

(Meta)Media - Key Concepts and Characteristics

Bozhidar Valkov Atanasov

Department of Media and Public Communications, University of National and World
Economy, Sofia, Bulgaria

(Мета)медии – ключови концепции и характеристики

Божидар Вълков Атанасов

Катедра „Медии и обществени комуникации“, Университет за национално и световно
стопанство, София, България

Author Note

Bozhidar Valkov Atanasov



<https://orcid.org/0009-0009-5244-3923>

Bozhidar Valkov Atanasov is a PhD student in Organization and Management outside the Sphere of Material Production (Media and Communications) at the University of National and World Economy.

The author has no known conflicts of interest to disclose.

Correspondence concerning this article should be addressed to Bozhidar Valkov Atanasov, Sofia, g.k 1, Mladost, Email: atanasov.bozhidar@gmail.com

Бележки за автора

Божидар Вълков Атанасов



<https://orcid.org/0009-0009-5244-3923>

Божидар Вълков Атанасов е докторант по „Организация и управление извън сферата на материалното производство (Медии и комуникации) в Университет за национално и световно стопанство.

Авторът няма конфликт на интереси.

Кореспонденцията относно тази статия трябва да бъде адресирана до Божидар Вълков Атанасов, град София, ж.к. Младост 1, Email: atanasov.bozhidar@gmail.com

Abstract

The article explores the concept of (meta)media and their role in the modern media ecosystem, linking the visionary ideas of Paul Otlet and Vannevar Bush with contemporary theories by Lev Manovich, Marshall McLuhan, and Henry Jenkins. It emphasizes the importance of the global knowledge network and the "memex" device as the foundation for digital media systems. Key concepts such as immediacy, hypermediality, and remediation explain how new media transform traditional forms. The author highlights the significance of numerical representation, modularity, and automation according to Lev Manovich, as well as participatory culture analyzed by Jenkins. The main conclusion is that metamedia represent an integrative model that unites old and new media, encouraging active user participation and changing the dynamics of content creation and consumption. Further research is recommended on the interconnections between media forms and user interaction to better understand the future of media.

Keywords: metamedia, remediation, immediacy, digitization, participatory culture

Резюме

Статията разглежда концепцията за (мета)медии и тяхната роля в съвременната медийна екосистема, като свързва визионерските идеи на Пол Отле и Ваневар Буш с модерни теории на Лев Манович, Маршал Маклуън и Хенри Дженкинс. Подчертава се значимостта на глобалната мрежа от знания и устройството „memex“ като основа за дигиталните медийни системи. Описват се ключови понятия като незабавност, хипермедиаалност и ремедиация, обяснявайки как новите медии трансформират традиционните форми. Авторът акцентира на значението на числовата репрезентация, модуларността и автоматизацията според Лев Манович, както и на участващата култура, анализирана от Дженкинс. Основният извод е, че метамедията представлява интегриращ модел, който обединява старите и новите медии, насърчавайки активното участие на потребителите и променяйки динамиката на създаване и потребление на съдържание. Препоръчва се по-нататъшно изследване на взаимовръзките между медийните форми и потребителското взаимодействие, за да се разбере по-добре бъдещето на медиите.

Ключови думи: метамедии, ремедиация, незабавност, цифровизация, участваща култура

ARTICLE INFO:

Original Article

Received: 27, 01.2025

Revised: 15, 02.2025

Accepted: 10, 03.2025

(Мета)медии – ключови концепции и характеристики

Понятието "метамедии" не е ново за медийните теории, като неговите корени могат да бъдат проследени още в началото на 20-ти век, когато белгийският визионер Пол Отле (Otlet, 1934) предвижда необходимостта от система, която да свързва и взаимодейства с всички форми на медии. Неговата концепция за глобална "мрежа от знания", където документи, книги, изображения и други медии са взаимосвързани и достъпни за всеки, поставя основите на съвременната представа за метамедии. П.Отле си представя тази универсална система за информация като начин за организиране и достъп до знание, което силно напомня на съвременния интернет и хипертекстовите системи.

Друг пионер, Ваневар Буш, в своето емблематично есе "As we might think" (Bush, 1945), описва концепцията за "memex" – устройство, което позволява на потребителите да съхраняват и извличат информация по асоциативен път, наподобяващ начина, по който човешкият ум функционира. Тези идеи на Буш за асоциативното свързване на информация и управлението на знания се оказват основополагащи за развитието на цифровите медии и днешните информационни системи.

Впоследствие, понятието "метамедии" се доразвива през 90-те години, когато Джей Дейвид Болтър и Ричард Грузин публикуват книгата "Remediation: Understanding new media" (Bolter&Grusin, 1999). Те въвеждат концепцията за ремедиация – процесът, при който старите медийни форми се преработват и адаптират чрез новите технологии. Това преосмисляне води до възникването на метамедии – форми, които не само съществуват самостоятелно, но и трансформират и интегрират предходните медийни практики. Болтър и Грузин подчертават връзката между незабавността и хипермедиаалността, като тези концепции са ключови за разбирането на новите медии.

В развитието на понятието за метамедии значителна роля има и Лев Манович, който в "The language of new media" (Manovich, 2001) дефинира метамедиите като резултат от цифровизацията и програмируемостта на медиите. Според Манович, новите медии се характеризират с числова репрезентация, модулаторност, автоматизация и вариабилност, което дава възможност за непрекъснато обновяване и трансформиране на съществуващите медийни форми. Софтуерът, според него, играе решаваща роля като катализатор в развитието на метамедията.

Джанет Мъри, в своя труд "Inventing the medium: Principles of interaction design as cultural practice" (Murray, 2012), акцентира върху значението на интерактивността и

процедурната възможност като ключови елементи в създаването на метамедии. Тя подчертава, че дигиталните медии не само предават информация, но също така създават възможности за активна интеракция и участие на потребителите.

Хенри Дженкинс въвежда понятието за конвергенция култура в книгата си "Convergent culture: Where old and new media collide" (Jenkins, 2006), където разглежда как различните медийни платформи се обединяват и взаимодействат помежду си. Според Дженкинс, участващата култура, в която потребителите не са просто пасивни получатели на съдържание, а активни създатели и ремиксатори, е от съществено значение за разбирането на метамедията.

Тези ключови автори, наред с визионерите Пол Отле и Ваневар Буш, допринасят за разширяване на разбирането за медиите в дигиталната ера. Метамедията представлява нов модел на взаимодействие, където границите между различните медийни форми се заличават, а потребителите придобиват по-голяма роля в процеса на създаване и ремедиация на съдържанието.

Наследството на Пол Отле и Ваневар Буш

Пол Отле, белгийски автор, библиотекар и визионер, често се счита за един от пионерите на информационните науки. Неговите идеи, особено тези, свързани с (мета)медията, демонстрират изключително далновиден подход към организирането и разпространението на знание. Неговото виждане, изложено в началото на 20-ти век, предвижда много от концепциите, които са основни за съвременния интернет и цифровите медийни среди.

П. Отле предвижда нуждата от система, която да позволява свързването и взаимодействието на всички форми на медии. Той си представя глобална "мрежа" от знания, където документи, книги, изображения, аудио и други медии ще бъдат взаимосвързани и достъпни за всеки, навсякъде. Това го води до разработването на идеята за "универсална система за документиране," която може да съхранява, каталогизира и извлича всякакви форми на медия – нещо, което днес бихме нарекли метаданни (данни за данни).

В своето произведение "Traité de Documentation" ("Договор за документиране") (Otlet, 1934) П. Отле описва "механичен, колективен мозък" или "réseau" (мрежа), система, която се надява да свърже цялото знание на човечеството в една универсална система за информация. Това е неговото виждане за "световна книга", до която всеки може да има достъп, използвайки технологии като микрофилм, радио и дори ранни

форми на компютри – нещо, което може да се види като предшественик на днешния интернет или хипертекстовите системи.

Прогнозите на Отле за медии и цифрови технологии

Прогнозите на Отле се разпростират до идеята, че бъдещите медии ще стават все по-интегрирани в по-големи системи, които позволяват динамично взаимодействие между потребители и информация. Той предвижда мултимедийна среда, в която знанието вече няма да бъде ограничено в статични форми (като книги или списания), а може да бъде разпространявано чрез динамични мрежи. Той си представя това като "световен град" на знанието, където идеи, култури и информация текат свободно.

Някои от ключовите аспекти на неговото виждане за (мета)медия включват:

- Интеграция на мултимедия: Отле вярва, че всички форми на медия трябва да бъдат включени в единна система. Това включва не само текст, но и изображения, звуци, филми и други. Той дори обсъжда възможността за машини, които да позволяват извличането на такива разнообразни форми на информация.
- Концепции, подобни на хипертекст: Отле описва идеята за свързване на документи и концепции през различни медии, много подобно на това, как интернет функционира днес чрез хипервръзки. Тази концепция е основна за неговата идея за създаване на глобална мрежа от знания.
- Механизми за търсене и извличане: визията на Отле предвижда съвременни търсачки, тъй като той теоретизира системи, които могат автоматично да намират и доставят релевантна информация на потребителите въз основа на техните запитвания. Неговата работа пряко влияе на по-късни разработки в информационните науки и цифровите бази данни.
- Децентрализиран достъп до знания: Той си представя бъдеще, в което знанието не е централизирано в физически библиотеки или институции, а е достъпно дистанционно, от всяко място на света. Тази идея ясно резонира с модерните цифрови библиотеки и онлайн хранилища.

Идеите на Пол Отле за (мета)медия поставят основите на това, което по-късно ще се превърне в интернет и хипермедийни системи. Неговата визия за свързани медии, достъпни и търсени от потребителите в различни формати, директно паралелни на съвременните цифрови среди с мултимедия. Неговата работа, въпреки че не е напълно реализирана в неговото време, предшества много от това, което днес приемаме за

даденост в нашия дигитален свят – динамични мрежи от взаимосвързани медии, хипертекст, метаданни и децентрализирания, глобален поток на информация.

В същността си, Пол Отле предвижда прехода от традиционни, статични медии към динамични, мрежови системи за информация много преди технологичната инфраструктура да съществува, за да го подкрепи. Неговият визионерски подход към (мета)медията остава основополагащо влияние върху развитието на съвременните медии и интернет.

Ваневар Буш и зората на цифровите медии: Предсказване на бъдещето на информационните системи (1945-1950)

Ваневар Буш (1945), подобно на Пол Отле (1934), предвижда бъдещето на медиите и информационните системи, особено чрез своята известна концепция за "memex", описана в есето му "As We May Think" през 1945 г. Буш предсказва, че бъдещите медийни системи няма да служат само за съхранение на огромни количества информация, но и ще позволяват на потребителите да извличат и свързват части от знания чрез асоциативни пътеки, имитиращи начина, по който човешкият ум работи. Той подчертава необходимостта от нови технологични инструменти за управление на нарастващата сложност и обема на информацията, произведена от научния и интелектуалния напредък. Буш предвижда устройства, които могат да съхраняват книги, записи и комуникации, правейки ги лесно достъпни чрез създаването и следването на асоциативни връзки между тях.

Работата на Буш е призната за основополагаща за развитието на съвременните компютри и хипертекста, предвиждайки ключови характеристики на днешните цифрови медии, като уеб браузването, хипертекстовите връзки и сканирането на документи. Неговите идеи дълбоко влияят върху по-късните технологични разработки в персоналните компютри и интернет. Чрез подкрепата на инструменти, които разширяват когнитивните способности на човека, Буш полага основите на информационната революция, която изпитваме днес.

И Буш, и Отле осъзнават критичната важност на управлението и извличането на информация, предвиждайки системи, в които човешката мисъл може да бъде подсилена чрез механизирани процеси. Въпреки че „Универсалната книга“ на Отле цели да организира глобалните знания в голям мащаб, "memex" на Буш е по-скоро насочен към личната памет и когниция. Въпреки тези различия в обхвата, и двамата допринасят значително за развитието на концепциите, които ще оформят съвременната (мета)медия.

Приносът на Маршал Маклуън и Роджър Фидлър към теорията на метамедиите

В контекста на метамедиите, Маршал Маклуън (Mc Luhan, 1964) и Роджър Фидлър (изиграват важни роли в развитието на теорията за взаимодействието и еволюцията на медиите. Маклуън, в своята класическа работа "Understanding media: The extensions of man" (Mc Luhan, 1964), въвежда концепцията за медиите като "удължения на човека", аргументирайки, че всяко ново медийно средство разширява човешките възприятия и комуникационни способности. Той подчертава, че самото средство – а не съдържанието му – променя начина, по който възприемаме света, което е резюмирано в известната му фраза "средството е посланието". Тази идея е основополагаща за разбирането на метамедиите, които преработват и трансформират старите медийни форми чрез новите технологии, създавайки нови начини за взаимодействие с информацията.

Фидлър, от своя страна, в "MediaMorphosis: Understanding new media" (Fidler, 199, p. 29), въвежда концепцията за медиаморфоза – процес, при който медиите се адаптират и трансформират в отговор на технологични и културни промени. Според Фидлър, новите медии не заместват старите, а ги ремедицират, като интегрират техните елементи в нови форми. Това е тясно свързано с метамедийната теория, където дигиталните платформи преработват традиционните медийни формати, като текст, аудио и видео, създавайки нови възможности за интеракция и персонализация на съдържанието.

Важен аспект на теориите на Маклуън и Фидлър е тяхното схващане за еволюцията на медиите като част от взаимосвързана екосистема. Маклуън разглежда медиите като основни компоненти, които променят социалните структури и комуникацията, подобно на това как дигиталните медии днес преобразуват обществото и културната динамика (McLuhan, 1964). Фидлър допълва тази идея, като разглежда медиите като част от една взаимосвързана екосистема, в която всяка нова медийна форма влияе на останалите (Fidler, 1997). Тази взаимосвързаност е същността на метамедиите, които трансформират и интегрират различни медийни форми в нови медийни платформи.

И двамата автори изследват идеята, че медиите не съществуват в изолация, а се развиват чрез взаимодействие с други форми и технологии. Маклуън предвижда бъдеще, в което медиите ще се свързват в глобална мрежа, създавайки "глобално село", където информацията тече свободно и взаимодейства с множество платформи (McLuhan, 1964,

р. 63). Фидлър доразвива тази концепция, като предвижда дигиталната трансформация на медиите, при която те стават всеобхватни и достъпни навсякъде и по всяко време (Fidler, 1997). Тази визия за бъдещето на медиите е в съответствие с метамедийните идеи за глобалната интеграция на различни медийни формати в дигитални платформи.

Приносите на Маклуън и Фидлър предоставят теоретичната основа за разбирането на метамедиите като динамични и еволюиращи системи, които преработват традиционните медийни форми и ги интегрират в нови, интерактивни и взаимосвързани платформи. Техните идеи продължават да влияят върху съвременните изследвания на медийните науки и цифровите технологии.

Ключовите концепции на незабавността, хипермедиаалността и ремедиацията в "Remediation: Understanding new media" от Джей Дейвид Болтър и Ричард Грузин

Ключовите концепции за незабавност, хипермедиаалност и ремедиация, разгледани в "Remediation: Understanding new media" от Джей Дейвид Болтър и Ричард Грузин (Bolter, & Grusin, 1999) очертават сложния процес на взаимодействие между традиционните и новите медийни форми. Незабавността, според Болтър и Грузин, се стреми към директно и непрекъснато взаимодействие с медийното съдържание, като минимизира видимостта на медията като посредник. Те отбелязват, че „логиката на незабавност изисква интерфейсът да изчезне“ (р. 5-6), което се постига чрез технологии като виртуалната реалност и високата резолюция, които правят медийната рамка невидима за потребителя. Незабавността се характеризира със стремеж към пълно потапяне в съдържанието и елиминиране на съзнателното усещане за медиация.

Хипермедиаалността, напротив, поставя акцент върху множеството медийни техники и средства, които обогатяват медийния опит, като подчертават самото присъствие на медията. Болтър и Грузин обясняват, че хипермедиаалността „осигурява удоволствие от самия процес на медиация“ (р. 31). Тази концепция включва интеграцията на текст, изображения, видео и интерактивни функции в една обща рамка, която насочва вниманието към самите медийни граници и техники, създавайки усещане за многослойност и комплексност на медиите.

Третата ключова концепция – ремедиацията – представлява процеса, чрез който новите медии не просто заместват старите, а ги трансформират и адаптират към новите технологични и културни условия. Болтър и Грузин подчертават, че „всяка медия преработва или репрезентира предходна медия“ (р. 45-46), като ремедиацията съчетава елементи на незабавност и хипермедиаалност. Така се създава напрежение между

директното възприемане на съдържанието и осъзнаването на медийните средства, използвани за неговото предаване.

В този контекст, метамедията заема централно място в медийната екология (Keranova, 2019) като представлява процес на непрекъсната преработка на старите медийни форми. Разбирането на динамиката между незабавност, хипермедиаалност и ремедиация е от ключово значение за осъзнаването на начина, по който дигиталните технологии трансформират медийните ни преживявания.

Ремедиацията като процес на преосмисляне и преоформяне обхваща не само новите медийни формати, но и старите, които са адаптирани към новите условия на взаимодействие. Болтър и Грузин подчертават, че ремедиацията е основен принцип на медиите като цяло, като тя позволява новите медии да интегрират техники от предходни формати. Например, филмите използват техники от театъра, телевизията заема елементи от киното, а дигиталните медии преработват всички тези форми. Тази мрежа от взаимно влияние и трансформация е основополагаща за съвременното медийно пространство, което обединява текст, аудио, видео и интерактивни медии в единна екосистема.

По този начин, метамедията се утвърждава като модел, който обхваща взаимосвързаността на медиите, където всяка форма съществува и се развива в контекста на останалите. Болтър и Грузин заключават, че метамедията е продукт на тази сложна мрежа от взаимодействия, които не само обогатяват възможностите за изразяване, но и променят начина, по който възприемаме и взаимодействаме с медиите.

Основни характеристики на новите медии, според Лев Манович

Основните характеристики на новите медии, разгледани от Лев Манович подчертават ключовите аспекти на дигиталната медийна екосистема, които обуславят начина, по който съвременните медии функционират.

Първата от тези характеристики, числовата репрезентация, предполага, че всички медийни обекти – текст, изображения, видео и звук – могат да бъдат представени чрез числа. Това математическо представяне позволява на медийните обекти да бъдат обработвани алгоритмично, като Манович отбелязва: „Числовата репрезентация прави възможна кодирането на всички видове медийни обекти в числова форма, което е предпоставка за тяхната програмируемост“ (Manovich, 2001, p. 27). Така числовата репрезентация предоставя основата за цифровизацията на медийните форми, което води до нови възможности за тяхната манипулация и интеграция.

Следващата ключова характеристика, модулаторността, разглежда структурата на новите медийни обекти като съставени от независими компоненти, които могат да функционират самостоятелно, но същевременно да бъдат интегрирани в по-големи цифрови системи. Според Манович „модулаторността позволява на медийните елементи, като сцени във филм или обекти в уеб страница, да бъдат независимо модифицирани и преорганизирани, без да засягат цялостната структура на обекта“ (р. 29). Тази гъвкавост прави възможно изграждането на сложни медийни продукти, които могат да бъдат лесно адаптирани и преизползвани в различни контексти.

Автоматизацията е третата характеристика, която подчертава ролята на компютърните алгоритми в процесите на създаване и разпространение на медийно съдържание. Манович отбелязва, че „автоматизацията включва използването на компютърни алгоритми за генериране, модификация и разпространение на медийни продукти“ (р. 32). Това елиминира нуждата от човешка намеса в някои от основните процеси, което прави производството на медийни продукти по-ефективно и позволява създаването на динамични и автоматизирани медийни форми.

Четвъртата характеристика, варибилността, се отнася до способността на медийните продукти да съществуват в множество версии и да се адаптират към различни ситуации и нужди на потребителите. Манович посочва, че „варибилността позволява на един и същ медийен продукт да присъства в различни версии и да се адаптира към различни нужди на потребителите“ (Manovich, 2001, р. 36). Това прави възможно създаването на персонализирани медийни продукти, които могат да бъдат динамично модифицирани според контекста, в който се използват.

Последната ключова характеристика е транскодирането, което описва преобразуването на информация между различни формати. Манович подчертава, че „транскодирането позволява на медийните обекти да бъдат преобразувани и адаптирани за различни платформи и устройства, което е от съществено значение за съвременната медийна екология“ (Manovich, 2001; Peicheva, 2019). Това трансформира начина, по който медийните продукти се разпространяват и консумират, като улеснява тяхната адаптация към различни технологични контексти.

По този начин, основните характеристики на новите медии, очертани от Манович, формират фундамента на съвременните дигитални медии, като предлагат нови начини за създаване, обработка, разпространение и въздействие на медийно съдържание в дигиталната ера.

Ролята на интерфейсите в новите медии според Лев Манович

Ролята на интерфейсите в новите медии, разгледана от Лев Манович в глава втора на неговото произведение, подчертава тяхната важност като посредници между потребителя и цифровото съдържание. Според Манович, интерфейсите не са просто технически инструменти, а ключови елементи, които оформят начина, по който възприемаме и взаимодействаме с медийните обекти. Той описва интерфейса като „граница между потребителя и компютъра, която позволява взаимодействие и манипулация на цифровото съдържание“, като допълва, че интерфейсът действа като „филтър и рамка за нашето възприятие“ (Manovich, 2001, p. 71). Тази роля на интерфейса като медиатор между потребителя и технологията е от решаващо значение за съвременното медийно преживяване.

Освен че улесняват взаимодействието, интерфейсите оказват влияние и върху самото възприемане на медийните обекти. Манович изследва как различните типове интерфейси – от графични потребителски интерфейси (GUI) до виртуални реалности – променят начина, по който медийните обекти се възприемат и интерпретират. Той отбелязва, че „различните интерфейси предоставят различни начини за навигация, манипулация и възприемане, които са фундаментални за изживяването на цифровите медии“ (p. 76). По този начин интерфейсите не само посредничат между потребителя и съдържанието, но и активно влияят върху смисъла и въздействието на медийните обекти.

Интерфейсите също играят централна роля в създаването на метамедия, тъй като те предоставят нови форми на взаимодействие, които не биха били възможни в традиционните медийни формати. Манович подчертава, че „интерфейсите са не просто инструменти за управление на медийни обекти, но и активни участници в създаването на медийната реалност“ (p. 82). Тази тяхна функция ги превръща в същностна част от концепцията за метамедия, където те не само улесняват достъпа до съдържание, но и влияят върху неговото създаване, възприемане и трансформация.

В крайна сметка, интерфейсите в новите медии не могат да бъдат разглеждани само като технически средства. Те играят активна роля в медийната екосистема, като оформят и трансформират медийните практики и взаимодействията на потребителите с цифровото съдържание.

Дейности на новите медии според Лев Манович

Операциите в новите медии, описани от Лев Манович разглеждат ключови процеси, които определят функционалността и структурата на медийните системи в дигиталната ера.

Първата операция, селекцията, играе централна роля, тъй като позволява на потребителите да избират и извличат конкретни медийни обекти или данни от по-големи информационни масиви. Според Манович, „селекцията е основополагаща за интерактивността на новите медии“, тъй като предоставя на потребителите възможността да участват активно в създаването и реорганизацията на съдържание (р. 89). Това прави интерактивността не просто характеристика на медийните платформи, но и активен процес, който е в основата на дигиталната медийна среда.

Втората операция – композицията – описва процеса на комбиниране на различни медийни обекти в нови изображения или сцени. Манович подчертава, че „композицията е критична за визуалните възможности на новите медии“, тъй като позволява слоевете от различни източници да се обединяват в единен медиен продукт (р.95). Тази способност за смесване на елементи от различни медийни формати дава възможност за създаване на нови форми на изразяване, които интегрират визуални, звукови и текстови компоненти.

Третата операция, телеакцията, се отнася до дистанционното взаимодействие с реални или виртуални обекти. Телеакцията разширява традиционните граници на медийното взаимодействие, като предоставя на потребителите възможността да влияят върху далечни среди в реално време. Манович отбелязва, че това разширява възможностите за участие и контрол в медийните процеси, което е особено важно в контекста на новите медии (р. 101).

Чрез анализа на тези операции, Манович показва как новите медии не само трансформират традиционните медийни практики, но и въвеждат нови стратегии за взаимодействие и създаване на съдържание. Той подчертава, че „селекцията, композицията и телеакцията са не просто технически процеси, но и фундаментални стратегии, които дефинират структурата и функционалността на метамедията“ (р. 105). Тези операции демонстрират как дигиталната среда позволява нови форми на творчество и интерактивност, които са недостижими за традиционните медийни платформи.

Подобно на анализа на Манович, Джанет Мъри разглежда четири основни възможности на дигиталната среда, които също подчертават уникалните характеристики

на новите медии. Първата от тях, процедурната възможност, се отнася до способността на дигиталните медии да изпълняват сложни алгоритмични процеси. Мъри посочва, че „процедурната възможност позволява на създателите на съдържание да програмират поведението на медийните обекти, създавайки динамични и интерактивни преживявания“ (Murray 2012, цитиран в Manovich, 2013, p. 23). Тази възможност е от съществено значение за съвременните дигитални среди, които разчитат на алгоритми за управление на съдържанието и взаимодействието.

Втората възможност, участващата възможност, подчертава ролята на потребителите като активни участници в създаването и разпространението на съдържание. Мъри отбелязва, че „участващата възможност предлага на потребителите възможността да бъдат активни създатели, а не само пасивни потребители на медийно съдържание“ (Murray, 2012, цитиран в Manovich, 2013, p. 37). Това позволява на потребителите да участват активно в медийната екосистема, като променят съдържанието и взаимодействат с него по нови начини.

Третата възможност, енциклопедичната, се отнася до способността на дигиталните медии да съхраняват и управляват огромни количества информация. Мъри подчертава, че „енциклопедичната възможност предлага безпрецедентен достъп до информация и знание, което преобразява начина, по който научаваме и общуваме“ (Murray, 2012), цитиран в Manovich, 2013, p. 45). Това прави дигиталните медии уникални в тяхната способност да обработват и предоставят огромни обеми данни на потребителите.

Четвъртата възможност, пространствената, подчертава способността на дигиталните медии да симулират тримерни пространства, в които потребителите могат да навигират и взаимодействат. Мъри отбелязва, че „пространствената възможност позволява създаването на виртуални среди, които предоставят нови форми на взаимодействие и изследване“ (Murray, 2012, цитиран в Manovich, 2013, p. 54). Тези възможности подчертават как дигиталните технологии преосмислят пространството и времето в медийните среди, създавайки нови форми на интеракция и ангажираност.

И Манович, и Мъри анализират как дигиталните медии трансформират основните операции и възможности на медийната продукция и взаимодействие, предлагайки нови перспективи за разбиране на дигиталната епоха и нейните уникални характеристики.

Процедурната възможност: Активното създаване на убедителни светове, по Джанет Мъри

Процедурната възможност, разгледана от Джанет Мъри (2012), подчертава способността на дигиталните медии да създават сложни и убедителни светове, които са реактивни към взаимодействията на потребителите. Според Мъри, процедурната възможност е тази, която позволява програмирането и моделирането на поведения и среди в медиите, които се адаптират към действията на потребителите. Тя отбелязва, че „процедурната възможност дава възможност за създаването на убедителни светове, в които потребителите могат активно да участват и да променят своята среда“ (Murphy, 2012, p.78). Това прави дигиталните медии не просто среда за пасивно възприемане, а за активно участие, където потребителите могат да влияят и моделират съдържанието, с което взаимодействат.

Процедурното моделиране, както е разгледано от Мъри, създава условия за разработка на комплексни системи, които могат да генерират и адаптират съдържание в реално време. Мъри обяснява, че „процедурното моделиране умножава възможностите за създаване на динамични наративи, които се адаптират и развиват в отговор на действията на потребителя“ (p. 81). Тази възможност дава на дигиталните среди гъвкавост и дълбочина, позволявайки на съдържанието да се променя спрямо индивидуалните действия на потребителя, създавайки по-уникални и персонализирани преживявания.

Влиянието на процедурната възможност върху метамедията е от съществено значение за разбирането на ролята на интерактивността в съвременните медии. Мъри подчертава, че „чрез увеличаването на възможностите за процедурна интеракция, метамедията трансформира начина, по който възприемаме и взаимодействаме с медийната информация“ (p. 85). Това подчертава как програмирането и интерактивността са ключови фактори в създаването на нови форми на медийно изразяване, които предоставят по-голяма дълбочина и ангажираност на потребителите.

Мъри продължава с анализа на дигиталните медии като метамедиум, като изтъква тяхната уникална способност да симулират и интегрират различни медийни форми. Тя твърди, че „дигиталните медии не само предават съдържание, но също така предоставят инструменти за неговото редактиране, манипулиране и комбиниране“ (p. 118). Тази интеграция на различни медийни формати създава възможност за трансмедийно разказване на истории, където текст, звук, изображения и видео се обединяват в една интерактивна среда, което улеснява по-задълбочени и креативни форми на изразяване.

Интерактивността също играе централна роля в концепцията на метамедиума, като предоставя на потребителите възможност за пряко участие в създаването и формирането на медийното съдържание. Мъри посочва, че „интерактивността увеличава потребителската ангажираност и предоставя възможности за по-дълбоко разбиране и изследване на медийни продукти“ (р. 130). Това прави интерактивността не само характеристика на дигиталните медии, но и ключов фактор, който определя новите форми на медийна ангажираност и създаване на съдържание.

По този начин, процедурната възможност и интерактивността са тясно свързани и играят важна роля в развитието на метамедията, предоставяйки нови форми на медийно изразяване, които са по-дълбоки и динамични. Мъри показва как тези аспекти на дигиталните медии трансформират начините, по които потребителите взаимодействат с и възприемат медийното съдържание.

Ролята на софтуера в трансформацията на медиите според Лев Манович

Манович подчертава, че софтуерът играе централна роля във всяка част от медийния опит, като не само улеснява създаването и редактирането на съдържание, но и определя как потребителите взаимодействат с това съдържание. Той описва софтуера като основен компонент, който управлява всяка част от нашия медийен опит (Manovich, 2013), подчертавайки неговата фундаментална роля в съвременната медийна среда.

Софтуерът не просто служи като инструмент за създаване на съдържание, но също така предоставя възможности за интеграция на различни медийни формати в единна платформа. Манович анализира софтуерните платформи като инструменти за метамедия, които позволяват моделирането на всякакви медийни обекти. Той отбелязва, че „способността на софтуера да моделира всякакви медийни обекти“ (Manovich, 2013, р. 21) е това, което го прави толкова мощен катализатор на медийните промени. Тази възможност за интеграция на разнообразни медийни формати в една среда позволява създаването на нови форми на медийно взаимодействие и изразяване.

Освен това, Манович разглежда как софтуерът трансформира традиционните медийни практики, като ги прави по-динамични и интерактивни. Той посочва, че софтуерът улеснява разработването на нови медийни форми, които са многопластови, адаптивни и интерактивни. „Софтуерът позволява разработването на нови медийни форми, които са интерактивни, многопластови и адаптивни“ (Manovich, 2013, р. 29), отбелязва Манович, като подчертава, че именно софтуерът е в основата на тези

иновации. Тази промяна от статични към динамични медийни форми променя начините, по които потребителите взаимодействат с медиите и възприемат съдържанието.

В крайна сметка, ролята на софтуера в трансформацията на медиите е фундаментална за разбирането на съвременната дигитална медийна екосистема. Софтуерът не само трансформира създаването на съдържание, но и разширява възможностите за взаимодействие, като дефинира нови медийни форми и практики. Манович показва как софтуерът е основополагащият инструмент, който оформя нашия медиен опит в дигиталната епоха.

Новата ремикс култура: Софтуерът като метамедиум според Лев Манович

Лев Манович разглежда ролята на софтуера като метамедиум и подчертава неговото централно място в процеса на създаване на нови медийни произведения чрез ремиксиране. Според него софтуерът осигурява инструментите, които позволяват извличането, модифицирането и комбинирането на различни медийни елементи, като това го прави ключов катализатор на новите форми на творчество и медийно производство (Manovich, 2013).

Софтуерът не само улеснява работата с медийно съдържание, но също така открива нови възможности за реорганизация и персонализация на това съдържание, което е от основно значение за ремикс културата.

Едновременно с това, Манович изследва как софтуерът улеснява процеса на медийна конвергенция, като обединява различни форми на медия – текст, звук, изображения и видео – в единна интерактивна платформа. Тази интеграция е основополагаща за разбирането на съвременната дигитална медийна среда, където границите между различните медийни формати се заличават. Манович отбелязва, че софтуерът играе ролята на метамедиум, който позволява на различните форми на медия да съжителстват и взаимодействат помежду си в динамична и интерактивна среда (р. 157). Това е пример за начина, по който софтуерът променя структурата на медийните платформи, като ги прави по-гъвкави и интегрирани.

Примерите, които Манович привежда, показват широкото използване на софтуер за ремиксиране на медийно съдържание. Чрез видео редактори, музикални софтуери и графични дизайн програми потребителите могат да комбинират съществуващи материали, за да създават нови медийни произведения. Тези инструменти предоставят лесен достъп до широк спектър от ресурси, като същевременно предлагат възможности за тяхната модификация и персонализация (р.163). Това подчертава важноста на

софтуера не само като техническо средство, но и като двигател на креативни процеси, което прави медийната продукция достъпна за по-широка аудитория.

Манович твърди, че софтуерът като метамедиум има решаващо значение за разбирането на съвременната медийна екология. Той отбелязва, че софтуерът не само променя начина, по който медийното съдържание се създава и консумира, но също така трансформира самата същност на медийната продукция. Софтуерът позволява безпрецедентни нива на интерактивност и персонализация, които променят медийните практики и откриват нови форми на изразяване и взаимодействие в дигиталната ера (р. 170).

Метамедията и трансформацията на знанието според Лев Манович

Всъщност, Лев Манович разглежда концепцията за метамедия като ключова характеристика на дигиталните технологии, способна да интегрира и трансформира различни медийни формати в единна интерактивна среда. Той посочва, че метамедията комбинира текст, изображения, видео и интерактивни елементи, което позволява на потребителите да взаимодействат с информацията по нови и иновативни начини (Manovich, 2013, р. 207). Тази възможност за интеграция не само обогатява медийния опит, но и отваря път към по-голяма гъвкавост и персонализация на съдържанието.

Манович също така акцентира върху трансформацията на знанието, която метамедията носи със себе си. Чрез нея знанието става по-достъпно и интерактивно, което позволява на потребителите да се ангажират с информацията по-активно и персонализирано (р. 215). Тази промяна е значима, защото променя начините, по които знанието се съхранява и предава, като прави процеса на учене и комуникация по-динамичен и адаптивен към нуждите на потребителите.

Влиянието на метамедията върху традиционните медийни форми също е забележително. Манович подчертава, че метамедията трансформира класическите медии, като им придава нови измерения на интерактивност и мултимедийност (Manovich, 2013, р. 222). Тя не само адаптира старите медийни формати, но също така ги обогатява, като създава нови форми на медийно взаимодействие и потребление.

Допълнително, Манович разглежда как метамедията променя начина, по който потребителите взаимодействат с информацията. Тя позволява не само консумацията на съдържание, но също така дава възможност за активно създаване, манипулиране и споделяне на медийни обекти (р. 230). Това е важен аспект от еволюцията на медийното

преживяване, където потребителите стават активни участници в процеса на медийна продукция и разпространение.

Концепцията за конвергенция култура, разгледана от Хенри Дженкинс, допълва разбирането на метамедията чрез анализа на начина, по който различни медийни платформи и форми се сближават, създавайки нови възможности за разпространение и потребление на съдържание. Дженкинс отбелязва, че конвергенцията не е просто технологичен процес, а културна промяна, която влияе върху това как мислим за медийните технологии и тяхната роля в нашия живот (Manovich, 2001, p. 2). Тази културна промяна трансформира както създаването на съдържание, така и потребителското участие.

Една от ключовите теми в анализа на Дженкинс е как конвергенцията променя разказването на истории, като разширява наративите отвъд един медиен канал и ги интегрира в множество платформи. Това създава по-сложни и богати наративи, които обхващат различни медийни формати (Manovich, 2001, p. 3). В този контекст, медиите не само разказват истории, но също така насърчават по-активно взаимодействие и участие от страна на аудиторията.

Медийното потребление и участието на аудиторията са също важни аспекти на конвергенцията. Дженкинс подчертава, че в конвергенция културата аудиторията не е просто пасивен потребител (Manovich, 2001, p. 5). Тази форма на активно участие променя динамиката на медийната продукция. Потребителят на съдържание става активен участник, който създава и разпространява собствено съдържание, допринася за развитието на нови форми на медийна ангажираност (Peicheva, 2016 б).

Концепцията за конвергенция култура е критична за разбирането на метамедията, тъй като подчертава взаимовръзката между различните медийни платформи и участието на потребителите в създаването на съдържание. Дженкинс заключава, че конвергенция културата трансформира не само начините, по които медиите се създават и консумират, но също така променя самата природа на медиите, като ги прави по-интерактивни и динамични (Manovich, 2001, p. 7). Тези промени подчертават значението на метамедията в съвременната медийна екосистема, където границите между създател и потребител се заличават.

Ролята на участващата култура в медийната конвергенция, според Хенри Дженкинс: Spoiling Survivor. The Anatomy of a Knowledge Community

В книгата „Convergent culture: Where old and new media collide“, "Spoiling Survivor. The Anatomy of a Knowledge Community" авторът Хенри Дженкинс потрeбление (Jenkins, 2006). разглежда ролята на участващата култура в медийната конвергенция и подчертава как феновете стават активни участници в медийния процес. Дженкинс дефинира участващата култура като форма на взаимодействие, при която феновете не се ограничават до пасивна консумация на съдържание, а активно допринасят за неговото създаване и разпространение. Той отбелязва, че участващата култура насърчава аудиторията да използва своите умения и знания, за да влияе върху медийното съдържание и неговото значение, което радикално променя традиционния модел на медийно потребление (Jenkins, 2006). Този модел на активност на феновете води до по-голямо участие и сътрудничество в създаването на съдържание.

Примерът с разкриване на Survivor илюстрира как феновете на популярното телевизионно шоу "Survivor" създават онлайн общности, за да събират и споделят информация, разкривайки тайни от шоуто преди излъчването на епизодите. Дженкинс анализира как тези фенове използват интернет, за да организират сложни мрежи за обмен на данни и информация. Тази форма на взаимодействие трансформира медийното потребление в колективен процес, при който участниците не просто следят събитията, а активно допринасят за тяхното разкриване и обсъждане. Феновете на Survivor демонстрират как участващата култура може да промени самата същност на медийното потребление, превръщайки го в съвместен и социално ангажиран процес (р. 23).

Взаимоотношенията между феновете и продуцентите на медийно съдържание също са обект на анализ. Дженкинс подчертава, че участващата култура променя не само взаимодействието на феновете със съдържанието, но също така оказва влияние върху решенията на продуцентите. Все повече продуценти трябва да се съобразяват с очакванията и реакциите на своята аудитория, което променя динамиката на производствения процес. Това влияние на аудиторията води до нова форма на съвместна продукция, при която феновете и продуцентите си взаимодействат, създавайки съдържание, което отговаря на нуждите и интересите на активната аудитория (р. 28).

Значението на участващата култура за метамедията е съществено, тъй като тя подчертава взаимовръзката между медийните платформи и активното участие на аудиторията в създаването на съдържание. Дженкинс заключава, че метамедията се характеризира с висока степен на интерактивност и участие, където потребителите не са просто пасивни зрители, а активни създатели и разпространители на съдържание. Това

потвърждава централната роля на участващата култура в развитието на медийните платформи и тяхната трансформация в метамедия, която се адаптира към нуждите на активните потребители (р. 34).

Photoshop за демокрация: Новото взаимодействие между политика и популярна култура

В същата книга Хенри Дженкинс анализира и новото взаимодействие между политиката и популярната култура в контекста на съвременните медийни технологии. Той разглежда на начините, по които новите цифрови инструменти преоформят гражданското участие в политиката и популярната култура. Според Дженкинс, дигиталните инструменти, като Photoshop, предоставят на обикновените хора възможността да създават и разпространяват политически послания. Това създава нова форма на участие в обществения дебат, където хората вече не са само пасивни потребители на политическа информация, а активни участници, които могат да оформят и влияят върху политическото съдържание (р. 207).

Важна тема тук е способността на потребителите да ремиксират съществуващото съдържание и да създават нови медийни произведения, като по този начин изразяват своите идеи и възгледи. Дженкинс подчертава, че ремикс културата предоставя на хората мощен инструмент за политическо изразяване чрез комбинирането и модифицирането на вече съществуващи изображения и текстове (р. 215). Тази култура на ремиксиране не само отваря нови пътища за лична креативност, но също така улеснява социалната и политическата ангажираност, като хората могат да участват в публичния дискурс по новаторски начини.

Примери за тази дигитална активност включват създаването на политически карикатури, мемета и видеоклипове, които служат за изразяване на политически възгледи и влияят на общественото мнение. Дженкинс предоставя множество примери за това как потребителите използват дигитални инструменти за създаване на съдържание, което често достига до широка аудитория чрез социалните медии. Той отбелязва, че тези произведения могат да имат значително въздействие, тъй като социалните мрежи увеличават мащаба на разпространението и засилват ефекта на гражданското участие в политическия дебат (р. 222).

Х. Дженкинс подчертава как тази нова форма на дигитална активност влияе върху концепцията за метамедията. Според него, това участие е ключово за разбирането на метамедията, тъй като показва как различни медийни платформи и формати могат да

бъдат интегрирани и използвани за политическо и културно изразяване. Метамедията позволява на потребителите не само да консумират съдържание, но и да го създават активно, което води до промяна в традиционната динамика между медийните продуценти и потребителите (р. 230). Тази трансформация на медийните платформи разкрива нови възможности за участие и влияние в политическия и културния живот.

Заклучение

Изследването на идеята за (мета)медии демонстрира как развитието на медийните технологии и концепции се корени в идеите на визионери като Пол Отле и Ваневар Буш, които предвидиха бъдещите медийни системи. Отле, със своята концепция за глобална мрежа от знания и свързани медийни форми, поставя основите на съвременната идея за хипермедия и интернет. Ваневар Буш, със своето устройство "memex", също допринася значително за развитието на дигиталната среда чрез предвиждането на асоциативните информационни връзки, които по-късно ще бъдат реализирани в хипертекстовите системи.

Приносите на Маршал Маклуън и Роджър Фидлър също са от основополагащо значение за теорията на метамедии. Маклуън въвежда идеята за медии като удължения на човека и акцентира върху това, че всяко ново средство трансформира нашето възприятие и комуникация. Той подчертава, че самото средство е по-важно от съдържанието му, което е основополагащо за разбирането на дигиталната медийна екосистема. Фидлър, от своя страна, развива концепцията за медиаморфоза, която описва адаптацията на медии към новите технологични условия, като подчертава, че старите медийни форми не изчезват, а се интегрират в новите.

Като цяло, тези визионери заедно с автори като Джей Дейвид Болтър, Ричард Грузин, Лев Манович и Хенри Дженкинс предоставят теоретичната основа за разбирането на метамедии в днешната дигитална епоха. Концепциите за незабавност, хипермедиаалност и ремедиация, заедно с числовата репрезентация, модулаторността и автоматизацията, очертават динамичната природа на новите медии, като същевременно подчертават взаимовръзката между старите и новите форми. В този контекст метамедията е мощен модел за разбиране на съвременните медийни трансформации и участието на потребителите в тях. Но основните въпроси, които поставят остават: 1. Как концепцията за ремедиация променя начина, по който възприемаме съвременните медии в сравнение с традиционните форми на комуникация? 2. В каква степен числовата репрезентация и модулаторността на новите медии влияят върху нашето взаимодействие

със съдържание в дигиталната епоха? 3. Как ролята на активното участие на потребителите в създаването на съдържание променя динамиката на комуникацията и медиите? Тяхното разрешаване предстои.

Използвана литература

Bolter, D. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
<https://doi.org/10.1108/ccij.1999.4.4.208.1>

Bush, W. (1945). *As we might think*. The Atlantic Monthly.
<https://doi.org/10.1145/227181.227186>

Fidler, R. (1997). *MediaMorphosis: Understanding new media*. Pine Forge Press.
<https://doi.org/10.4135/9781452233413>

Jenkins, H. (2006). *Convergent culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
<https://doi.org/10.1177/0894439307306088>

Keranova, D. (2019). Horizons of the media ecology. The reflections on the media rebus. *Postmodernism Problems*, 9(1), 227-247.
<https://pmpjournal.org/index.php/pmp/article/view/176>

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. MIT Press.
<https://doi.org/10.1177/10776990231173888>

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
<https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>

Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
<https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.913650>

Murray, J. (2012). *Inventing the medium: Principles of interaction design as cultural practice*. MIT Press. <https://doi.org/10.1002/asi.22721>

Otlet, P. (1934). *Traité de documentation: le livre sur le livre, théorie et pratique*. Editiones Mundaneum [Treatise on documentation: The book on the book, theory and practice. Editiones mundaneum], *CuesCom*, 39, 381-402.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.25907>

Otlet, P. (1990). The science of bibliography and documentation. In W. B. Rayward (Ed.), *International organization and the dissemination of knowledge: Selected essays by Paul Otlet*, Elsevier. <https://doi.org/10.1086/602399>

Peicheva, D. (2011a). Mediatized reality. Particular theses. *Postmodernism Problems*, 1(1), 8-28. <https://www.pmpjournal.org/index.php/pmp/article/view/157>

Peicheva, D. (2011b). Media convergence and mobile measurement of new media culture. *Postmodernism Problems*, 1(3), 320-343.
<https://www.pmpjournal.org/index.php/pmp/article/view/150>

Postmodernism Problems / Проблеми на постмодерността
Vol.15 , No.1 , 2025, ISSN: 1314-3700, <https://pmpjournal.org>
<https://doi.org/10.46324/PMP2501061>

Peicheva, D. (2019). Media ecology – conceptual and content dimensions. *Postmodernism Problems*, 9(1), 7-61. <https://www.pmpjournal.org/index.php/pmp/article/view/168>