

# ISKM03: Literatura, knihovní procesy a trh

## Reflexe předmětu

Pavel Dytrych

Tento předmět chápu jako jakýsi úvod do studia knihovnictví a jeho význam a roli v kurikulu studijního oboru vidím zejména v úvodu do studia, pro studenty, kteří se původně studiu ISK nevěnovali.

Nevím, do jaké míry je předmět přínosný pro studenty, kteří absolvovali na KISKU bakalářský studijní program, ale pro mě, jakožto studenta původem z technické školy, představoval značné množství nových informací, a to zejména část přednášená panem profesorem Kylouškem, která se věnovala historickému vývoji literatury, což pro mě byl vhled do naprosto nové problematiky, neboť jsem literární teorii nebyl do teď nijak poznamenan. Kromě samotného vývoje krásné literatury, se pan profesor věnoval i tématům jako je například autorství a jeho vývoj nebo kulturní kapitál.

Oproti tomu druhá část, která byla vyučována paní doktorkou Mazáčovou, ve které byly probírány základní knihovní procesy a postupy, jejich historický vývoj a nastínění budoucnosti, byla již mnohem srozumitelnější, neboť pro mě nepředstavovala tak abstraktní téma, jako samotná literární teorie. Za velmi přínosné a zajímavé bych v této části označil zejména přednášku pana Daniela Bechného, který působí jako ředitel Studijní a vědecké knihovny Plzeňského kraje. Tato přednáška se věnovala vývoji knihovního zákona a jeho aplikace v praxi, dále pak například postavení knihoven ve společnosti a vizi jejich fungování v budoucnu.

Posledním blokem pak byly přednášky vedené pane doktorem Škyříkem, které se věnovali aktuálním trendům v knihovnictví a v kreativních průmyslech a zajímavým novým technologiím, které s tímto tématem souvisí. Velmi zajímavá byla jeho druhá přednáška, ve které se věnoval otevřeným dílnám a jejich propojení s knihovnami. Toto byla část, která mě opravdu velmi překvapila, neboť spojení otevřených dílen a knihoven pro mě byla novinka i přes to, že komunita okolo otevřených dílen v ČR mi není cizí a částečně jsem se i podílel na organizaci prvního Makers Fairu v České republice. Fenomén otevřených dílen bych si tedy dovilil rozebrat o něco více v následující části.

Určit kde má počátek dnes velmi rychle rozvíjející se fenomén otevřených dílen je velmi složité, možná i nemožné, neboť prakticky není možné definovat, co přesně můžeme označit za otevřenou dílnu.

Úplný počátek myšlenky otevřené dílny pravděpodobně začíná někde v DIY (do it yourself) scéně a následnému vzniku takzvaných „Hackerspace“ v devadesátých letech minulého století, což jsou komunitní dílny, které se z počátku zaměřovali zejména na počítačovou vědu a elektrotechniku, ale postupně začali přibírat další obory jako je například biologie. (1) První světovou dílnou tohoto typu byl Berlínský c-base, který byl otevřen v roce 1995 (1), v České republice byl pak první hackerspace Brmlab, který začal fungovat v Praze v roce 2010 (2). Tyto dílny však slouží primárně svým členům a nejedná se tak o skutečné otevřené dílny, byť většinou nebývá problém stát se jejich členem.

Velkým milníkem pro další vývoj na poli otevřených dílen bylo vytvoření koncepce tzv. „Fablabu“ na technické univerzitě v Massachusetts v roce 2001. Koncepce Fablabu spočívá ve vytvoření sítě komunitních dílen, které mají základní vybavení pro vědeckou práci, vybavení pro precizní práci a také vybavení pro prototypování (3).

Vznik Fablabů zaštiťuje organizace The Fab Foundation, která předepisuje potřebné vybavení, které dílna potřebuje mít, aby se mohla stát Fablabem, dále pak řeší koordinaci mezi jednotlivými dílnami, výměnu dat a poskytuje přehled dostupného vybavení napříč dílnami, aby bylo možné využít jejich potenciál. (4) V české republice momentálně funguje FabLab v rámci Jihomoravského inovačního centra. Vzhledem k tomu, že Fablaby jsou velmi úzce spjaty s akademickým prostředím a skladba jejich vybavení je spíše orientována výzkum v oblasti elektroniky a počítačové vědy, je jejich využití částí veřejnosti limitované, byť se již jedná o otevřené dílny.

Jak hackerspacey, tak FabLaby jsou však pouze podmnožinou takzvaných MakerSpaců, což je relativně nové označení pro společný pracovní prostor, který slouží ke vzdělávání, rozvíjení kreativity a výzkumu bez ohledu na věk, vzdělání anebo obor. (5)

Makerspacey jsou spjaty s hnutím takzvaných „Makerů“, v českém jazyce by se dalo mluvit o „Domácích kutiloch“. Toto hnutí vzniklo původně v USA, kde byl v Kalifornii v roce 2006 uspořádán první Maker faire, což je festival, který sám sebe označuje jako „Rodinný festival vynálezů, kreativity a vynalézavosti.“ (6). V následujících letech se tento festival rozšířil do celého světa a v roce 2018 i do České republiky (7). Postupně se nedílnou součástí festivalu stala právě komunita makerů, která se pod patronátem tohoto festivalu sdružuje.

Festival samotný je koncipován jako showcase veletrh, kde kromě technologických společností mohou své výrobky, či vynálezy vystavovat i kutilové, je zde také kladen velký důraz na praktickou stránku věci, kdy návštěvníci festivalu mají možnost si vystavované projekty vyzkoušet, případně i něco sami vyrobit.

Celkově pro mě byl předmět přínosným úvodem do studia na KISKu, neboť jak jsem již zmínil v úvodu, má předchozí studia byla čistě technického zaměření a tento předmět mi pomohl v pochopení základní problematiky knihovnictví a literatury. Za mírně problematické považuji přednášky pana profesora Kylouška a absenci prezentací, neboť v rámci online výuky je velmi komplikované se orientovat v promítaných textech, ale to je možná problém, který je ryze na mé straně, neboť předmět tohoto typu jsem měl ve škole poprvé a styl přednášení je tak pro mě velmi nezvyklý, myšleno ve srovnání s klasickou přednáškou například na téma Pružnost a pevnost.

## Bibliografie

1. **Tattersfield, Kate.** What Is A Hackerspace? Key Industry Terms Explained. *Allwork*. [Online] Allwork.Space News Corporation, 2019. [Citace: 7. 1 2022.] <https://allwork.space/2019/08/what-is-a-hackerspace-key-industry-terms-explained/>.
2. **Brmlab.** Hackerspace Prague. *brmlab*. [Online] 2020. [Citace: 09. 1 2022.] <https://brmlab.cz/start>.
3. **Babtiste, Jean.** A brief history of Fablabs. *Medium*. [Online] A Medium Corporation, 2017. [Citace: 9. 1 2022.] <https://medium.com/@jeanbaptiste/a-brief-history-of-fablabs-bfe67fdcb68e>.
4. **The Fab Foundation.** Getting started with Fab labs. *fabfoundation*. [Online] The Fab Foundation, 2022. [Citace: 9. 1 2022.] <https://fabfoundation.org/getting-started/#fablabs-full>.
5. **Miller, Andrew.** What is a makerspace? *Makerspaces.com*. [Online] Makerspaces.com, 2021. [Citace: 9. 1 2022.] <https://www.makerspaces.com/what-is-a-makerspace/>.
6. **Make Community, LLC.** Maker Faire A Bit of History. *Makers Faire*. [Online] Make Community, LLC, 2022. [Citace: 9. 1 2022.] <https://makerfaire.com/makerfairehistory/>.
7. **Kužník, Jan.** Jeho malovaná vejce pobavila i Shakiru, teď chystá velké setkání kutilů. *iDnes*. [Online] 22. 3 2018. [Citace: 9. 1 2022.] [https://www.idnes.cz/technet/internet/maker-faire-2018-praha-prague-kutil-kutilstvi-zabava-pro-rodina-s-detmi.A180319\\_105914\\_sw\\_internet\\_kuz](https://www.idnes.cz/technet/internet/maker-faire-2018-praha-prague-kutil-kutilstvi-zabava-pro-rodina-s-detmi.A180319_105914_sw_internet_kuz).