



Електронска култура: покушај философске анализе

Електронска култура омогућава човеку да стекне још један облик бивствовања који постаје квалитативно нов феномен – својеврсна „трећа природа“, поред природне средине и „света ствари“. Човек у информатичком простору стиче своје „друго“ бивство доприносећи самим тим, у одређеном степену, превладавању ограничености својих друштвених могућности

Људмила
БАЈЕВА

У преводу
Добрила
Аранитовића

Фотографије:
ТИАНА
КОСТАДИНОВИЋ

Савремена информатичка епоха, која је од пројекта постала реалност, већ показује како јаке тако и слабе стране, манифестује се у новим облицима и феноменима, рађа неслушене могућности и ризике. Једна од најупадљивијих појава епохе информатизације јесте формирање електронске културе. Сам појам „електронска култура“ још захтева прецизирања, дефиниције, али је и поред тога јасно да

је као појаву не можемо свести на било шта што је раније постојало у историји човечанства.

Предмет ове студије јесте електронска култура у информатичком друштву у настајању а њен циљ јесте њена карактеристика са становишта философске и социјалне анализе. За реализацију назначеног неопходно је разјаснити суштину и специфичност електронске културе, приказати

њене онтолошке, социјалне, етичке, естетичке и антрополошко-аксиолошке аспекте.

Електронска култура, која је у формирању, представља чедо новог типа друштва у коме одлучујући фактор постају високе технологије у целини и информатичке у посебном степену. Да бисмо назначили специфичност електронске културе неопходно је да се окренемо општим карактеристикама

информатичке епохе у условима у којима је она настала. Информатичка епоха, формирана на крају xx века, повезана је с масовним увођењем информатичких система у сферу производње, управљања и комуникације. Истраживања у области нове науке, кибернетике, погодовала су учвршћивању информације као базичне категорије физике и космологије, а такође и увођењу блиских термина и појмова у друге области науке, међу којима и хуманистичке. „Информација“ постаје најпопуларнији научни појам почев од шездесетих година прошлог века услед чега је умногоме целокупна садашња епоха означена као „информатичка“.

Сам појам „информација“, који се широко ухватио у савременом језику, увео је у науку 1928. године америкаца Р. Хартли, како би означио мере квантитативне димензије података присутних у техничким каналима комуникације¹.

Данас се овај појам употребљава у најразличитијим значењима. Под информацијом се подразумева:

1. Порука, сведочанство о нечему што стварају и преносе људи, а такође и рачунари (ЕВМ) (комуникативни приступ);
2. Подаци о предметима и појавама који смањују степен неодређености и непотпуности знања која о њима постоје (пробабилитички приступ);
3. Одраз разноликости у ауторегулативним објектима (функционални приступ);
4. Атрибут свих система и предмета да преносе одражену својеврсност (атрибутивни приступ).

Напомињемо да овде, пре свега, полазимо од схватања информације као супстанцијалне способности предмета (бића у целини) да чува и преноси (у времену и путем развоја) главни садржај процеса постојања и узајамног деловања, усвајајући становиште атрибутивног приступа.

У хуманистичким наукама и философији интересовање за појам „информација“, као што је познато, довело је до формирања теорије „информатичког друштва“ (Д. Бел,

Ц. Галбрајт, А. Кофлер, З. Бжежински, Ј. Хајашин, Т. Умесано, Ц. Нејсбит, Меклуен М. Кастелс и др.). Прогноза развоја цивилизације у смеру информатичког друштва умногоме се показала оправданом и то је још једно сведочанство у прилог томе да философија назначаваша стратегију друштвених промена усмеравајући напоре социјума ка најзначајнијим правцима развоја формирајући вредносне судове, синтетичујући „мегатрендове“ будућности. У контексту теорије информатичког друштва под информацијом подразумевамо интелектуални високотехнолошки производ већине чланова друштва у виду података, сведочанстава, програма, система који је постао предмет економских односа и извор развоја социјума.

Као својеврсни индикатори ступања у информатичку епоху, по мишљењу стручњака, могу да послуже различити индикатори и трендови међу којима је неопходно издвојити следеће: наука и иновације се јављају у својству одређујуће покретачке снаге друштвеног развоја; запажа се превага у корист практички оријентисаних наука, прагматизација науке и образовања; долази до изражаја доминантан значај информације (научног, економског, социјално-политичког и другог карактера) у поређењу с другим ресурсима (техничким, сировинским, људским); убрзано се уводе и непрестано обнављају телекомуникационе и компјутерске технологије како у производњи, тако и у свакодневном животу чланова друштва; стандардизују се основне сфере живота друштва; расту захтеви за стручњацима, расте статус високог образовања; збива се виртуелизација начина живота, комуникације, стваралаштва итд.; присутна је висока зависност од медија (СМИ), „информатичких токова“ који формирају свест већине становништва; ствара се јединствена информатичка мрежа која омогућава доступност информација у било којој тачки социјалног система а такође и њено управљање из „центра“; учвршћује се планетарна подела рада, диференцијација на високотехнолошку и сировинску економију; формира се



Људмила Владимировна БАЈЕВА (Људмила Владимировна Баева) је завршила Астрахански државни педагошки институт (1991.) у области „Историја и право“. Одбранила је магистарски рад „Цивилизација и њене духовне основе“ на Волгоградском државном универзитету (1998), а докторску дисертацију са темом „Егзистенцијална природа вредности“ 2004. на Волгоградском државном институту. Дела: *Ценностные основания индивидуального бытия: опыт экзистенциальной аксиологии (Вредносне основе индивидуалној аксиологије: искуство егзистенцијалне аксиологије, 2003)*, *Ценности изменяющегося мира. Экзистенциальная аксиология истории (Вредности свега који се мења. Егзистенцијална аксиологија историје, 2004)*, *Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей (Информациона епоха: метаморфозе класичних вредности, 2008)*, *Толерантность: идея, образы, персоналии (Толерантност: идеја, ликови, биографије, 2009)*.

електронско-дигитална култура и већина чланова друштва се усредсређује на њене феномене; наставак мрежне заједнице где долази до изузетно брзе дистрибуције информација; наглашава се приоритет информације над знањем, јача информатичко загађивање и нестабилност; смањивање улоге етичких, религијских регулатора, хуманистичких наука, учвршћивање технократије, сцијентизма итд. Информатичка епоха, према томе, није само технолошки нова етапа развоја, већ и посебан тип културе, комуникације, економије, максималне интеграције човечанства у јединствени информатички

¹ R. V. L. Hartley, *Transmission of Information, Bell System Technical Journal, 1928, Issue 7, 335–363.*

простор који novim vезама повезује свет природе, друштва и човека у целинит систем.

Међутим, ни издалека се све карактеристике информатичког друштва нису показале универзалним, атрибутивним, па и сѐм термин умногоне остаје и даље израз својеврсног „идеалног типа“. Пројекти изградње „друштва знања“, новосферног социјума на принципима коеволуције и међународног високотехнолошког управљања свим социјалним процесима, далеко су од реализације иако су претходно поменути



Информатичка епоха, према томе, није само технолошки нова етапа развоја, већ и посебан тип културе, комуникације, економије, максималне интеграције човечанства у јединствени информатички простор који новим везама повезује свет природе, друштва и човека у целинит систем

• • •

тенденције донекле дошле до изражаја. У првом реду индустријска сфера „није препустила“ своју доминантну позицију. Без обзира на то што су уистину порасле вредности образовања, знања и науке, то није допринело смањењу улоге материјалних добара у животу човека. Напротив, до трансформација је дошло у самим „интелектуално-културним“ сферама: уметност, наука и образовање, с једне стране, комерцијализовали су се и постали наставак техносфере „потрошачког друштва“, а, с друге стране, под утицајем фактора информатизације примили су нове електронске облике. Термини „информатички“ и „електронски“ све чешће продиру у подручја знања која нису повезана с техничким и технолошким подручјима. Почетком ххi века, од двехиљадите године, активно се формира комплекс појмова који одражавају феномен нове, информатичке епохе („електронска култура“, „виртуелни музеј“, „дигитална уметност“, „електронско

управљање“ итд.). И поред тога што информатизација још није реализовала свој потенцијал у потпуности, већ данас можемо да изнесемо низ констатација у вези са карактером проистеклих промена.

Очигледно да главни трансформишући фактор савремене културе постају нова технолошка достигнућа. Савремене високе технологије откриле су човеку нове могућности: проширили су се хоризонти простора и времена, превладане су условности језичких баријера, отворило се бескрајно свет дигиталне информације итд. *Информатичке технологије*, са становишта философско-антрополошке анализе, представљају од стране човека саздани систем обраде, чувања, преношења информације с преношењем (делегирањем) одређених поступака „интелектуалног“ („умног“) управљања информацијом рачунарске технике. Препуштајући функције израчунавања техници, човек самим тим ослобађа себе за обављање анализе и синтезе података, за процес стварања нових идеја, предвиђања, стваралаштва у широком смислу речи.

Информатичке технологије су извршиле утицај на формирање посебне културе – електронске, дигиталне или виртуелне, „e-culture“ (термин Алфреда Ронкија, професора Миланског политехничког универзитета)³. Изналажење њених суштинских обележја и демаркација граница значајно је како с теоријског тако и с практичног аспекта, будући да електронска култура данас захвата све више сфера и рађа нове феномене.

Електронска култура, Digital Culture, e-culture, јесте пре свега нова сфера делатности човека, повезана са стварањем електронских копија духовних и материјалних предмета, поред осталог и уметничких дела, научних, књижевних, филмских дела итд. У електронску културу спадају и дела која су непосредно стварана у електронској форми, на пример, мрежна уметност, реконструкције у виртуелној реалности, нова интерактивна дела. У електронску културу такође спадају и електронске форме збирки предмета културног наслеђа

(библиотека, музеја, архива). Важно је, међутим, напоменути да у феномене електронске културе ни издалека не припадају сви резултати стваралаштва настали у информатичкој епохи. При том своје трајање наставља традиција стварања неелектронских дела уметности (књижевности, музике, позоришта, сликарства итд.), развијају се научне идеје, философија, култура свакодневице. Они и не припадају електронској култури иако могу бити повезани с њом технолошки (филмови могу бити дигитализовани, књиге написане помоћу компјутера и др.).

Сумирајући савремене изворе, у феномене електронске културе, по нашем мишљењу, могу се убројати: електронски облици савремене комуникације (интернет, друштвене мреже, виртуелне заједнице, блогови, форуми, сајтови, виртуелни музеји, галерије, сале за изложбе и др.), образовање на даљину, електронска реконструкција (градова, објеката културног наслеђа у њиховој историјској и просторној перспективи), компјутерске игре, међу којима и мрежне, електронски медији (часописи, новине), анимација, филм, музички спотови створени помоћу савремених технологија, електронски архиви, приручници, енциклопедије, речници, библиотеке, електронска реклама, укључујући спам, информатички програми, софтвер, облици заштите информација итд.

Чиме се карактерише дата форма културе, у чему је њена принципијелна разлика од материјалне и духовне културе као још постојећих традиционалних форми? Пошто смо у феномене електронске културе сврстали разноврдне појаве и процесе, као производ могућности информатичких технологија, наредне карактеристике се не односе на сваки од облика њеног испољавања.

Карактеристична обележја електронске културе, по нашем мишљењу, су: слобода приступа, отвореност за чланова „информатичког друштва“ (оне који поседују електронске ресурсе); дистанцираност, стварна удаљеност од објекта; активност на добијању приступа електронске информације, могућност учешћа у

³ A. M. Ronchi, *E-Culture*, New York: Springer-Verlag, LLC, 2009.

формирању sadržaja informacije iz bilo koje tačke informatičke zajednice"; liberalizam, deskriptivnost, odsustvo strogih pravila i norme (među kojima i etičkih); eklektizam, mešanje i naporedo postojanje različitih tokova informacije, stila, žanrova, pravaca; virtuelnost kao postojanje u vештачки створеној реалности; фрагментарност, мозаичност изражавања, доминација визуелног над мисаоним; иновативност, postojanje kroz unošenje и непрестано обнављање научних разрада (нарочито у електронској уметности и електронској комуникацији); технократичност, повећано интересовање „корисника“ за технологију стварања и коришћења феномена а такође и манифестовање датог типа културе путем техничких средстава (што претпоставља и пораст њиховог значаја); забавни, рекреациони, игровни карактер (главни стимулус развоја – тежња за разонодом,

мноштвеношћу, разноликости облика доколице).

У најопштијем облику, електронска култура, дакле, представља укупност резултата стваралаштва и комуникације људи у условима увођења IT-иновација, карактерише је стварање јединственог информатичког простора, виртуелног облика изражавања, дистанционе технологије, либералност садржаја.

У структурном погледу можемо издвојити два основна израза електронске културе:

1. Електронска форма за претходне (традиционалне, класичне – ове у значењу неелектронске) културне објекте (на пример, електронски музеји, библиотеке, изложбе и др.);
2. По форми и суштини електронске објекте културе (компјутерски програми, мреже, технологије, уметничка дела и др.).

Сваки од наведених типова има своје обележје али споља, формално, они су умногоме слични и узајамно се прожимају. Електронска култура по форми и суштини представља наставак, развој претходне културе која је данас (јакко би се очувала њена вредност и конкурентност), постала електронска по свом спољашњем изразу.

Стварање електронске културе према многим параметрима представља нов облик стваралаштва, не можемо је, поред осталог, сврстати само у материјалну или духовну културу пошто она има обележја и једне и друге. Електронска култура омогућава човеку да стекне још један облик бивствовања који, будући повезан с информатичким технологијама, постаје квалитативно нов феномен – својеврсна „трећа природа“, поред природне средине и „света ствари“. Човек у информатичком простору стиче своје „друго“ бивство доприноси самим тим, у

одређеном степену, превладавању ограничености својих друштвених могућности. Квалитативно се мења модел реалности, мењајући и самог човека који све више живи у виртуелним пројектима, виртуелним сликама него у реалним деловањима и односима.

Као што је проналазак микроскопа или телескопа истраживачима открио нове светове, проналазак IT-технологија открио је „корисницима“ нови „животни свет“. У том свету су настали сопствени закони, слободе и права, сопствени термини, сопствени аутор и корисник, сопствене форме изражавања. У њему значајно место заузима игра, забава, он посвећује велику пажњу визуелизацији и у знатној мери је окренут чулној човековој сфери, он не поседује раније моралне регулаторе (пошто је виртуелан и, рекло би се, није повезан с реалним поступцима), он нуди раније незамисливу слободу и облике самореализације.

Електронска култура је уздигла човека на нови „ниво“ створивши сферу електронских ресурса, виртуелности, новог простор-времена, језика, облика комуникације. Нове технологије су створиле посебан свет у коме се већ формирала нова генерација неспособна да живи и комуницира без укључивања у планетарне мреже, без виртуелних заједница, компјутерских игара итд. Са становишта те генерације, електронска култура је принципијелно ново достигнуће човечанства, самостални феномен који замењује све оно што му је претходило или га је „апсорбовао у себе“. Но поред овог становишта постоји и другачији приступ који сматра да је електронска култура само ресурс за развој стварне културе без које је она само симулакрум, фантом, љуска без садржаја. Ова питања нису схоластичка већ светоназорна, по својој суштини, будући да се она тичу односа према реалности и самом човеку. Да

бисмо их појмили извршићемо структурно-философску анализу поменуте појаве и назначити антиномије које при том буду искрсле.

1. ОНТОЛОГИЈА ЕЛЕКТРОНСКЕ КУЛТУРЕ

Да ли је развој електронских ресурса довео до појаве принципијелно нових облика бивства или, да се послужимо језиком савремених компјутерских корисника, „превео“ постојеће на „нови ниво“? Сматрамо да је редукција постојећих достигнућа информатичке епохе на претходне слична свим ранијим облицима редукционизма као покушајима задржавања статуса насталих парадигмалних стандарда и апсолутних истина које важе за сва времена. Важно је признати да је квантитативни раст (брзина преноса информација и њен обим) ипак довео до промене квалитета и ми имамо посла са

новим појавама. Овде спадају програмски производи, мреже, дигитална уметност у разноврсним облицима (музика, филм, фотографија, анимација и др.). Разуме се, нема основа да се у „нове“ производе стваралаштва убрајају информатички системи, садржај културних институција, научне идеје који су попримили електронски облик изражавања и развоја. Подручје у коме је електронска култура постала наставак и „опна“ „класичне културе“ (у датом случају у значењу традиционалне, реалне, доинформатичке) неупоредиво је веће неголи властити производи електронске културе. Управо зато дати феномен још увек не може да се по вредности пореди с претходним достигнућима. Али новина ипак достигоји и присутна је јавна тенденција повећавања и развоја овог подручја што говори и о могућем стварању истину истакнутих ремек-дела људског ума допуњеног могућностима високих технологија.

2. СОЦИЈАЛНО-ФИЛОСОФСКИ РАКУРС ЕЛЕКТРОНСКЕ КУЛТУРЕ

Електронска комуникација је данас повезала милијарде људи, што представља раније незамисливо достигнуће. Разуме се, то обједињавање се не може упоредити са стварном интерперсоналном комуникацијом, људским односима и осећањима, међутим, ту чињеницу је немогуће па чак и опасно занемарити. Игнорисање улоге виртуелних заједница може довести до отуђења родитеља од деце, до појачавања раскола између виртуелних и реалних веза, па стога не треба потцењивати њихову улогу у савременом социјуму. Социјална мрежа нипошто није „саборни организам“, који су описали Алексеј Хомјаков, Владимир Соловјов и Николај Берђајев. Суштина веза овде није органска или духовна, већ технолошка и виртуелна. Виртуелна узајамна делатност, с једне стране, решава проблем човекове усамљености, зближава га с Другима, омогућује ширење искуства комуникације. С друге стране, у реалној сфери човек у суштини остаје усамљен, нарочито ако замислимо да ће електрон-

ска комуникација изненада бити прекинута. Изгубивши потребу за стварним дружењем и љубављу, проживљавајући та осећања само посредством симулације и властите уобразиље, човек је лишен најзначајнијих социјалних темеља што појачава „егзистенцијални вакуум“, стање „усамљености на Интернету“, интернет-зависност све до ескапизма, бекства из света реалности у свет виртуелних односа (у Јапану је та појава добила назив у субкултури хикикомори која је захватила омладину последњих деценија). Прелаз са реалне ин-



Пребивање у виртуелном стању се у одређеном смислу може упоредити с индијским појмом „маја“, с илузорношћу физичког света, у коме пребива човек који живи у некакој „виртуелној сансари“, с мноштвом ликова (аватара), препорођавања живота и смрти

терперсоналне комуникације на виртуелну представља, по свој прилици, зону највећег ризика у информатичкој епохи, која води ка промени суштине личности, распаду породице и хиљадама година формираних облика преношења искуства, традиција и вредности, поред осталог и образовања. Образовање у условима виртуелизације и дистанционих технологија, с једне стране, проширује слободу човековог избора омогућујући му да истовремено обухвата различите програме, да користи раније недоступне податке, да се образује од куће или из канцеларије итд. При том је образовање, као већ ома конзервативни систем који се по својој суштини није мењао хиљадама година, постојало као преношење знања са личности на личност. Савремено образовање се одрекло тог модела и прешло на плуралистичко, ванперсонално обучавање „са човека на информатички ресурс“. То мења и когнитивне процесе: улога вредности знања се постепено смањује а улога информације расте (овде под информацијом не подразуме-

мевамо атрибут материје или саморегулативни систем, већ неке податке, сведочанства која нису резултат рационалне обраде човека). У савременом друштву нетачна информација постаје извор социјалних конфликта, противуречности, нестабилности, док се у исто време научна знања, која нуде професионалци, потискују на периферију друштвене пажње. Информатичко смеће, спам, постаје такође глобални проблем на исти начин као и проблем одлагања у еколошкој сфери и такође захтева решење пошто утиче на свест мрежног света и његову будућност.

Електронска култура ствара нове могућности за системе образовања захваљујући дистанционим технологијама, доступ професионалним и школским курсевима, мрежним удружењима, информатичким системима. Нове образовне технологије у највећем степену су извршиле конструктивни утицај на обучавање људи с ограниченим могућностима, а што се пак тиче претежне већине, овде су електронски ресурси, најалост, оставили могућност квалитативног напредовања човека али он то није искористио у пуној мери, пасивно прихватајући интелектуални производ који је створила елита.

3. АНТРОПОЛОШКО-АКСИОЛОШКИ РАКУРС ЕЛЕКТРОНСКЕ КУЛТУРЕ

Савремени млади човек се може окарактерисати као гејмер – „човек који се игра“, корисник (user), човек који користи могућности информатичких технологија, net – „човек који живи у Мрежи“, што је и формирало и посебне вредности ове генерације.³ Човек се трансформише у виртуелног јунака, „аватар“, „ник“, кога је сам створио, лик за улазак у Мрежу. Он живи у изузетно динамичној средини која од њега захтева много напора, мобилизацију раније неопробаних снага и могућности. Високе технологије постављају високе захтеве и њиховом творцу и кориснику. То пружа могућност да се реализују и развију његове интелектуалне и стваралачке способности, да користи више меморије (за више информација),

³ Л. В. Баева, Информационал епоха: метаморфозы классических ценностей, Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2008;

Л. В. Баева, «Человек играющий в XXI в. // Информационал епоха: вызовы человеку. Под ред. И. Ю. Алексеевой и А. Ю. Сидорова. М.: Росспэн, 2010. С. 209–230

повећа брзину реакција. Савремени млади људи највећи део слободног времена проводе у виртуелним облицима комуникације (друштвеним мрежама, простору за игру, компјутерском стваралаштву). То је својеврсни „нови жи-



У мрежној етици, нарочито у мрежним играма, постоје властите особености: одсуство оквира понашања по узрасту, неразграниченост у игри добра и зла, обмане и истине, правде и неправде и др., пошто све што се збива нема статус физичке реалности. Етичке особености унутар мрежног виртуелног простора уз то имају тенденцију да прелазе и у подручја реалног света што је нарочито карактеристично за децу и адолесценте који доживљавају свет као наставак своје игре



вот”, аналог и продужетак реалног човека. Пребивање у том стању се у одређеном смислу може упоредити с индијским појмом „маја”, с илузорношћу физичког света, у коме пребива човек који живи у некакој „виртуелној сансари”, с мноштвом ликова (аватара), препорођавања живота и смрти⁴. Данас смо сведоци новог феномена – виртуелизације свести када човек престаје да осећа себе „стварним” – физички и егзистенцијално. Он је „духом и телом” пренесен у виртуелни свет који остаје конструкција свести и високих технологија, али постепено девалвира вредности физички стварног бића. Одсутност из света објеката (у аксиолошком погледу) и преносење у свет виртуелних слика мења суштину појединца: он је у мањем степену повезан са друштвеном одговорношћу, бригом о Другом, моралним захтевима итд. Стварни односи (социјални, свакодневни) постају секундарни, од мањег значаја, играју споредну улогу. Виртуелизација свести данас обухвата не само гејмере већ

и друге представнике омладинских виртуелних заједница које „живе у Мрежи”, виртуелно воле, виртуелно се жене и растају па се чак виртуелно и сахрањују. Виртуелност привлачи тиме што човек овде осећа слободу деловања, „безграничне” могућности и отуда толико снажна приврженост том посебном свету. Ако се у епохи индустријализације могло говорити о томе да је човек постао продужетак машине, у веку информатизације се може поуздано констатовати да он постаје и продужетак или део свог компјутера.

Изузетне могућности дају људима слободу да превладају ограниченост простор-времена али доводе до новог нивоа неслободе. И поред значајне слободе од физичког рада, човек наставља да ради до крајњих могућности такмичећи се с машином. Перспективе воде ка даљој тенденцији претварања у „надчовека” („супермена”), с невероватним могућностима у реалном и виртуелном свету, тако и губитку емоционалне сфере, њеном свођењу на хедонизам и утилитаризам. Човек се развија у правцу даље рационализације, прагматизације, слабења веза с Другим, с породицом, реалним окружењем и уз то ка јачању виртуелних контаката, уроњавања у свет сопствених интереса. У његовој свести долази до трансформације модела реалности, преносења вредносних оријентира из реалности у виртуелност која мења и самог човека.

4. ЕТИКА ЕЛЕКТРОНСКЕ КУЛТУРЕ

Испоставило се да је за овај тип културе неопходан посебан тип комуникације, етике, система вредности, који се могу знатно разликовати од сфере реалности. Да би се потпомогао развој личних вредности у условима виртуелне комуникације, разрађују се специјални видови обуке и тренинзи који треба да олакшају адаптацију човека на Интернету и формирају одређене оријентире понашања.⁵ По мишљењу К. К. Колина,

„потребно је изучавати основе савремене електронске културе

већ на нивоу основне и средње школе. Јер су знања и практичне навике у датј области потребни такође и ради повећања човекове безбедности у информатичком друштву”⁶.

Али то не треба радити на часовима информатике већ наставу изводити са освртом на сетоназорне и етичке принципе.

У виртуелно-мрежном простору особеност електронске комуникације, на први поглед, састоји се у негацији традиционалне етике, укидању свих „условности”, норми, табуа итд. Међутим, комуникација није у потпуности слободна од правила јер се у противном случају она не може одржати. Тако се 1994. године појавила књига *Netiquette* Вирџиније Шеј у којој је формулисано десет основних правила „нетикета” (етикета за оне који живе у светској Паучини, www) а то су: 1. Имајте на уму да говорите с Човеком; 2. Придржавајте се оних стандарда понашања као и у реалном животу; 3. Имајте на уму где се налазите у киберпростору; 4. Поштујте време и могућности других; 5. Чувајте лице; 6. Помозите другима тамо где то можете; 7. Не изазивајте конфликте и не одобравајте их; 8. Поштујте право на приватну преписку; 9. Не злоупотребљавајте своје могућности; 10. Научите да другима праштате њихове грешке.⁷ Ова правила би могла да послуже као основа мирне и конструктивне коегзистенције слободних интернет-корисника када би се спроводила у живот, али су она претежним делом остала само као апел кога се придржава незнатан број њих.

И код игрица се формира властита етика, где руководиоци сервера мотре на поштовање правила игре која су истовремено и етички захтеви: контролишу забрану коришћења недозвољених посту-

⁴ К. К. Колин, *Информационалная культура и качество жизни в информационном обществе* // <http://www.metodist.lbz.ru/lections/10/files/4.doc> (25.5.2012)

⁴ Л. В. Баева, *Виртуальная сансара: трансформация модели реальности в условиях информационной культуры* // *Информационное общество*. 2012. Вып. 2. С. 44–52.

⁷ В. Шн, *The Core Rules of Netiquette* // <http://www.albion.com/netiquette/corerules.html> (30.5.2012).

⁵ С. L. Chang, *The effect of an information ethics course on the information ethics values of students – A Chinese guanxi culture perspective* *Computers in Human Behavior* 27, 2011. 2028–2038.

пака („читова“), не дозвољавају грубе изразе, вређање играча (код неких се ради о забрани нормативне лексике), провала и крађа туђих налога (кључева играча). Осим тога у мрежној етици, нарочито у мрежним играма, постоје властите особености: одсуство оквира понашања по узрасту, неограниченост у игри добра и зла, обмане и истине, правде и неправде и др., пошто све што се збива нема статус физичке реалности. Етичке особености унутар мрежног виртуелног простора уз то имају тенденцију да прелазе и у подручја реалног света што је нарочито карактеристично за децу и адолесценте који доживљавају свет као наставак своје игре. Што се тиче тенденција које данас преовлађују према најоптимистичкијим прогнозама формирање етике у виртуелној сфери замениће савремени морални плурализам, док скептички приступ претпоставља да се сама суштина Интернета састоји у бекству од морала и обавеза реалног света. Сматрамо да самоорганизација и формирање реда из хаоса овде имају своје место; у виртуелној сфери се формирају прописи, етичке норме и хијерархије који не репродукују у потпуности реални свет али су му умногоме аналогни.

5. ЕСТЕТИКЕ ЕЛЕКТРОНСКЕ КУЛТУРЕ

По свој прилици, у овој сфери је електронска култура постигла своја најзначајнија достигнућа. Лепо је попримило своје нове облике, појавили су се нови облици уметности који раније нису постојали (графички дизајн, дигитални филм, фотографија, анимација). Стваралаштво је попримило нов облик изражавања, при чему је свако ко то жели могао постати уметник. Естетичка виртуелна опна постала је неодојиви део било ког портала, научног реферата и саопштења.

За многе је електронска култура постала израз „изнова оживљених“ културних споменика који су

добили своје виртуелне верзије. Појава нових информатичких технологија ствара уникатну могућност очувања и преношења електронски приказаних предмета културног наслеђа огромном мноштву корисника који су раније били доступни само по-



Електронска култура није само удвајање „живе“ културе, већ представља и нова достигнућа настала при коришћењу у стваралаштву високих технологија које пружају принципијелно нове могућности и правце самоактуализације, сазнања и усавршавања. Електронски ресурси умножавају ресурсе самог човека, омогућавају му нове слободе и нови „животни свет“. При том прелаз из реалне сфере интеракције у виртуелну сферу слаби интерперсоналну комуникацију, моралне и етичке норме и традиционалне облике живота



сетицима музеја и историјских објеката. То омогућава да информација о артефактима и производима стваралаштва доспе до свих који то желе што има грандиозни васпитни значај и утицај.⁸ Електронска култура, „e-culture“, данас обухвата значајан део културног наслеђа човечанства, сферу виртуелних музеја, галерија, изложби, који су захваљујући Интернету постали доступни људима целог света.⁹

Значајно је не само формирање налога за сајтове музеја и галерија, већ и за развој саме културе рецепције тих објеката. Масовна култура и Интернет-компилације ремек-дела подривају границе оригиналног стваралаштва и његовог реплицирања на етикетата. Лака доступност било ког мрежног ресурса, што је раније било „успињање“ ка великом, има и своје недостатке. Одлазак у музеј или на

уникатну изложбу с богатством доживљаја и бурним дискусијама уступа место површном разгледању сајтова и потрагом за оним што је изазвало највећу „буку“ међу посетиоцима. Електронска култура, без обзира на њено омасовљење, не значи и повећање броја оних који осећају потребу за културним развојем. Формирање личности и њених потреба ипак остаје задатак реалне сфере (система образовања и васпитања) и постојање виртуелних музеја и библиотека не значи и скретање пажње већине с компјутерских игара и дописивања у мрежама на проучавање ремек-дела високе уметности „која је доспела у сваку кућу“.

Електронска култура, дакле, није замена за оригинал и не треба да га истисне у потпуности. Ранија класична, „жива“ култура, која у значајном степену доживљава кризу повезану са губитком духовних вредности у епохи потрошње, захваљујући електронској, иновативној форми, привлачи савременог човека и на тај начин наставља свој развој. При том је важно имати на уму да та форма не замењује већ развија, допуњава културно наслеђе, омогућава му да буде доступно и сачувано за потомке. Електронска култура није само удвајање „живе“ културе, већ представља и нова достигнућа настала при коришћењу у стваралаштву високих технологија које пружају принципијелно нове могућности и правце самоактуализације, сазнања и усавршавања. Електронски ресурси умножавају ресурсе самог човека, омогућавају му нове слободе и нови „животни свет“. При том прелаз из реалне сфере интеракције у виртуелну сферу слаби интерперсоналну комуникацију, моралне и етичке норме и традиционалне облике живота. У области виртуелне интеракције формирају се посебне заједнице, правила, етикеција, језик, што указује да процес самоорганизације тог простора и његове трансформације нису у супротности са постојећом реалношћу, већ су јој аналогне. ■

⁸ A. M. Ronchi, *E-Culture*, op. cit.

⁹ M. Ott, & F. Pozzi, *Towards a new era for Cultural Heritage Education: Discussing the role of ICT, Computers in Human Behavior* 27, 2011, 1365–1371