

SYLABUS

| | |
|--------------------------|---|
| Tytuł przedmiotu: | Środowisko elektroniczne jako rzeczywistość człowieka |
| Kierunek studiów: | Filozofia |
| Semestr: | semestr jesienny – 30 godzin |
| Liczba pkt. ECTS: | 6 |
| Forma zajęć: | Forma zajęć pozwala, by w kursie, który zazwyczaj realizowany jest w ramach jednej uczelni, mogli uczestniczyć studenci z różnych ośrodków naukowych w Polsce, jak i studenci przebywający na stypendiach zagranicznych. Zajęcia zostają przeniesione do sieci, do elektronicznej, graficznie wykreowanej sali wykładowej w <i>Second Life</i> , stąd uczestnictwo w zajęciach łączy się z posiadaniem awatara w świecie <i>Second Life</i> . Zgłoszenia proszę kierować na adres: mo@iphils.uj.edu.pl |
| Założenia i cele: | Problematyka kursu dotyczy zagadnienia środowiska elektronicznego, potraktowanego jako rzeczywistość człowieka. Zaprezentowane są zjawiska zachodzące w tym środowisku: np. immersyjność, interaktywność, teleobecność, telematyczność, elektroniczna inteligencja, hybrydyzacja, alinearność, pojęcie interfejsu lub tożsamości. Podczas wykładu nawiązuje się do znaczenia rozwoju technologii, jako tworzącej lub przekształcającej kulturę i świat człowieka. Zagadnienia poruszane są głównie z perspektywy filozoficznej, w nawiązaniu do takich pojęć, jak np. rzeczywistość, realność, istnienie, wartości, materia lub symulacja. Uwzględnia się również rodzajowość relacji międzyludzkich oraz zakres ludzkiego zaangażowania w elektroniczną rzeczywistość. |

| Prowadzący | | |
|---------------------------------|--|-----------|
| | WYKŁAD | ĆWICZENIA |
| Stopień i tytuł naukowy: | Doktor habilitowany | |
| Imię: | Michał | |
| Nazwisko: | Ostrowicki mo@iphils.uj.edu.pl www.ostrowicki.art.pl | |

Szczegółowy program zajęć:

| Tematyka zajęć | |
|----------------|---|
| I | Rzeczywistość elektroniczna – uwikłanie czy uwolnienie? |
| II | Czym jest rzeczywistość? – naciśnij enter... |
| III | Czy Platon używałby komputera? – elektroniczne ucieleśnienie idei |
| IV | Nigdy nie byłem bardziej prawdziwy – elektroniczna tożsamość |
| V | Materia elektroniczna dla immaterialnej rzeczywistości |
| VI | Od naśladowania i symulacji świata fizycznego do rzeczywistości elektronicznego <i>realis</i> |

| | |
|------|--|
| VII | Technologie VR |
| VIII | Zanurzenie, zanikanie, odrywanie – immersja |
| IX | Boty są wśród nas – SI |
| X | Telematyczność – zmysły i odczuwanie w środowisku elektronicznym |
| XI | Pomiędzy światami – hybrydowość i alinearność |
| XII | W galaktyce interfejsów – interaktywność |
| XIII | Człowiek usieciowany – „przeprogramowanie człowieka” |
| XIV | TechnoFaktor – dwie prędkości ewolucji |
| XV | Kulturowy wymiar elektroniki – czy warto przenosić RL do SL? |

| | |
|--------------------------------|--|
| Literatura obowiązkowa: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Baudrillard J., <i>Symulakry i symulacja</i>, (przeł. S. Królak), Sic!, Warszawa 2005. 2. Bołtuć P., „Dialogue and Universalism”, Vol. XIX, no. 1-2/2009. 3. Gwóźdź A., <i>Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów</i>, Universitas, Kraków 2001. 4. Heim M., <i>Metaphysics of Virtual Reality</i>, New York, Oxford University 1993. 5. Kasperski M. J., <i>Sztuczna Inteligencja</i>, Helion, Gliwice 2003. 6. Kerckhove (de) D., <i>Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego</i>, (przeł. A. Hildebrandt), Mikom, Warszawa 2001. 7. Kluszczyński R. W., <i>Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów</i>, „Rabid”, Kraków 2001. 8. Krueger M., <i>Artificial Reality II</i>, Addison-Wesley Publishing Company Inc., 1991. 9. Levinson P., <i>Nowe Nowe Media</i>, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010. 10. Lister M., Dovey J., Giddings S., Grant I., Kelly K., (przeł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka), <i>Nowe media. Wprowadzenie</i>, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009. 11. Manovich L., <i>Język nowych mediów</i>, (przeł. P. Cypryański), Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006. 12. McLuhan M., <i>Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka</i>, (przeł. N. Szczucka), WNT, Warszawa 2004. 13. Ostrowicki M., <i>Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki</i>, Universitas, Kraków 2006. 14. Porczak A., „Interaktywne Media Sztuki”, Akademia Sztuk Pięknych, im. Jana Matejki w Krakowie, Kraków 2009. 15. Radomski A., <i>Internet – Nauka – Historia</i>, Wiedza i Edukacja, Lublin 2010. 16. Turkle S., <i>Life on the screen: Identity in the Age of the Internet</i>, New York, Simon & Schuster, 1995. 17. Welsch W., <i>Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach</i>, (przeł. J. Gilewicz), w pod red. A. Zeidler-Janiszewska, „Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha”, cz. 1, Wydawnictwo Fundacji „Humaniora”, Instytut Kultury, Poznań 1998. |
|--------------------------------|--|

| | |
|--|---|
| | <p>18. Wilk E., Kolasińska-Pasterczyk I., „Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?”, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.</p> <p>19. Wilkoszewska K., <i>Piękno w sieci, estetyka a nowe media</i>, Universitas, Kraków 1999.</p> <p>20. Zawojski P., <i>Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii</i>, Poltext, Warszawa 2010.</p> <p>Poszerzona literatura znajduje się na stronie: www.academia-electronica.net</p> <p>Źródła w Sieci:</p> <p>www.zkm.de www.aec.at www.kevinwarwick.com www.kurzweilai.net www.zawojski.com www.ostrowicki.art.pl</p> |
| <p>Forma i warunki zaliczenia przedmiotu:</p> | <p>Praca pisemna, aktywność w dyskusji i/lub wygłoszenie referatu</p> |