Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

UDK 81'232:008:681.324
Miha Javornik
Filozofska fakulteta v Ljubljani

O PREDVIDLJIVOSTI IN NEPREDVIDLJIVOSTI V RAZVOJU KULTURE

V razpravi razmišljamo o razvoju kulture, pri tem pa pozornost velja predvsem sodobnim komunikacijskim in kulturnim formam, ki jih prinaša digitalizacija informacije. Analiza pokaže, da gre v njih za ponavljanje procesov, ki v zgodovini izgrajujejo zakonitost kulturnega razvoja. Zastavlja se vprašanje, kakšno je razmerje med zakonitim in slučajnim, ko se v dinamiki njunega prepleta rojeva evolucija.

The paper considers the development of culture and, in so doing, gives particular attention to contemporary communicative and cultural modes that are brought about by the digitalization of information. The analysis indicates that we are dealing with a repetition of the processes that in history build the property of cultural development. The question is posed about the relationship between regularity and chance when the interaction between the two results in evolution.

Ključne besede: internet, (ne)predvidljivost kulture, centripetalnost/centrifugalnost, semiotika
Key words: Internet, (un)predictability of culture, centripetalism/centrifugalism, semiotics

V razpravi se ukvarjamo z razmišljanjem o značilnostih sodobnih komunikacijskih in kulturnih form, ki jih poraja tehnološki napredek, v javnosti prepoznaven kot proces digitalizacije in globalizacije sveta. V stremljenju zamejiti široko in terminološko izmuzljivo področje našega interesa, nas bo zanimala karakteristika računalniške komunikacije in interneta kot vse bolj prevladujoče komunikacijske forme v prihajajočem 21. stoletju. V analizi izhajamo iz dejstva, da se z rabo računalnika in interneta utrjuje zavest o njuni specifični 'znakovnosti',[1] ki se podreja po eni strani imanentnim semantičnim in sintaktičnim pravilom, po drugi strani pa v izgrajevanju lastne sistemskosti druži v sebi karakteristiko že obstoječih znakovnih modelativnih sistemov.[2] Sam

[1] Pri opredeljevanju 'znakovnosti' se opiramo na razmišljanja Ch. Piercea, vendar ne posvečamo posebne pozornosti njegovemu razlikovanju ikonskih znakov, indeksov in simbolov. Potrebno se zdi poudariti misel, da interpretacija kulturnih modelov (razumevanje znaka) lahko poteka le ob prekodiranju, v odnosu do drugih znakov. Pri tem pa je vredno opozoriti, da imamo v razvoju kulture vse pogosteje opraviti s simboli, ki izgubljajo zvezo s značilnostmi ikonskega znaka (zanje je značilno prekodiranje na osnovi podobnosti). Če razumemo znak kot enotnost označevalca in označenca, pridemo v primeru simbola do svojevrstnega paradoksa. Funkcija simbola, ki korenini v transformiranju znakov, oddaljuje označevalec od označenega, s tem pa priča o destrukciji znaka. Prav ideja o oddaljevanju in približevanju označevalca označenemu ponuja izhodišče razpravljanju. V zvezi s tem prim. razpravljanje o funkciji znaka v psihoanalizi: Lacan 1966, Derrida 1966 – cit. po Mejzerskij 1986: 3–10.

[2] Z izrazi znakovni *model*, *znakovni modelativni sistem*, *modeliranje* aktualiziramo strukturalistično-semiotsko metodo v obravnavi tekstov kulture. V razpravi oživljamo misel, da gre pri vsaki rabi katerekoli vrste znakov za modeliranje (oblikovanje) tako stvarnosti kot take kot tekstov kulture, ki so nastali v razvoju kulture. Pri tem izhajamo iz misli, da katerikoli tekst nastaja (kot posledica zavestnega ali nezavednega procesa) v odnosu do določenega vzorca (paradigme), ob tem prihaja do ponavljanja določenih karakteristik. Prav to ponavljanje izgrajuje različne (primarne in sekundarne) znakovne modele (vzorce), ki jih razumemo kot specifiko določenega kulturnega razvoja, kjer se prične izrisovati določena sistemskost. Vsako-

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

pojem večpredstavnosti, ki ga pogosto zasledimo v pogovoru o tehnološko razvitem programju, govori o zvezi elementov in pravil, ki bi jih brez težav umestili med karakteristiko literature, filma, glasbe, gledališča, filma, videa /…/ in jih v zgodovini kulturnih pojavnosti obravnavamo kot specifične znakovne modele. Razmišljanje o računalniški in internetski komunikaciji (ter iz njih izhajajočih novih form v kulturi – npr. tehnoliteratura) kot o novem načinu modeliranju sveta nas približuje semiotskemu gledišču, ki postaja tudi v tem primeru osrednje metodološko izhodišče razpravljanja. Navkljub tako zastavljeni problematiki se v razpravi ne bomo posvečali specifiki, ki postavlja razumevanje računalniške in internetske komunikacije v kontekst novega načina semiotizacije. V razpravi nameravamo razmišljati o značilnostih 'splošnega' – sprašujemo se o razvoju že obstoječih in po našem mnenju bistvenih komunikacijskih in kulturnih form, ki jih novo 'orodje' (računalnik) modificira ter posledično integrira kot sestavni del lastne sistemskosti. Znotraj te splošnosti pa nas bo posledično zanimala tista specifika, ki bistveno zaznamuje današnji čas in napoveduje prihodnost.

Za jasnejše razumevanje bomo vprašanje zastavili še drugače: zanima nas, ali so v novem načinu modeliranja vidne značilnosti, ki jih lahko obravnavamo kot pričakovane procese v razvoju kulture, da govorimo o predvidljivih zakonitostih njenega razvoja. V iskanju odgovorov se navezujemo predvsem na dela ruskih semiotikov Moskovsko-tartujske šole zadnjih trideset let, ki so pozornost usmerjali k obravnavi različnih modelativnih sistemov (literature, kinematografije, slikarstva ipd.) ter sčasoma vse bolj utrdili prepričanje o razvoju kulture kot enotnem procesu.[3] Ta misel nas vodi k raziskavam enega najpomembnejših ruskih semiotikov – k Juriju M. Lotmanu. Za naše razumevanje je posebnega pomena njegovo razmišljanje o dveh medsebojno prepletenih procesih, ki pogojujeta dinamiko kulture: Lotman govori o linearnih in cikličnih procesih.[4]

Navezujoč se na Lotmanovo razumevanje, izhajamo iz predpostavke, da sta za vsak tekst (kot semiotsko kategorijo) značilna dva načina v vzpostavljanju sistemskosti, ki ju lahko primerjamo s pojmi sintagmatike in paradigmatike. Ko uporabljamo izraz linearni, mislimo na proces, kjer prihaja do sistemskosti zaradi kopičenja **sukcesivno** organiziranih znakov (sintagmatski niz), ko govorimo o cikličnosti, gre za proces, ko se rojeva pomen posameznih semiotskih kategorij kot teksta v celoti v odnosu do predhodnih tekstov, shem in modelov (paradigmatski niz) – gre torej za vrsto simultaniz-

---

kratno udejanjanje sistema pomeni njegovo realizacijo, a hkrati tudi odstop od njega. Izraz *znakovni modelativni sistem* nam tako pomeni predvsem sposobnost, da sistem generira (modelira) vedno nove znakovne sklope – tekste, ki pomenijo udejanjanje sistemskosti, a hkrati govorijo o njegovi dinamizaciji – torej o razvoju. Prim. Lotman 1970, povzeto po Lotman 1976: 38–67, 96–118.

[3] Zanimivo, da se šola niti v 90. letih ni ukvarjala s semiotiko računalniške komunikacije, čeprav je več razprav posvečeno vprašanjem umetne inteligence. (Prim. Lotman 2000: 557–568, 580–590.)

[4] Lotman (2000: 647–664): Povedano ne pomeni, da v razmišljanje ne vključujemo drugih Lotmanovih razmišljanj, vendar ta ne pomenijo osrednjega idejnega izhodišča, zato jih posebej ne omenjamo. Tako ostaja v tej razpravi bolj ali manj na obrobju zanimanja tudi njegova odmevna razprava *Культура и взрыв* (prim. Lotman 2000: 12–150), ki prav tako – vendar z drugačnega vidika – govori o dinamiki kulture.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

ma.[5] V podobnosti oz. različnosti z že obstoječimi kulturnozgodovinskimi (komunikacijskimi) formami (torej v soočanju s t. i. zgodovinskim spominom) se utrjuje predstava o (novi) sistemskosti.

V nadaljevanju ne nameravamo podrobneje obravnavati bolj ali manj znanih teoremov, potrebno pa je biti pozoren še na eno teoretsko postavko. Poznavanje zakonitosti različnih načinov semiotizacije namreč omogoča, da razlikujemo v njihovem razvoju dve fazi: v začetni ima posebno vlogo **ponavljanje** enakih elementov in postopkov v strukturiranju teksta, ki vzpostavlja in utrjuje predstavo o sistemskosti (v bistvu gre za vzpostavljanje norme).[6] Če je temu tako, moramo vsak tekst, ki se pojavlja v tej fazi, razumeti najprej in predvsem kot (zavestno ali nezavedno porajajoče) sredstvo, ki vodi k uzaveščanju sistemskosti. V tem procesu opažamo težnjo, da bi se označevalec poistovetil s tistim, kar označuje – da bi postal 'vsebina' sama. Gre za proces, ki ga opazimo v različnih zgodovinskih obdobjih – vedno takrat, ko stremi določena ideologija[7] utrditi določen znakovni model in ga predstaviti kot udejanjanje absolutne resnice.[8] Prav nediferenciranost znaka od stvari same, ki jo znak zaznamuje, pa je značilnost (ne slučajno) predzgodovinskih oz. zgodnje zgodovinskih form zavesti, ki jih zaznamujemo z izrazom mitska zavest.[9] V stremljenju poistovetiti označevalec in označenec lahko v začetnih fazah rojevanja sistemskosti opažamo oživljanje prvobitnih kulturnih form oz. shem – torej z začetka kulture kot take. Približevanje mitskim formam s težnjo po restavriranju mitske logike, ki jo opažamo v visoko razvitih formah zavesti in kulture – kot t. i. mitološko mišljenje[10] – moramo tako razumeti kot manifestacijo cikličnega procesa v dinamiki kulture.

Sledeč gornjim teoretskim postavkam bomo z ene strani imenovali proces, ki vodi k vzpostavljanju sistemskosti, s terminom iz fizike – kot dominacijo centripetalne sile, z druge – ko gre za poistovetenje znaka z 'vsebino' – pa kot proces monologizacije.

---

[5] Omenjeno delitev je mogoče primerjati s Tinjanovim pojmom konstruktivne funkcije (sinfunkcije in avtofunkcije). Prav tako produktivna je njegova misel o zamenjavi sistemov v evoluciji literature (kulture). Prim. Tinjanov 1977: 270–282.

[6] Pri tem ločujemo dve možnosti – sistemskost lahko nastaja v približevanju, posnemanju že obstoječega modela (prim. klasicistično posnemanje antičnih vzorcev) ali pa kot nasprotovanje temu (npr. romantizma klasicizmu). V mislih imamo razumevanje kulturnega razvoja, kot ga je razvil D. Čiževskij z idejo o sinusoidni kulturni dinamiki (Tschiževskij 1968: 12–42). Prim. tudi razmišljanja D. Lihačeva o t. i. primarnih in sekundarnih stilih – gl. Lihačev 1973: 176 in naprej. Zavedamo se, da predstavlja poseben problem v tovrstnem razumevanju kulturnega razvoja kultura 20. stoletja (npr. historična avantgarda), zdi pa se, da bi podrobnejša obravnava prinesla sorodne izsledke – nenazadnje skušamo v tej razpravi aktualizirati spoznanja omenjenih teoretikov tudi v razmišljanju o dominantnih kulturnih formah 20. stoletja.

[7] Tu izhajamo iz predpostavke Bahtina/Vološinova, da je vsaka izjava socialno-ideološka struktura – torej tudi različne forme kulture. Prim. Vološinov 1929: 13.

[8] Dober primer tovrstnega istovetenja so veristični teksti, ki zamenjujejo odsotnost 'fizičnega' – v tem kontekstu lahko obravnavamo simbole, ki naj bi ponazarjali 'vseprisotnost' določene resnice – npr. Kristusovo razpelo, carski grb, zastava, kipi in slike voditeljev na zidovih javnih ustanov.

[9] Naj navedemo le nekaj teoretikov, ki se podrobneje ukvarjajo z omenjeno problematiko: Strauss 1964–71, Meletinskij 1976, Eliade 1975, Lotman, Minc 1981: 35–56; prim. tudi geslo Мифы S. S. Averinceva v: Краткая литературная энциклопедия: *4* 1967: 877.

[10] Prim. Meletinskij 1976: 291–296.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

V nadaljevanju bomo navedli tri primere in z njimi pokazali, da lahko v različnih razvojnih obdobjih kulture govorimo o sorodnih, ponovljivih fazah – vedno tedaj, ko se rojeva nova sistemskost.

Če sprva zastavimo vprašanje o razvoju literature in se v shematsko zastavljenem prikazu osredotočimo na ugotovitve literarnih zgodovinarjev, vzbujajo pozornost njihova spoznanja o nastanku literature. Če se omejimo na ugotovitve utemeljitelja ruske zgodovinske poetike A.Veselovskega, vidimo, da zametke poezije povezuje z mitom: v mitu so se pričele določene sižejske sheme in formule ponavljati ter se v posledici utrdile kot paradigma.[11] Prav te forme in načini njihovega povezovanja predstavljajo temelj nadaljnjega – literarnega razvoja. V tem kontekstu se zdi zanimivo opozoriti na opažanja M. Bahtina o značilnostih zgodnjih form evropskega romana. V razpravi *Oblike časa in prostora v romanu* ruski teoretik opozarja prav na ponovljivost (paradigmatskost) določenih motivnih nizov, ki oblikujejo specifičen (romaneskni) kronotop.[12] Literarno-zgodovinska argumentacija o ponovljivosti motivov in sižejskih shem priča o centripetalni sili kot dominanti v začetni fazi žanrskega razvoja. Ta proces lahko razumemo tudi kot prizadevanje preseči **mejo** med izrazom in 'vsebino' (označevalcem in označenim). Na ta način se udejanja proces monologizacije, ki jo zelo dobro ponazarja tudi Bahtinova (1982: 138) oznaka t. i. sofistovskih romanov, za katere je značilna »povsem monološka trdnost (abstraktnega idealizirajočega) stila«.[13] Ta monološka trdnost, enoznačnost, ki priča o procesu istovetenja izraza in vsebine, oživlja v predstavi prvotno formo zavesti. To vračanje h koreninam 'kolektivne zavesti' pa se udejanja v formah mitološkega mišljenja.[14]

Dominacijo centripetalne sile, ki vodi k monologizaciji in istovetenju označevalca z označenim (posledično pa znaka z realnostjo) opažamo v začetnih razvojnih fazah različnih znakovnih modeliranj in s tem tudi pri načinih semiotizacije, ki dominirajo v dvajsetem stoletju – npr. v kinematografiji, v računalništvu, posledično pa (navidez paradoksalno) tudi v internetski komunikaciji.

Če se ob drugi ponazoritvi osnovne teze o dominaciji centripetalne sile v začetni fazi rojevanja sistemskosti na kratko ustavimo pri kinematografiji, bi se morali spraševati predvsem o karakteristikah ikonskega znaka – slike. Ker mnogoplastnost kinematografskega znaka osvetljujejo številna teoretska dela,[15] ne bomo podrobneje osvetljevali problematike. Kot ponazorilo naši tezi se zdi pomembno opozoriti, da nas slika

[11] Prim. razpravi Психологический параллелизм и его формы в отражении поэтического стиля, Поэтика сюжетов, v: Veselovskij 1989: 300–307.

[12] Kot primer navajamo sledečo ugotovitev: »Встреча – одно из древнейших сюжетообразующих событий эпоса (в особенности романа). Нужно особо отметить тесную связь мотива встречи с такими мотивами, как *разлука, бегство, обретение, потеря, брак и* т.п., сходными по единству пространственно–временных определений с мотивом встречи. Особенно важное значение имеет тесная связь мотива встречи с хронотопом дороги.« (Bahtin 1975: 248.)

[13] Tudi Bahtin nedvoumno opozarja na karakteristiko predzgodovine jezikovne zavesti in jo razume kot popolno oblast mita nad jezikom in jezika nad zaznavanjem in umevanjem stvarnosti. (Bahtin 1982: 136).

[14] V tem kontekstu je zagotovo potrebno opozoriti na raziskave K. Junga o vezljivosti kulturnih form kot manifestacij 'kolektivnega nezavednega'. Več o tem gl. Jung 1990.

[15] Ob tem posebej opozarjamo na dve razpravi: Lotman, Семиотика кино и проблемы киноэстетики, v: Lotman 1998: 288–374; prim. tudi knjigo Ch. Metz 1985.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

(posnetek) kot eden osnovnih elementov filma, vodi h karakteristikam (razvojno gledano) prejšnjega načina modeliranja – k fotografiji. Ena od osnovnih funkcij fotografije pa je prav težnja ohraniti v spominu predstavo o fizični realnosti. Prav stremljenje k verodostojnosti dopušča, da razumemo fotografijo v začetni razvojni fazi kot način znakovnega (ikoničnega) modeliranja, kjer opažamo – podobno kot v razvoju drugih sistemov – proces, ki vodi k poistovetenju označevalca z označencem: znak, ki nadomešča realnost, skuša postati sam realnost.[16]

Če upoštevamo zgoraj omenjeno specifiko v kontekstu razprave, lahko razumemo fotografijo kot način modeliranja, v katerem prevladuje kot organizatorično načelo centripetalna sila, ki vodi k monološkosti, k poistovetenju znaka s (fizično) realnostjo. V kinematografiji oz. filmu kot sukcesivno organiziranem nizu slik (fotografij) se v začetni razvojni fazi ponovi omenjen proces: v prepletu slike, zvoka/besede, gibov se oblikuje še prepričljivejša predstava o tem, da so pred nami realni ljudje in je govor o realnih dogodkih.[17]

V tretjem ponazorilu skušajmo na kratko predstaviti specifiko računalniškega modeliranja oz. računalniške komunikacije.[18] Ob tem opažamo vzporednice z zgoraj navedenimi opažanji. V začetni razvojni fazi je prevladujoča značilnost računalniškega znaka prav tako njegova enoznačnost oz. enopomenskost. Ko govorimo o DOS-u – najbolj razširjenem operacijskem sistemu na osebnih računalnikih v času, ko se ti pričnejo množičneje uporabljati – ugotovimo, da vodi k uspehu računalniške operacije le **ponavljanje** vedno istih znakov v vnaprej natančno določenem zaporedju (linearnost!). Poznavanje elementov ter obvladovanje pravil oz. načinov strukturiranja računalniških znakov sta nujen pogoj za uspešno komunikacijo. Naravnanost znaka na denotat, strogo hierarhizirana pravila kombiniranja govorijo o centripetalnosti kot dominantni sili, ki šele omogoča sporazumevanje, posredno pa o monologičnosti kot osrednji karakteristiki v zgodnji fazi računalniške komunikacije.

Dosedanje shematsko zarisane primerjave dopuščajo, da obravnavamo začetne razvojne faze različnih znakovnih modelativnih sistemov kot proces, v katerem se oblikuje sistemskost. Kot konstrukcijsko načelo v strukturiranju se kažejo postopki, kjer dominira centripetalna sila kot način v utrjevanju pomena in vrednosti posameznega znaka oz. določenih shem. Ob tem je potrebno posebej izpostaviti, da postaja v

[16] Verjetno ni treba posebej opozarjati, da ima v kulturi fotografija predvsem funkcijo dokumenta, ki predstavlja v družbenem sistemu dogovornosti verodostojen dokaz (npr. na sodišču). Zanimivo je, da je navkljub razvojnim procesom, ki govorijo o relativizaciji veristične funkcije (npr. umetniška ali eksperimentalna fotografija), v kolektivni zavesti fotografija ohranila svojo osnovno funkcijo iz začetnega razvojnega obdobja – fotografijo obravnavamo najprej in predvsem kot zapis, pričevanje o realnem dogodku.

[17] S pojavom filma prihaja do izrazite dvojnosti, ki odločilno zaznamuje sodobno (postmodernistično) kulturo. Vse popolnejše oblike (filmske) simulacije realnosti brišejo v predstavi ločnico med tem, kaj je dejansko res in kaj je le plod režiserjeve imaginacije – torej fikcija. Pogosto so razpoznavni znaki, ki ločujejo igrani film od dokumentarnega, neodvisni od prikaza samega: napovednik, glava filma ipd. Dvojnost še dodatno vzpostavlja zavest, da so filmski liki realni ljudje – od tod seveda pogosta identifikacija realnih igralcev s filmskim liki. Poseben problem in novo fazo v simulaciji predstavlja digitalizacija filmskih likov: računalniško izdelan lik se pojavlja – 'nastopa' ob realnih igralcih (prim. npr. film *Final Fantasy*).

[18] Pozornost velja le osebnim računalnikom – PC.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

razvoju kulture znakovno modeliranje vse bolj kompleksno, sam proces približevanja označevalca označenemu (znaka k fizični realnosti) pa je vse popolnejši in z vse hitreje razvijajočimi se sredstvi, ki jih omogoča tehnološka simulacija, vse bolj zamaskiran. Omenjeni proces lahko nazorno spremljamo v internetu – kot rečeno – po našem mnenju najbolj kompleksnega načina modeliranja v dosedanjem razvoju kulture.

Da bomo lahko argumentirali gornjo misel, moramo osvetliti še drugi – t. i. ciklični proces, ki odločilno vpliva na dinamiko kulture. Opazovanje zakonitosti v razvoju znakovnih sistemov namreč pokaže, da se sistemskost resda oblikuje po določenih imanentnih pravilih (linearnost), hkrati pa se (hote ali nehote) reflektira v sistemih znakov in pravil, ki so se izoblikovali v prejšnjih kulturnozgodovinskih obdobjih. Ne glede na pogosta deklarativna zanikanja prejšnjih sistemov oz. načinov modeliranja (značilna za t. i. estetiko nasprotnosti) nov sistem 'prelamlja' značilnosti drugih, že razvitih sistemov. Na ta način prihaja do ciklizacije, v teh procesih pa se izrisuje paradigma kulture. V dosedanjem razpravljanju smo že opozarjali na ponovljivost form in postopkov v zgodnjih fazah različnih načinov modeliranja, kjer se predstava o sistemnosti izgrajuje v prepletu linearnih in cikličnih procesov. Ponavljanje enih in istih elementov ter sorodnih načinov strukturiranja sčasoma pripelje do izgube informativnosti. Ne da bi se poglabljali v omenjeno problematiko, ki jo pozorno obravnavajo že ruski formalisti (V. Šklovski, Ju. Tynjanov), ugotavljamo, da dobiva v procesu avtomatizacije vse pomembnejšo vlogo monološkemu nasprotujoči princip v izgradnji modelativnega sistema – centrifugalna sila. Do te zamenjave prihaja postopno – če parafraziramo Lotmana – kot obrobni razvojni proces.[19] Potemtakem lahko predpostavljamo, da obstaja že v sami centripetalni sili zametek centrifugalnosti. S to mislijo pa se ponovno navezujemo na Bahtinovo razumevanje kulturnega razvoja kot nenehno spreminjajočega se procesa. Bahtinov (1965: 23–57) pojem *grotesknega realizma* kot dinamike enotnosti polarnih nasprotij,[20] njegovo razumevanje *dvosvetnosti* (двумирность) ponuja po našem mnenju plodno možnost v iskanju razvojnih karakteristik znakovnih modelativnih sistemov. Če na kratko parafraziramo Bahtina in njegovo razmišljanje prilagodimo našemu razumevanju evolucije različnih načinov semiotizacije, vidimo v vsakem konkretno udejanjenem znaku (izjavi) poleg centripetalnih silnic, usmerjenih k ohranjanju prvotne funkcije znaka in s tem sistemskosti, tudi težnje, ki vodijo k njeni degradaciji, torej k rušenju *enoznačnosti*.[21] Kažejo se kot manifestacije t. i. *tujega govora*, vidne v razvoju kateregakoli načina modeliranja kot stilizacija, parodija, travestija, (prikrita) polemika – po Bahtinu pa so to osrednji načini degradacije enoznačnosti,

[19] Na tem mestu se zdi posebej aktualno navesti Lotmanovo misel iz že omenjene razprave *Культура и взрыв:* »Всякий раз, когда мы говорим о непредсказуемости, мы имеем в виду определенный набор возможностей, из которых реализуется только одна. При этом каждая структурная позиция представляет собой набор вариантов. До определенной точки они выступают как неразличимые синонимы. Но движение от места взрыва все более и более разводит их в смысловом пространстве. Наконец, наступает момент, когда они становятся носителями смысловой разницы. В результате общий набор смысловых различий все время обогощается за счет новых и новых смысловых оттенков.« (Lotman 2000: 108.)

[20] Prim. tudi A. Skaza, v: Bahtin 1982: 410–414.

[21] Prim op. 19!

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

monološkosti in sistemskosti. Te načine lahko seveda – z drugega vidika – razumemo kot udejanjanje centrifugalne sile.[22] Navezujoč se na Bahtina tako povezujemo zamenjavo predznaka v dinamiki kulture (centripetalnost zamenjuje centrifugalnost) z dialoškimi procesi, ki pričajo o demokratizaciji v razvoju modelativnega načina. Če pustimo ob strani vprašanje o dialogizaciji in demokratizaciji literature (podrobno ga obravnava Bahtin) in smo pozorni na razvoj filma in računalnika (kot načina modeliranja), vidimo na njuni razvojni poti vzporednice s procesi, kot jih je doživela literatura. Ko govorimo o tem, se zdi še posebej zanimivo posvetiti vprašanju t. i. familiarizacije, ki je ob že omenjenih manifestacijah t. i. tujega govora prav tako eden osrednjih načinov rušenja enoznačnosti, monološkosti in monolitnosti. Po Bahtinu gre za proces, v katerem sprejemamo vse *visoko*, *oddaljeno*, *avtoritarno*, *absolutno* kot nekaj, kar je blizu vsakdanjemu, torej domačemu. V stremljenju vse *visoko* podomačiti (familiarizirati) in vključiti v življenje kot njegov sestavni del, ne da bi do tega imeli strahospoštljiv odnos, prihaja do spreminjanja prostorskih odnosov, to pa odločilno zaznamuje tudi način komunikacije. V tem kontekstu lahko obravnavamo pojav televizije. Televizija, ki ponavlja, a hkrati modificira karakteristiko kinematografskega sistema, bistveno spremeni prostorske koordinate, saj *kinematografski znak* prenese v sfero doma, zasebnosti (torej bližine in vsakdana). Gledalec, ki je moral nekoč ob natančno določenem času v za to namenjen prostor, da bi si ogledal film, lahko zdaj s pritiskom na daljinski upravljalec iz svojega naslanjača izbira istočasno med številnimi možnostmi programov, ki jih ponujajo distribucijske hiše in si lahko ogleda kino-film, ne da bi se bilo za to potrebno premakniti na drugo mesto.[23] Kot je iz povedanega mogoče razbrati, pa omenjena prostorska modifikacija ne pomeni le familiarizacije, temveč govori tudi o procesu dialogizacije, ki se zdaj kaže v simultanizmu, v možnostih gledalčeve izbire, da se sam istočasno odloča med različnimi programi in jih po želji lahko shrani tudi kot audio-video zapis.

Vzporednice opazujemo v razvoju računalniške tehnologije: operacijski sistem Okna (Windows) priča o procesu, ki prav tako pomeni prehod od dominacije centripetalne sile k centrifugalni, od monološkega k dialoškemu principu. Novi način semiotizacije se namreč ne odlikuje po lahko razumljivem sistemu pravil, ki bi temeljil na linearnosti in posledičnosti, pred sprejemnikom – zdaj uporabnikom (user)[24] je na ekranu množica znakov (ikon).[25] Ob tem je pomembno poudariti, da lahko le s 'klikom'

[22] Ko Bahtin v svojih delih obravnava forme, ki vodijo k rušenju enoznačnosti, ni slučaj, da jih povezuje s procesom dialogizacije (polifoničnost), ki ga vidi v prehodu od poezije k prozi – od monološke k (notranje) dialoški besedi romana. Prav tako ne preseneča, da razume roman kot udejanjanje demokratičnih teženj v razvoju kulture, kakor lahko interpretiramo njegova razmišljanja o govornem raznojezičju in vrednosti 'tujega govora' v romanu. (prim. Bahtin 1975: 72–234).

[23] Zagotovo bi se bilo potrebno s pozornostjo posvetiti videokomunikaciji, ki pomeni za televizijo naslednjo stopnjo v procesu familiarizacije. Prihaja do pomembne spremembe: nekdaj gledalec pred televizijskim sprejemnikom zdaj lahko emulira televizijsko komunikacijo, posname z videokamero dogajanje, ki ga zatem predvaja na televizijskem ekranu.

[24] O pomembni spremembi, ki dinamizira zdaj že povsem kanonizirano Jakobsonovo shemo komunikacije, gl. v nadaljevanju.

[25] Zanimivo je opozoriti, da se z razvojem *Oken* vračamo v razvoju računalniške tehnologije k ikonskemu znaku. Omenjenemu vprašanju bi bilo z vidika kulturne evolucije vredno posvetiti posebno pozornost.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

na ikono istočasno vključimo več programov, pri tem pa nam ni potrebno poznati nobenih sintaktičnih pravil, ki vodijo k uspešni računalniški operaciji. Omenjeno dejstvo govori o bistvenih spremembah v računalniški komunikaciji: 1. poenostavitev v uporabi programskih orodij (t. i. uporabniku prijazna tehnologija – user-friendly technology), ki jo opažamo v razvoju operacijskega sistema Okna, lahko razumemo kot proces familiarizacije; 2. sukcesivni proces, ki je značilnost DOS, v Oknih zamenjuje simultanizem, ki v sebi vključuje idejo (simulacijo) dialogičnosti. Povedano z drugimi besedami – v izboru možnosti, ki jih uporabnik lahko 'vključi' hkrati, izgublja pomen temporalni vidik, vse večjo vlogo pa dobiva spacialna organizacija – ni naključje, da je ta v razvoju računalniške komunikacije izjemnega pomena, kar je nazorno vidno v mreži mrež – v internetu.

Do zdaj je bil v razpravi vseskozi govor o ponovljivosti procesov v razvoju raznih znakovnih modelativnih sistemov, kar govori o razvojni zakonitosti – z eno besedo jo lahko opredelimo kot oddaljevanje znaka-izraza od tistega, kar znak označuje v začetni razvojni fazi. Če se osredotočimo na omenjeno karakteristiko procesov v 20. stoletju, je zanimivo, da ta sovpada s prehodom od modernizma (monološke subjektivnosti) k postmodernizmu, za katerega je značilna načelna dialogičnost v nikoli sklenjeni igri podob oz. simulacij, kjer se kot urejajoči princip pojavlja centrifugalna sila. Logično je sklepati, da dialogičnost in familiarizacija kot njeni manifestaciji pripravljata pot k simulaciji, ki se najbolj popolno udejanja v internetski komunikaciji.

Ko v razumevanju sledimo Bahtinu in Lotmanu oz. njunim predstavam o binarnosti, dvojnosti načel v razvoju kulture, pa opažamo sredi razpršenosti, neštetih možnostih izbora in interpretacij, ki jih porajajo *dialogično* razvite forme kulture oz. komunikacije, nove forme monologizacije. Te forme, kjer se ponovno rojeva centripetalna sila kot organizatorični princip, vidimo (na prvi pogled paradoksalno) prav v razvoju interneta.

Internet kot kompleksen način modeliranja ponavlja v razvoju že poznane faze drugih, že kanoniziranih sistemov. Za njegovo začetno fazo je – po pričakovanju – tako značilna linearnost in posledično 'monologičnost' znaka (prim. karakteristiko sistemov Arpanet, NFSnet, ftp, preproste forme WWW),[26] z utrjevanjem sistemskosti pa se razvijajo oblike, ki vključujejo vase dialoški princip in s svojo karakteristiko pričajo o procesu familiarizacije (E-pošta, HTML forme s *hyperlinkom*).[27]

Internet se ne razvija le linearno, temveč tudi ciklično: v razvoju vse opazneje vključuje vase znakovno karakteristiko prejšnjih načinov modeliranja, jo modificira

[26] O podrobnejši predstavitvi internetskih protokolov gl. Javornik 1998.

[27] Tako je za elektronsko poštno komuniciranje (E-pošta) značilno približevanje pogovornemu jeziku – v elektronskem pismu se pojavlja pogovorna sintaksa, okrajšave, pogosto slengovska leksika, ki je v klasičnem pismu ne zasledimo. Pomembno vprašanje, vredno posebne obravnave, predstavlja *hyperlink*, saj vnaša v pisavo novo dimenzijo. Informacija se ne izgrajuje več samo v linearnem nizu – kot posledično nizanje znakov, temveč se širi v globino. S tem prihaja do aktualizacije prostorske perspektive, ki bistveno zaznamuje sodobno komunikacijo in posredno priča o simultanizmu, ki je karakteristika visoko razvitih znakovnih sistemov (npr. metaforične poezije, televizije in računalniškega operacijskega sistema Okna).

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

in spaja na nov način zvok, besedo, sliko, gib /.../ v kompleksno celoto.[28] Na prvi pogled se zdi, da pri tem prihaja do ponavljanja razvojnih karakteristik, značilnih za film in televizijo. Podrobnejša analiza pripelje do spoznanja, da gre pri tem internet korak naprej, ta pa je viden v bistveno spremenjenem položaju oz. funkciji sprejemnika. Na spremembo nazorno opozarja že samo poimenovanje – omenili smo že, da zamenjuje tradicionalno poimenovanje 'sprejemnik' izraz 'uporabnik' (user): če želi uporabnik komunicirati, mora (predhodno) sam ustvariti tekst, svet znakov, pri tem pa obvladati vsaj osnovne zakonitosti modelativnega načina. V svoji aktivnosti oblikuje nov svet razmerij,[29] postaja sam 'junak' še nenapisanih tekstov,[30] ki nastajajo v interakciji z drugimi internetskimi liki. Pomembno je poudariti, da so ti virtualni liki istočasno fizične osebe (uporabniki), ki se ob istem času (simultanizem!) priklapljajo z istim programom na določen strežnik.

Gornji opis, ki nazorno predstavlja karakteristiko MUD in IRC komunikacije,[31] govori o važni spremembi v razumevanju odnosa med sprejemnikom/uporabnikom in tekstom. Predstavimo jo lahko kot prehod od posnemanja (kot enega dominantnih načinov modeliranja) k simulaciji.[32] Če gre pri posnemanju v kompleksnih modelativnih načinih (film, televizija) za približevanje objektivni realnosti ali že obstoječemu njenemu modelu, ustvarja simulacija predstavo o dejanski stvarnosti, ki pa kot fizična realnost ne obstaja – **simulira dejansko to, kar ne obstaja** – nenazadnje vemo, da za virtualno resničnostjo ni ničesar 'fizičnega', razen mreža zapleteno organiziranih vezij, med katerimi so spletene žice.[33] Kot ponazorilo se zdi povedna misel Sherry Turkle – ene vodilnih teoretičark o specifiki virtualne komunikacije – we take things at their interface value[34] – mi ne sprejemamo stvari takšnih, kot so, ampak ob posredovanju vmesnika (not face but inter-face).[35]

Če imamo načeloma opraviti v dosedanjih modelativnih sistemih z bolj ali manj jasno prepoznavno mejo model – realnost (sprejemnik se identificira z liki/junaki in

[28] Gre seveda za vse popolnejše oblike digitalizacije, ki deformirajo karakteristiko prejšnjih sistemov in izgrajujejo znak na nov način. Pri tem je potrebno posebej poudariti, da se pričenjajo tradicionalni načini enkodiranja umikati pred novo sistemskostjo, ki jo narekujejo računalniški programski jeziki (npr. java, visual basics ipd.). Pri tem je značilno, da stremi nov način modeliranja podrediti vse do nedavnega samostojne modelativne sisteme enemu samemu – digitalnemu. Nazoren primer rušenja danes že klasičnih načinov modeliranja so audio-video zapisi, ki zamenjujejo *klasičen tekst*: vinilno gramofonsko ploščo zamenjujejo npr. datoteke *.au, *.mp3, celuloidni trak in videokasete, DVD-filmi oz. datoteke tipa *.mov, *.avi, *.asx, *.mp2 ipd.

[29] Spomnimo se na prevlado spacialne kategorije v internetski komunikaciji, ki se prične s pojavom t. i. *hyperlink*a.

[30] To se dobesedno dogaja v t. i. tehnoliteraturi – v t. i. virtualnem romanu – prim. Vuković 1999.

[31] IRC – Internet Relay Chat in MUD – Multiple User Domain/Dungeon sta trenutno med najbolj razširjenimi oblikami internetske raznosmerne interaktivne komunikacije v dejanskem času (*in real time*).

[32] V razmejevanju se opiramo na teoretska izhodišča, ki jih ponujajo P. Virilio (1994), J. Baudrillard (1999), B. Wooley (1992).

[33] Nazoren primer ponuja t. i. virtualni spomin računalnika. Računalnik lahko simulira precej večji spomin, kot ga dejansko ima.

[34] Prim. Turkle 1995.

[35] V tej razpravi se ne nameravamo spuščati v možne primerjave računalniškega vmesnika z nekdanjimi oblikami 'vmesnika' v razvoju drugih znakovnih sistemov. Mar papir, filmski trak, platno ipd. niso specifični posredniki, ki omogočajo modeliranje?

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

dogodki v predstavljenem modelu le določen čas, ko traja iluzija), se pričenja ta ločnica v virtualni komunikaciji zamegljevati. Če omenjeni pojav obravnavamo v kontekstu Bahtinove teorije, ugotovimo, da gre pri tem za ponovno tipično ambivalentno občutje: mi izgrajujejmo svet znakov, ki neposredno ne spominja na nobeno fizično prepoznavno realnost (ustvarjamo virtualno resničnost), hkrati pa smo prepričani, da za znakom obstaja realna, fizična oseba – torej človek. Iz realne interakcije med dvema ali več uporabniki (in real time) se v simulaciji rojeva v kiberprostoru nova, fizično ne-obstoječa realnost. Znak, ki nastaja ob posredovanju vmesnika v interakciji realnih uporabnikov, poraja občutje dejansko možne realnosti in v posledici postaja realnost sama – fizično realnost zamenjuje virtualna: Sherry Turkle navaja številne primere, ko realni uporabniki ne zmorejo več ločevati med virtualno in fizično realnostjo.[36]

Omenjena dvojnost govori o nejasnosti, zamegljenosti, nedefiniranosti, razpršenosti – občutjih, ki jih tako pogosto pripišemo h karakteristikam postmodernistične epohe in ki sodobnemu človeku otežujujejo avtorefleksijo oz. izgradnjo lastne identitete. Visoko razviti tehnološki sistemi, ki v razvoju prodrejo v zasebni prostor, zdaj vdirajo v notranji (najbolj intimen) svet človeka in urejajo na vse bolj agresiven način njegovo delovanje preko najrazličnejših vmesnikov. Ta skrajna 'familiarizacija' tehnologije, kakor lahko označimo omenjen proces, govori o ukinjanju meje med 'zunanjim' in 'notranjim', ki je zagotovo eno osrednjih simbolnih psiho-kulturnih razmerij. Ni naključje, da imajo v omenjenem razmerju osrednjo vlogo prav prostorske koordinate, ki vzpostavljajo mejo med bližnjim (domačim) in zunanjim (tujim). Proces, ki govori o familiarizaciji, v posledici otežuje razlikovanje med *Jaz-om* in *Ne-jazom*. V svetu nejasnih razmerij se povsem logično in pričakovano pojavljajo zamegljene predstave, ki govorijo o vsakovrstni relativizaciji, kar otežuje oblikovanje sistema vrednot. Človek pred neštetimi vabljivimi in nenehno spremenljivimi možnostmi izbire ostaja brez potrebne kontemplacije, ki bi mu omogočila refleksijo zgodovinskega oz. kulturnega spomina. Neštete možnosti tako porajajo le nemožnost, da bi se človek oblikoval kot samostojno razmišljujoč subjekt, ki se zaveda zakonitosti in pasti zgodovinskega razvoja.

Permanentna nestabilnost – kot karakteristika postmodernistične kulture *sui generis* – onemogoča, da bi vzpostavili v času globalizacije nujno potrebno mejo, ki šele preko zavedanja razlike do Drugega zagotavlja možnost individualizacije in s tem subjektnosti. Rečeno drugače: virtualnost in kiberprostor, ki načeloma ponujata preko vmesnika možnosti spoznavanja samega sebe v različnih oblikah interaktivne komunikacije (npr. MUD, IRC), porajata nov svet, zaradi katerega prihaja do zamenjave virtualnosti za fizično realnost. Sodobne tehnologije vse prepričljiveje izgrajujejo simulacijske svetove, pritegujejo vanje uporabnike, da si po lastni volji izbirajo vlogo v njih (t. i. kibersocialne skupine), izgrajujejo v interakciji z drugimi virtualno-realnimi liki odnose, ki naj bi dejansko ustrezale njim samim, v katere naj se ne bi vmešavali mehanizmi družbene kontrole. Ugotovimo lahko, da izgrajujejo simulacijski mehanizmi, ki so sposobni ustvariti užitek, vse bolj podoben tistemu iz realnega fizičnega sveta, novo stvarnost, ki se kot

[36] Navadno ta preplet nastaja zaradi projekcije lastnih želja v realnost znaka – prim. Turkle 1995: 189, 194, 198.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

tipično shizoidna pojavnost vpenja v svet vse težje prepoznavne fizične stvarnosti.[37] Vprašanje, ki se posledično zastavlja, je povsem logično: kako vgraditi mejo v univerzum postmodernega relativizma, kako utajiti razcep med tem, kar smo imenovali 'realnost', in kiberprostorom – po mnenju S. Žižka (1996) praznino Realnega, ki jo zaznamuje fantazmatska vsebina, ta izmikajoča se, nedostopna vrzel, ki ohranja 'realnost'?

Ni namen te razprave odgovarjati na gornje vprašanje, v iskanju razvojnih zakonitosti kulture, ki izhajajo iz pojavnosti t. i. postpostmodernizma oz. transmodernizma[38] lahko ugotovimo sledeče: familiarizacija in dialogizacija/dialogičnost kot simptom dominacije centrifugalne sile v internetski komunikaciji posredno vodita v difuznost. Posledica je razpršenost subjekta, saj posameznik med nenehno novimi, mamljivimi možnostmi ni sposoben kontemplacije in ostaja vseskozi na pol poti v izboru, kar posledično zamegljuje predstavo o lastni subjektnosti. V pogojih tehnološko oblikovanega prostora (kiberprostor), kjer se rojeva predstava o popolni svobodi – kjer naj bi bilo vse dovoljeno – nastaja nova pojavnost teksta – uporabnik ni le avtor teksta, temveč postaja tudi 'lik' v njem. V zavesti uporabnika se ta tekst preoblikuje v eno izmed stvarno obstoječih realnosti. To pomeni, da imamo ponovno opraviti s procesom, ki vodi k poenotenju znaka in vsebine – rojeva se ciklizacija. Karakteristika virtualne komunikacije nas tako vrača k začetku in oživlja značilnosti mitološkega mišljenja, kjer se kot dominanta pojavlja centripetalna sila. Če je temu tako, moramo obravnavati internet kot zametek nove faze – nove mitologizacije, kjer igra bistveno vlogo tehnologija kot edini dejanski Avtor še ne napisanih tekstov.

Literatura

M. Bahtin, 1965: *Творчество Франсуа Рабле*. Москва.
– – 1975: *Вопросы литературы и эстетики.* Москва.
– – 1982: *Teorija romana*. Ljubljana.
J. Baudrillard, 1999: *Simulaker in simulacija; Popoln zločin*. Ljubljana.
J. Derrida, 1966: Freud et la scène de l'écriture. Tel Quel.
M. Eliade, 1975: *Myth and reality*. New York, Hagerstown, San Francisco, London.
M. Javornik, 1998: From the Book to the Internet (And What Does Bakhtin Have to Do With It?). *Slavica Tergestina 6, Studia Russica II*. 227–242.
K. Jung, 1990: *Dinamika nesvesnog*, Novi Sad.
Краткая литературная энциклопедия: *4*, 1967. Москва. 877.
J. Lacan, 1966: *Ecrits 1*. Paris.
D. S. Lihačev, 1973: *Развитие русской литературы X–XVII веков*. Ленинград.
Ju. M. Lotman, Z. G. Minc, 1981: Литература и мифология, *Труды по знаковым системам* 13, Тарту. 35–56.

[37] Dober primer omenjenih mehanizmov je virtualni seksodrom v Kölnu: 'virtualni partnerji', oblečeni v obleko, ki je sposobna prevajati elektrodražljaje v občutja (ne)ugodja, privzemajo telesa izbranih likov na stereometričnem ekranu in se preko njega povezujejo z drugimi 'telesi'. Odveč je opozoriti, da so občutki virtualnega druženja povsem stvarni. (Prim. Mankovskaja 2000: 321–322.) Naj opozorimo, da teoretiki pogosto povezujejo postmodernizem z oznako shizoidnosti – prim. Smirnov 1994: 317–332.

[38] Prim. Mankovskaja 2000: 310–327.

Slavistična revija (https://srl.si) je ponujena pod licenco
Creative Commons, priznanje avtorstva 4.0 international.
URL https://srl.si/sql_pdf/SRL_2002_2_2.pdf | DOST. 29/01/26 10.02

Ju. M. Lotman, 1970: *Структура художественного текста*. Москва.
– – 1976: *Struktura, umetničkog teksta*. Beograd.
– – 1998: *Об искусстве.* Санкт-Петербург. 288–374.
– – 2000: *Семиосфера*. Санкт-Петербург.
N. Mankovskaja, 2000: *Эстетика постмодернизма*. Санкт-Петербург.
V. M. Mejzerskij, 1986: Проблема символического интерпретанта в семиотике текста, *Труды по знаковым системам 21*. Тарту. 3–10.
E. M. Meletinskij, 1976: *Поэтика мифа*. Москва.
Ch. Metz, 1985: *Psychoanalysis and Cinema*. MacMillan.
A. Skaza, 1982: Mihail Mihajlović Bahtin (Oris življenja in dela). V: M. Bahtin, *Teorija romana*. Ljubljana. 410–414.
I. Smirnov, 1994: *Психодиахронологика*. Москва.
C. L. Strauss, 1964–71: *Mythologiques.* Paris.
D. Tschiževskij, 1968: *Verlgleichende Geschichte der slavischen Literaturen I, II*. Berlin. 12–42.
Sh.Turkle, 1995: *Life on the Screen*. Simon&Schuster.
Ju. N. Tynjanov, 1977: *Поэтика, История литературы, Кино*. Москва. 270–282.
A. N. Veselovskij, 1989: *Историческая поэтика*. Москва. 300–307.
P. Virilio, 1994: *The Vision Machine*. Bloomington, Indianapolis, London.
V. N. Vološinov, 1929: *Марксизм и философия языка*. Ленинград.
B. Vuković, 1999: Knjiga labirint: tehnoliteratura v kiberprostoru. *Dialogi* XXXV/1–2. 54–64.
B.Wooley, 1992: *Virtual Worlds.*
S. Žižek, 1996: Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja. *Razpol* 9/*Problemi* XXXIV/7–8. 101–125.

Summary

The paper deals with the question of the regularity of development of culture and the digital age is taken as a predictable phase in its development.

The argumentation of the above-mentioned thesis proceeds from the ideas of Ju. M. Lotman, who finds that the concept of cultural dynamic is built up in the repetition of interplay between linear and cyclical principles of development: a new semiotic form strives in its initial developmental stage toward the establishment of its own systematicness on the principles of linearity; concurrently there the conceptualization of the systematicness gradually begins to establish itself in comparison with other historically extant systems and texts. The development of each new system repeats in a specific way the development of earlier systems and includes in itself their elements and processes that result in cyclicity.

In the process of establishing systematicness forces develop in a parallel fashion that lead to the collapse of the system and bear witness to a new dynamic in the development of a given system. Thus the thinking on the evolution of various types of models (literature, cinema, computer, Internet) from the perspective of the dynamic of linear and cyclical principles leads to the distinction of two organizational forces in its development: (1) in the first phase a centripetal force dominates, leading to the establishment and solidifying of systematicness; (2) the dominant aspect of a developed system is its centrifugal force – systematicness becomes the 'subject of verification', as it becomes dynamic and its systemic values are reduced (stylization, parody, etc.).

If we understand the thesis above as the regular development of any type of semiotization, the question is posed as to the characteristics in the development of computer and Internet communication. This is the question at the center of the study as we trace the theses presented and prove that even in a new configuration one can observe the same principles of regularity that have been observed so many times in the history of realization of a developmental path.