

**Jerzy Gawroński, Henryk Pietrzak**

## **UWAGI O MODELOWANIU PRZESTRZENI MEDIALNEJ (ROZPOZNANIE ZAGADNIENIA)**

Modelowanie przestrzeni medialnej to ustalenie bytu i przesłanek, a także sposobu zaistnienia w niej informacji medialnej lub faktu medialnego oraz wzajemnych relacji pomiędzy w ten sposób wyróżnioną subprzestrzenią i jej możliwymi konfiguracjami, jak również wzajemnego przenikania, styku lub łączenia z innymi przestrzeniami.

Kwestią podstawową jest opis pojawiania się i bytu informacji medialnej w przestrzeni społecznej, warunków brzegowych tego procesu, kryteriów i sposobów interpretacji tego, co musi się stać, aby zaistniał on w świadomości odbiorców. Ważnym zagadnieniem jest ustalenie roli i funkcji podmiotów medialnych, które przejmują, ekstrapolują lub wyciszają informacje medialne, wyjaśniają, dają komentarze – „ustawiają” je w przestrzeni medialnej.

Przestrzeń medialna to także przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem sieci połączonych mediów z komputerami i bazami pamięci informatycznych, mających – jak pisze Pierre Levy (2004) – charakter modułarny, plastyczny, płynny, „*n*-wymiarowy”, powtarzalny w każdym czasie rzeczywistym, hipertekstualny i interaktywny, wirtualny, z kreacją wielu innych wirtualności, z interfejsem „wejścia” i „wyjścia”, asocjacyjny<sup>1</sup>.

W wizji takiego systemu wielowymiarowej przestrzeni media są portalem nagromadzonej informacji, wiedzy, nową postacią humanizmu oraz kultury, wpływają więc na głębokość i kierunek przemian cywilizacyjnych. Sytuacja ta rodzi wiele pytań i refleksji krytycznych co do kierunku i sposobu realizacji zmian. Krytykuje się ideologię (lub

---

<sup>1</sup> Większość pojęć pomocnych obecnie w charakteryzowaniu przestrzeni medialnej, wirtualnej i cyberprzestrzeni po raz pierwszy zostało użytych w powieściach fantastyczno-naukowych, np. przez S. Lema w książce *Summa technologia*, Williama Gibsona w powieści *Neuromancer* i w filmowej trylogii *Matrix*.

jak niektórzy mówią – utopię) komunikacji, wyraża się obawę przed dehumanizacyjnym wpływem techniki i technologii, brakiem innej wizji przyszłości, przed oddaniem pola komercyjnej reklamie, a nie intelektualnym wyzwaniom. Mówi się o powstaniu tzw. nowego totalitaryzmu mediów grożącego utratą komunikacji ugruntowanej warunkami państwowymi, narodowymi i regionalnymi.

Nowa sytuacja mediów i kreowanej przez nie przestrzeni skłania do troski o detotalizację informacji, zapobiegania demonizacji medialności, szczególnie w aspekcie jej wirtualności i operowania w cyberprzestrzeni, oraz uwzględniania wszelkich społeczno-historycznych, politycznych, technologicznych i cywilizacyjnych możliwości zaangażowania w ten proces człowieka.

Dla uporządkowania sposobu pojmowania przestrzeni medialnej przypomnijmy, co o uniwersalnych cechach przestrzenności pisali myśliciele:

– „Przestrzeń wyobrażamy sobie jako nieskończoną daną nam wielkość” – pisał Immanuel Kant (2001: A20/B34, A22/B36)<sup>2</sup>;

– „Każda rzecz jest niejako w przestrzeni jednym z możliwych stanów rzeczy. Przestrzeń tę mogę pomyśleć sobie jako pustą, ale nie mogę sobie pomyśleć przestrzeni bez rzeczy” – Ludwig Wittgenstein (wers: 2012–20 131);

– „Dla człowieka religijnego przestrzeń nie jest jednorodna, są w niej rozdarcia, pęknięcia; są fragmenty przestrzeni jakościowo różne od innych” – Mircea Eliade (1966: 5);

– „Czasoprzestrzeń nie jest płaska, lecz zakrzywiona lub pofałdowana przez rozłożoną w niej energię i masę” – Stephen Hawking (2005: 82);

– „Cyberprzestrzeń (w przestrzeni medialnej) to przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i pamięci informatycznych pracujących na całym świecie” – Pierre Levy (2007).

Refleksje na temat przestrzeni medialnej winny być przedmiotem badań różnych dziedzin wiedzy, takich jak matematyka, fizyka, geografia, antropologia, socjologia i psychologia.

---

<sup>2</sup> Zdaniem Kanta, twórcy estetyki transcendentalnej, czas i przestrzeń są apriorycznymi formami naszej zmysłowości. Mają swe źródło w podmiocie i stosują się do wszystkich zjawisk (tzn. zmysły dostarczają wrażeń już ukształtowanych czasoprzestrzennie). Czas i przestrzeń ukazują się nam w doświadczeniu jako realne, jednak podczas transcendentalnej analizy okazują się idealne – stają się niczym, gdy chcemy je rozważać, niezależnie od doświadczenia (Tatarkiewicz 1988).

Interpretacja przestrzeni była zawsze jednym z ważniejszych aspektów myślenia awangardowego w kulturze i sztuce. W XX wieku przestrzeń zaczęto postrzegać jako neutralne, nieskończone i bezgraniczne pole. Współcześnie, głównie z inspiracji ogólną teorią względności Einsteina, eksponuje się związek czasu i przestrzeni – tzw. czasoprzestrzeń<sup>3</sup>.

W malarstwie i rzeźbie (np. w kubizmie<sup>4</sup>, koncepcjach unistycznych) istotne było doświadczenie tzw. przestrzeni wielowymiarowej, która jest immanentnym składnikiem dzieła<sup>5</sup>. W tym sensie fotografia, film, audio-wideo wykorzystywane są nie tylko jako narzędzia dokumentacji działań, ale jako media tworzące nowe środowisko, poszerzające sferę doświadczeń artystycznych. Dzięki nowym technologiom doświadczanie przestrzeni poszerza się, łącząc obszary przestrzeni realnej z przestrzenią medialną<sup>6</sup>. Tak jest również z wirtualnością i cyberprzestrzenią, które są ściśle powiązane z przestrzenią medialną. To w nich czas narracji stapia się z czasem fabuły, a czas czytania – z oglądaniem i partycypacją. Łączą się one w tu i teraz. Tam niczego się nie opowiada. Opowieść wybrzmiewa sama poprzez stopienie się w jedność czasu narracji, fabuły. Pozwala to w skrajnych przypadkach na psychotyczne „zanurzenie się – zadurzenie” w treść – jest to tzw.

---

<sup>3</sup> Próbę takiego spojrzenia na przestrzeń i czas podjął w Polsce Adam Wiśniewski-Snerg w książce *Jednolita teoria czasoprzestrzeni* (1990).

<sup>4</sup> W teorii kubizmu „przestrzeń jest ciągła i dlatego żadna jej część nie może być wyodrębniona i przeciwstawiona pozostałej części przestrzeni. Dadaści, surrealiści połączyli doświadczenie przestrzeni z działaniem; realizowali pierwsze obiekty, environment, akcje. Tym samym nastąpiło także przekroczenie tradycyjnej przestrzeni estetycznej” ([www.kubizm.119.pl/faza-prekubistyczna.html](http://www.kubizm.119.pl/faza-prekubistyczna.html)).

<sup>5</sup> W koncepcji unistycznej „neoawangarda rzuciła wyzwanie kolejnym przestrzeniom. Kontynuowała poszukiwanie nowych mediów, nowych przestrzeni sztuki. Rozwijała awangardowe doświadczenia związane z przestrzenią: environment, heppening. W przestrzeni sztuki wprowadza ciało, pojawia się performance, w tym także działania badające relację ciała wobec zewnętrżności” (Koncepcja unistyczna wobec przestrzeni, [http://2010.inspiracje.art.pl/2009/artyluły\\_o\\_ofestiwalu/wobec\\_przestrzeni](http://2010.inspiracje.art.pl/2009/artyluły_o_ofestiwalu/wobec_przestrzeni)).

<sup>6</sup> Podczas festiwalu INSPIRACJE 2009 przyjęto pewne kryteria metodologiczne w tym zakresie, pozwalające wyróżnić grupę projektów koncentrujących się na działaniach wobec przestrzeni oraz grupę instalacji interdyscyplinarnych, hybrydowych, należących do kultury wizualnej. Są to działania i obiekty intermedialne, których immanentnym składnikiem – obok tradycyjnych mediów, jak malarstwo czy fotografia, bądź zaawansowanej technologii elektronicznej – jest przestrzeń. Specyfika takich realizacji ujawnia się na styku dwóch wymiarów: medialnego i czasoprzestrzennego.

„casus Don Kichota”<sup>7</sup>. Przestrzeń medialna pozwala na nowy transmedialny wgląd we współczesną humanistykę, literaturę, sztukę, film itd.

Podstawowe jej cechy to:

– numeryczność – wynikająca z algorytmicznej natury informacji cyfrowej (choć znane są również przykłady informacji nienumerycznych, a interaktywnych i na odwrót – numerycznych, a nie interaktywnych);

– responsywność – to konsekwencja numeryczności wskazująca na reaktywny i immersyjny charakter medium; to zdolność odpowiadania na zmieniające się warunki;

– wielokanałowość – dzieło budowane w technologii cyfrowej może być tworzone i odbierane w wielu kanałach sensorycznych i semiotycznych;

– sieciowość – media cyfrowe łączą technologię i ludzi w przestrzeni, sytuując ich w nowych, często wirtualnych środowiskach;

– dynamiczność – wynika ze zmienności sygnałów;

– modularność – wynika z zastosowania komputera, dzięki czemu możliwa jest łatwa i szybka reprodukcja danych, podział na wiele autonomicznych obiektów.

Obecnie celem działań jest zbudowanie modelu przestrzeni medialnej, który będzie przenikał i penetrował różnie konfigurowane i definiowane przestrzenie w aspekcie wpływu procesów globalizacji na przestrzeń życiową człowieka, ich wizyjności w powiązaniu z wirtualnością, jaką dają nowe media i Internet, a także zmian w sposobie komunikacji oraz nowych kierunków badań zjawisk kulturowych.

W teorii komunikacji społecznej i proponowanych modelach systemów medialnych przestrzeń medialną, jej strukturę, wyznaczają podmioty rynku pierwotnego ujmowane we wzajemnej interakcji (publiczność mass mediów, rynek reklam zleceniodawców, agencji reklamo-

---

<sup>7</sup> „Casus Don Kichota” to zespół zachowań mężczyzny wobec kobiety charakteryzujący się przewagą marzeń, wygórowanych oczekiwań, idealizowaniem i poszukiwaniem kobiety czystej – doskonałej. Termin ten używany jest również dla określenia postaw, które cechują się pełnym zanurzeniem się w wyidealizowanej przestrzeni wirtualnej, oderwaniem się od rzeczywistości i przeniesieniem zachowań, wartości i wzorów w wymyślony świat. Prawozorem literackim takiej postawy jest bohater powieści Cervantesa – Don Kichot, napisanej w XVII wieku, z której wywodzi się uniwersalny mit literacki dotyczący „donkiszoterii”. Zespół ten jest często spotykany w kulturze Zachodu i pośrednio wiąże się z tzw. zespołem Madonny, kompleksem dziewczęctwa. Dotyczy nieśmiały, wrażliwych, szlachetnych, o wysokich wymaganiach etycznych młodych mężczyzn, postrzegających kobiety w perspektywie poetyczności, angelizowania, jako uosobienia cnoty itp.

wych) oraz rynku wtórnego – dostawców software (produkty medialne i audiowizualne oraz ich dystrybutorzy) i hardware (przemysł dostarczający nowe technologie, urządzenia, oprogramowanie, sprzęt itp. do produkcji medialnej) oraz agencje prasowo-informacyjne, instytucje reglamentujące i kontrolujące media (Goban-Klas 1999; Dobek-Ostrowska 2007).

Ideą nowoczesnego pojmowania przestrzeni medialnej jest traktowanie jej jako samoistnego bytu, przenikającego i penetrującego różnie skonfigurowane przestrzenie społeczne, kulturowe w poszukiwaniu informacji zawierających zdarzenia o takim potencjale emocjonalnym, który pozwala na zwizualizowanie ich postaci, poznanie wielorakich zależności i relacji, przyczyn ich zaistnienia, łącznie ich przeszłością oraz przewidywaniami.

Podstawowym instrumentem rozpoznania i penetracji obszarów przestrzeni medialnej oraz innych bytów w różnie skonfigurowanych przestrzeniach jest opracowanie algorytmu penetrującego, który pozwalałby odkryć rzeczywisty wymiar przebiegających w nich procesów asocjacji w oparciu o jej podstawowe prawa.

Każda informacja w przestrzeni społecznej, obojętnie jak skonfigurowanej, jest opisem faktu, zdarzenia i zarazem subiektywnym wyobrażeniem odbiorcy, jego imaginacją oraz inspiracją do nowych wyobrażeń i kolejnych skojarzeń. Z natury swej jest informacją o tzw. charakterze semantycznym (zbiór wiadomości o faktach, zdarzeniach, klasach, cechach przedmiotów itp.), ujętą i podaną w formie pozwalającej odbiorcy ustosunkować się do zaistniałej sytuacji i podjąć odpowiednie działanie.

W szerokim ujęciu informacja to nie tylko wiadomość, ale także decyzja, zakaz, sugestia czy polecenie, przekazywane w układzie „nadawca” i „odbiorca”. W wąskim znaczeniu informacja oznacza wiadomość uzyskiwaną przez człowieka poprzez obserwację skojarzoną z posiadaną wiedzą, przemyśleniami, której można nadać formę przekazu.

Wyróżnia się dwa podstawowe rodzaje informacji: informację jednostkową, opisującą pojedynczy obiekt, proces, zdarzenie, przedstawiane w postaci zbioru informacji, zawierającego nazwę obiektu, klasę, etykietę cech, jej wartość ustaloną doświadczalnym pomiarem (Stefanowicz 2000), a także jej kontekst sytuacyjny, oraz informację zregulowaną, odnoszącą się do zbiorów obiektów, zbiorów cech itp. Agregacji można dokonywać w przestrzeni samych obiektów, w przestrzeni cech i ich atrybutów, co pozwala na wykonywanie działań algebraicznych i transformację algorytmiczną. Agregacja pozwala na translację

i kojarzenie w oparciu o podobieństwo, kontrast oraz styczność, wzajemne przenikanie, imaginację, a także inspiruje do tworzenia nowych zbiorów informacji.

Również semantyczne ujęcie informacji otwiera całkiem nowe obszary jej funkcji i struktury w przestrzeni medialnej. Cechami takiego podejścia są uniwersalność oraz prostota wynikające z tworzenia rozbudowanej sieci danych, tzw. medialnych sieci semantycznych. Potrzebna jest więc technologia umożliwiająca dostęp do nowych usług oraz nowe podejście do semantyki umożliwiające informatyzację na bazie uzyskiwania tzw. zgodności syntaktycznej, wymuszającej poprawność językową informacji, oraz zgodności semantycznej dla „mapowania” i analizy oraz weryfikowania relacji pomiędzy elementami.

Każda informacja w przestrzeni medialnej ma treść – wielowyrazowy ciąg tych samych odpowiedzi na zadawane w tej samej kolejności pytania, i wagę – coś, co roboczo nazywamy intensywnością emocjonalną (w języku psychologii – siłą odczuwania emocji). W procesie modelowania proponujemy posłużenie się specjalnym agregatem – grafem specjalnego rodzaju<sup>8</sup> (Gościński 1968: 62), pozwalającym na opis treści i wagi informacji, jej usytuowanie na obszarze styku przestrzeni społecznej z przestrzenią medialną tworzącym sieć informacji. Taki agregat będzie miał wbudowany układ pamięci adresowej o wyspecjalizowanej strukturze, interfejs wejścia i wyjścia oraz będzie można opisać jego zmienność w czasie. Za pomocą ustalonych doświadczalnie parametrów można będzie również określić wartość emocjonalną asocjacji w procesie zmiany w czasie.

Dla potrzeb modelu przestrzeni medialnej agregat, jako graf specjalnego rodzaju, musi spełniać następujące warunki:

- punkty końcowe grafu mają być wzajemnie powiązane z innymi i tworzyć tzw. wierzchołki incydentne;
- liczba krawędzi i węzłów grafu ma być skończona<sup>9</sup>;
- każdy graf ma być traktowany jako układ bezwzględnie odosobniony, tzn. można opisać go i jego przebiegi informacyjne oddzielnym modelem;

---

<sup>8</sup> Grafem nazywamy rysunek składający się ze zbioru węzłów (punktów, np. A, B, C), w którym poszczególne pary węzłów (wszystkie lub niektóre) połączone są za pomocą jednej lub więcej linii.

<sup>9</sup> Jest to tzw. graf skończony, a w przypadku kiedy liczba krawędzi jest nieskończona, taki graf nazywamy nieskończonym.

– sam model jest w swej istocie układem złożonym, tworzy sieć przetwarzania informacji i stanowi element całej sieci przestrzeni medialnej.

Pomiędzy agregatami w przestrzeni medialnej zachodzą stałe i różne relacje o charakterze przestrzennym, do których poznania i opisanie posłuży proponowane ujęcie modelowe przestrzeni medialnej. W tym sensie należy ją rozumieć jako zbiór zależności skojarzeniowych występujących pomiędzy określonymi wielkościami odzwierciedlającymi związki zachodzące w rzeczywistości, takie jak:

- sposób utrwalania informacji;
- powstawanie spostrzeżeń, wyobrażeń (imaginacji) i ich inspiracji w aspekcie posiadanej intensywności emocjonalnej;
- kojarzenie ich przez podobieństwo, kontrast i styk.

Chcąc zdefiniować w modelu ruch i dynamikę w przestrzeni i jej sieci, skorzystamy z możliwości, jakie daje zastosowanie tzw. algorytmów rozgrywających<sup>10</sup> (Kazimierczak 1973: 134–167) do zarządzania, sterowania i penetracji przestrzeni przez jej podmioty. Zbudowanie takich algorytmów pozwala na rozwiązanie większości problemów dotyczących funkcjonalnego opisu przestrzeni medialnej, a przede wszystkim rozwiązaniem kwestii implementacyjnych i złożonościowych sieci. Nie będzie to jednak możliwe bez zastosowania tzw. kwantowania przestrzeni<sup>11</sup> przy założeniu, że sama jej penetracja odbywa się w pewnej ograniczonej przestrzeni metrycznej, przestrzeni topologicznej (Jaworski, Ditław 1966: 845). Proces asocjacji w przestrzeni medialnej, niezbędny dla jej samoistnego bytu i komunikacji pomiędzy jej podmiotami, będzie odbywał się podobnie jak w modelu cybernetycznym pamięci skojarzeniowej (Kempisty 1968).

Rozgrywające się na naszych oczach wydarzenia społeczne i polityczne wskazują, że warto szukać aktualnych i historycznych związków między poszczególnymi informacjami, by poznać inne, często trudne do dostrzeżenia w przestrzeni medialnej. Temu ma służyć koncepcja przestrzeni medialnej w ujęciu społecznym i politycznym.

---

<sup>10</sup> Algorytmy rozgrywające są stosowane w cybernetyce technicznej i teorii gier jako swoistego rodzaju urządzenia sterujące, symulujące proces przy niepełnej informacji początkowej, ale pozwalającej na imitowanie zdarzeń – w naszym przypadku poszukiwanych skojarzeń.

<sup>11</sup> Termin „kwantowanie przestrzeni” (łac. *quantificare* – „czynić wielkim” i *quantitas* – „ilość”, za: Kopalinski 1980: 412) oznacza najmniejszą porcję, o jaką może się zmienić wielkość fizyczna określonego układu. W cybernetyce, przez analogię, można wprowadzić umownie pojęcie „kwant przestrzeni”.

## Bibliografia

- Dobek-Ostrowska B., 2007, *Media masowe na świecie. Modele systemów medialnych i ich dynamika rozwojowa*, Wyd. Uniwersytetu Wrocławskiego, Wrocław.
- Eliade M., 1966, *Traktat o historii religii*, KiW, Warszawa.
- Goban-Klass T., 1999, *Media i komunikowanie masowe*, PWN, Warszawa.
- Gościński J.W., 1968, *Cybernetyka w zarządzaniu*, PWN, Warszawa.
- Gościński J.W., 1968, *Elementy cybernetyki w zarządzaniu*, PWN, Warszawa.
- Hawking S., 2002, *Przyszłość czasoprzestrzeni*, Wyd. Zysk i S-ka, Poznań.
- Jaroń J., 1961, *Zastosowanie grafów do układów cybernetycznych*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Łódzkiego”, Seria II, PWN, Łódź.
- Jaworski B.M., Ditław A.A., 1966, *Fizyka. Poradnik encyklopedyczny*, PWN, Warszawa.
- Kant I., 1993, *Prolegomena do wszelkiej przyszłej metafizyki, która będzie mogła wystąpić jako nauka*, PWN, Warszawa.
- Kazimierczak J., 1973, *Teoria gier w cybernetyce*, Wyd. OMEGA [Ω], Wiedza Powszechna, Warszawa.
- Kempisty M., 1968, *Pamięć skojarzeniowa*, PWN, Warszawa.
- Kopaliński W., 1971, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Wiedza Powszechna, Warszawa.
- Krassowski A.A., Pospiełow G.S., 1965, *Podstawy automatyki i cybernetyki technicznej*, WNT, Warszawa.
- Stefanowicz B., 2000, *Metody sztucznej inteligencji i systemy ekspertowe*, wyd. II, Wyd. Wyższej Szkoły Informatyki Stosowanej i Zarządzania, Warszawa.
- Tatarkiewicz W., 1988, *Historia filozofii*, t. 2, PWN, Warszawa.
- Wiśniewski-Snerg A., 1990, *Jednolita teoria czasoprzestrzeni*, Wyd. Simplex sp. z o.o., Warszawa.

## Netografia

- Encyklopedia zarządzania*, [mfiles.pl/pl/index.php/InformacjainSpiracje.art.pl/2009/artykuly/o\\_festiwalu/wobec\\_przestrzeni](http://mfiles.pl/pl/index.php/InformacjainSpiracje.art.pl/2009/artykuly/o_festiwalu/wobec_przestrzeni)
- Levy P., *Drugi Potop*, [www.tezeusz.pl/cms/tz/index.php?id=287](http://www.tezeusz.pl/cms/tz/index.php?id=287)
- Levy P., *Potop*, źródło: [www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm](http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm)
- Oleński J., <http://pl.wikipedia.org/wiki/Wiedza>
- Starowicz L.: [portalwiedzy.onet.pl/86037,,don\\_kichota\\_zespol,haslo.html](http://portalwiedzy.onet.pl/86037,,don_kichota_zespol,haslo.html)
- Wittgenstein L., *Traktat logiczno-filozoficzny*, wiersz od 2012 do 20 131, <http://www.scribd.com/doc/3512893/Wittgenstein-Traktat-logicznofilozoficzny>