

Bogdan Zeler

Uniwersytet Śląski w Katowicach

 <https://orcid.org/0000-0002-5002-1622>



Studia Etnologiczne i Antropologiczne, t. 21, nr 1
ISSN 2353-9860 (czasopismo elektroniczne)
<http://doi.org/10.31261/SEIA.2021.21.01.07>

Media Web 2.0 a edukacja „ku mediom”*

Media Web 2.0 and education “towards the media”

Abstract: Bogdan Zeler’s aim in this article is to indicate the most important issues that should be addressed within the framework of contemporary media education. As his point of departure, Zeler has chosen the reflections of the American media expert and communication theoretician Paul Levinson on the phenomenon of the new new media and the communication shifts caused by them and necessitating significant changes in all areas of human activity. Zeler draws attention to the role of the experience acquired when performing the new activities and during the immersion in the online world. He also draws attention to the special place assigned in this process to young people, whose way of seeing the world becomes dominant both through and in the internet. Zeler refers to the insights of researchers concerning the user of the new new media, the characteristics of Man 2.0 and of Democracy 2.0. After Tadeusz Miczka, Zeler regards education “towards the media” as the most essential task of contemporary education, its aim being the shaping of optimal (appropriate) communication behaviors related to the responsible use of new new media.

Keywords: new new media, cypherpunks, Man 2.0, Democracy 2.0, infotainment, education “towards the media”

Słowa kluczowe: nowe nowe media, *cypherpunks*, Człowiek 2.0, Demokracja 2.0, *infotainment*, edukacja „ku mediom”

Truizmem jest stwierdzenie, że w dzisiejszych czasach nasze życie uzależnione jest od mediów. Ustalenia dokonane przez przedstawicieli szkoły związanej z uniwersytetem w Toronto i sygnowanej nazwiskami badaczy tego formatu, co Harold Innis, Marshall McLuhan czy Derrick de Kerckhove, w pełni o tym przekonują. Szczególnego wymiaru kwestie te nabierają w kontekście pojawienia się nowych nowych mediów, by użyć terminu zaproponowanego przez Paula Levinsona. Zjawiska te przez innych badaczy nazywane są mediami społecznościowymi. Web 2.0 bywają też określane jako sztuka ekranowana. Wszystkie te pojęcia odnoszą się do nowego sposobu uczestniczenia w kulturze, który w odróżnieniu od kultury „nowych mediów” nie polega na konsumpcji artefaktów (książek, filmów, wystaw etc.), ale zakłada aktywny

* Źródło finansowania badań przedstawionych w artykule: badania wykonane w ramach pracy własnej.

udział wszystkich uczestników aktu komunikacyjnego w procesie twórczym¹. Jednym z głównych pytań, jakie wiążą się z problematyką współczesnych przesunięć komunikacyjnych implikujących istotne zmiany we wszystkich obszarach aktywności ludzkiej pozostaje to, jakie w erze mediów Web 2.0 są zadania edukacji. Czy dzisiejsza rzeczywistość edukacyjna ma stanowić nowy rewolucyjny rozdział w procedurach związanych z nauczaniem i uczeniem się? A może chodzi o realizację dobrze znanych celów kształcenia, jednak w radykalnie innych okolicznościach i za pomocą nowych narzędzi?

Kultura nowych nowych mediów

Levinson stwierdza, że nowe nowe media mają charakter społecznościowy. Przykłady takich zachowań charakterystycznych dla społeczności internetowych odnaleźć można w działaniach osób komentujących wpisy na blogach, działalności edytorów Wikipedii, wymianie sądów na Facebooku, kreowaniu awatarów w Second Life etc. W przywołanej książce Levinson definiuje kategorie nowych nowych mediów, wskazując na:

- pismo, dźwięk, audiowizualność, fotografię i ich znaczenie w procesie komunikacji;
- informację, która jest celem, a nie formą przekazu tych mediów;
- media społecznościowe (Facebook, My Space, Twitter);
- blogi, podcasty, wideokasty, jako typy działań właściwe dla tych mediów;
- powiązanie tych mediów z jednej strony ze sferą polityki, a z drugiej ze sferą rozrywki;
- sprzęt i oprogramowanie;
- kontrolę tych mediów i próby ich ocenzenia².

Nowe nowe media zdają się przestrzenią, w której powstaje nowa kultura. Można stwierdzić, że świat takiej otwartej kultury kształtowany jest nie tylko przez twórców, ale w dużej mierze także przez dotychczasowych odbiorców, którzy dokonują komentujących wpisów na blogach, tworzą kanony czytelnicze czy muzyczne (np. budują własne listy odtwarzanych utworów), biorą udział w tworzeniu instalacji artystycznych czy w formach masowych działań, takich jak flash mob, współtworzą teksty literackie, jak w przypadku tzw. multipoezji.

Nowe formy uczestnictwa w kulturze zacierają więc różnice między profesjonalistami i amatorami (dobrym przykładem może tu być dziennikarstwo uczestniczące). Każdy może stać się twórcą. Dzisiaj nadeszła

1 S. Michalczyk, *Spółczesność medialna. Studia z teorii komunikowania masowego*, Wydawnictwo Naukowe „Śląsk”, Katowice 2008, s. 10 i nast.

2 P. Levinson, *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, WAM, Kraków 2010, s. 17–21.

bowiem era tzw. prosumpcji, w której tradycyjny podział na produkcję i konsumpcję, wyznaczający role społeczne, przestaje obowiązywać, a systemy produkowania różnych dóbr w Sieci stały się domeną użytkownika – konsumenta i producenta zarazem³. W związku z tym pojawia się jednak wiele zagrożeń, związanych z problemami określenia swojej tożsamości z jednej, a próbami naruszenia jej granic przez innych uczestników internetowej komunikacji – z drugiej strony.

Te zachodzące na naszych oczach zmiany powodują, że powinniśmy także zadać pytanie o nowe kompetencje z nimi się wiążące. Odpowiedź można sprowadzić do jednej kompetencji kluczowej, jaką jest doświadczenie. Doświadczenie nabywane w trakcie owych nowych działań, w czasie zanurzenia w sieciowym świecie. Dlatego też szczególne miejsce w tym procesie przypada ludziom młodym, których sposób widzenia świata staje się poprzez internet i w internecie dominujący. Na naszych oczach rodzi się kultura generacji Facebooka.

Multitasking i nowe zachowania komunikacyjne

Wszystkie te nowe możliwości każą nam postawić pytanie o to, kim jest użytkownik nowych nowych mediów, czym charakteryzuje się Człowiek 2.0. Wydaje się, że kluczowym pojęciem służącym temu opisowi jest multitasking (wielozadaniowość). Jest to jedna z podstawowych kompetencji multimedialnych. Tradycyjnie rozumiemy to jako możliwość wykonywania wielu operacji jednocześnie, zazwyczaj na wielu programach. Przykładem może być przeglądanie książki adresowej podczas pisania maila oraz jednoczesne zerkanie w kalendarz, czy mamy wolną chwilę w wybranym dniu. Użytkownicy mediów jednocześnie śledzą wydarzenia, słuchają muzyki, wysyłają wiadomości, dyskutują na czacie, tworzą komentarze, używają komunikatorów czy oglądają filmy. Szczególny wymiar ma to zjawisko w świecie portali społecznościowych, gdzie jednocześnie śledzi się informacje zamieszczone na profilach znajomych, bierze udział w grach społecznościowych, korzysta z multimediiów etc. Doba dla uczestników takiej komunikacji mierzona ich działaniami liczy około 40 godzin⁴. To, co obecnie jest najczęściej przedstawiane jako multitasking, to *fast app switching*, czyli szybkie przełączanie się pomiędzy aplikacjami. Wystarczy dwa razy szybko kliknąć przycisk Home i otwiera się lista niedawno używanych programów. Wybór jednego z nich natychmiast przenosi nas do niego, bez konieczności odwiedzania głównego ekranu.

3 P. Siuda, T. Żaglewski, *O potrzebie odkrycia trzeciej drogi w badaniach prosumpcji*, w: *Prosumpcja: pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, red. P. Siuda, T. Żaglewski, Katedra, Bydgoszcz 2014, s. 11.

4 E. Bendyk, *Bunt sieci*, Polityka Spółdzielnia Pracy, Warszawa 2012, s. 169.

Środowisko Web. 2.0 to sfera impulsywnych powrotów, świat wymuszonej natychmiastowości, życie jego uczestników sprowadza się do ciągłego pozostawiania cyfrowych śladów. Można zaobserwować powszechne, bo dotyczące ponad 30% użytkowników tych mediów, zjawisko jednoczesnego korzystania przynajmniej z dwu urządzeń. Na przykład podczas oglądania filmu na jednym ekranie korzystają oni z drugiego urządzenia (np. tabletu) do poszukiwania wiadomości o oglądanym filmie, a za pomocą trzeciego (np. smartfona) korespondują na czacie z inną osobą oglądającą ten sam film.

W wyniku multitaskingu uczestnicy procesu komunikacji podejmują działania mające na celu ich przyspieszenie, a tym samym oszczędność czasu. Możemy do nich zaliczyć stosowanie skrótów klawiszowych, tworzenie zakładek do stron internetowych, autoryzowanie przestrzeni sieciowej, synchronizację skrzynek mailowych, dbałość o szybkość łącza. Nierzadkie jest też jednoczesne korzystanie z dwu monitorów. Sprzyjają temu nowe rozwiązania technologiczne, zwłaszcza upowszechnienie się smartfonów i tabletów. Na urządzeniach tych można przeglądać internet podczas rozmowy czy też wyjść z czatu, zanim wysłała się wiadomość. Często zdarza się jednak, że mimo posiadania tych nowoczesnych urządzeń korzystamy równoległe z bardziej tradycyjnych.

Demokracja 2.0

Pod wpływem nowych mediów zmienia się tradycyjne widzenie świata. Przykładem są zmiany, jakim podlega kategoria czasu. „Wielkie narracje”, o których pisał Jean-François Lyotard, charakterystyczne dla naszej kultury, zostały zastąpione przez wiele „mikronarracji”, które przechowywane są w pamięci serwerów. Serwery zapamiętują nasze historie, jednocześnie je unieruchamiają w czasie, a dialog czynią kakofonią głosów. Zatrzymując czas, serwery pozbawiają człowieka związanego z nim dziedzictwa kulturowego. Wszystkie te zmiany każą nam na nowo przemyśleć odpowiedzi na pytania o istotę czasu i jego znaczenie w kontekście pojawienia się nowych mediów.

W ostatnich kilku latach mamy także do czynienia ze wzrastającym poziomem dyskusji nad pojęciem demokracji w Sieci⁵. Dyskusja ta wiąże się oczywiście z takimi zdarzeniami, jak opublikowanie tajnych materiałów przez Juliana Assange’a i tzw. afera WikiLeaks, a następnie podanie do publicznej wiadomości tajnych informacji o sieciowej inwi-

5 B. Dobek-Ostrowska, *Miejsce i rola mediów masowych w systemach demokratycznych*, w: *Media masowe w systemach demokratycznych*, red. B. Dobek-Ostrowska, Dolnośląska Szkoła Wyższa Edukacji Towarzystwa Wiedzy Powszechnej, Wrocław 2003, s. 14–40.

gilacji (Prism). W tej sferze mieści się także wielka kampania prowadzona w ramach sporu o ACTA, na rzecz obrony wolności dostępu do informacji w internecie, zakazu cenzurowania Sieci i swobodnej wymiany zasobów sieciowych. Z jednej strony w dyskusji tej obserwujemy postawy przedstawicieli świata polityki zmierzających do utajnienia lub ograniczenia dostępu do owych informacji, z drugiej zaś strony – działania ruchu *cypherpunks*, grupującego aktywistów promujących masowe korzystanie z silnej kryptografii, jako sposobu zabezpieczenia podstawowych wolności przed zakusami środowisk politycznych, które z internetu uczynić chcą środowisko zachowań totalitarnych.

Zwolennicy tej ostatniej postawy podkreślają, że Sieć jest miejscem szczególnie sprzyjającym systemom autorytarnym, które dążą do decydowania o tym, czego ludzie mogą się dowiedzieć i z kim mogą się komunikować. Systemy te dążą do wywołania w Sieci atmosfery strachu, zagrożenia różnymi niebezpieczeństwami. W ten sposób w dostępie do informacji powstają ograniczenia, na które użytkownicy internetu wyrażają osobiste przyzwolenie. Taki charakter ma także działalność wielkich graczy na rynku komunikacji, takich jak Google czy Facebook, w których ręce oddajemy decyzję o tym, jakie informacje do nas docierają i co dzieje się z informacjami wytwarzanymi przez nas: „[...] mamy zupełnie scentralizowany Facebook, Twitter także. Google też. Wszystko w USA, wszystko kontrolowane przez tego, kto kontroluje siły przysmusu” – stwierdza Julian Assange⁶.

Takim zachowaniom wymierzonym w demokrację sprzyja również wymiar techniczny komunikacji sieciowej. Wielkie serwisy społecznościowe jak Facebook czy Twitter, dzięki swojemu zasięgowi, stają się pokusą dla komunikujących się, którzy powierzają im dostęp do swych danych osobowych. Podobne znaczenie należy przypisać gromadzeniu danych w chmurze. Wszystkie te udogodnienia zdają się sprzyjać naszej wymianie myśli i demokratyzacji społeczeństw, pociągają jednak za sobą możliwość inwigilacji i ograniczenia dostępu do informacji. Zachowaniom takim sprzyja również struktura Sieci, skupienie większości znaczących serwerów w rękach wielkich korporacji i decydentów. Przestrzegając przed tymi zagrożeniami, zwolennicy *cypherpunks* stwierdzają, że w ich działaniach:

[...] nie chodzi więc o polityczną rewolucyjną awangardę, lecz raczej o kierowanie poprzez system polityczny tej nowej umiejętności wyrażania siebie, którą dysponuje każdy z nas, o kierowanie jej w stronę dzielenia się myślami, uczestniczenia w wymianie wiedzy bez przynależności do partii politycznej, korporacji medialnej lub jakiegokolwiek

6 J. Assange, *Cypherpunks. Wolność i przyszłość Internetu*, tłum. M. Machnik, Helion/ Editio, Gliwice 2013, s. 87.

scentralizowanej struktury, której potrzebowałeś w przeszłości, jeśli chciałeś móc wyrazić swoje zdanie⁷.

Demokracja 2.0 rodzi się na naszych oczach. Jej charakter określają dziś wielcy internetowi gracze, politycy, jak również zwyczajni użytkownicy internetu. Otwarte pozostaje pytanie o jej przyszły kształt.

Przepływy i kultura rozrywki

Manuel Castells zwracał uwagę, że wraz ze zmianami uczestnictwa w świecie komunikacji cyfrowej zmianie ulega przestrzeń antropologiczna. Przestrzeń przepływów zastępuje przestrzeń miejsca. Stwierdził, że społeczeństwo jest zorganizowane wokół przepływów: przepływów kapitału, przepływów informacji, przepływów technologii, przepływów organizujących interakcję, przepływów dźwięków i symboli. Przepływy są nie tylko jednym z elementów organizacji społecznej; są ekspresjami procesów dominujących w naszym życiu gospodarczym, politycznym i symbolicznym⁸.

Skutkiem owych przepływów jest przeniesienie naszego życia w przestrzeń Sieci. Komunikacja zastępuje koordynację czasoprzestrzenną. Uczestnicy procesu komunikacji organizują wydarzenia, które mają miejsce jedynie w przestrzeni cyfrowej, grupując użytkowników portali społecznościowych. Na przykład na Facebooku można organizować wydarzenia i deklorować chęć wzięcia w nich udziału. Niektóre z nich przenoszą się do świata rzeczywistego, jak w przypadku flash mobów. Często jednak wydarzenie ma charakter czysto sieciowy. Przykładem mogą być sieciowe spotkania młodzieży przyjętej do nowej szkoły. Uczniowie spotkają się w Sieci wcześniej niż następuje to w rzeczywistości.

Wydaje się, że współczesny człowiek egzystuje pod wpływem dwu paradygmatów. Pierwszy z nich sprowadzić można do pojęcia – rozposzechnionego za sprawą Castellsa – „społeczeństwo informacyjne”, odnoszącego się do społeczeństwa, w którym najwyższą wartość stanowi wytwarzana, pobierana, przetwarzana i udostępniana informacja. Zwieńczeniem tego paradygmatu jawi się społeczeństwo wiedzy, zarządzające sferą informacji przez ekspertów. Drugi paradygmat wywodzi się z tradycji badań Johana Huizingi i jego kategorii *homo ludens*. Informacja i zabawa to pojęcia kluczowe dla człowieka XXI wieku.

Infotainment to w wąskim znaczeniu tego słowa gatunek dziennikarski łączący sfery informacji i rozrywki. Takie formy jak teleturnieje,

⁷ Ibidem, s. 95.

⁸ M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Marody et al., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 412.

reality show są tu klasycznym przykładem. Infotainment może stać się także – metaforycznie rzecz ujmując – pojęciem opisującym współczesną rzeczywistość medialną, która podlega powszechnie obowiązującemu procesowi tabloidyzacji⁹. Różnica między tym, czym jest informacja, a tym, czym jest sfera rozrywki, podlega przesunięciu czy wręcz zatarciu, o czym przekonuje nas świat współczesnej reklamy. Proces ten zostaje wzmocniony przez rewolucję cyfrową w mediach, dzięki której informacja znajduje się w zasięgu wszystkich użytkowników mediów, lecz sposób jej wykorzystania i wartościowania znany jest tylko nielicznym. Nowe urządzenia, takie jak tablety, smartfony, jeszcze ten proces potęgują. Media Web 2.0 – Twitter, Facebook – stały się miejscem powstania i szerzenia fake newsów, postprawdy. Świat gier internetowych, świat wirtualnej rzeczywistości stawia pod znakiem zapytania charakter informacji, które do nas docierają. Wreszcie rodzi się pytanie o to, w jakim stopniu rewolucja, jaką jest pojawienie się sztucznej inteligencji, zmieni nasz stosunek do informacji i rozrywki. Czy pozostanie nam jedynie sfera zabawy, a zarządzanie informacją pozostawimy maszynom? Wydaje się, że odpowiedź na te kwestie jest najważniejszym w tej chwili zadaniem stojącym przed naukami humanistycznymi, w tym zwłaszcza naukami o kulturze.

Edukacja „ku mediom”

Wskazane zjawiska dotyczące przesunięć w zakresie komunikacji, polityki, szeroko rozumianej kultury każą postawić pytanie o ich edukacyjny wymiar. Z jednej strony wypada się cieszyć, że Sieć w tych wszystkich przypadkach stała się źródłem potrzebnych informacji i miejscem wymiany komunikacyjnej, platformą dialogu poprzez- i międzykulturowego, co należy uznać za jej zaletę. Z drugiej strony jednak pojawiają się pytania, czy rzeczywiście wszystkich tych informacji musieliśmy w Sieci właśnie szukać, czy komunikacja zapośredniczona przez media może zastąpić tę „twarzą w twarz”. Tak by było z pewnością najłatwiej i najszybciej, ale należy zwrócić uwagę na to, co być może za sprawą tego ułatwienia umknęłoby naszej uwadze.

Przenosząc życie do Sieci, straciliśmy wolność wyboru, część naszych praw, prywatność, wolność słowa, pracę, transparentność, a także paradoksalnie możliwość wolnego dostępu do informacji i uczestnictwa w kulturze. Przykładem są zmiany, jakim ulegają nasze „przeformatowane” mózgi, co skutkuje na przykład brakiem umiejętności lektury

9 M. Lisowska-Magdziarz, *Media powszednie. Środki komunikowania masowego i szerokie paradygmaty medialne w życiu codziennym Polaków u progu XXI wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 160–161.

linearnej dłuższych tekstów. Użytkownicy nowych nowych mediów są bombardowani nieustannie informacjami, zaczynają traktować je wszystkie w jednakowy sposób, nie potrafią dokonywać ich hierarchizacji ani selekcji tych, które niosą z sobą element prawdy.

W Sieci musimy podejmować samodzielne wybory według zasad dla niej właściwych. To one rozstrzygają niejednokrotnie o naszej tożsamości, przyjętym sposobie oceny drugiego człowieka, sposobie zachowania i reagowania. Wchodząc w Sieć, zostawiamy w niej swoje ślady, a nie zawsze pamiętamy o swoim bezpieczeństwie. Zachodzące zmiany są coraz szybsze, zagrożenia dla naszej suwerenności się potęgują. Zadaniem nowej edukacji medialnej powinny się stać działania służące wypracowaniu kompromisu między naszym życiem w świecie realnym i cyfrowym.

Przedmiotem dyskusji powinien stać się zakres swobody, jaką w Sieci wobec siebie i innych przyjmujemy. Wiązać należy to z poczuciem ryzyka, jakiego w cyfrowym świecie doświadczamy. Konieczne wydaje się uświadomienie użytkownikom Sieci rachunku zysków i strat wynikających z obecności w cyfrowym świecie. Szerokie pole dla działań edukacyjnych otwiera się w związku z pozostawianiem w Sieci naszych danych, których utrata lub wykorzystanie przez inne osoby może w istotnym stopniu odcisnąć swój ślad w naszym realnym życiu.

Człowiek współczesny doświadcza aktualnie przemian, jakim podlega szeroko rozumiana refleksja humanistyczna w dobie ponowoczesności. Wpływają one na wiele uwarunkowań procesu edukacyjnego. Wszystko to sprawia, że trzeba na nowo określić zadania edukacji medialnej, która musi być rozumiana jako edukacja „ku mediom”, a także, jak pisze Tadeusz Miczka: „z mediami i przez media”¹⁰. Zmieniło się tradycyjne rozumienie nauczania, postrzegane jako przekazywanie wiedzy i wartości właściwych starszym pokoleniom – pokoleniu wchodzącemu w życie. Dziś to młodzi lepiej rozumieją procesy sieciowe, jednak nie potrafią właściwie „osadzić” ich w sferze wartości. Edukacja medialna powinna zatem zawierać się w szerszym polu – edukacji kulturowej, której celem będzie przygotowanie młodych ludzi do życia w kulturze, krytycznego analizowania i interpretowania jej wytworów, wartościowania oraz kreatywnego tworzenia własnych dzieł¹¹.

Zadaniem edukacji medialnej staje się opisanie komunikacyjnych, społecznych, technologicznych przemian współczesności, ich interpretacja i wpisanie w kontekst aksjologiczny, a następnie wskazanie sposobów

¹⁰ T. Miczka, *Edukacja do mediów i o mediach oraz z mediami i przez media, czyli oswajanie technocodzienności*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J. Budzik, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 23.

¹¹ I. Copik, *Laboratorium (nie)możliwości. Spojrzenie na kondycję edukacji medialnej jako edukacji kulturowej we współczesnej szkole*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J. Budzik, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 44.

kształtowania optymalnych (właściwych) zachowań komunikacyjnych, związanych z odpowiedzialnym użytkowaniem nowych mediów.

Bibliografia

- Assange J., *Cypherpunks. Wolność i przyszłość Internetu*, tłum. M. Machnik, Helion/Editio, Gliwice 2013.
- Bendyk E., *Bunt sieci*, Polityka Spółdzielnia Pracy, Warszawa 2012.
- Castells M., *Spółczesność sieci*, tłum. M. Marody et al., Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Copik I., *Laboratorium (nie)możliwości. Spojrzenie na kondycję edukacji medialnej jako edukacji kulturowej we współczesnej szkole*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J. Budzik, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 41–62.
- Dobek-Ostrowska B., *Miejsce i rola mediów masowych w systemach demokratycznych*, w: *Media masowe w systemach demokratycznych*, red. B. Dobek-Ostrowska, Dolnośląska Szkoła Wyższa Edukacji Towarzystwa Wiedzy Powszechniej, Wrocław 2003, s. 14–46.
- Levinson P., *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, WAM, Kraków 2010.
- Lisowska-Magdziarz M., *Media powszednie. Środki komunikowania masowego i szerokie paradygmaty medialne w życiu codziennym Polaków u progu XXI wieku*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Michalczyk S., *Spółczesność medialne. Studia z teorii komunikowania masowego*, Wydawnictwo Naukowe „Śląsk”, Katowice 2008.
- Miczka T., *Edukacja do mediów i o mediach oraz z mediami i przez media, czyli osvajanie technocodzienności*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J. Budzik, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 23–40.
- Siuda P., Żaglewski T., *O potrzebie odkrycia trzeciej drogi w badaniach prosumpcji*, w: *Prosumpcja: pomiędzy podejściem apokaliptycznym a emancypującym*, red. P. Siuda, T. Żaglewski, Katedra, Bydgoszcz 2014, s. 7–21.

.....

Bogdan Zeler, kulturoznawca, literaturoznawca i medioznawca, profesor nauk humanistycznych, wykładowca Uniwersytetu Śląskiego w Instytucie Nauk o Kulturze, którego był dyrektorem w latach 2005–2012. Autor ośmiu książek, poświęconych problematyce związanej z literaturą współczesną i naukami o religii. Badacz nowych mediów.

.....