyborg-izarea identitară și „identitățile fluide”* (Donna Haraway, 1991; Barbara Kennedy, 2000; Claudia Springer, 1999; Tiziana Terranova, 2000), teoriilor *eliberării* specifice perspectivei post-umaniste (Stelarc, 2000; Mark Dery, 2000; Allucquere Rosanne Stone, 2000) și teoriilor performativității și interacționismului simbolic (Lory Kendall, 2002, Tom Boellstorff, 2008; Erving Goffman, 2007; Judith Butler, 2004), acest capitol încearcă să răspundă următoarelor întrebări: ce se întâmplă când indivizii se deconectează de realitatea înconjurătoare și performează orice alt rol și identitate, diferite celor din sfera socială și sfera privată? Ce se întâmplă când revin la identitățile și rolurile lor prestabilite, ulterior deconectării de la Internet? Sunt indivizii capacitați, prin intermediul noilor tehnologii, să exploreze în viața offline numeroasele arene ale identității de gen, clasă, rasă etc.? Reprezintă performarea unei identități virtuale transferul spre o existență post-umană, definită în strânsă corelație cu tehnologizarea relațiilor inter-umane?

Abstractizat ca un spațiu cu un puternic potențial de eliberare al constrângerilor la care indivizii sunt supuși în viața offline, cyberspațiul este considerat ca un mediu în care politicile identitare rasiste și sexiste sunt dislocate. Cyborg-ul poate fi noul cetățean al societăților postmoderne, angajate să celebreze cele mai diverse și mixate forme de experiență și identitate. Oportunitatea de explorare a unor identități multiple, contradictorii celor asumate de utilizator în viața offline, este echivalată cu procesul de flexibilizare al înțelegerii și acceptării a *celuilalt*. Dintr-o perspectivă deconstructivistă radicală, teoriile post-umaniste subliniază faptul că facilitarea transcenderii identității prin noile tehnologii va fi precedată de oportunitatea depășirii barierei corporalității și integrarea totală a umanului în tehnologic. Teoriile performativității și interacționismului simbolic abordează critic asumțiile despre neutralitatea normativă și axiologică în spațiile virtuale. Dat fiind faptul că identitatea este construită și performată prin interacțiunile cu ceilalți, cyberspațiile trebuie analizate din perspectiva interacțiunilor dintre utilizatori și nu excluzându-i pe aceștia. Evaluarea strategiilor discursive prin care membrii comunităților virtuale construiesc identități dominante dezirabile și reproduc relații de putere reprezintă principiul de măsurare al

utopiilor identitare din lumile virtuale. Acest ultim set de perspective asupra regândirii umanului în epoca digitală constituie teoria pe care se fundamentează cercetarea.

Identitatea și corporalitatea, sau posibilitatea deconstrucției dihotomiei dintre artificial/uman prin intermediul cyberspațiilor reprezintă unul dintre punctele teoretice centrale în conceptualizarea impactului noilor tehnologii asupra depășirii constrângerilor indicilor identitari și *eliberarea* subiectivităților. Ca un construct socio-cultural, supus normelor și constrângerilor în lumea reală, corpul prescrie identități etnice, rasiale, genizate și de clasă indivizilor. Parafrazându-o pe Mary Douglas, Bordo teoretizează corpul „ca o formă simbolică puternică, o suprafață pe care regulile centrale, ierarhiile și chiar angajamentele metafizice la cultură sunt înscrise și reîntărite (...)” (Bordo, 1992: 13) Așadar, corpul este reprezentarea culturală a construcțiilor sociale și culturale asupra a ce înseamnă să fii bărbat sau femeie, dominant sau dominat, – din punct de vedere al indicilor identitari – iar aceste construcții sunt menținute și replicate și în pofida invizibilității corporalității. Tehnologizarea corporalității nu conduce la eradicarea acesteia, ci la adaptarea sa la un alt spațiu, unul virtual. Este necesar să notăm că, în măsura în care corpul constituie un mediu cultural de producere a identității, acesta este totodată și mijlocul prin care indivizii reproduc sistemele diferențelor identitare. Altfel spus, prin intermediul comunicării (mediată de calculator, în cazul nostru), indivizii articulează valori atitudinale și norme identitare care supun controlului social, exercitat prin ordinea socio-virtuală (Bourdieu, 1991), performările din cyberspații. În măsura în care tehnologia devine un nou spațiu prin care sunt mediate relațiile dintre indivizi, cyberspațiul nu mai poate fi teoretizat în afara interacțiunilor socio-culturale care îi constituie baza fundamental discursivă.

În concordanță cu teoriile post-umaniste, una dintre oportunitățile dislocării relației identitate-corporalitate în cyberspațiu constă în variatele posibilități de performare a unor indici identitari diferiți de cei ai utilizatorilor. Totuși, modul în care indivizii își negociază și performează identitățile virtuale, prin interacțiunile cu ceilalți membri ai spațiilor virtuale, ne indică faptul că identitatea și (non) corporalitatea „sunt construite prin coduri descriptive, care încorporează așteptări” (Stone, 2000: 523) etnice, rasiale și genizate. Mai mult, identitatea online nu poate fi disociată de identitatea offline, deoarece ambele constituie ipostaze ale manifestării identitare în funcție de context și situație. Totodată, din perspectiva cogniției sociale, performările identitare sunt realizate în concordanță cu așteptările celorlalți, dar și în acord cu valorile și normele pe care individul le-a asimilat pe parcursul vieții. Așa cum notează Iluț, „individul se manifestă în societate (...) în funcție de anumite modele cunoscute în prealabil și interiorizate, (...) [precum și] în funcție de reperele situaționale specifice,

preluate dintr-un proces complex de învățare socială.” (Iluț, 2001: 75) Așadar, exceptând coordonatele geo-fizice electronice și invizibilitatea corpurilor, spațiile virtuale se impun a fi abordate ca spații reale, alternative în care se produc relații interindividuale definite social și cultural. Cyberspațiul nu înlocuiește realitatea și nu o simulează. Chiar dacă imaginile grafice și conținuturile textuale (verbale, în situația utilizării programelor speciale de comunicare) sunt singurele mijloace prin care lumile virtuale se materializează, cyberspațiul trebuie reinterpretat ca spațiu specific prin care realitatea și identitățile sunt articulate tehnologic.

Capitolul 2 prezintă metodologia cercetării. Întrebările de cercetare au fost formulate în concordanță și obiectivele de cercetare, astfel ca fiecare întrebare să corespundă unui obiectiv, după cum urmează:

- 1) Ce elemente culturale pot fi identificate în jocurile de tip MMORPG? (corespondență obiectivului 1);
- 2) Ce tipuri de valori, ideologii, norme și practici definesc aceste spații virtuale? (corespondență obiectivului 1);
- 3) În ce măsură definește genul identitatea jucătorilor? (corespondență obiectivului 2);
- 4) Care sunt elementele definiții ale culturii virtuale genizate? (corespondență obiectivului 3);
- 5) Cum se manifestă indicii identitari în comunitățile virtuale de jucători români? (corespondență obiectivului 3);
- 6) Care sunt practicile identitare hegemonice din aceste comunități și cum sunt ele performate virtual? (corespondență obiectivului 3);
- 7) Cum se raportează femeile și bărbații jucători la dezvoltarea identităților online? (corespondență obiectivului 4);
- 8) Care sunt „limitele” virtuale ale identității? (corespondență obiectivului 4)

Pentru a putea surprinde fenomenul comunităților de jucători români în complexitatea sa și pentru a putea răspunde întrebărilor de cercetare enunțate anterior, am aplicat trei metode calitative de cercetare. Dat fiind faptul că subiectul abordat cuprinde trei elemente constitutive diferite (identități online, identități offline și numitorul comun al acestora, mediul virtual) definite prin conjugarea factorilor culturali, tehnologici, sociali, economici și identitari, am considerat că metodele de cercetare calitative sunt cele mai potrivite pentru studierea de profunzime a comunităților virtuale.

Cele trei metode calitative de cercetare (observație participativă, analiza de documente și interviuri semi-structurate) au fost adaptate specificului lucrării, fiind aplicate exclusiv prin

intermediul spațiilor virtuale. Observația participativă a fost desfășurată în jocul MMORPG Cabal Online și a urmărit identificarea narativelor culturale și a sistemelor morale și etice care prescriu relații de putere și norme de comportament în lumile virtuale.

Deoarece prin această metodă s-a urmărit „analizarea semnificațiilor culturale ale jocurilor prin observarea atitudinilor, credințelor ascunse și valorilor” (Berger, 2009: 50), ghidul de observați a fost construit în jurul dimensiunilor teoretizate de Arthur Asa Berger în „Video Games: A Popular Cultural Phenomenon” (2009: 50-51). Astfel, prin observația participativă mi-am propus să identific reprezentarea umanului în virtual prin următoarele aspecte:

- 1) Construcția simbolică a eroilor, eroinelor și monștrilor (gen, clasă, rasă și relații de putere dintre caractere/jucători)
- 2) Sistemul etic și moral de referință construit prin intermediul firului narativ, activităților, normelor și regulilor virtuale.
- 3) Similitudini online-offline, prin identificarea tipurilor de atitudini și comportamente reproduse în lumea virtuală.

În vederea identificării modului în care identitatea este construită, performată și negociată în spațiile virtuale, am aplicat metoda analizei de documente asupra conținutului textual din cadrul a trei forumuri dedicate jucătorilor români. Markham teoretizează că „prin simplul proces al schimburilor de mesaje sunt negociate înțelesuri complexe și transformative ale propriei identități (...) și realității.” (Markham, 2004: 112) Chiar dacă thread-urile sunt mai mult decât schimburi de mesaje, în contextul acestei lucrări dimensiunea lor de documente sociale este dată de informațiile bogate pe care le oferă asupra performării identităților online și a construcției indicilor identitari din punct de vedere al criteriilor de deziderabilitate virtual-socială. În pofida faptului că nu le putem încadra în categoriile clasice de documente (scrisori, hotărâri guvernamentale, legi, articole de ziar etc), producțiile textuale aferente forumurilor reprezintă, în opinia mea, documente sociale care pot fi comparate luărilor de poziție, dezbaterilor publice transcrise, sau împărtășirii publice a unor experiențe comune. Forumurile și comunicarea mediată de calculator regăsită în aceste spații sunt importante catalizatoare virtuale ale utilizatorilor cu interese comune. Această metodă a fost aplicată conținutului textual din cadrul celor trei forumuri de jucători români analizate: Cabal Romanian sub-forum (Cabal), Professional Gamers League (PGL) și Computer Games (CG). Primele două comunități au fost selectate pe baza criteriilor longevității în mediul online românesc (PGL datează din 2002, iar CG din 1997) și al numărului ridicat de membri, fiind cele mai populare comunități de virtuale dedicate jucătorilor din România. Sub-forumul românesc Cabal Online

face parte din comunitatea forumurilor dedicate jocului și datează din 2008, acesta fiind anul în care a fost postat primul thread; selectarea conținutului acestui sub-forum spre analiză se datorează necesității de a explora în profunzime comunitatea Cabal, dar și de a analiza contextual diferențele manifestărilor identitare în joc și în afara lui, prin alte spații virtuale.

Numărul thread-urilor analizate este 130, din care: 35 – Cabal Romanian sub-forum; 51 – PGL; și 44 – CG, iar numărul comentariilor este 16.217. Selecția thread-urilor a avut în vedere încadrarea acestora în categoriile „off-topic”, „normal threads” sau „generalități”, deoarece aceste categorii ale forumurilor asigură cele mai detaliate informații despre interacțiunile dintre membri, atitudinile lor asupra problemelor identitare, precum și despre articularea indicilor identitari în cyberspațiu. Metoda de eșantionare a thread-urilor este una intențională criterială.

Interviurile semi-structurate au fost aplicate prin intermediul programului de comunicare Skype unui lot de paisprezece participanți și au vizat observarea experiențelor individuale, precum și modul în care intervievații negociază structurile culturale, sociale și identitare din jocurile online. Participanții au fost selectați prin utilizarea unui eșantion de tip „bulgăre de zăpadă”. Am preferat utilizarea software-ului Skype în vederea realizării interviurilor, atât din considerente practice, cât și din considerente metodologice. Dispersia geografică a participanților a împiedicat aplicarea interviurilor *față în față*. Considerentele metodologice au vizat tratarea mediului virtual și a noilor tehnologii de comunicare ca medii reale, care pot susține nu doar interacțiuni între utilizatorii de Internet, ci și realizarea unor cercetări sociale. Astfel, utilizarea funcției video-chat în procesul intervieării a permis înțelegerea spațiului virtual „ca loc unde oamenii încă se întâlnesc față în față, dar sub noi definiții ale termenilor întâlnire și față.” (Stone, 2000: 524)

Capitolul 3 are scopul de a identifica particularitățile fenomenului socio-cultural al jocurilor video, noilor tehnologii și dezvoltării comunităților virtuale în România. Dat fiind faptul că lucrarea se înscrie în sfera abordărilor socio-culturale ale identității și performărilor identitare, acest capitol își propune să investigheze modul în care condițiile istorice, economice și sociale din România au influențat noile existențe tehnoculturale. Capitolul descrie evoluția tehnologiei informației și comunicării și a Internetului în România. Marcate de constrângerile și suspiciunile regimului comunist, eforturile cercetătorilor în domeniu se confruntă, după 1989, cu lipsa de interes a autorităților publice în dezvoltarea infrastructurii informatice în România.

Prin intermediul memoriilor colective ale jucătorilor, capitolul reprezintă o încercare de reconstituire a istoriei jocurilor video din România. Tranziția de la propaganda

ideologică observată în narativele jocurilor pe tablă din perioada comunistă la jocurile video provocatoare din punct de vedere al creativității și imaginației a influențat viețile a mii de jucători români. Producții culturale care generează situații socio-culturale specifice, impactul jocurilor video în România este evidențiat prin comunitățile virtuale diverse de jucători. Divizate în funcție de preferințele pentru jocuri specifice, nivelul timpului și resurselor alocate acestora, precum și de principiul „vechimii” în utilizarea jocurilor video, comunitățile de jucători din România converg în construirea unei identități dominante a jucătorului: acesta trebuie să fie bărbat, de etnie română, heterosexual și cu un statut socio-profesional peste medie.

Adăugarea dimensiunii online jocurilor „first person shooter” (FPS), platformă, „role-playing” (RPG) și strategie/tactică (RTS/RTT) a înlocuit caracteristica de singularitate a actului jocului, care le definea până la sfârșitul anilor 90, cu interacțiunea virtuală. Dimensiunea MMO – *massively multiplayer online* a transformat radical jocurile video, prin facilitarea socializării cu alți jucători (majoritatea necunoscuți), crearea unor comunități de practici ca urmare a practicării comune a acestor jocuri și nu în cele din urmă, a *umanizării* spațiilor virtuale prin prezența virtuală simultană a zeci sau sute de mii de jucători în același timp, în același loc. MMO-urile (indiferent de tipul de joc la care fac referință) sunt jocuri online „descrise printr-un număr mare de jucători care participă la joc și socializează într-un mediu virtual. Jucători din toată lumea se conectează simultan, formând clanuri, facțiuni și bresle, jucând în același timp individual”. (...) Jucătorii se consideră în primul rând membrii ai breslei, având un sentiment aproape tribal de apartenență.” (Winder, 2008: 15 – 21)

În prezent, jucătorii online din România sunt divizați în funcție de tipurile de joc preferate, între MMORPG, MMORTS și MMOFPS. Professional Gamers League (platformă dedicată jucătorilor de MMORTS, FPS sau 3rd Person-Shooters, precum Dota, Quake, and Counter Strike) are peste 87,000 de membri, iar comunitatea RolePlay, dedicată jucătorilor de MMORPG-uri numără aproximativ 20,000 de membri. Comunitatea Computer Games adună jucători ale diferitelor jocuri menționate mai sus și are peste 340,000 de membri. Aceste cifre sunt relative și nu pot oferi un tablou exact al comunităților de jucători din România, dat fiind faptul că este probabil ca mulți dintre aceștia să nu fie abonați la forumurile și platformele de specialitate menționate.

Construcții tehnologice, sociale și culturale, cyberspațiul și comunitățile virtuale care derivă din acesta pot oferi oportunități extinse de sfidare a normelor de gen opresive, sau pot, dimpotrivă, să rearticuleze noi practici genizate de opresiune. Tipologia comunităților virtuale de jucători români (divizate în funcție de genul jocurilor preferate, precum și de

caracteristicile demografice și stilul de joc *hardcore*, *casual* și *veteran* al utilizatorilor) a relevat faptul că „masculinitatea hegemonică”, așa cum o definește Connell (1995) reprezintă un criteriu definitoriu configurării culturale ale acestor comunități. R.W. Connell dezvoltă conceptul de *hegemonie*, teoretizat de Antonio Gramsci în contextul analizei relațiilor de clasă și a „dinamicilor culturale prin care un grup revendică și susține o poziție dominantă, de conducere, în viața socială”; astfel, „masculinitatea hegemonică poate fi definită prin configurarea practicilor genizate care încorporează răspunsul acceptat la problema legitimității patriarhatului și care garantează (sau este acceptat ca atare) pozițiile dominante ale bărbaților și subordonarea femeilor.” (Connell, 1995: 77)

Masculinitatea hegemonică nu se manifestă doar prin subordonarea femeilor, ci și prin subordonarea și marginalizarea altor tipuri de masculinități, definite de criterii identitare non-hegemonice. Astfel, conform lui Connell, modelul de masculinitate hegemonică se caracterizează prin următorii indici identitari și attribute socio-culturale:

- apartenența reprezentanților acestui tip de masculinitate la rasa caucaziană (sau, în cazul nostru, la etnia majoritară - română). În cadrul tipologiei comunităților de jucători, jucătorii romii sunt portretizați ca *inferiori* standardului de masculinitate românesc: recursul la stereotipuri culturale (educația precară și gradul redus de inteligență care determină alegerea unui tip de joc în detrimentul altuia) și biologice (asumpțiile despre predispoziția romilor spre infracțiuni, precum furtul) are scopul de a diferenția jucătorii hegemonici de cei marginali, genul masculin fiind subînțeleles ambelor categorii. Utilizarea frecventă a termenului *cocalar* în comunitățile de jucători oferă o clarificare asupra modului în care etnia și statutul social se intersectează în construirea hegemoniei sau subordonării anumitor tipuri de masculinități.

- heterosexualitatea - această caracteristică a masculinităților hegemonice nu este evidențiată concret în tipologia comunităților de jucători, ci se manifestă pronunțat în cadrul analizei specifice a comunităților, dincolo de diviziunile tipurilor de jocuri preferate și a vechimii sau pasiunii dedicate acestora. Așadar, hetero-normativitatea derivă ca impunere identitară a heterosexualității dominante și respingere a homosexualității membrilor comunităților de jucători din România;

- apartenența la clasa mijlocie, sau accesul la mijloace culturale și economice. Această dimensiune a masculinității hegemonice este cea mai pregnantă diviziune remarcată în construirea comunităților de jucători. Indiferent de apartenența la comunitatea *hardcore*, de preferința pentru jocurile MMORPG sau MMORTS, sau de statutul de jucător *veteran*, mijloacele culturale și economice de care jucătorii dispun sunt definitorii statutului de jucător „adevărat”. Accesul timpuriu la jocurile video a fost facilitat de apartenența la clasa mijlocie,

iar dezvoltarea socio-profesională ulterioară a jucătorilor a urmat aceleași tipare de clasă. Este important să notăm „nostalgia” jucătorilor veterani de a se fi numărat printre primii utilizatori ai Internetului și tehnologiilor computerizate din România, dar și raportarea la cei care nu au beneficiat de aceleași privilegii tehnoculturale decât atunci când acestea au devenit relativ accesibile financiar și social, ca fiind incapabili să înțeleagă corespunzător importanța acestor resurse;

- repudierea atitudinilor și trăsăturilor emoționale considerate feminine. Deși această practică a masculinității hegemonice se observă cu precădere în situațiile de raportare la bărbații jucători homosexuali, metrosexuali și emo, am observat cazul femeii jucătoare care a încercat să conștientizeze comunitatea virtuală asupra fenomenului hărțuirii virtuale de gen. Raportarea a astfel de cazuri este înțeleasă de comunitatea de jucători ca o practică feminină de a „căuta atenție cu orice preț”, în absența abilităților necesare unui jucător. Jucătorii legitimează astfel violența virtuală împotriva femeilor jucătoare și le marginalizează pe acestea ignorând experiențele feminine diferite de cele dominante;

- capacitatea de violență și agresiune. Limbajul utilizat de jucători este caracterizat de propensitatea spre vulgaritate și formularea de amenințări/jigniri la adresa celorlalți. Computer Games este însă o comunitate mai puțin violentă din punct de vedere al limbajului utilizat, comparativ cu Professional Gamers League. Moderatorii primei comunități sancționează abaterile de la reguli comportamentale virtuale mult mai drastic și prompt decât cei ai Professional Gamers League, acest lucru putând oferi o explicație asupra diferențelor în gradele de violență verbală utilizate.

Capitolul 4 prezintă rezultatele cercetării. Rezultatele evidențiază strategiile discursive etnocentrice și masculinizate prin care indicii identitari sunt construiți și realizați în comunitățile de jucători. Totodată, rezultatele puntează spațiile virtuale ca sisteme prin care sunt produse și negociate înțelesuri culturale și sociale asupra relațiilor interindividuale.

Cele trei părți în care este împărțit capitolul expun rezultatele celor trei perspective diferite prin care au fost cercetate jocurile online și comunitățile de jucători în România și evidențiază necesitatea unei abordări interdisciplinare a fenomenului complex al culturii jocurilor. Dat fiind faptul că lucrarea vizează cercetarea modalităților prin care identitatea este construită, performată și negociată în spațiile virtuale românești, aplicarea perspectivei culturale facilitează observarea „proceselor de defnire, poziționare și recunoaștere, prin care anumiți indivizi și anumite grupuri înțeleg să se delimiteze de alții.” (Vincze, 2004: 362)

Identitățile și mediile virtuale sunt prezentate, prin rezultatele cercetării, ca elemente interdependente construite cultural, social și politic.⁴

Primul sub-capitol punctează rezultatele interviurilor semi-structurate realizate cu jucători români. Înțelegerea jucătorilor asupra propriilor identități virtuale, comparativ cu cele din lumea offline, nu se realizează printr-un model de delimitare a celor două, ci printr-o perspectivă integrată, conform căreia cyberspațiile permit extinderea umanului și virtualului dincolo de sfera realității materiale. Experiențele de gen, etnie, naționalitate și statut socio-profesional diferă în funcție de participant și sunt influențate de interacțiunile cu ceilalți jucători (prin comunicare) și acțiunile virtuale întreprinse (colaborare sau confruntarea cu infrațiunile virtuale). Facilitarea relațiilor de prietenie cu alți jucători, petrecerea timpului liber și escapismul sunt câteva dintre elementele pe care participanții la interviuri îi identifică în gradul crescut de atractivitate al jocurilor online. Totodată, performările propriilor identități și negocierea pozițiilor virtuale de relaționare se înscriu într-un larg spectru experiențial, de la „Internetul ca ultima formă de democrație” (Victor, jucător Dota2), la resimțirea acută a excluziunii în lumile virtuale, cauzată de hegemonia limbii engleze (Mihai, jucător Cabal Online). Reiterând cele de mai sus, consider că analiza lumilor virtuale în absența celui mai important element, factorul uman, nu poate reprezenta decât un demers de cercetare parțial, incomplet.

Totodată, rezultatele evidențiază legătura puternică dintre identitatea online și identitatea offline și modul în care jucătorii se raportează la cele două ca întreg, fără a le disocia clar. Spre exemplu, jucătorii nu consideră că performarea unui alt gen în lumea virtuală le influențează identitatea de gen în afara jocului, deoarece genul virtual este înțeles, de majoritatea intervievaților, ca opțiune estetică sau funcțională. Auto-identificarea cu personajul virtual este observată în cazul a peste jumătate dintre intervievați. Aceștia consideră că personajele virtuale le permit extinderea atributelor atitudinale din viața offline, a pasiunilor pentru explorare și investigare, dar și proiectarea unei imagini corporale idealizate. Am observat că nu în toate cazurile dezvoltarea unui caracter virtual constituie garanția identificării jucătorului cu acesta. Construcția caracterului virtual poate, într-adevăr, să reprezinte o oportunitate de performarea a unor proiecții identitare dezirabile pentru jucător,

⁴ În concordanță cu scopul și obiectivele cercetării, utilizez perspectiva culturală asupra identităților (virtuale) în maniera teoretizată de Vincze. Așadar, o astfel de abordare „tratează culturalul (setul de sensuri și semnificații, precum și practicile de producere ale lor), socialul (mecanisme de delimitare, de constituire a granițelor dintre indivizi/grupuri) și politicul (negocierile despre definiții și poziționarea într-o ierarhie socială) în interacțiunea lor.” (Vincze, 2004: 362)

iar în acest caz, cyberspațiul oferă oportunitatea eliberării de constrângerile din viața offline. Totodată, construirea unor caractere feminine de către utilizatori poate fi substituită practicilor de obiectificare a feminității, prin controlarea și vizualizarea cyber-corpurilor feminine. Definite ca spații dominate de bărbați, jocurile implică negocierea relațiilor interindividuale în contextul unor practici genizate care reîntăresc asumțiile despre superioritatea abilităților și a stilului de joc masculin în detrimentul calităților virtuale ale femeilor jucătoare.

Dacă genul virtual nu este interpretat ca având o semnificație deosebită în construcția identitară din jocurile online, indicii identitari „reali”, precum naționalitatea și etnia din viața offline, sunt indicați ca fiind principalele criterii ale discriminării virtuale. Limba română, naționalitatea și etnia română desemnează principalele criterii de construire a micro-comunităților de jucător din interiorul jocurilor. Naționalitatea și etnia devin astfel criterii exclusiviste de apartenență la grupurile virtuale, iar performarea acestor indici are scopul delimitării culturale de celelalte grupuri de jucători și de evitare a confruntării cu situații discriminatorii. Stereotipurile despre români transcend realul și se materializează în tehnici de violență simbolică prin care jucătorii sunt marginalizați sau hărțuiți verbal de către jucătorii străini. Hegemonia limbii engleze ca limbaj comun al lumilor virtuale afectează jucătorii care nu au cunoștințe medii ale acestei limbi de circulație internațională.

Jucătorii consideră că una dintre cele mai importante funcții ale jocurilor online constă în facilitarea interacțiunilor directe dintre utilizatori. Totuși, prietenii virtuale nu sunt legitimate ca prietenii reale decât dacă jucătorii se întâlnesc și socializează dincolo de cyberspațiu, în lumea offline. Invizibilitatea corpului și lipsa interacțiunilor față-în-față determină un nivel crescut de neîncredere în acceptarea celui alt ca fiind ceea ce pretinde că este. Se observă un mod paradoxal de înțelegere a identității: dacă propriile identități online sunt considerate a fi aceleași identităților offline, identitățile celorlalți sunt supuse unui proces atent de analiză și verificare, spațiul real reprezentând mijlocul suprem de validare a relațiilor și testare a veridicității despre ceilalți.

Observația participativă și rezultatele desprinse în urma aplicării acestei metode constituie subiectul celui de-al doilea sub-capitol. Dincolo de specificul și structura ludice ale jocului online Cabal, care pot influența accepțiunile false despre artificialitatea și lipsa de importanță socio-culturală a jocurilor, conținutul latent al jocului evidențiază narrative culturale, morale, etice, economice și identitare dominante. Asemeni artefactelor tehnoculturale reprezentate de forumuri, jocurile includ și prescriu norme identitare ierarhice, justificate de legitimarea „normalității” sau „corectitudinii” jucătorilor în detrimentul monștrilor. Totodată, capabilitățile financiare virtuale și apartenența la o structură superioară

de organizare a lumii virtuale (controlată din lumea reală de producătorii jocului), trasează alte ierarhii ale identității virtuale, unde un jucător de nivel avansat care a susținut financiar sistemul economic al jocului este întotdeauna superior unui simplu jucător care nu are o funcție virtuală sau resurse financiare.

Lumea virtuală Cabal este strict organizată în funcție de principiile morale *bine și rău* și derivatele dihotomice ale acestora: *normal și anormal, puternic și slab, conformare și exclude*. Principiile morale și etice, relațiile de putere dintre jucători și autoritățile jocului, precum și construcțiile simbolice ale genului, rasei, clasei și naturii umane pe care se structurează acest MMORPG au reliefat impactul socio-cultural al lumii offline în construirea unei lumi virtuale.

Statutul virtual de a fi unul dintre cei mai buni jucători este asociat cu mândria îndeplinirii unor mari realizări, care nu sunt disponibile oricui. A fost oarecum surprinzător pentru mine să observ că există foarte puțini jucători care înțeleg acțiunile întreprinse de ei, în lumea Cabal, ca pe o formă reală de relaxare. Un cont de nivel avansat (realizat fără utilizarea programelor ilegale sau a investirii de bani reali în joc) este echivalat de jucători cu rezultatele unei munci îndeplinită cu succes. Chiar dacă utilizarea hack-urilor sau achiziționarea unui cont deja perfecționat sunt acțiuni care afectează șansele egale ale fiecărui jucător la resursele virtuale și drept urmare, corectitudinea și buna desfășurare a jocului, nu acestea sunt motivele principale datorită cărora unii dintre jucători le evită. Mândria statutului obținut prin propriile eforturi, prin muncă onorabilă, este indicată de jucători ca având cea mai mare influență în respingerea „înșelării sistemului”.

Similar construcției tehnoculturale a tuturor MMORPG-urilor, Cabal Online promovează manifestarea comportamentelor prosoziale ale jucătorilor. Iluț teoretizează aceste tipuri de comportamente prin identificarea următoarelor caracteristici definitorii (Iluț, 2004: 83-84): norma responsabilității sociale, norma reciprocității și norma justiției sociale. Prima normă, cea a responsabilității sociale este reflectată în joc prin ajutorul oferit jucătorilor cu un nivel mai mic, sau care au nevoie de însoțire într-o misiune periculoasă. Atunci când un jucător de un nivel superior acceptă să „îl crească” pe un altul, în vederea învățării acestuia din urmă a tehnicilor de luptă și a strategiilor de avansare în nivel, norma responsabilității sociale devine vizibilă. Nu trebuie să uităm, însă, că acțiunile dezinteresate sunt cvasi-inexistente în lumile virtuale. Creșterea unui jucător contribuie la dobândirea unui statut virtual de bun cunoscător al jocului, iar în plus, punctele de experiență necesare jucătorului de nivel inferior nu îi revin acestuia în întregime, ci sunt împărțite între cei doi. Totodată, această

practică este necesară menținerii unei ghilde pentru că, în situația în care jucătorii nu se simt integrați și ajutați, aceștia vor părăsi grupul pentru un altul mai altruist.

Construirea relațiilor de prietenie și bună colaborare se bazează pe norma reciprocității. Oferirea de ajutor reciproc este stimulată de nevoile mutuale: jucătorii își oferă permanent ajutorul, deoarece îndeplinirea misiunilor virtuale impune cooperarea. Există și situații în care împrumuturi cu sume mari de alz nu au mai fost returnate, sau în care un jucător i-a ajutat pe alții în îndeplinirea unor expediții dificile care solicită timp și multe resurse virtuale, nu a fost ajutat ulterior în acțiunile sale. Încălcarea normei reciprocității determină încetarea relațiilor de prietenie și colaborare, iar în funcție de cât de afectat emoțional este păgubitul, acesta se poate angaja în campanii publice de denigrare a jucătorilor „neserioși”.

Cea din urmă normă, a justiției sociale, este reflectată prin exemplificarea respingerii practicilor economiei informale punctate mai sus. Se poate adăuga aici și împărțirea egală a obiectelor câștigate în urma unor acțiuni virtuale de grup. Din păcate, nu am întâlnit cazuri, în perioada observației participative, în care altruismul virtual să nu fie definit de un substrat pragmatic al evaluării costurilor și beneficiilor. Constatăm, astfel, că altruismul și comportamentul prosocial pot fi explicate prin reducere la relația cost-beneficiu, după cum urmează: „atunci când indivizii percep că, în interacțiunea cu alții, comportamentele lor strict individuale și egoiste determină o pierdere a utilității pentru ei înșiși, sunt înclinați a lua în considerare efectele acestor comportamente asupra celorlalți și sunt dispuși să le înlocuiască cu acte altruiste.” (Iluț, 2004: 86)

Ultimul sub-capitolul, cel dedicat analizei forumurilor de jucători, este structurat în prezentarea rezultatelor construcțiilor și performărilor identitare virtuale prin trei dimensiuni importante observării indicilor identitari în cyberspațiu: etnie și naționalitate, masculinități hegemonice vs. masculinități subalterne (sau observarea indicilor statut socio-profesional, vârstă și orientare sexuală) și relațiile de gen dintre jucători și jucătoare. Literatura aferentă proiectului teoretizării redundanței indicilor identitari în lumile virtuale este supusă, prin intermediul acestor rezultate, unui proces de deconstrucție critică. Rezultatele cercetării vor releva faptul că realitatea offline și realitatea online sunt puternic interconectate, iar reformarea democratică și tolerantă a spațiului virtual depinde de reproducerea identităților dominante și performării practicilor socio-culturale hegemonice, precum menținerea ierarhiilor de putere prin construcțiile de referință specifice sintagmei *noi* vs. *ei*. Într-un spațiu în care interacțiunile dintre indivizii sunt definite exclusiv de comunicarea mediată de

computer, strategiile și mecanismele cultural-discursive constituie metodele prin care identitatea este construită și performată în concordanță cu normele virtuale ale comunității.

„Și totuși, computerele creează limite și ierarhii. (...) Într-adevăr, este greu de înțeles cum pot ierarhiile și comunitatea coexista via CMC, dată fiind natura anarhică (sau cel puțin nestructurată) a rețelelor computerizate. Un numitor comun al ierarhiilor și comunității este identitatea, nu doar în termeni de raportare a individului la sine însuși, dar și în termeni de raportare a individului la ceilalți”, observă Jones. (2002: 27-28) Impactul revoluționar al cyberspațiului asupra dislocării relațiilor de putere opresive dintre indivizi trebuie observat în strânsă corelație cu narativele identitare transmise discursiv. Prin comunicare, fie ea mediată de calculator, media tradiționale sau realizată direct, sunt transmise valori, percepții și coduri comportamentale dezirabile sau dominante. Instituționalizarea violenței simbolice în comunitățile de jucători din România, ne indică faptul că acestea sunt departe de a reprezenta utopii non-identitare.

Rezultatele analizei de documente virtuale relevă faptul că etnia, naționalitatea, statutul socio-profesional, genul și orientarea sexuală a membrilor acestor comunități nu își pierd relevanța socio-culturală atunci când sunt invizibile. Mediate tehnologic, prin comunicare mediată de calculator, identitățile considerate dominante în viața offline își reclamă același statut și în mediul online. În măsura în care masculinitatea hegemonică constituie principiul organizator al valorilor, normelor și practicilor socio-politico-culturale, caracteristicile definiției ale acesteia sunt transgresate în cyberspațiu și formează criteriile de acceptare în cadrul grupului virtual.

Etnia structurează relațiile dintre jucătorii români și cei de etnie romă și maghiară. Prin utilizarea stereotipurilor etnice și exprimarea tendințelor extremiste de epurare a spațiului social și virtual, deopotrivă, jucătorii români își afirmă legitimitatea asupra conservării unui spațiu virtual pur românesc. Descriindu-se ca victime ale discriminării pe bază de naționalitate datorită imaginii negative a României, jucătorii români contestă statutul jucătorilor romi în spațiul socio-virtual. Totodată, spațializarea șovinismului este relocalată în cyberspațiu prin interogarea loialității maghiarilor față de comunitatea națională.

Masculinitatea heterosexuală, adultă și definită de un statut socio-profesional mediu reprezintă un alt criteriu al acceptării apartenenței ca membru cu drepturi depline în cadrul comunităților de jucători. Normalizarea membrilor *devianți* din punct de vedere al orientărilor sexuale sau al stilului de viață *efeminat* este realizată prin cyber-hărțuirea acestora, iar în cazuri extreme, prin excluderea lor din comunitate. Încadrarea într-o tipologie a masculinității subalterne nu conduce la inițierea unor acțiuni discursive de negare a normativității impuse de

jucătorii masculini hegemonici. Așa cum am observat, masculinitățile subalterne sunt explicate și justificate în raport cu masculinitate hegemonică, jucătorii cu o identitate masculină subalternă perpetuând ordinea de ierarhizare a valorilor masculine.

Feminitatea, corespondentul cultural dihotomic al masculinității, este interpretată de utilizatorii forumurilor ca impediment biologic și cultural în dezvoltarea unei identități legitime de jucător. Pentru a evita discuțiile conflictuale cu jucătorii, femeile aleg, asemeni jucătorilor romi să mențină interacțiunile cu ceilalți la un nivel minim, acesta conducând la segregarea genizată a spațiului virtual în comunitatea PGL. Însă, spre deosebire de performările identitare ale identităților etnice minoritare sau masculinităților subalterne care sunt ajustate impunerilor normei masculine, articularea discursivă a identității feminine se concentrează asupra încercării reclamării unei poziții egale, care contestă masculinitatea hegemonică exclusivă. Concluzionăm că, în pofida potențialului de „surmontare a inegalităților rasiale, sexuale și de gen pre-existente, [comunitățile virtuale] reciclează, deseori, discursuri care re-inscripționează logica binară convențională, care privilegiază masculinitatea în detrimentul feminității, naturalul în detrimentul artificialului și realul în detrimentul simulării.” (Matrix, 2006: 14)

Ultimul capitol este dedicat concluziilor. Această lucrare a reprezentat o încercare de redefinire a virtualului prin analizarea modului în care identitatea umană este construită și performată la intersecția culturală a spațiilor reale și cyberspațiilor. În pofida facturii imateriale și artificiale, virtualul este umanizat de amprente digitale culturale, atitudinale și sociale ale indivizilor care optează pentru dezvoltarea identităților online. „Corpul post-uman este o tehnologie, un ecran, o imagine proiectată”, teoretizează Judith Halberstam și Ira Livingston (1995: 3); identitățile virtuale sunt însă mai mult decât imagini proiectate într-un spațiu alternativ, iar importanța pe care utilizatorii o acordă etniei, naționalității, genului și statutului socio-profesional sugerează construirea și nu deconstruirea umanului prin intermediul noilor tehnologii.

Primul obiectiv al cercetării a constat în observarea și analiza specificului cultural și structural al spațiilor virtuale, în relație cu performarea și construirea indicilor identitari. Narativele culturale ale jocurilor online de tipul MMORPG conturează spațiul virtual printr-un ansamblu de valori, norme și practici înscrise în ideologii esențialiste și deterministe. Astfel, structurile simbolice ale jocului Cabal Online atribuie indivizilor o natură esențială bună, care trebuie însă valorificată prin contribuția susținută la conservarea valorilor societății și aportul la progresul social. Respectul pentru valorile societății înseamnă îndeplinirea rolurilor sociale prestabilite, precum și conformarea la regulile și normele de comportament

impuse. Încercările de contestare a rolurilor demne din punct de vedere social (și de neconformare la sistemul de norme și reguli) conduce la impunerea de sancțiuni și eventual, la excluderea din comunitate a membrilor care se opun ordinii socio-virtuale. Având în vedere construcția virtuală antitetică a caracterelor controlate de jucători și a monștrilor, lumile virtuale din jocuri conturează o ordine clară a relațiilor de putere și intereselor antagonice, în care apartenența la o rasă sau clasă superioară justifică utilizarea violenței împotriva raselor inferioare. Ghildele, sau grupurile de jucători, se formează în concordanță cu identitățile comune ale jucătorilor. Naționalitatea și etnia reprezintă criteriile cele mai importante de delimitare culturală a formațiunilor de utilizatori din jocuri.

Studierea medierii tehnologice a identității de gen și identificarea modelelor de gen dominante, sau hegemonice, în interacțiunile din jocurile online, a reprezentat cel de-al doilea obiectiv de cercetare. Invizibilitatea corpurilor utilizatorilor și oportunitățile vaste de explorare a unor identități transgenizate au reprezentat principalele criterii de conceptualizare a cyberspațiului ca platformă prin care relațiile de gen pot fi reformate. Hiper-sexualizarea caracterelor feminine, ale căror costume sunt mult mai revelatoare decât ale caracterelor masculine, subliniază perpetuarea unor perspective sexiste asupra obiectificării femeilor și fetișizării corpurilor feminine. În plus, justificarea performanțelor transgenizate prin punctarea necesității de a „privi ceva frumos” și prin manifestarea heterosexualității stricte indică faptul că relațiile de gen sunt polarizate și nu fluidizate în spațiile virtuale.

Comunități cu structuri demografice preponderent masculine, jocurile online sunt definite de practici considerate, de asemenea, masculine: competitivitatea, propensitatea spre comiterea actelor de violență, nivelul ridicat al agresivității verbale dintre jucători sunt atribute genizate masculine. Astfel, așteptările de la jucători sunt construite în funcție de predispoziția genizată spre îndeplinirea cu succes a rolurilor masculine. Deoarece atributele genizate ale femeilor sunt discordante norme masculine, acestea sunt sub-evaluate ca jucători cu competențe și abilități depline.

Prin intermediul analizei structurilor discursive din cadrul celor trei comunități virtuale dedicate jucătorilor români s-a urmărit îndeplinirea celui de-al treilea obiectiv de cercetare. Comunitățile virtuale se construiesc în jurul impunerii unui nucleu etnic românesc care respinge acordării statutului de români membrilor minorităților etnice.

Aplicarea modelului teoretic al masculinității hegemonice, conceptualizat de R.W. Connell, relevă ordinea masculină referențială comunităților virtuale. Patologizarea și dezumanizarea masculinităților homosexuale *deviante* constituie unul dintre principiile pe baza căruia sunt construite antitetic identitățile masculine virtuale. Homofobia nu are doar

scopul de a ierarhiza relațiile de putere dintre bărbați, ci și de a reafirma hetero-normativitatea spațiilor virtuale dominate de utilizatori bărbați. Educația precară și statutul profesional necalificat, pubertatea și adoptarea unui stil vestimentar sau comportamental specific curentelor populare emo și metrosexual, reprezintă alte piedici ale acceptării necondiționate în cadrul comunităților virtuale românești. Utilizatorii sunt astfel constrânși să performeze identități normate prin interacțiunile cu ceilalți.

Ultimul obiectiv de cercetare a constat în identificarea dimensiunilor definatorii ale spațiilor virtuale ca spații identitare plurale ce destabilizează bariera virtual/real. Practicile discursive de construire, negociere și performare a indicilor identitari implică conceptualizarea cyberspațiilor ca articulări ale realității prin utilizarea noilor tehnologii ale comunicării și informației. Faptul că milioane de indivizi își dedică timpul liber dezvoltării identităților online și participă la redefinirea relațiilor interindividuale prin tehnologizarea acestora, ne indică faptul că identitățile virtuale reprezintă prelungirea identităților sociale în contexte flexibile și accesibile.

Probabil că una dintre cele mai importante concluzii care derivă din cercetarea lumilor virtuale constă în reliefarea identității ca fiind construită și reconstruită constant prin interacțiuni și narative tehnoculturale. Concluzionăm, astfel, că indicii identitari „nu sunt o proprietate a corpurilor sau ceva original existent în ființele umane...sunt produsul sau procesul tehnologiilor sociale diverse, a discursurilor instituționale, epistemologiilor și a practicilor critice, precum și a practicilor de fiecare zi.” (De Lauretis, 1987:2)

Bibliografie

1. Adorno, T. și Horkheimer, M. (1944/1999). „The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception”, în Daring, S. (ed) (1999) *The Cultural Studies Reader*, London: Routledge, 31-41;
2. Althusser, L. (1971). *Ideology and Ideological State Apparatuses*, în *Lenin and Philosophy and other Essays*. Monthly Review Press, disponibil la <http://www.marxists.org/reference/archive/althusser/1970/ideology.htm>;
3. Anderson, B. (2000). *Comunități imaginate. Reflecții asupra originii și răspândirii naționalismului*, București: Integral;
4. Andreescu, G. (2003). *Extremismul de dreapta în România*, Cluj-Napoca: Fundația CRDE, disponibil la http://www.edrc.ro/docs/docs/extremism_ro/IntregulVolum.pdf;
5. Ayesha și Parag Khanna (2011, octombrie). *Tehnologia capătă viață*, Foreign Policy România, Septembrie/Octombrie 2011/24 , p. 22;
6. Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*, Duke University Press;
7. Baym, N.K. (1998). „The Emergence of On-line Community”, în *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, ed. Steve G. Jones, Thousand Oaks: Sage Publications, 35-68;
8. Becker, H.S. (1963/1991). Howard S Becker, *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*, The Free Press:1963, 1991;
9. Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*, London: Routledge;
10. Benedikt, M. (2000). *Cyberspace: First Steps* in Bell, D&Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 29-44;
11. Berger, A.A. (2009). *Video Games: A Popular Cultural Phenomenon*, London: Transaction Publishers;
12. Berger, M., Wallis, B., & Watson, S. (1995). *Constructing Masculinity*, New York: Routledge;
13. Bertozzi, E. (2008). „You play like a girl!": Cross-gender competition and the uneven playing field”, în *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 14, 473-487;
14. Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton: Princeton University Press;
15. Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power*, Cornwall: Polity Press;
16. Bourdieu, P. (2001). *Masculine Domination*, California: Stanford University Press;

17. Bowker, N.I. (2001). *Understanding Online Communities Through Multiple Methodologies Combined Under a Postmodern Research Endeavour* în Forum: Qualitative Social Research (ISSN 1438-5627), Volume 2, No. 1, Art. 19, disponibil la <http://www.qualitative-research.net/fqs/> ;
18. Brannon, L. (2005). *Gender: Psychological Perspectives*, London: Allyn and Bacon;
19. Broadhurst Dixon, J., & Cassidy, E.J. (eds) (1998). *Virtual Futures. Cyberotics, Technology and Post-Human Pragmatism*, London: Routledge;
20. Brubaker, R (1996/2009), *Nationalism reframed. Nationhood and the national question in the New Europe*, Cambridge: Cambridge University Press;
21. Butler, J. (2004). *Undoing Gender*, New York: Routledge;
22. Buzărnescu, Ș. (1999). *Sociologia Civilizației Tehnologice*, Iași: Polirom;
23. Cavanagh, A. (2007). *Sociology in the Age of the Internet*, Open University Press;
24. Chelecea, S. (2004). *Inițiere în cercetarea sociologică*, București: Comunicare.ro;
25. Chesher, C. (1994). „Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984-1992” în *Cultronix* (1994), disponibil la http://cultronix.eserver.org/chesher/?utm_source=friendfeedlikes&utm_medium=twitter;
26. Clearwater, D.A. *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*, în Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association, Vol 5(8): 29-49, disponibil la <http://loading.gamestudies.ca> ;
27. Connell, R.W. (1995). *Masculinities*, Univeristy of California Press: California;
28. Connell, R.W., & Messerschmidt, J.W. (2005). *Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept*, Gender & Society, Vol. 19 No. 6: 829-859 (decembrie 2005), Sage Publications, disponibil la <http://gas.sagepub.com/content/19/6/829>;
29. De Lauretis, T. (1987). „The Technology of Gender”, în *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington, IND: Indiana University Press, 1–30.
30. Deletant, D. (1995). *Ceaușescu and the Securitate: Coercion and Dissent in Romania, 1965 -1989*, London: C. Hurst & Co Publishers Ltd;
31. Dery, M. (2000). „Ritual Mechanics: Cybernetic Body Art”, în Bell, D. & Kennedy B.M. (eds), *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 577-587;
32. Dovey, J. & Kennedy, H.W. (2006). *Game Cultures. Computer Games as New Media*, London: Open University Press;
33. Drăgănescu, M. (2003). *De la Societatea Informațională la Societatea Cunoașterii*, București: Editura Tehnică;
34. Edwards, T. (2006). *Cultures of Masculinity*, New York: Routledge;

35. Escobar, A. (2000). *Welcome To Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 56-76;
36. Etzioni, A. (1996). *The new golden rule: community and morality in a democratic society*, New York: Basic Books;
37. European Commission Report (2011). *ROMANIA 2011. Telecommunication Market and Regulatory Developments*, European Commission: Information Society and Media Directorate-General. Electronic Communications Policy Implementation of Regulatory Framework, data accesării 17.01.2013, disponibil la https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/RO_Country_Chapter_17th_Report_0.pdf ;
38. Eurostat. Data in Focus (2010). *Internet usage in 2010 – Households and Individuals*, data accesării 8.05.2011, disponibil la http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-QA-10-050/EN/KS-QA-10-050-EN.PDF;
39. Eurostat. News Release (2012). *E-Skills Week 2012: Computer skills in the EU27 in figures*, data accesării 2.06.2012, disponibil la http://europa.eu/rapid/press-release_STAT-12-47_en.htm?locale=FR;
40. Eurostat. Statistics in Focus (2007). *Population and Social Conditions, Gender differences in the use of computers and the Internet*, data accesării 30.11.2010, disponibil la http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-SF-07-119/EN/KS-SF-07-119-EN.PDF ;
41. Eurostat. *Statistics in Focus (2012)*. *Internet use in households and by individuals in 2012*, data accesării 15.03.2013, disponibil la http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-SF-12-050/EN/KS-SF-12-050-EN.PDF;
42. Fleming, D., & Sturm, D. (2011). *Media, Masculinities, and the Machine: F1, Transformers, and Fantasizing Technology at its Limits*, New York: Continuum;
38. Flocker, M. (2003). *The Metrosexual Guide to Style: A Handbook for the Modern Man*, Cambridge: Da Capo Press;
43. Foddy, W. (1994). *Constructing Questions for Interviews and Questionnaires: Theories and Practice in Social Research*, Cambridge: Cambridge University Press;
44. Foster, T. (2000). *Trapped by the Body? Telepresence Technologies and Transgendered Performance in Feminist and Lesbian Rewritings of Cyberpunk Fiction* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 439-459;

45. Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews & Other Writings 1972-1977*, ed. Colin Gordon, New York: Pantheon Books;
46. FRG Timișoara (Fundatia româno-germană de pregătire și perfecționare profesională în domeniul construcțiilor). (2012). *Concept de Măsuri Integrate de Combatere a Șomajului*, Proiectul „Creșterea gradului de ocupare a forței de muncă prin măsuri integrate în cooperare transnațională”, Proiect cofinanțat din Fondul Social European prin Programul Operațional Sectorial Dezvoltarea Resurselor Umane 2007- 2013, data accesării 1.03.2013, disponibil la <http://www.cgofm-mict.eu/docs/concept.pdf>;
47. Fundația Soros România (2011) *Religie și comportament religios*, cercetare realizată în cadrul programului Studii Electorale Românești, disponibil la http://www.soros.ro/ro/program_articol.php?articol=310;
48. Gallagher, T. (1999). *Democrație și Naționalism în România 1989-1998*, București: All Educational;
49. Gardiner Kegan, J. (2002). *Masculinity Studies and Feminist Theory. New Directions*, New York: Columbia University Press;
50. Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us. About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan;
51. Ghiu, B. (2002) *Evul media sau Omul terminal*, Cluj: Idea;
52. Goffman, E. (2003). *Viața cotidiană ca spectacol*, București: Editura Comunicare.ro;
53. Grancea, M. (2001) *Stereotipuri etnoculturale în discursul istoriografic*, în *Provincia*, 2 (3);
54. Gonzalez, J. (2000). *Envisioning Cyborg Bodies: Notes from Current Research* în Kirkup, G., Janes, L., Woodward, K., & Hovenden, F. (eds) *The Gendered Cyborg. A Reader*, London: Routledge, 58-73;
55. Grosseck, G. (n.d.). *Internet – istoric, evoluție, perspective*, Seria Informatică Socială ISSN 1584-4048, disponibil la http://consilr.info.uaic.ro/uploads/lt4el/resources/pdffromInternet/evolutie_perspective.pdf
56. Grundey, M., Heeks, R. (1998) *Romania's Hardware and Software Industry: Building IT Policy and Capabilities in a Transitional Economy*, în *Development Informatics (Working Paper Series, Institute for Development Policy and Management)*, 21, disponibil la http://www.sed.manchester.ac.uk/idpm/research/publications/wp/di/documents/di_wp02.pdf;
57. Gudea, S., Ryan, T. (2005). *Internet Access in Romania*, în *Proceedings of the 2005 Southern Association of Information Systems Conference*, 85-89, accesat la 20.12.2011 disponibil la <http://sais.aisnet.org/2005/Gudea%20&%20Ryan.pdf>;

58. Guerin, B. (2003). „Combating Prejudice and Racism: New Interventions from a Functional Analysis of Racist Language”, în *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 13, 29–45;
59. Halberstam, J. & Livingston, I.(eds) (1995). *Posthuman Bodies*; Indiana University Press, Bloomington;
60. Haraway, D. (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, în *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York; Routledge;
61. Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). *Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes*, *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 910–931;
62. Hayes, E. (2007). *Gendered Identities at Play : Case Studies of Two Women Playing Morrowind*, *Games and Culture*, Vol. 2, No. 1: 23-48 (ianuarie 2007), Sage Publications, <http://gac.sagepub.com/content/2/1/23>;
63. Heim, M. (1992). *The Erotic Ontology of Cyberspace*, în Benedikt, M. (ed) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, Ma: MIT Press, 59-80;
64. Herek, G. M. (1987). „On Heterosexual Masculinity: Some Psychical Consequences of the Social Construction of Gender and Sexuality”, în Kimmel, M.S. (ed.), *Changing Men: New Directions in Research on Men and Masculinity*, Newbury Park, Calif.: Sage, 68–82;
65. Herring, S. (2001). „Gender and power in online communication”, *Center for Social Informatics Working Papers*, disponibil la <https://scholarworks.iu.edu/dspace/bitstream/handle/2022/1024/WP01-05B.html>;
66. Hess, D. (1995). *On Low-Tech Cyborgs* în Gray, C. (ed) *The Cyborg Handbook*, London: Routledge;
67. Holub, R. (1992). *Antonio Gramsci: Beyond Marxism and Postmodernism*, London: Routledge;
68. Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*, București: Humanitas (traducere din olandeză de H. R. Radian);
69. Iluț, P. (1997). *Abordarea calitativă a socio-umanului*, Iași: Polirom;
70. Iluț, P. (2001). *Sinele și cunoașterea lui. Teme actuale de psihosociologie*, Iași: Polirom;
71. Iluț, P. (2004). *Valori, atitudini și comportamente sociale. Teme actuale de psihosociologie*, Iași: Polirom;
72. Jaggar, A.M. și Bordo, S. (1992). *Gender/body/knowledge: Feminist Reconstructions of Being and Knowing*, Rutgers University Press;

73. Jenkins, H. (n.d.) *Reality Bytes: Eight Myths about Video Games Debunked*, disponibil la <http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>;
74. Jones, S.G. (1998). *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, Sage Publications: London;
75. Jones, S. (2002). (ed). *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, London: SAGE Publications;
76. Jordan, T.(2000). *Cyberpower: The culture and politics of cyberspace and the Internet*, London: Routledge ;
77. Juncan, D. (2005). *Identitate și societate*. Cluj-Napoca: Editura Ekoin;
78. Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MA: The MIT Press;
79. Kendall, L. (2002). *Hanging Out in the Virtual Pub. Masculinities and Relationships Online*, University of California Press;
80. Kerr, A (2006). *The Business and Culture of Digital Games: Game Work and Game Play*, London: Sage Publications;
81. Kimmel, S.M. (2002). *The Gendered Society*, New York: Oxford University Press;
82. Kolko, B. și Reid, E. (1998). „Dissolution and Fragmentation: Problems in On-line Communities” în Jones, S.G. (ed) *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*, Sage Publications: London, 212-230;
83. Korker, A. & Kroker, M. (2000). *Code Warriors: Bunkering in and Dumbing Down*, în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York:Routledge, 96-103;
84. Kosofsky Sedgwick, E. (1995). *Gosh, Boy George, You must be Awfully Secure in your Masculinity*, în Berger, M., Wallis, B., & Watson, S. (eds) *Constructing Masculinity*, New York: Routledge 11-20;
85. Koznack, L. (2009). *Philosophical Game Design*, în Perron, B. și Wolf, M.J.P. (eds) *The Video Game Theory Reader 2*, New York: Routledge, 33-44;
86. Kymlicka, W. (2002). „Western Political Theory and Ethnic Relations in Eastern Europe”, în Kymlicka, W. și Opalski, M. (eds), *Can Liberal Pluralism Be Exported?: Western Political Theory and Ethnic Relations in Eastern Europe*, Oxford: Oxford University Press;
87. Levy, P. (2001). *Cyberculture*, Minnesota: University of Minnesota Press;
88. Lianos, M. (2003). „Social Control after Foucault”, în *Surveillance & Society* 1(3): 412-430, disponibil la <http://www.surveillance-and-society.org>;

89. Livingston, I. (1997). „Indiscretions: Of Body, Gender, Technology”, în Terry, J., & Calvert, M. (eds), *Processed Lives. Gender and Technology in Everyday Life*, London: Routledge, 66-70;
90. Lupton, D. (2000). *The Embodied Computer/User* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 504-52;
91. Lupton, D. (2013). „The digital cyborg assemblage: Haraway’s cyborg theory and the new digital health technologies” (preprint). în Collyer, F. (ed) (forthcoming), *The Handbook of Social Theory for the Sociology of Health and Medicine*. Houndmills: Palgrave Macmillan;
92. Lykke, N., & Braidotti, R. (eds) (1996). *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs: Medicine and Cyberspace*; London: Zed Books;
93. MacCallum-Stewart, E. (2008). „Real boys carry girly epics: Normalising gender bending in online games”. *Journal for Computer Game Culture*, 2 (1), 28-36.
94. MacKinnon, R. (2002). „Punishing the persona: Correctional strategies for the virtual offender”, în Jones, S. (Ed.), *Virtual culture: Identity and communication in cybersociety*, London: SAGE Publications Ltd, 206-236;
95. Marian, C.G. (2007). *Metode Calitative de Cercetare în Științele Sociale*, Cluj-Napoca: Accent;
96. Markham, A.N. (2004). „Internet communication as a tool for qualitative research”, în *Qualitative Research: Theory, Method and Practice*, ed. David Silverman, Thousand Oaks: Sage Publications, 95-124;
97. Matrix, S.E. (2006). *Cyberpop: Digital Lifestyles and Commodity Culture*, New York: Routledge;
98. Mazlish, B. (1993). *The Fourth Discontinuity: The Co-evolution of Humans and Machines*. New Haven, CT: Yale University Press;
99. McCormik, T. (2013). „Hactivism”, în *Știință&Tehnică*, 26 (LXII) (iulie 2013);
100. Morse, M. (1997). „Virtually Female: Body and Code” în Terry, J. și Calvert, M. (eds), *Processed Lives: Gender and Technology in Everyday Life*, London: Routledge;
101. Nakamura, L. (2000). „Race-in/for Cyberspace : Identity Tourism and Racial passing on the Internet”, New York: Routledge 712-720 în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge;
102. Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*, New York: Routledge;
103. Patton, M.Q. (1980). *Qualitative Evaluation Methods*, Sage Publications, London;
104. Patton, M.Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*, Thousand. Oaks: Sage Publications;

105. Petersen, A. (2007). *The Body in Question. A Socio-Cultural Approach*, New York: Routledge;
106. Plant, S. (2000). *On the Matrix: Cyberfeminist Simulations* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 325-336;
107. Poster, M. (2002). *High-Tech Frankenstein, or Heidegger Meets Stelarc*, în Zylinska, J. (ed.) *The Cyborg Experiments: The Extension of the Body in the Media Age*. London: Continuum;
108. Reeser, T.W. (2010). *Masculinities in Theory: An Introduction*, Wiley-Blackwell;
109. Rheingold, H. (1993). *A Slice of Life in My Virtual Community*, în Harasim, L.M. (ed) *Global Networks, Computers and International Communication*, Cambridge MA: The MIT Press, 57-82;
110. Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Cambridge, MA: MIT Press;
111. Robins, K. (2000). *Cyberspace and the World We Live In* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 77-95;
112. Robinson, L. (2007). „The Cyberself: The Self-ing Project Goes Online, Symbolic Interaction in the Digital Age”, *New Media & Society*, 9(1), 93-110;
113. Salat, L. & Caluser, M. (2005). *Multiculturalism și Interculturalitate*, Suport de curs, 135-136;
114. Salter, A. și Blodgett, B. (2012). „Hypermasculinity & Dickwolves: The Invisibility of Women in the New Gaming Public”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. Vol. 56: 3, 401-416;
115. Scârnci, F. (2006). *Îndrumar de Cercetare Calitativ în Științele Socio-Umane*, Brașov: Editura Universității Transilvania;
116. Schut, K. (2006). „Desktop Conquistadors: Negotiating American Manhood in the Digital Fantasy Role Playing Game” în J. Williams, S. Hendricks and W. Winkler (eds.) *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, Jefferson, NC: McFarland & Co, 100-119;
117. Shaffer, D.W., Squire, K., Halverson, R., Gee, J.P. (2004). *Videogames and the Future of Learning*, disponibil la <http://www.academiccolab.org/resources/gappspaper1.pdf>;
118. Sicart, M. (2005), *The Ethics of Computer Game Design*, în Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, disponibil la http://miguelsicart.net/papers/DIGRA_05_Ethics.pdf;

119. Spineanu-Dobrotă, S. (2005). *Homosexualitatea - Normal sau Patologic*, București: Tritonic;
120. Stone, R.A. (2000). *Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds) *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 504-528;
121. Sofia, Z. (1999). *Virtual Corporeality: A Feminist View* în Wolmark, J. (ed). *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory Cyborgs and Cyberspace*, Edinburgh University Press, 55-68;
122. Springer, C. (1999). *The Pleasure of the Interface*, în Wolmark, J. (ed). *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory Cyborgs and Cyberspace*, Edinburgh University Press, 34-54;
123. Squires, J. (2000). *Fabulous Feminist Futures and the Lure of Cyberculture* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 360-373;
124. Stahl, T. (2004). *Video Game Genres*, în *The History of Computing Project*, disponibil la <http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>;
125. Stelarc (2000): *From Psycho-Body to Cyber-Systems: Images as Post-Human Entities* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 560-576;
126. Stryker, S. (2000). *Transsexuality: The Postmodern Body and/as Technology* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 588-597;
127. Suh, K.-S., Kim, H. & Suh, E.K. (2011). „What If Your Avatar Looks Like You? Dual-Congruity Perspectives for Avatar Use”, *MIS Quarterly*, 35(3), 711-729;
128. Țăruș, A., Policov, E., Kempf, A., Yordanova, L. (2009) *Eastern European gaming cultures. Case studies: Romania and Bulgaria*, în *Revista de Sociologie*, 01/2009, www.ceeol.com;
129. Terranova, T. (2000). *Post-Human Unbounded: Artificial Evolution and High-Tech Subculture* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 268-279;
130. Terry, J., & Calvert, M. (eds) (1997). *Processed Lives. Gender and Technoloy in Everyday Life*, London: Routledge;
131. Toffoletti, K. (2007). *Cyborgs and Barbie Dolls. Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body*, New York: Palgrave Macmillan;
132. Tomas, D. (2000). *The Technophilic Body: On Technicity in William Gibson's Cyborg Culture* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 175-189;

133. Torfing, J. (1999). *New Theories of Discourse. Laclau, Mouffe and Zizek*, Oxford: Blackwell Publishers;
134. Tsang, D. (2000). *Notes on Queer 'N' Asian Virtual Sex* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 432-438;
135. Tufă, L. (2010). „Diviziunea digitală. Accesul și utilizarea Internetului în România, comparativ cu țările Uniunii Europene”, în *Revista calitatea vieții*, XXI (1-2), 71-86;
136. Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*; New York: Simon& Schuster;
137. Turkle, S. (2005). *The Second Self: Computers and Human Spirit*, the 20th anniversary, Cambridge, MA: MIT;
138. Ulmanu, B.A. (2011). *Cartea fețelor. Revoluția Facebook în spațiul social*, București: Humanitas;
139. Verdery, K. (1991). *National Ideology under Socialism: Identity and Cultural Politics in Ceausescu's Romania*, Berkely: University of California Press;
140. Vincze, E. (2004). „Gen și Sexualitate în Politica Identitară” în Vincze, E. și Mîndruț, P. (eds), *Gen, Societate, Cultură*, Cluj: Editura Fundației Desire, 359-409;
141. Warner, M. (1999) *The Trouble with Normal. Sex Politics and the Ethics of Queer Life*, Cambridge: Harvard University Press;
142. Wilbur, S.P. (2000). *An Archeology of Cyberspaces: Virtuality, Community, Identity* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York: Routledge, 45-55;
143. Willson, M. (2000). *Community in the Abstract: A Political and Ethical Dillema?* în Bell, D., & Kennedy B.M. (eds). *The Cybercultures Reader*, New York:Routledge, 632-643;
144. Winder, D. (2008). *Being Virtual. Who you Really are Online*, UK: Wiley;
145. Wolmark, J. (1999). *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, Edinburgh: Edinburgh University Press;
146. Woodcock, S. (2007). *Romanian Women's Discourses of Sexual Violence: Othered Ethnicities and Gendering Spaces*, disponibil la <http://www.units.muohio.edu/havighurstcenter/publications/documents/woodcock.pdf>;
147. Yee, N. (1999-2004). *Gender-Bending* în The Daedalus Project, disponibil la http://www.nickyyee.com/daedalus/gateway_genderbend.html;
148. Yee, N. (2008). „Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games”, în Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. (eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, MA: MIT Press, 82-95;

149. Zimmerman, E. (2009). „Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century”, în Perron, B. și Wolf, M.J.P. (eds) *The Video Games Theory Reader*, New York: Routledge, 23-32.