

Obsah

1 Úvod • 7

- 1.1 Metoda analýzy • 10
- 1.2 Struktura knihy • 12

2 Metodologické překážky • 16

- 2.1 Role platformy v kontextu technotextu • 21
- 2.2 Literární a sociální estetika • 24
- 2.3 Pozorovatel nebo účastník? • 27

3 Literární systém postdigitální éry • 30

- 3.1 Vernakulární zóna a sociální média • 32

4 Digitální literatura • 36

- 4.1 Co je digitální fikce • 42
- 4.2 Periodizace digitální fikce • 43
- 4.3 Digitální fikce sociálních médií • 46
- 4.4 Hledání digitální fikce • 48

5 Podmínky a příčiny vzniku sociální estetiky a dynamiky • 52

- 5.1 Web 2.0 a sociální média • 53
- 5.2 Participativní kultura • 57
- 5.3 Vztah mezi participací a interaktivitou • 62
- 5.4 Virtuální komunita • 64
- 5.5 Sociabilita a usabilita • 67

6 Co je interaktivita? • 71

- 6.1 Interaktivita a komunikační věda • 75
- 6.2 Interaktivita a sociální média • 77

6.3	Interaktivita programová • 83
6.3.1	Interaktivní narativ Marie-Laure Ryanové • 85
6.4	Síťová interaktivita • 92
6.4.1	Interaktivní narativ Ruth Pageové • 94
7	Analýza digitální fikce v sociálních médiích • 99
7.1	Mechanismus přidávání komentářů • 100
7.2	Typy publika • 104
7.3	Kvalita komentovaného narativu • 106
7.4	Typy platforem • 111
8	Blogoromán <i>Srdce domova</i> • 117
8.1	Popis projektu • 118
8.2	Utváření virtuální komunity a její složení • 122
8.3	Obsah diskusí • 129
8.4	Vztah mezi komunitou a organizátory • 132
8.5	Změna diskusních pravidel a směřování příběhu • 140
8.6	Shrnutí • 144
9	Amatérské literární fórum SASPI • 152
9.1	Stručná historie SASPI • 157
9.2	Próza na pokračování • 164
9.3	Autorské profily • 170
9.3.1	Annún • 170
9.3.2	Jackie Decker • 178
9.3.3	Iserbius • 185
9.3.4	Kondrakar • 188
9.4	Shrnutí • 193
10	Závěr • 197
	Literatura • 202
	Věcný rejstřík • 219
	Jmenný rejstřík • 222
	Rejstřík nicků • 225
	Summary • 227