

Antropologia mediów

Wykład I, semestr II

Krzysztof Gajewski

Instytut Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej Uniwersytet Warszawski

Warszawa, 24 lutego 2022

Spis treści

1	Interfejs graficzny	2
1.1	Pionierzy	2
1.2	Historia interfejsu graficznego	2
2	Internet tekstowy vs. internet graficzny	2
2.1	Internet graficzny	2
2.2	Co medium przywraca z tego, co zostało porzucone? Powrót do stron? . . .	3
3	Media elektroniczne a kultura uczestnictwa	3
3.1	Prosumpcja — Alvin Toffler	3
3.1.1	Miniona przyszłość	3
3.2	Wolne oprogramowanie	3
3.3	Otwarte źródła	4
3.4	Długi ogon	4
3.5	Katedra i bazar	4
4	Literatura	4

1 Interfejs graficzny

1.1 Pionierzy

- „System „Sketchpad”, 1965: porozumiewanie się z komputerem poprzez rysowanie linii
- Ivan Edward Sutherland: „Wyświetlacz podłączony do komputera cyfrowego daje nam szansę na oswojenie się z pomysłami nie dającymi się zrealizować w świecie fizycznym. To lustro, przez które można przejść do matematycznego świata czarów.”

1.2 Historia interfejsu graficznego

- wejście
 - trackball (lata 40.)
 - pióro świetlne (lata 50.)
 - mysz komputerowa (lata 60.)
 - ekran dotykowy (lata 80.)
- wyjście
 - metafora biurka (*desktop metaphor*): Xerox Alto, 1973
 - metafora pokoju i okna (*Room With A View*)
 - metafora osi czasu (*Timeline*)
- Specjalizacja interfejsu tekstowego (linia poleceń)

2 Internet tekstowy vs. internet graficzny

- Internet tekstowy (lata 60. – 1993)
- Internet graficzny (1993)

2.1 Internet graficzny

- Tim Barners-Lee, 1990:
 - HyperText Transfer Protocol (HTTP)
 - HyperText Markup Language (HTML)
- Mosaic (1993)

2.2 Co medium przywraca z tego, co zostało porzucone? Powrót do stron?

- HTML/CSS (Håkon Wium Lie, 1994)
- ewolucja: zwój → kodeks → strona WWW = zwój
- Implementacja w przeglądarkach WWW technologii zwoju
 - ucięte linie
 - wymaga myszy
- technologia stronicy
 1. PageUp, PageDown
 2. czytniki książek elektronicznych

3 Media elektroniczne a kultura uczestnictwa

3.1 Prosumpcja — Alvin Toffler

Robert H. Anderson, RAND

- wczesny okres rewolucji przemysłowej wśród ludności farmerskiej: produkcja na użytek własny i na wymianę pól na pól
- przyszłość: zautomatyzowana produkcja domowa (ubrania)
- przyszłość: indywidualizacja produktu (auto)

3.1.1 Miniona przyszłość

- retrofuturyzm
- Reinhart Koselleck: miniona przyszłość¹

3.2 Wolne oprogramowanie

1. Richard Stallman
2. Free software movement
3. GNU Project

¹Reinhart Koselleck, Semantyka historyczna, przeł. Wojciech Kunicki, Wydawnictwo Poznańskie: Poznań 2012

3.3 Otwarte źródła

Tim O'Reilly

1. Otwarte źródła (open source), FLOSS, FOSS
2. Web 1.0 i Web 2.0
3. Web 3.0

3.4 Długi ogon



Rysunek 1: The Long Tail, Chris Anderson, 2004

3.5 Katedra i bazar

Eric Steven Raymond, Katedra i bazar

- inspiracja: styl rozwoju oprogramowania Linusa Torvaldsa
- „wypuszczaj nowe wersje wcześniej i często, bądź otwarty, wręcz bliski rozwiązłości”
- Zamiast budować katedrę w pełnej skupienia ciszy, społeczność linuksowa przypominała jeden wielki hałaśliwy bazar, pełen różnych poglądów i planów (...), z którego, jak się wydawało, spójny i stabilny system mógłby wynurzyć się tylko cudem.

4 Literatura

1. Reinhart Koselleck, Semantyka historyczna, przeł. Wojciech Kunicki, Wydawnictwo Poznańskie: Poznań 2012

2. Eric Raymond, Katedra i bazar, przeł. A. Skóra
3. Tim O'Reilly, What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software, 09/30/2005
4. Ivan Edward Sutherland, Sketchpad: A man-machine graphical communication system, 1963
5. Ivan Edward Sutherland, The Ultimate Display, w: Proceedings of the IFIP Congress, red. W. A. Kalenich, Waszyngton 1965
6. Alvin Toffler, Trzecia fala, przeł. Ewa Woydyło, Państwowy Instytut Wydawniczy: Warszawa 1986