

# Spis treści

Spis ilustracji	vii
Spis studiów przypadku	ix
Biografie autorów	xi
Przedmowa do drugiego wydania	xiii
Wstęp	1
Cel książki	1
Nasze podejście	2
Historyczny wymiar książki	6
Szersze spojrzenie na kulturę i technikę	6
Układ książki	7
Jak korzystać z książki	7
Części książki	8
<b>Część 1. Nowe media i nowe technologie</b>	<b>13</b>
1.1 Nowe media: czy wiemy, czym są?	15
1.2 Charakterystyka nowych mediów: niektóre z kluczowych pojęć	22
1.3 Zmiana i ciągłość	72
1.4 Różne ujęcia historyczne	83
1.5 Kto był niezadowolony ze starych mediów?	106
1.6 Nowe media: czynnik kształtujący czy kształtowany?	123
Bibliografia	159
<b>Część 2. Nowe media i kultura wizualna</b>	<b>167</b>
2.1 Co się stało z wirtualną rzeczywistością?	169
2.2 Kultura wirtualna i wizualna	175
2.3 Cyfrowy świat wirtualny	177
2.4 Historia immersji	181
2.5 Perspektywa, aparat fotograficzny, oprogramowanie	190
2.6 Świat obrazów wirtualnych/obrazy świata wirtualnego	192
2.7 Kino cyfrowe	205
Bibliografia	236
<b>Część 3. Użytkownicy sieci a ekonomia</b>	<b>243</b>
3.1 Wprowadzenie	245
3.2 Czym jest Internet?	247

3.3	Historia badań nad siecią	248
3.4	Ekonomia a kultura mediów sieciowych	255
3.5	Ekonomia polityczna	262
3.6	Społeczne formy nowych mediów	265
3.7	Ograniczenia wpływów komercyjnych	268
3.8	Globalizacja, neoliberalizm i Internet	269
3.9	Wykluczenie cyfrowe	272
3.10	Wzrosty i spadki w gospodarce informacyjnej	280
3.11	Prawa własności intelektualnej jako czynniki determinujące i podlegające determinacji	284
3.12	Muzyka jako nowe medium	287
3.13	„Długi ogon”	296
3.14	Wirusy umysłu	300
3.15	Fragmentaryzacja i konwergencja	304
3.16	Wiki-światy i Web 2.0	307
3.17	Internetowe tożsamości i społeczności	314
3.18	Anonimowość	315
3.19	Poczucie przynależności	320
3.20	Życie w interfejsie	325
3.21	Internet a sfera publiczna	328
3.22	Zawartość tworzona przez użytkowników: teraz każdy jest fanem	332
3.23	YouTube i media posttelewizyjne?	340
3.24	Podsumowanie	348
	Bibliografia	349
<b>Część 4.</b>	<b>Nowe media w życiu codziennym</b>	<b>357</b>
4.1	Życie codzienne w cyberprzestrzeni	359
4.2	Życie codzienne w zmediatyzowanym domu	366
4.3	Technika w życiu codziennym	381
4.4	Codziennosc człowieka postludzkiego: nowe media i tożsamość	396
4.5	Gry	421
4.6	Podsumowanie: codzienna cyberkultura	448
	Bibliografia	449
<b>Część 5.</b>	<b>Cyberkultura: technologia, natura i kultura</b>	<b>463</b>
	Wstęp	465
5.1	Cyberkultura i cybernetyka	468
5.2	Ponowne spojrzenie na determinizm: fizykalizm, humanizm i technologia	482
5.3	Technologie biologiczne – historia automatów	506
5.4	Teorie cyberkultury	558
	Bibliografia	611
<b>Glosariusz</b>		<b>619</b>
<b>Indeks nazwisk</b>		<b>637</b>
<b>Indeks rzeczowy</b>		<b>645</b>

## Spis ilustracji

Poniższe ilustracje zostały wykorzystane za uprzejmą zgodą ich właścicieli. Choć dołożyliśmy wszelkich starań, by odnaleźć właścicieli praw autorskich i otrzymać pozwolenia, nie było to możliwe we wszystkich przypadkach. Wszelkie zaniedbania w tej kwestii, które zostaną nam zgłoszone, zostaną naprawione w przyszłych wydaniach.

1.1	Kopia sali tronowej z pałacu w Kalchu (Nimrud), w Iraku, w wykonaniu grupy Factum Arte.	22
1.2	Diagram przedstawiający wczesną architekturę hipertekstualną – mapa z programu Storyspace: orbita ziemska.	43
1.3	Prosty model złożonych historii, „poprzez” które i „poza” którymi rozwijały się nowe media.	95
2.1	Wirtualny hełm z wyświetlaczem projektu Sutherlanda.	178
2.2	Symulator lotu Link Jnr.	178
2.3	Schemat przedstawiający system Albertiego.	184
2.4	Okno Mantegny: Fragment obrazu przedstawiającego przenoszenie ciała św. Krzysztofa po ścięciu (1451–1455).	185
2.5	Sala delle Prospettive, Baldassare Peruzzi, 1516, Rzym, Villa Farnesina.	187
2.6	Jeff Wall, <i>Konserwacja</i> , 1993.	188
2.7	Panorama Barkera, Londyn.	189
2.8	John Martin (1789–1854), <i>Makbet</i> .	201
2.9	<i>Quod Libet</i> , Edward Collier (1701).	203
2.10	Praksynoskop: urządzenie sprzed ery kina.	223
3.1	<i>Liczba użytkowników Internetu na poszczególnych kontynentach, 2006.</i>	275
3.2	Liczba użytkowników Internetu na 100 mieszkańców.	275
3.3	Wcześniejsze nośniki muzyki: płyta winylowa i kasetta magnetofonowa.	290
3.4	Napster szuka legalnych sposobów dystrybucji muzyki za zgodą właścicieli praw.	294
3.5	Przejsie od Web 1.0 do Web 2.0.	307
4.1	Telefon komórkowy Hello Kitty.	377
4.2	Plansze z gry edukacyjnej <i>Crystal Rainforest 2000</i> .	388
4.3	Masywne ciała kobiet, strój bojowy, techniczna strona projektu.	409
5.1	Płuca i miech.	511
5.2	Pisarz-android.	518

5.3	Atomowy człowiek-robot ( <i>Atomic Robot Man</i> ).	520
5.4	Zegar-słonecznik – połączenie sztuki i przyrody.	527
5.5	Pascalina (1642) – półautomatyczna maszyna licząca zaprojektowana przez Blaise Pascala.	533
5.6	Pierwsza maszyna różnicowa Charlesa Babbage'a zbudowana w 1832 roku przez Josepha Clementa.	538
5.7	Struktura DNA.	552
5.8	Projekt STIMBOD Stelarca – interfejs pod postacią ekranu dotykowego służący do zdalnego manipulowania ciałem.	593

## Spis studiów przypadku

1.1	Czcionka tradycyjna a font	26
1.2	E-mail: problem listów cyfrowych	31
1.3	Co jest nowego w interaktywności?	77
1.4	Technologiczny świat wyobrażeń i „nowy porządek medialny”	112
1.5	Nowe media jako arena dla dyskusji o starych problemach	114
1.6	Technologiczny świat wyobrażeń a kulturowy odbiór nowych mediów. Radio i genderowa konstrukcja „złego” przedmiotu	115
1.7	Technologiczny świat wyobrażeń a kształtowanie się nowych mediów	116
1.8	Spółeczny charakter technologii medialnych	140
1.9	Kiedy technologia jest medium?	141
2.1	Wirtualna rzeczywistość, sztuka i technika	174
2.2	Cyfrowe kino atrakcji	227
2.3	„Co to jest <i>bullet time</i> ?”	230
2.4	Animacja komputerowa	234
3.1	Napster: od społeczności do komercji	294
3.2	Transmedialne tekstualności	336
3.3	Gracze jako producenci	337
3.4	<i>Kate Modern</i> – internetowy serial	346
4.1	Telefon komórkowy: gadżety i zabawa	377
4.2	Czarne pudełko Xbox i wpływ czynników społecznych na technikę gier wideo	382
4.3	<i>Crystal Rainforest</i>	388
4.4	Visual Basic jest do bani!	389
4.5	Telewizja, innowacja i forma technokulturowa	394
4.6	Cyberfretka i wirtualna zabawa z płcią	407
4.7	Płeć i techniczność w <i>Quake</i> ’u	409
4.8	Cyborgi w życiu codziennym – kierowcy	419
4.9	<i>Doom</i> jako medium, technologia i nowa gospodarka kulturowa	428
4.10	<i>Pokémony</i> : gry wideo jako nowe medium masowe	430
4.11	Zabawa w Internet	435
4.12	Identyfikacja z komputerem w grach symulacyjnych	445
4.13	Identyfikacja z kodami i demonami	446
5.1	Szachy i „nieożywiony rozum”	543