

Miejsca i cybermiejsca – ujęcie geograficzne

1. Wstęp

Najczęściej przyjmuje się, że wizja społeczeństwa, w którym głównym wyznacznikiem ludzkiej aktywności będzie swobodny, globalny i szybki dostęp do informacji, ukształtowała się w połowie XX wieku. Jednak jak podaje Nowina-Konopka (2006) przesłanki dla rozwoju tego typu społeczeństwa, wynikające z potrzeby poszerzania dostępu do wiedzy obserwowane były już w końcu XIX wieku. Za wydarzenie wskazujące na dostrzeganie rosnącej roli informacji uznaje się utworzenie w Brukseli Międzynarodowego Instytutu Biograficznego. Efektem jego działań było stworzenie szeregu rejestrów gromadzących dane o zasobach bibliotecznych, ikonograficznych i dokumentach, w celu ułatwienia społeczeństwu dostępu do informacji.

Pół wieku później, podczas dokonującej się wówczas rewolucji naukowo-technicznej, Berkeley (1962) pisał o nadchodzącej „rewolucji komputerowej”, a McLuhan (1962) wskazywał, że Ziemia dzięki rozwojowi komunikacji, coraz bardziej przypomina „globalną wioskę”. Pod koniec lat 60-tych XX wieku, w nauce upowszechniło się, spopularyzowane przez Koyamę (1968), pojęcie „społeczeństwo informacyjne”. Stały postęp technologiczny w dziedzinie przesyłu informacji, a szczególnie powstanie i rozwój Internetu będącego globalną siecią informatyczną sprawił, że współczesne społeczeństwo zaczęło określać mianem sieciowego lub za Castellssem (2008) „społeczeństwem sieci”. W społeczeństwie tym coraz większego znaczenia nabierają technologie informacyjne integrujące się z dotychczas istniejącymi elementami ludzkiego środowiska, jak również umożliwiające kreowanie nowego wymiaru, odmiennego od dotychczas znanych, posiadającego charakter cyberprzestrzenny (Retkiewicz 2013).

W nauce, a także w życiu codziennym, w odniesieniu do cyberprzestrzeni stosowane są często pojęcia wykorzystywane wcześniej dla opisywania ludzkich zachowań przestrzennych znanych z przestrzeni fizycznej. Korzystając z Internetu „przebywamy w sieci”, „spotykamy się” z innymi, a także „odwiedzamy” różne miejsca sieciowe.

Przedmiotem podjętych rozważań jest próba geograficznego spojrzenia na „miejsca” tworzone w związku z pojawieniem się i zagospodarowywaniem przez człowieka nowego obszaru aktywności – cyberprzestrzeni.

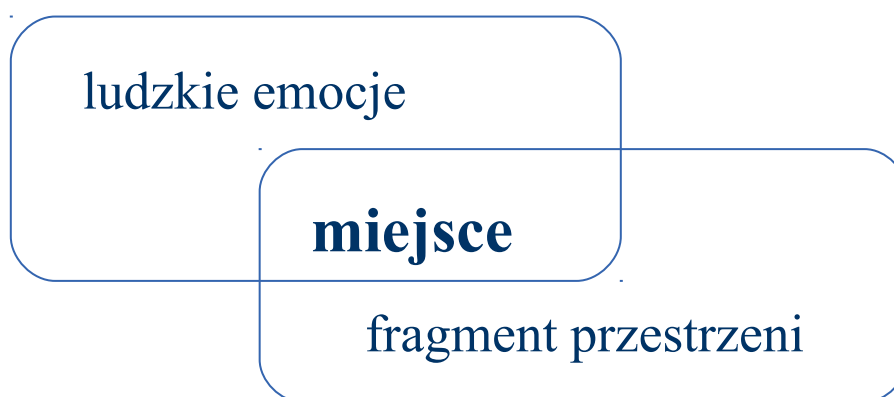
2. Rola miejsc w życiu człowieka

Problematyka badania miejsc podejmowana jest przez wiele dyscyplin naukowych. Zagadnienia te odnaleźć można między innymi w publikacjach filozofów (zobacz: Heidegger

1995), socjologów (zobacz: Rewers 1996), a także geografów (zobacz: Adamczewska-Wejchert, Wejchert 1986, Koter, Liszewski, Suliborski 1999, Kaczmarek 2001, 2005).

Dla geografii humanistycznej „miejsce” stanowi jedno z kluczowych pojęć pozwalających na poznanie relacji zachodzących pomiędzy człowiekiem i jego środowiskiem (Kaczmarek 2001, 2001a). Jak pisał Tuan (1987) „zamknięta i uczłowieczona przestrzeń staje się miejscem”.

Dzięki miejscom powstają swoiste punkty odniesienia, niezbędne do wskazywania lokalizacji, przemieszczania się, a także dla określania wszelkich relacji zachodzących w przestrzeni. Mając do czynienia z przestrzenią fizyczną (będącą kategorią otwartą) zazwyczaj miejsce wyodrębnione zostaje poprzez nazwanie lub uświadomienie. Fragment przestrzeni staje się wówczas czymś konkretnym (miejscem), sprawiającym pojawianie się związanych z nim ludzkich emocji. Dzięki temu, każdy człowiek może tworzyć w przestrzeni swe własne, subiektywnie istniejące zbiory miejsc. Są one zmienne w czasie, gdyż jak zauważa Jędrzejczyk (2001) niekiedy miejsce, przez pozbawienie przypisanych mu znaczeń lub emocji, staje się ponownie obojętną częścią przestrzeni. Wskazuje to złożoność pojęcia „miejsce”, gdyż z jednej strony pozostaje ono osadzone w przestrzeni, z drugiej zaś istnieje dzięki ludzkiej świadomości. Zwracał na to uwagę Karjalainen (1983) pisząc, że „miejsca nie są neutralnymi i obiektywnymi segmentami przestrzeni fizycznej, lecz terenem specyficznego ludzkiego zaangażowania”.



Ryc.1 Dualny charakter miejsca

Źródło: Opracowanie własne.

Rosnąca rola świata wirtualnego sprawia, że w ostatnich latach, obok tradycyjnego podejścia w badaniu miejsc, coraz większego znaczenia nabierają prace uwzględniające rozszerzanie się ludzkiego środowiska o wymiar cyberprzestrzenny. Odmienność cyberprzestrzeni (zobacz: W. Retkiewicz 2013a) od przestrzeni spotykanych wcześniej, powoduje pojawienie się w nauce szeregu pytań dotyczących natury i właściwości tworzonych w niej miejsc. Są one, podobnie jak te tworzone przez człowieka wcześniej, wynikiem połączenia systemu ludzkich wartości z

przestrzenią. O ile jednak przestrzeń fizyczna mogła być traktowana jako istniejąca obiektywnie, to w przypadku cyberprzestrzeni mamy do czynienia z rodzajem przestrzeni stanowiącej wytwór ludzkiej kultury. W języku angielskim miejsca tworzone w cyberprzestrzeni określane są terminem „cybermiejsce” (ang. cyberplace). Pojęcie to wprowadził do nauki Batty (1997) definiując je jako substytuty lub uzupełnienia istniejącej fizycznej infrastruktury, wytworzone w technice cyfrowej. Nie podejmując rozważań co do natury cybermiejsc, Batty dostrzegał ich wpływ zarówno na elementy cyberprzestrzeni jak i przestrzeni fizycznej.

Jedną z właściwości cyberprzestrzeni jest jej hybrydowy charakter (zobacz: Cicognani 1998). Z jednej strony pozbawiona jest ona ograniczeń znanych człowiekowi z przestrzeni fizycznej, co pozwala na kreowanie w niej światów działających w oparciu o dowolne reguły zaproponowane przez jej twórców, z drugiej zaś, pozostaje ona uzależniona od technologii, a przez urządzenia umożliwiające jej istnienie pozostaje powiązana z przestrzenią fizyczną. Powoduje to dwoistość przestrzennej natury cybermiejsc.

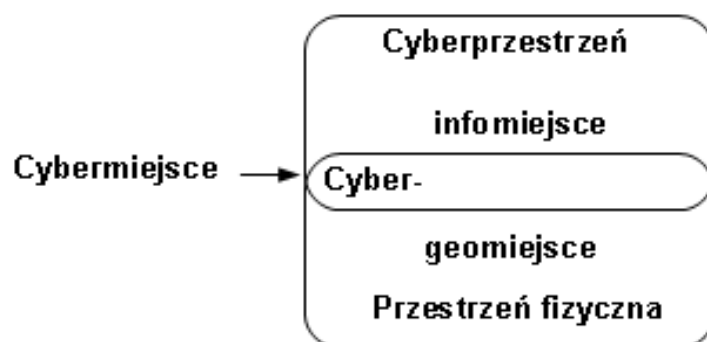


Ryc. 2 Dwoistość przestrzennej natury cybermiejsc

Źródło: Opracowanie własne.

(Rysunki: <http://www.ea.com/pl/simcity-ea> oraz <http://skillownia.com/>)

Urządzenia przechowujące na nośnikach informacji dane cyfrowe dotyczące cybermiejsc mają konkretną lokalizację w przestrzeni fizycznej. Jednocześnie cybermiejsca składają się na niezależny system konceptualnej cyberprzestrzeni, a nabierając cech cyberprzestrzennych mogą być traktowane jako jej elementy składowe.



Ryc. 3 Przestrzenne składowe cybermiejsca

Źródło: Retkiewicz W., 2013: Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Mając na uwadze dwoistą przestrzenną naturę cybermiejsc Retkiewicz (2013) zaproponował, aby dla ich fizycznej składowej używać nazwy „cyber-geomiejsce”, zaś dla składowej wirtualnej nazwy „cyber-infomiejsce”.

„Cyber-geomiejsca” pozostają ściśle związane z infrastrukturą informatyczną, stanowiąc techniczną podstawę warunkującą istnienie cybermiejsc. Będąc jedynie lokalizacją nośnika danych nie wywołują one bezpośrednio ludzkich emocji i uczuć. Emocjonalna istota cybermiejsc związana jest z „cyber-infomiejscem” istniejącym w obrębie cyberprzestrzeni, gdyż w niej jej użytkownicy dokonują identyfikacji cybermiejsc nakładając na nie system wartości i znaczeń, tak jak czynią to w przypadku tradycyjnych miejsc.

Różnice pomiędzy przestrzenią fizyczną i cyberprzestrzenią, powodują, że o ile w pierwszej z nich miejscem może stać się dowolny jej fragment (z uwagi na jej ciągłość), to w drugiej cybermiejsca są predefiniowane. Wynika to z faktu, że stanowią one (podobnie jak cała cyberprzestrzeń) wytwór kulturowy, a więc w procesie tworzenia muszą być identyfikowalne.

Przebywając w cyberprzestrzeni człowiek przemieszcza się zatem pomiędzy określonymi cybermiejscami, gdyż jako całość pozbawiana jest ona ciągłości. W niektórych przypadkach, twórcy cybermiejsc mogą nadać im lokalną ciągłość. Zabieg taki czyniony jest na przykład w przypadku gier sieciowych, dla których wprowadzane są wówczas wewnętrzne systemy współrzędnych przestrzennych. Umożliwiają one nie tylko wskazywanie lokalizacji obiektów w grze, lecz także przemieszczanie się w jej obrębie uczestników gry (również z wykorzystaniem teleportacji). Przykładami gier, w których zastosowano to rozwiązanie mogą być: „AlphaWorld”, „SimCity” czy „Second Life”.

3. Cybermiejsca w środowisku człowieka

Coraz powszechniejsza obecność technologii komputerowych we wszelkich dziedzinach ludzkiego życia sprawia, że cyberprzestrzeń zaczyna współtworzyć ludzkie środowisko, a istniejące w niej miejsca coraz trudniej odróżnić od świata realnego.

widok wirtualny



widok realny



Ryc.4 Realny i wirtualny obraz ludzkiego środowiska

Źródło: Opracowanie własne.

(Rysunki: <https://www.flickr.com>

oraz <http://lodznaszymmiamstem.blogspot.com/2013/12/nowe-centrum-odzi-nowoczesna-brama.html>)

Równocześnie cybermiejsca przejmują część funkcji zarezerwowanych dotychczas dla miejsc z przestrzeni fizycznej. W konsekwencji zmianom ulegają dotychczasowe ludzkie zachowania społeczne i przestrzenne.

Zmiany te wydają się na tyle istotne, że część geografów wskazuje na proces przekształcania się dotychczasowej przestrzeni geograficznej w nową, określaną jako geocyberprzestrzeń (ang. *geocyberspace*) (Bakis, Zi 2000) lub jako wspólną przestrzeń cyber-fizyczną (ang. *physical-cyber shared space*) (Xu i inni 2006). Do momentu pojawienia się cyberprzestrzeni, człowiek zawsze związany był w jakimś konkretnym miejscu w przestrzeni fizycznej. Cyberprzestrzeń umożliwiła mu doświadczanie równoczesnego przebywania w dwóch, a nawet większej liczbie miejsc jednocześnie. Współistnienie miejsc i cybermiejszc w rozszerzonej przestrzeni geograficznej powoduje konieczność określenia możliwych relacji jakie zachodzą między nimi.

We współczesnym środowisku człowieka często dochodzi do integrowania się dotychczasowych miejsc z cybermiejscami. Badaniem tego zagadnienia zajmował się między innymi Takeyama (2001). W przeciwieństwie do wspomnianego już Batty'ego (1997), który rozpatrywał problemy cybermiejszc głównie w kontekście infrastrukturalnym, Takeyama starał się akcentować aspekt społeczny ich istnienia i wykorzystywania. W badaniach rozpatrywał on łącznie przestrzeń realną i cy-

frową, próbując wypracować konceptualny schemat dla zrozumienia geograficznych właściwości cybermiejsc, wynikających z ich fuzji z miejscami fizycznymi, możliwej dzięki komunikacji odbywającej się drogą elektroniczną. Pierwszą z możliwości jaką daje istnienie cyberprzestrzeni jest rozszerzenie doświadczania miejsca. Komunikując się z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowanie komputerowego cyberprzestrzeni łączy użytkowników sieci zlokalizowanych w dwóch miejscach w przestrzeni fizycznej. Dane umieszczane w cyberprzestrzeni są od niej izolowane, jednak komunikujący się, dzięki istnieniu cybermiejsca, rozszerzają przestrzenność miejsc, w których przebywają.

Cybermiejsca mogą służyć również do rozszerzania rzeczywistości (ang. *augmented reality*). W tym przypadku mamy do czynienia ze „smart place” określanym przez Takeyamę jako cybermiejsce, w którym elektroniczne rozszerzenie odnosi się do konkretnego miejsca lub obiektu w przestrzeni fizycznej. Łączenie cybermiejsca i miejsca w przestrzeni fizycznej możliwe jest dzięki zastosowaniu technologii informatycznych.



Ryc.5 Rozszerzanie rzeczywistości dzięki „smart place”

Źródło: Opracowanie własne.

(Rysunki: <http://doit-mobile.com/augmented-reality/> i Retkiewicz W., 2013: Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.)

Człowiek doświadcza zmysłowo konkretnego miejsca w przestrzeni fizycznej, dodatkowo rozszerzonego o informacje uzyskiwane z odpowiadającego mu „smart place” - zlokalizowanego w cyberprzestrzeni.

Cybermiejsca mogą być wykorzystywane także do teleaktywności. W praktyce z tym przypadkiem mamy do czynienia np. w telemedycynie, gdy poprzez łącza informatyczne istnieje możliwość uczestniczenia w zabiegach operacyjnych przeprowadzanych w miejscach odległych fizycz-

nie. Wykonując czynności w cyberprzestrzeni istnieje wówczas oddziaływanie w czasie rzeczywistym na zdarzenia w odległej lokalizacji.

Przestawione przykłady rodzajów cybermiejsc nie wyczerpują w pełni ich typologii. Mają one jedynie wskazać na różnorodność możliwości ich wykorzystania. Obserwacje dotyczące kierunku rozwoju współczesnego społeczeństwa wskazują, że w cybermiejskach coraz częściej dochodzi do interakcji pomiędzy użytkownikami sieci. W wielu przypadkach stają się one podstawą do formowania się grup społecznych (np. grających w konkretną grę, lub użytkowników danego portalu), które niekiedy nabierają cech wirtualnych społeczności.

Wydaje się, że poznanie cybermiejsc jest niezbędnym warunkiem do zrozumienia natury cyberprzestrzeni, a tym samym wyjaśnienia ludzkich zachowań w zmieniającym się środowisku.

4. Podsumowanie

Pomimo odmiennej przestrzennej natury cybermiejsc od miejsc znanych człowiekowi z przestrzeni fizycznej, zachowują one kontekst kulturowy. Należy zauważyć, że człowiek nie jest w stanie doświadczać cybermiejsc w całkowitym oderwaniu od miejsc w przestrzeni fizycznej. Obecnie cybermiejsca i miejsca wchodzi we wzajemne relacje tworząc wspólny system składający się na ludzkie środowisko. W środowisku tym przestrzeń fizyczna łączy się z cyberprzestrzenią, przez co dochodzi do zacierania różnic w doświadczeniu tego co realne i wirtualne. Odmierna natura cybermiejsc nie wpływa istotnie na ich postrzeganie przez człowieka. Jako elementy cyberprzestrzeni zachowują one swój humanistyczny charakter pozbywając się jedynie ograniczeń znanych z przestrzeni fizycznej. W swej warstwie niematerialnej (cyber-infomiejsce) mogą być one traktowane podobnie jak wcześniej znane miejsca, zwłaszcza przy zastosowaniu podejścia humanistycznego. Wywołując określone ludzkie emocje podlegają indywidualnej waloryzacji, jak również ocenie z punktu widzenia grup społecznych i całych społeczeństw.

Istnienie cybermiejsc sprawia, że ludzkie działania stają się niezależne od odległości, a dzięki sieciom informatycznym możliwe jest nawiązywanie wszelkich form aktywności gospodarczych i społecznych.

Obserwowany proces przenoszenia do cybermiejsc coraz większej ilości ludzkich aktywności z miejsc w przestrzeni fizycznej rodzi pytanie o możliwe konsekwencje dla przyszłego rozwoju dotychczasowych form organizacji przestrzeni. Dotyczy to zwłaszcza miast, zarówno w aspekcie przestrzennym jak i funkcjonalnym (zobacz: Gillespie 1992; Suliborski 2010). Trwające od końca XX wieku dynamiczne zagospodarowywanie cyberprzestrzeni sprawia, że staje się ona jeśli nie wiodącym, to równorzędnym z dotychczasowym obszarem ludzkich działań.

Bibliografia:

- Adamczewska-Wejchert H. Wejchert K.**, 1986, *Male miasta*, Arkady, Warszawa.
- Bakis H. Zi L.**, 2000, *The Change from the Geographical Space to Geocyberspace – Review on the Western Scholars on Regional Effects by Telecommunication*, Journal of Geographical Science Vol. 1
- Batty M.**, 1997, *Virtual geography*, Futures, Vol 29, Nr 4/5, Elsevier Science LTD.
- Berkeley E.**, 1962, *The computer revolution*, Doubleday.
- Castells M.**, 2008, *Spółeczeństwo sieci*. PWN, Warszawa.
- Cicognani A.** 1998, „*On the Lingustic Nature of Cyberspace and Virtual Communities*”, Virtual Reality 3, Springer-Verlag London Ltd,
- Gillespie A.**, 1992, *Communications, technologies and the future of the city*. [w:] Breheny, M. (ed.): Sustainable development and urban form., Pion, Londyn.
- Heidegger M.**, 1995, *List o humanizmie*, [w:] (tłumacz. J. Tischner), Heidegger M. Znaki drogi, Fundacja Aletheia, Warszawa.
- Jędrzejczyk D.**, 2001, *Wprowadzenie do geografii humanistycznej*, Uniwersytet Warszawski, Warszawa.
- Kaczmarek J.**, 2001, *Miejsce – w poszukiwaniu właściwej miary*, [w:] H. Rogacki (red.) *Koncepcje teoretyczne i metody badań geografii społeczno-ekonomicznej i gospodarki przestrzennej*, Bogucki Wyd. Naukowe, Poznań.
- Kaczmarek J.**, 2001a, *Biografia i miejsce jako elementy przestrzeni społecznej*, [w:] I. Sagan, M. Czepczyński (red.) *Wybrane problemy badawcze geografii społecznej w Polsce*, Kat. Geogr. Ekonom. Uniw. Gdańskiego, Gdynia.
- Kaczmarek J.**, 2005, *Podejście geobiograficzne w geografii społecznej, zarys teorii i podstawy metodyczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Karjalainen P.T.**, 1983, *House, Home and The Place of Dwelling*, Scandinavian Housing and Planning Research nr 10 s 67.
- Koyama K.**, 1968, *Introduction to information theory*, Tokio.
- Koter M., Liszewski S., Suliborski A.**, 1999, *Łódź i region Polski Środkowej*, Łódzkie Towarzystwo Naukowe, Łódź.
- McLuhan M.**, 1962, *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Toronto.

- Nowina-Konopka M.**, 2006, *Istota i rozwój społeczeństwa informacyjnego* [w:] T. Białobłocki, J. Moroz, M. Nowina-Konopka, L. Zacher Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Retkiewicz W.**, 2013, *Cyberprzestrzeń w geograficznych badaniach środowiska człowieka*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Retkiewicz W.**, 2013a, *Przestrzenna natura cyberprzestrzeni* [w:] Z. Rykiel (red.) Wirtualność jako realność, Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów.
- Rewers E.**, 1996, *Język i przestrzeń w poststrukturalistycznej filozofii kultury*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Suliborski A.**, 2010, *Funkcjonalizm w polskiej geografii miast*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Takeyama M.**, 2001, *Geographical conceptualization of cyberspace*, GeoJournal 53, Kluwer Academic Publisher s 419-426.
- Tuan Y.F.**, 1987, *Przestrzeń i miejsce*, PIW, Warszawa.
- Xu G., Tao L., Zhang D., Shi Y.**, 2006, *Dual relations in physical and cyber space*, Chinese Science Bulletin Vol. 51.