

За културата в реалността и в кибер средата: Повече въпроси, отколкото отговори

Проф. д.пс.н. Толя Стоицова

Културата в реалността

За културата в реалността съществуват разбирания в тесен и в широк смисъл:

1. В тесен смисъл – “*културата на поведението*” се свързва по-скоро с възпитанието на човека.
2. В широк смисъл – през 1952 г. двама изследователи, Кръобер и Клъкхохн, съставят списък с над 200 различни дефиниции на култура като трите основни значения са:
 - Изтънчен вкус в областта на изящните изкуства и хуманитарните науки, т.е. “висока култура”;
 - Цялостен модел на човешкото познание и поведение, зависещ от способността за символно мислене и социално образование и
 - Комплекс от споделени ценности, цели, поведения и практики, който е характерен за дадена организация или група, а защо не и по-голямо множество от хора – етнос, народ.

Според Едуард Хол, за да се класифицира една система като културна, е необходимо да се основава на 3 основни критерия:

1. Да е вкоренена в биологичната активност на хората, т.е. да няма прекъсване с миналото.
2. Да е способна за анализ в нейните собствени термини – да не привнася терминология от други системи и компонентите ѝ да бъдат прости, а не съставни.
3. Така да е съставена, че всеки компонент по необходимост да се отразява в останалите елементи, или, елементите да бъдат взаимно свързани.

За киберкултурата (от проф. Живка Винарова, д.м.н.)

„Cyberculture – строго научно означава “информационна култура” – т.е. как революцията на информацията (и всички нейни субпродукти и постинформационни продукти) влияят върху човешката култура“.

При широка употреба в понятието се влагат всички практики на общуване в Интернет среда. В литературата се посочват три основни момента, които артикулират този вид култура действително масова и то не само в развитите страни. И тук веднага правя препратката, че киберкултурата по масовост изцяло прилича на широкото разбиране за култура в действителността.

Още едно възможно определение за киберкултура е схващането ѝ като форма на съществуване на нов вид хуманизъм, с изразено преобладаване на независимо мислене и индивидуално творчество, при участие на компютър и/или други модерни технологии. И още: начин на живот, свързан с кибермитове и киберлегенди за Интернет, за нейните автори и хората, които я развиват, обогатяват и налагат като техника и като философия на живот.

Може да се каже, че по три от характеристики на понятието няма различие и спорове, т.е. те се приемат от всички изследователи:

1. Киберкултурата е много **широкообхватна**, защото се простира глобално по цялата мрежа, създадена в 60-те години в САЩ и обхваща различни видове културни феномени, които възникват при социалните контакти в Интернет средата.
2. Киберкултурата е и **дълбокообхватна**, защото може да обхваща от един единствен, останал без отговор изпратен e-mail, до огромни по съдържание, съвместни Website текстове, представящи разнородни масиви от хора, дейности, факти, практики, цени и всякакви отношения и всичко друго, свързано с човешкия живот, съзидание и развитие. Така както става в реалния живот и копията от киберкултурата подлежат на съхранение, повторение, коментари;
3. И накрая киберкултурата е в **постоянно движение**, извънредно **променлива е като съдържание и състояние**, защото всеки ден някой може да стори нещо ново, неизвестно, неочаквано. Разликата е очевидна с културата в реалността, която се променя значително по-бавно.

Затова и Живка Винарова смята, че може да се работи само с операционални (работни) определения за киберкултура, като предлага, от които едно е всеобхватно:

“Киберкултурата като сбор от културни дейности и културни продукти, които съществуват и/или са произведени благодарение на Интернет, както и всичко свързано с

историята на създаването им. Интернет се схваща като една неотменяемо демократична технология”.

Не може да се говори в момента за единна методология за изследване и/или описание на киберкултурата като световен феномен. Това е така поради поне 2 причини. Едната е дифузност на понятието, а другата е свързана с неговата всеобхватност. Например, изследванията могат да се систематизират **от проучване** на потенциала и параметрите на съдържание на киберкултурата във всички възможни положителни аспекти, **до потенциалните опасности** и проблеми, които може да създаде – насилие, неконтактност и апатия, трудности в реалното общуване, дори децентрализация на държавата, защото възникват въпроси като кой управлява Интернет, кои са цензорите и т.н. И като самата среда – Интернет, така и за киберкултурата можем да дискутираме в два противоположни аспекта – основни ползи и вреди или опасения.

Основните ползи не са малко. Например:

1. Създаване на нови общности с правила – стари и нови, които се развиват; нова комунална атмосфера. Според Хейлес се създават условия за промяна от *биоморфизъм* към *техноморфизъм* и произлизащите от това културни феномени.
2. Създаване на визуални изкуства – мултимедията като нова, уникална форма на интерпретация на данни и факти; хипермедия и хипервръзки.
3. Създаване на нова литература, на видеоизменен, дори определян като “кибер-език” – с промени, съкращения, термини и др.
4. Раждане на нова митология, митологията на Интернет – за този свят и авторите му.
5. От страна на участниците се налагат усилия, опити и навици всеки сам, индивидуално да се справя с разбирането, интерпретацията и усвояването на всичко, което се поднася в мрежата в съответен вид, основно на английски език. Нека споменем “смяната на поколенията”, при която новото поколение формира по-различни културни особености, включително и такива, свързани с кибер средата.

6. Създават се “жанрове” на киберкултурата – освен положителни, популярен е този на хакерите – тяхната култура на работа и целите и мотивите им са обект на масово изучаване.
7. Навлизат нови техники за обучение и преподаване – формите на дистанционно, продължаващо, за преквалификация, консултантско-експертни конференции и т.н. Те се приемат с променливи чувства от колегията по света, но се използват с увеличаваща се популярност.

Възниква и друг въпрос: Как киберкултурата въздейства върху човека и върху човешките общества? Девид Силвър се интересува от четири области на това видимо въздействие:

1. Видове контекст. Те се създават около написаното в Интернет-среда, което е най-голямата всеобхватност от възможности. Става дума за ролята на писаното слово като културен феномен и средство за общуване. И веднага след него се появява феноменът четене (и/или писане) на електронен носител. Днес се изследва т. нар. **кибер жаргон** – нов език за комуникация, или **кибер белетристиката**, която някои наричат **кибер фикция**. Друг контекст обхваща разликите между културното общуване лице в лице и това при взаимодействие с компютър като посредник и като вход към други светове.

2. Мястото “киберпространство” (cyberspace) и неговите два модела; първият – Cyberkeley, място, където хората само минават; и вторият – Cyberbia, където може да се избира маршрут за събиране информация, само от хора със споделен интерес и принадлежащи към една общност. В този случай се рамкират няколко отделни контекста: език, история на технологията, средства за информация, история на архитектурата на РС и история на математиката.

Така киберпространството придобива характеристиките на **социално място**, нов вариант на старото понятие “действителна общност” като социално сдружение, което се е породило чрез Интернет и където достатъчно много хора обсъждат достатъчно дълго обществени проблеми, с достатъчно човешко чувство, за да формират свои междуличностни отношения. Изследователите смятат, създаваните кибер общности са прояви на **нови форми на обществена организация**. Разбира се възникват множество въпроси: Съществува ли т.нар. ”електронна демокрация”? Дали националните култури и техните суб-култури, както и действителните гражданските общества ще бъдат претопени

от киберкултурата и киберместата? И тогава “да имаш” и “да нямаш” място в този нов киберсвят дали няма да доведе до ново делене на хората? Или ще има само една **нова културна разновидност**? В крайна сметка, това утопия ли е ?

3. Реалните киберобщества и мрежи от съобщества. В този случай общество означава хора с общ интерес, а не с традиционните географски връзки. И отново възникват въпроси: Как такава нова общност влияе на старата? Или пък те се допълват и дори могат да се хармонизират? Кое гражданско общество помага да се развива кибернетичното и има ли такива, които пречаят? Какво щв стане с по-бедните общества, които заради по-ниския си стандарт нямат технологичен и достъпът до ресурси? Няма ли тогава културата на по-богатите общества, включително киберкултурата да доминира в киберместата? И може би най-същественят въпрос: Може ли груповият опит, практики и традиции от реалното гражданско общество да се замени напълно от индивидуалния опит и киберобществото. Много хора предпочитат писмената комуникация, в която когато престижът и социалният статус изчезват, пред трудността да се сблъскат лице в лице при директна комуникация с техния носител.

Ясно е, че това са *нови типове социални връзки* между комуникаторите. Стига се до сравняване на Telework с „електронен дом“ – където всеки пренася своите културни традиции, практики, навици и стил; използват с изрази от типа ”постмодерна география”, описват се “диалогово управляваните поведенчески реакции”, “таксономия на поведението”, как мрежата от компютри се превръща в диалогова обществена сфера, описана като “електронна **agora**”. Днес между комуникаторите в киберпространството се говори за *техно-оптимизъм* при общуването.

И още, важното е, че обществените и техническите “способности” и “възможности” заедно формират нов културен ресурс със свои специфични особености.

Ценностите за формиране на активни кибер-общества обхващат такива широки сфери като:

- Култура
- Образование – традиционно и новите форми: дистанционно, непрекъсващо, продължаващо, форми за участие в Интернет конференции и обучение, университетските мрежи

- Демократичността като всеобща ценност
- Здраве и здравеопазване
- Икономическа активност във всичките ѝ разновидности
- Възможности за информираност и осъществяване на връзки между хората – формални и неформални

Тъй като в мрежата няма формално дефинирана йерархия и организационна структура, то културата на поведение придобива особена тежест и смисъл, като отговорност и готовност да се приемат и спазват общовалидни правила при трансфер на информация. “Гражданите на Интернет” е необходимо да притежават култура на поведение, която някои наричат *нетикет*. Важо е и да се приеме разбирането, че ползуването на мрежата не е право, а привилегия и ангажимент – особено, когато го прави като професионалист, например, медицински и психологически консултации и услуги. Съществуват приети и популярни десетки Декларации на ползвателите на Интернет. Но както и в реалния свят – закони има, но по някои от тях се спори, други се нарушават. По същия начин и в Интернет – правата и регламентациите им са спорни.

4. Действителни и кибер идентичности

Променя се класическото разбиране в психологията за идентичност на личността. Преди, раздвояването на личността беше сигурен признак за психично болестно състояние. Днес, българите имаме българска и европейска идентичност. Към тях като прибавим и киберидентичността или киберидентичностите, схващането на личната идентичност е много по-сложно. И разбира се, не става въпрос за психично отклонение.

“Животът” в Интернет е вид променя състоянието на съзнанието, и следователно – ядрото на личността, Аз-а. В тази нова среда, човек обменя информация, с всички произтичащи от това физиологични и психологични промени. Можем да кажем, че киберпространството е всъщност с безкраен потенциал, но и с грозящи опасности. И отново възниква сериозен въпрос: Къде човек е “по-себе си” – дали в действителността или в кибер-реалността на киберпространството?

Нака да кажем и за някои от *основните опасности*, които поражда киберкултурата. Аз предпочитам да говорим за опасности. Страхове ми се струва малко пресилено. Или просто в киберобществата всеки носи своята лична, национална, обществена,

професионална и т.н. култура, която не пречи на останалите? Едно от най-сериозните опасения се свързва с въпроса дали киберкултурата ще увеличи многообразието на културните процеси чрез транслация и подбор на културни ценности между “земните” и “киберобществата” или ще ги замърси и стандартизира ?

С друго опасение се свързва и появата на термина киберпънк (Cyberpunk) култура или култура на отпадъците. Хакерите се смятат за представители на тази култура, както и елементите на виртуалния свят, които предизвикват халюцинации, “пънк-музиката”, футуристични и агресивни саги и изображения, насилие и хард-секс (cyberporn) или (кибер-порно)

Има и опасения за пълна замяна на **печатното слово с цифрово слово**, при което авторът се променя и става корпоративен. Най-големият мит на нашето време е разбирането за Интернет като вид утопия, като техническа метафора на реалността и цивилизацията. Какво е Интернет – постмодерното златно яйце или златна кокошка? Или живот в неизвестното, бягство от известното и рутината? Означава ли това разочарование? Дали ще се получи една нова, опасна диференциация на обществото - хората, които имат тази нова информационна сила и тези, за които тя е недостъпна? Въпроси и въпроси.

Най-спорният въпрос може би, въпросът за регламентация, за рамкиране, за правила на работа в тази среда. Нека си пропомним чл. 41. (1) от Конституцията на България:

“Всеки има право да търси, получава и разпространява информация. Осъществяването на това право не може да бъде насочено срещу правата и доброто име на другите граждани, както и срещу националната сигурност, обществения ред, здравето и морала”.

И вместо заключение, както е в заглавието, следват още въпроси. Какво може да се направи? Да се сътворят киберзаконали? Ама какви да са те, кой да ги подготви, кои правителства – всички ли? Кой всъщност владее тази среда, за да бъде негово правото да определя, контролира и санкционира в нея? Наистина ли Интернет е световна хипермедия и символ на свободата на словото? Как да се преодолее отсъствието на инфраструктура за връзки и взаимодействия, за да могат всички, които желаят да имат възможност за участие в процесите? Не става ли дума за сериозна национална грижа, особено на образователните

институции, които би следвало да подготвят за пазара на културни ценности и нов тип “комуникабилни специалисти“? Много въпроси. Отговорите предстоят.

Живка Винарова е автор и основател на единственото у нас академично обучение по „Компютърни системи и технологии в медицината“, което стартира през 1998 г. и продължава да се развива успешно в НБУ. Хабилитирана е по шифър 02.21.10 „Приложение принципите на кибернетиката в различни области на науката - медицина, биокибернетика“, професор и доктор на медицинските науки през ВАК по шифър 03.01.53 „Социална медицина и организация на здравеопазването и фармацията“, ръководител на департамент Медикобиологични науки в НБУ.

Определена е от European Commission – Information Society Technologies: Systems and Services for the Citizen за национален координатор и сътрудник по въпросите на Телемедицината. Има над 200 научни публикации, 23 дидактически помагала на CD, 9 книжни издания - 5 учебника, 2 Сборника, 1 Монография и 1 Речник по Телемедицина (превод от английски език), които са базови за областта медицинска информатика и нейните специализации. Автор на 15 нови академични курса за обучението в НБУ, както и 60 внедрени проекти в различни медицински звена.

Основните ѝ научни интереси са свързани с иновациите в академичното обучение по биомедицинска информатика, трудът и кариерното развитие на медицинския информатик и електронното здравеопазване.

Дейвид Силвер е програмист.

[https://en.wikipedia.org/wiki/David_Silver_\(programmer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Silver_(programmer))