

Úvod do studia interaktivních médií I. – IMK001

Vyučující: **Jakub Macek** (jmacek@fss.muni.cz)
(Sylabus, verze 2)

Anotace

Kurz uvádí do problematiky nových médií. Cílem kurzu je zmapovat základní terminologii a tematické okruhy studií nových médií a technologické a textuální vlastnosti nových médií, přičemž důraz je kladen na zvládnutí základního pojmového aparátu, zahrnujícího koncepty digitality, hypertextuality, remediace a konvergence, virtuality a kybertextu. Součástí kurzu je osvětlení základních technologických a historických fakt spojených s novými médii.

Požadavky na zakončení kurzu

Kurz je ukončen **písemnou zkouškou**. Připuštění k této zkoušce je podmíněno četbou zadané literatury dokládanou **odevzdáním níže uvedených kritických rešerší**.

Závěrečný test

Písemná zkouška testuje znalost a pochopení literatury zadané k rešerším a literatury dále označené za povinnou. Při přípravě na závěrečnou zkoušku je rovněž doporučeno soustředit se na seznam klíčových termínů a jmen, který je uváděn vždy k jednotlivým hodinám.

Rešerše

Rešerše dokládají Vaši obeznámenost s povinnými texty, a tedy Vaši připravenost na hodiny. (Omluvy – s výjimkou skutečně závažných zdravotních problémů a pod. – nejsou akceptovány.)

Rešerši budeme rozumět souvislé a současně strukturované shrnutí obsahu textu – shrnutí, zachycující téma textu, jeho základní teze, klíčové periodizace, které text nabízí, typologie apod. Takže – ano, jde nám tedy o svého druhu výpisky (které se však snaží mít podobu poněkud reflexivnější), než o rešerši, jak jí chápou např. kolegové knihovníci.

- Stručnost (či naopak hloubka detailu) rešerše je dána jejím rozsahem – čím delší rešerše, tím jemnější informace do ní proniknou.
- Dbejte na to, abyste klíčové rysy textu (klíčové informace) neobětovali podružnostem.
- Náš rozsah je volnější (min. 3000 znaků), máte tedy možnost manévrovat.
- Pište rešerši s vědomím toho, že je určena člověku, který původní text nezná, ale přece má být schopen pochopit jeho poselství a odhadnout jeho charakter.

- Nepovažujte psaní rešerší za samoučelný nesmysl – jde o jeden z mála rozumných způsobů, jak uchovat načtené texty v poměrně přenositelné a sdílené otevřené podobě (paměť je má tendenci být zoufale chatrná a selektivní). Je proto vcelku praktické se v nich pocvičit.

Ukázku rešerše najdete v ISu ve studijních materiálech k předmětu.

Jak rešerše odevzdávat?

- Rešerše vkládejte do odevzdáárny, která je otevřena v ISu.
- Pro každou ze tří vln odevzdávání je v odevzdáárně otevřena složka. Rešerše proto vkládejte do patřičné složky.
- Rešerše odevzdávejte vždy v samostatných souborech – co rešeršovaný text, to jeden soubor.
- Soubory **ne**vkládejte v komprimované podobě (tj. „zabalené“ do formátu zip, rar a pod.) – do úschovny je vkládejte ve některém z běžných textových formátů (doc, rtf, pdf).

Pozor! Po vypršení času pro odevzdání (který ke každé vlně uveden níže) budou složky v odevzdáárně automaticky uzamčeny a již do nich nebude možno texty vkládat!

Sylabus kurzu

(Témata setkání, literatura k rešerším a termíny odevzdání rešerší.)

25. 9. 2009

Úvodní setkání

23. 10. 2009

Úvod do problematiky nových médií

Studia nových médií (New Media Studies)

Definice a typologie médií

 Média optikou technologického determinismu – Marshall McLuhan

 Média optikou sociálního konstruktivismu

Digitální média – technologické vlastnosti nových médií

 Feldman

 Manovich

 Lévy

Kybertext a virtualita

 Aspen Aarseth – teorie kybertextu

 Pierre Lévy – virtuální, virtualita

Klíčové termíny:

Technologický determinismus
Sociální konstruktivismus
Analogová média
Digitální média, digitální kódování, digitalizace
Tony Feldman a jím definované vlastnosti digitální informace
Lev Manovich a jím definované vlastnosti nových médií
Pierre Lévy a virtualita, virtuální (a reálné a aktuální)
Aspen Aarseth a jeho teorie kybertextu (skripton, texton)
Ludologie
Narativita, narace, naratologie
Marshall McLuhan

Povinná literatura (k rešerším):

Lévy, Pierre. 2000. "Digitalizace čili virtualizace informací." Pp. 43-69 in *Kyberkultura*. Praha: Karolinum.
Kůst, František. 2003. „Digitalizace.“ In *Revue pro média č. 5: Média a digitalizace*. http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Revue05/profil_kust_digitalizace_rpm5.pdf (17.9.2008)
Manovich, Lev. 2001. "What is New Media?" Pp. 43-74 in *Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
Švelch, Jaroslav. 2008. "Počítačové hry jako nová média." Pp. 8-35 in *Mediální studia*, r. 3., č. 1.

Termín odevzdání rešerší:

Středa 21. 10., do 18 h

13. 11. 2009

Textualita nových médií

Kód / protokol

Kód jako netechnologické téma - kód jako regulativ (Lessig, Galloway)

Hypertext a hypermédia – teorie a historie hypertextu

V. Bush, T. H. Nelson, D. Engelbart, G. P. Landow, J. D. Bolter

Multimédia, konvergence a remediace

Bolter a Grusin

Technologická a kulturní konvergence a vztahy jednotlivých médií

Klíčové termíny:

Kód, protokoly

TCP/IP, strojový kód, ftp, html, pop3, imap

Hypertext

Hypermédia

Multimédia

Konvergence

Bolter a Grusin a teorie remediace (a hypermediace a imediace)

Vannevar Bush a Memex

Theodor H. Nelson

Douglas Engelbart

Povinná literatura (k rešerším):

Galloway, Alexander R. – Thacker, Eugene. 2007. "Nodes" Pp. 25-31 a 42-47 in *The Exploit: A Theory of Networks*. Minneapolis – London: University of Minnesota Press.

Landow, George P. 1998. „Hypertext a kritická teorie – Hypertextový Derrida, poststrukturalista Nelson?“ Pp. 9-21 in *Biograph* (6).

Bolter, Jay David – Grusin, Richard. 2005. „Imediace, hypermediace, remediace.“ Pp. 5-40 in *Teorie vědy XIV(XXVII)*.

Termín odevzdání rešerší:

středa, 11.11.2009, do 18 h

11. 12. 2009

Sociální rozměr nových médií

Nová média a sociální a kulturní prostor

kyberprostor

virtuální světy

virtuální realita

Interaktivita

Rob Cover a interaktivita jako netechnologická vlastnost textu

Historie nových médií

Klíčové termíny:

kyberprostor – William Gibson, John Perry Barlow, David Hakken

virtuální realita

virtuální světy

interaktivita

vztah autor / text / čtenář

historie digitální médií: první digitální počítače, mainframe, tranzistor, mikročip,

mikropočítače, osobní počítače

nosiče digitálních dat – děrné štítky, magnetické pásky, magnetické disky (diskety),

CD, DVD, flash paměti

ARPANet, Internet a jejich historie

Zadná literatura:

Cover, Rob. 2007. „Inter/aktivní publikum: Interaktivní média, narativní kontrola a revize dějin publika.“ Pp. 195-207 in *Mediální studia*, r. 2, č. 2.

Flichy, Patrice. 2002. "New Media History." Pp. 1-11 in *Handbook of New Media:*

Social Shaping and Consequences of ICTs. Ed. Lievrouw, Leah – Livingstone, Sonia. London: Sage.

Zvláštní zadání: sestavte na základě internetových zdrojů historickou linii vývoje nových médií (digitálních technologií), která bude zahrnovat 1) vývoj výpočetních a komunikačních technologií (počítačů a jejich klíčových součástí, datových nosičů a komunikačních techn., jako jsou mobilní telefony, apod.), 2) vývoj síťových technologií a 3) vývoj operačních systémů (zde s důrazem na období od 70. let do konce 90. let 20. stol.); historickou linii odevzdejte jako jednu z rešerší, a to s patřičným uvedením zdrojů.

Termín odevzdání rešerší:

Středa, 9. 12. 2009, do 18 h

Další povinná literatura k závěrečné zkoušce:

Kobíková, Zuzana. 2003. „Hypertext.“ In *Revue pro média č. 5: Média a digitalizace*. <http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/hypertext.htm>

Macek, Jakub. 2002. „Nová média.“ In *Revue pro média č. 4: Média a globalizace*. http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/nova_media.htm

Macek, Jakub. 2003. „Kyberprostor.“ In *Revue pro média č. 5: Média a digitalizace*. <http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/kyberprostor.htm>

Macek, Jakub. 2003. „Virtuální.“ In *Revue pro média č. 5: Média a digitalizace*. <http://fss.muni.cz/rpm/Revue/Heslar/virtualni.htm>

Volek, Jaromír – Jiráček, Jan – Köpplová, Barbora. 2006. „Mediální studia: východiska a výzvy.“ Pp. 8-20 in *Mediální studia* r. 1, č 1.