

Mediaální technologie - jazyk nových médií



IM092 (PS 2009)

Mgr. František Kůst

Teorie interaktivních médií

Ústav hudební vědy Filozofické fakulty MU Brno

Přednáška VII/2009

Úvod

- Téma hodiny: **Teorie webu – web jako komunikační nástroj v DVK**
- V minulé přednášce Multimédia a hypermédia v síti
- Posun v vizuálním jazyce multimédia do hypermédia úzce spojen s historickou konceptualizací Internetu (dále jen webu) ; jakožto média infiltrujícího a konvergující všechna ostatní média
- **Hypertext** je novou formou textuality, která představuje základ síťových aplikace webových stránek

Multimedia a hypermedia v síti

- Základním prvkem vizuálního jazyka hypermédií je koncept **získávací (extractive) interakce (omezené)**
- Získávací interaktivita se tak částečně spojuje s *vnořovací (immersion)*, a to v závislosti na druhu (audio-obraz-text) aktualizovaného prvku
- **Interaktivního hraní (interactive gameplay) jako výrazný prvek jazyka hypermédiá**
- dominantní nejen v navigaci skrze prostředí WWW, ale také v konstrukci jednotlivých stránek

Multimedia a hypermedia v síti

- **Bezvztahová kombinace vrstev**
 - druhý významný prvek v jazyce hypermédií
- Spjata se vzhledem stránky
- Samostatně jsou však omezeny skrze HTML kód – jsou doplňovány o další prvky (Flash)
 - Flash jako nové médium přináší prvek jazyka NM označovanou jako **streaming**

Vizuální estetika sítě - infoestetika

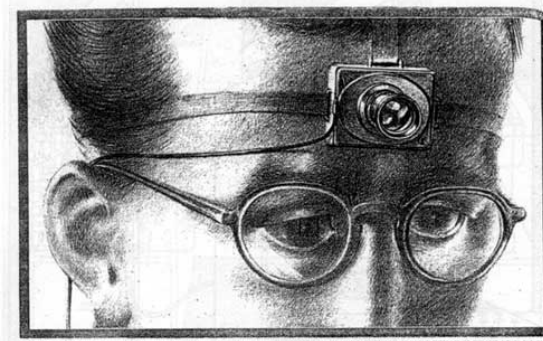
- Charakter síťové společnosti přispěl ke změnám, ke kterým došlo ve DVK a výrazně **ovlivnil vizuální jazyk nových médií**
- přístup k informacím stává klíčovou aktivitou (vizualizace informací)
- = objevují se **nové prvky vizuálního jazyka**
 - šířka pásma (bandwidth), datový tok (stream), ukládání dat (storage), získávání/extrahování (rip), komprese (compress) aj.

Teorie webu: web jako kom.nástroj

- Na web pohlížíme i jako na komunikační nástroj – z pohledu technologie, lingvistiky a diskursivní teorie
- Konverguje mnoho médií čímž nabízí současně odlišné módy pro komunikaci
- Nabízí módy **one2one**, **one2many**, **many2many** – což představuje web jako unikátně nový typ komunikačního módu, interaktivní-strojem zprostředkovaného-komunikace (IMCMC)

Teorie webu: web jako kom.nástroj

- Základem internetové logiky komunikace webu z ligvistického i technického hlediska je **hypertext**
- **1945** koncept hypertextu v článku *As We May Think* od Vannevara Bushe
- Zdůraznil koncepci nového informačního média, které by vyhledávalo informace způsobem, jakým pracuje lidský mozek



A SKETCH OF THE FUTURE RECORDS EXPERIMENT WITH A VIEW CAMERA FITTED WITH UNIVERSAL-FOCUS LENS. THE SMALL SQUARE IN THE VIEWFINDER AT THE LEFT SHOWS THE AREA

AS WE MAY THINK

A TOP U.S. SCIENTIST FORESEES A POSSIBLE FUTURE WORLD IN WHICH MAN-MADE MACHINES WILL START TO THINK

by VANNEVAR BUSH

EDITOR OF THE OFFICE OF SCIENTIFIC INFORMATION AND RESEARCH
Condensed from the Atlantic Monthly, July 1945

This has not been a scientists' war; it has been a war in which all have had a part. The scientists, leaving their old professional competitions in the demand of a common cause, have shared greatly and learned much. It has been exhilarating to work in effective partnership. What are the scientists to do next?

For the biologist, and particularly for the medical scientist, there can be little indication, for their war work has hardly required them to leave the old paths. Many indeed have been able to carry on their war research in their familiar peacetime laboratories. Their objectives remain much the same.

It is the physician who have been thrown most violently off stride, who have left academic pursuits for the making of strange detective gadgets, who have had to devise new methods for their unanticipated assignments. They have done their part on the devices that made it possible to turn back the enemy. They have worked in combined effort with the physicists of our allies. They have felt within themselves the stir of achievement. They have been part of a great team. Now one step when they will find objectives worthy of their best.

There is a growing mountain of research. But there is increased evidence that we are being bogged down under a specialization crusade. The inventive genius is staggered by the findings and conclusions of thousands of other workers—conclusions which he cannot find time to grasp, much less to remember, as they appear. Yet specialization becomes increasingly necessary for prog-

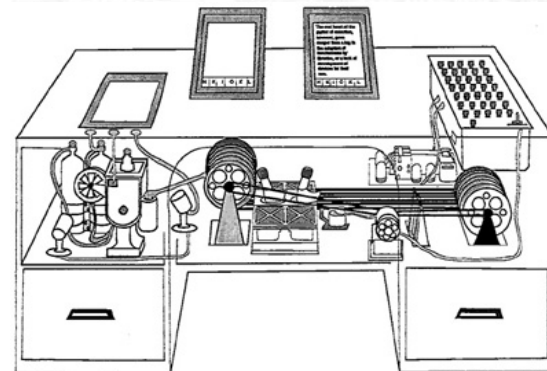
ress, and the effort to bridge between disciplines is correspondingly rapid.

Professionally our methods of transmitting and reviewing the results of research are generations old and by now are totally inadequate for their purpose. If the aggregate time spent in writing scholarly works and in reading them could be evaluated, the ratio between these amounts of time will well be startling. Those who conscientiously struggle to keep abreast of new thought, even in restricted fields, by close and continuous reading will still shy away from an examination calculated to show how much of the profession's efforts could be profited on call.

Mandel's concept of the laws of genetics was lost to the world for a generation because his publication did not reach the few who were capable of grasping and extending it. This sort of catastrophe is undoubtedly repeated all about us as truly significant statements become lost to the mass of the inconsequential.

Publication has been demanded for beyond our present ability to make it a prodigious cost, and the means we use for threading it: it is the cost of grasping and extending it.

But there are signs of a change as new and powerful instruments come into use. Phenocells capable of seeing things in a physical sense, x-rayed photography which can record what is seen or even what is a thermionic tubes capable of controlling point forces under the guidance



Teorie webu: web jako kom.nástroj

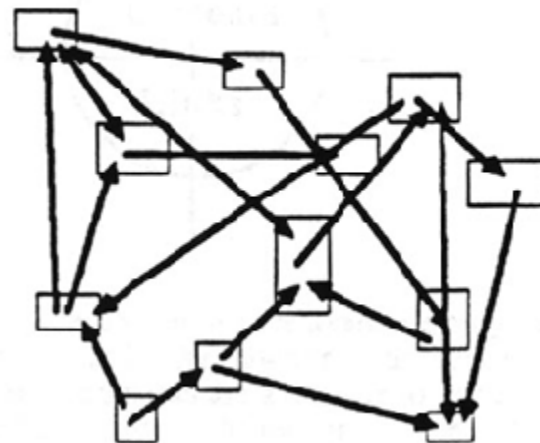
- **William Burroughs | Cut-ups <1959>**
- Burroughsovy práce s dekonstrukcí slov a jazyka, které označujeme jako
 - cut-up (výstřihování) a
 - fold-in (vkládání - ale ve smyslu vmíšení do textu)jsou předobrazem práce s jazykem v době nových médií.
- Nelineární přístup a fragmentace sdělení ve vizuálních a textových kolážích mísících fragmentů texty v překvapivých juxtapozicích.



Teorie webu: web jako kom.nástroj

- **Ted Nelson | Hypertext <1963>**
- rozšíření možností lidské paměti
- Magické místo literární paměti
Xanadu
- Volal po nástrojích, které mění způsob našeho čtení a psaní,
- spojuje s pojmy jako hypertext a hypermédiá pro popis nového paradigmatu

"ORDINARY" HYPERTEXT



Teorie webu: web jako kom.nástroj

- **Tim Berners-Lee | World Wide Web <1989>**
- Na začátku 80let vyvinul britský inženýr Tim Berners-Lee síťový systém pro elektronickou publikaci vědeckých zpráv na CERNu
- umožňoval ukládat a získávat a hyperlinkovat dokumenty
- ale po uveřejnění technologické specifikace provozu sítě (protokol TCP/IP) se systém začal samovolně rozšiřovat, čímž vznikl základ internetu.

Teorie webu: web jako kom.nástroj

První komunikační nástroje

- Internet ve svých začátcích se omezoval na **informační** a komunikační služby.
- Informační služby byly **FTP** (přenos souborů), **Telnet** (vzdálený přístup), **Gopher** (distribuce, vyhledávání dokumentů), které na síti byly dostupné.

```
Home Gopher server: gopherproject.org

THE GOPHER PROJECT
-----

Welcome to GOPHER! Gopher is a slim, powerful, and
fast way to present information in a hierarchial catalog online.
Gopher actually predates the Web -- although most web browsers
make excellent gopher browsers too.

Good places to start are the "Why Gopher?" and "Using Gopher"
areas!

--> [12] *** GOPHER TURNS 10 / GOPHER 3.0 (FurryTerror) RELEASED ***
[13] *** GOPHER TURNS 10 ..R 3.0 (FurryTerror) RELEASED *** [html] <HTML>
[14] A Brief Introduction to Gopherspace
[15] Clients, Servers, and Downloads/
[16] Home Gopher at UMN (a good place to browse)/
[17] Home Gopher at UMN [alternate]/
[18] Mailing List
[19] Mailing List Archives/
[20] Major Gopher Servers/
[21] Screenshots/

Press [h] for Help, [q] to Quit                                     Page: 1/2
```

Teorie webu: web jako kom.nástroj

- První komunikační nástroje
- Komunikační služby pak **email**, **mailinglisty** (listservery), **IRC** (internet relay chat) a **Multi-users domain/dungeons** (MUDs)

```
Folder is '=system' with 21 messages [ELM 2.4ME+ PL100 (25)]
```

```
1 Mar 20 Cron Daemon (23) Cron <root@www> /usr/bin/killall -USR2
2 Mar 20 Cron Daemon (60) Cron <root@category> test -x /usr/lib
3 Mar 20 Cron Daemon (34) Cron <root@homotopy> test -e /usr/sbin
4 Mar 20 Lire (306) [LogReport] exim report (was: daily ex
5 Mar 20 Anacron (19719) Anacron job 'cron.daily'
6 Mar 21 Cron Daemon (23) Cron <root@www> /usr/bin/killall -USR2
7 Mar 21 Anacron (22784) Anacron job 'cron.daily'
8 Mar 22 Mail Delivery Syst (59) Mail delivery failed: returning messag
9 Mar 22 Lire (351) [LogReport] exim report (was: daily ex
10 Mar 23 Cron Daemon (23) Cron <root@www> /usr/bin/killall -USR2
11 Mar 23 Cron Daemon (34) Cron <root@homotopy> test -e /usr/sbin
12 Mar 23 Cron Daemon (30) Cron <root@torus> run-parts --report /
0 13 Mar 23 Lire (306) [LogReport] exim report (was: daily ex
0 14 Mar 23 Anacron (35430) Anacron job 'cron.daily'
0 15 Mar 23 Cron Daemon (30) Cron <root@category> test -x /usr/lib
```

```
Command: █
```

Teorie webu: web jako kom.nástroj

E-mailové konference (listserver)

- Za první hromadné diskuzní skupiny můžeme považovat ve své době velmi populární e-mailové konference (mailinglisty), ve kterých probíhá hromadná výměna e-mailů mezi všemi účastníky.
- Prvním systémem byl od roku 1986 Listserver



Teorie webu: web jako kom.nástroj

Internet Relay Chat (IRC)

- jednou z prvních možností komunikace v reálném čase po internetu
- Ve své době propojovala významnou část internetových uživatelů.
- IRC tak částečně stojí u zrodu „internetového chatování“ (many-to-many).



Teorie webu: web jako kom.nástroj

Internet Relay Chat (IRC)

- Uživatelé přes IRC komunikují převážně na tzv. kanálech, které jsou podobné „místnostem“ v jiných internetových chatech.

MUD (multi-user domain / dungeon)

- textová počítačová hra na hrdiny pro více hráčů (tzv. Multiplayer)
- Na rozdíl od MMORPG není MUD založen na grafickém enginu. Hraní probíhá pomocí textového rozhraní - telnetu.

Teorie webu: web jako kom.nástroj

The screenshot displays a web browser window titled "Players List - Microsoft Internet Explorer" with the address bar showing "http://providence:27777/grinder/players.php". The main content area is titled "CoffeeMud CoffeeMud-MainServer/4.7.0 Player Manager".

On the left, there is a table listing players with their names and races:

| Name | Race |
|-----------|----------------|
| Aereon | Half Elf |
| Aurvyn | Dragon-Demon |
| Axlen | Dwarf |
| BadMonkey | Spodens |
| Beldin | Blue-dral |
| Bjorn | Human |
| Brutus | Dwarf |
| Darren | Human |
| Rhyndia | Elf |
| Farslayr | Elf |
| Garath | Elf |
| Helix | Human |
| Vargas | Dragon- |
| Ismurus | Human |
| Ivan | Dwarf |
| Joram | Human |
| Pug | Dragon-MindFla |
| Kelvalon | Human |
| Kalandara | Elf |
| Kitty | Elf |
| Petra | Elf |

On the right, a detailed view of the selected player "Azazel" is shown. The player is currently "ONLINE" and is a "Male Dwarf". The view includes a toolbar with buttons for "Delete", "Boot Player", "Ban Player", "Ban IP Address", and "Close".

The player's details are as follows:

- Name:** Azazel *ONLINE*
- Race:** Male Dwarf
- Description:** Azazel, The Denied One
- Level:** 21
- Classes:** Fighter (18) Barbarian (3)
- Hit Points:** 337/379
- Stats:** Str 27, Int 14, Dex 13
- Mana:** 225/225
- Wis:** 19, **Con:** 22, **Chr:** 11
- Movement:** 312/378
- Alignment:** somewhat good (1671)
- Height:** 60 inches tall
- Weight:** 248 pounds
- Carrying:** 676/2035 pounds
- Age:** 104 hours online
- Gold:** 32403
- Combat Info:** Slightly dangerous (183)
- Damage:** 40
- Defense:** Very protected (109)
- Wimpy:** 50
- Location:** The south-west watchtower
- Start Room:** The Temple Of Mota
- Email:** azazel@comcast.net
- Last IP:** 209.206.148.137
- Save Vs:** Fire 22, Cold 18, Water 18, Para 25, Dis 22, Magic 20, Pois 32, Acid 22, Gas 25
- Dead:** 19, **Elec:** 8, **Mind:** 15
- Liege:** The Dogs of War
- Chas:** The Dogs of War
- Deity:**
- Quest Points:** 0
- Equipment:** a pair of mithril boots, a strange ring, a mithril vest, a pair of mithril boots, a pair of baggy jeans, a pale "bbblue" stone, a mithril vest, a "wclear" stone, a pair of hi-tops, a "wclear" stone, Cape, a Dwarven Girth, a mithril vest, a pink ice ring, dwarven gloves, a pink ice ring, a pair of White Knight's Sleeves, a carved wooden ring, a pale "bbblue" stone, Chromatic Armor, a pale "bbblue" stone, a pair of mithril boots, an elbowlength wristguard, a strange ring, heavy gold chains, a "wclear" stone, a pale "bbblue" stone, an ugly spiked helm, a spiked metal shield, a backpack, an iron key ring, a bread, a bread, a bread, a bread, a bread, a bread, a bread, a bread, an engraved

Teorie webu: web jako kom.nástroj

- Již první komunikační nástroje pracovali odlišně
- Zatímco emaily, listservery a newsgroupy byly ucelené a pevně ohraničené informace,
- X IRC a MUD již pracovali s fragmentarizovanými informacemi.
- K přístupu ke komunikačním nástrojům umožňovali informační nástroje.
- Změna nastává s nástupem prohlížeče.

Teorie webu: web jako kom.nástroj

Mosaic

- první internetový prohlížeč, který se masivně rozšířil do celého světa.
- byl zcela zdarma a to i pod Windows, který byl na 80 % osobních počítačů. Mezi jeho další přednosti patřilo, že:
 - zobrazoval obrázky spolu s textem (kromě prohlížeče ViolaWWW se do té doby zobrazovaly ve speciálním okně)
 - si rozuměl se zvuky, formuláři, videoklipy, záložkami i historií prohlížených stránek (samozřejmě postupně v pozdějších verzích)

Teorie webu: web jako kom.nástroj

Mosaic



Teorie webu: web jako kom.nástroj

- Vývoj webu pak na začátku 90. let učinil z internetu komunikační nástroj, díky kterému se začal stále více uplatňovat nový komunikační model, **tzv. síťové komunikace**.
- Zhruba ve druhé polovině 90. let získal web pozornost široké veřejnosti
- Rozvoj profesionálního webu vedl k rozvoji nových webových technologií. Webové stránky byly obohacovány o interaktivní nástroje.

Teorie webu: web jako kom.nástroj

- Snadnost editace obsahu nebo obrázků, zvukových či video souborů, se stal novým trendem v rozvoji webu, jež začal být označován jako **web 2.0**.
- Průvodním jevem tohoto trendu byl vznik nového typu společenských sítí – virtuálních komunit, které umožnily nejen nový druh komunikace, ale podpořily rovněž nové formy produkce.
- Nové webové technologie mají dopad na proměnu **vizuálního jazyka hypermédií (online nových médií) v době webu 2.0**

Teorie webu: web jako kom.nástroj

Charakteristika webu 2.0

- Koncentrace dat - web jako platforma
- Rozmlžení hranice producent/konzument
- Wiki systémy
- Long Tail (dlouhý chvost)
- Reputační systémy
- Webové služby nahrazující desktopové aplikace
- Mashup – možnost využívat API a vytvářet nové služby
- Změna komunikačního modelu – nástup many-to-many

Teorie webu: web jako kom.nástroj

Změna komunikačního modelu – nástup many-to-many

- ❑ V situaci, kdy existují jen dva komunikační modely (one-to-one a one-to-many), vzniká disproporce.
- ❑ S rozvojem internetu se zvyšuje možnost oslovovat velké publikum při zachování individuálního přístupu, web 2.0 toto činí ještě jednodušším.
- ❑ Několik příkladů: při tvorbě blogu se autor automaticky zapojuje do komunity mnoha set tisíc blogerů
- ❑ Oddělení formy a obsahu u blogů
- ❑ V zásadě téměř kdekoliv, kde se publikují pravidelně novinky) funguje pomocí k tomu určených formátů: nejrozšířenější jsou RSS2 a ATOM

Teorie webu: web jako kom.nástroj

- **Online nástroje webu 2.0 readaptovali jazyk ostatních médií**
 - především do fragmentovaného stavu,
 - přičemž jazyk je v základu tvořen vystřížky informací,
 - které jsou skládány
 - v uživatelském prostředí
 - dle vůle mnoha čtenářů a
- proměna jazyka NM z uživatelského pohledu je tématem příští hodiny (software studies a sociální nástroje webu)**

Teorie webu: web jako kom.nástroj

Příště:

□ 8.12

Síť – komunity, publika a uživatelé

□ 1. část semináře



Děkuji za pozornost.