

# Obsah

<b>00_ Úvod</b> .....	5
00.1. O slonovi .....	5
00.2. Software jako hybrid: softwarová studia jako nemoderní disciplína .....	11
00.3. Softwarová studia a postdigitální paradigma .....	13
<b>01_ Obrat k softwaru ve studiích nových médií</b> .....	16
01.1. Software jako metafora .....	16
01.2. Software jako předmět výzkumu .....	18
01.3. Genealogie softwaru .....	21
01.4. Software jako mysl .....	25
<b>02_ Genealogie softwarových studií</b> .....	29
02.1. Není žádný software vs. Je jen software .....	29
02.2. Avantgardní programování vs. komerční software .....	32
02.3. Software jako výraz matematického myšlení .....	34
02.4. Aparát jako hybrid strojových a lidských uspořádání .....	35
<b>03_ Softwarová studia: vznik disciplíny</b> .....	42
03.1. SWS: work-in-progress .....	42
03.2. SWS: diachronní hledisko .....	43
03.3. SWS: synchronní hledisko .....	54
03.4. SWS: vrstvy a kruhy .....	59
<b>04_ Metodologie softwarových studií</b> .....	63
04.1. Digitální média jako programovaná média .....	63
04.2. Softwarové dílo .....	66
04.3. Pojmy pro myšlení procesů: algoritmus .....	77
04.4. Hackability .....	83
04.5. Eristika programovaných médií .....	88
<b>05_ Závěr: Softwarová studia, metodologický obrat a softwarové     umění jako základní výzkum</b> .....	102
<b>Seznam vyobrazení</b> .....	105
<b>Literatura</b> .....	106

<b>Resumé / Summary</b> .....	116
<b>Wordové kompozice Jaroslava Vaška</b> .....	119