

Spis treści:

Spis ilustracji

Spis studiów przypadku

Biografie autorów

Przedmowa do drugiego wydania

Wstęp

Cel książki

Nasze podejście

Historyczny wymiar książki

Szersze spojrzenie na kulturę i technikę

Układ książki

Jak korzystać z książki

Części książki

Część 1. **Nowe media i nowe technologie**

1.1 Nowe media: czy wiemy, czym są?

1.2 Charakterystyka nowych mediów: niektóre z kluczowych pojęć

1.3 Zmiana i ciągłość

1.4 Różne ujęcia historyczne

1.5 Kto był niezadowolony ze starych mediów?

1.6 Nowe media: czynnik kształtujący czy kształtowany?

Bibliografia

Część 2. **Nowe media i kultura wizualna**

2.1 Co się stało z wirtualną rzeczywistością?

2.2 Kultura wirtualna i wizualna

2.3 Cyfrowy świat wirtualny

2.4 Historia immersji

2.5 Perspektywa, aparat fotograficzny, oprogramowanie

2.6 Świat obrazów wirtualnych/obrazy świata wirtualnego

2.7 Kino cyfrowe

Bibliografia

Część 3. **Użytkownicy sieci a ekonomia**

3.1 Wprowadzenie

3.2 Czym jest Internet?

3.3 Historia badań nad siecią

3.4 Ekonomia a kultura mediów sieciowych

3.5 Ekonomia polityczna

3.6 Społeczne formy nowych mediów

3.7 Ograniczenia wpływów komercyjnych

3.8 Globalizacja, neoliberalizm i Internet

3.9 Wykluczenie cyfrowe

3.10 Wzrosty i spadki w gospodarce informacyjnej

3.11 Prawa własności intelektualnej jako czynniki determinujące i podlegające determinacji

3.12 Muzyka jako nowe medium

3.13 "Długi ogon"

3.14 Wirusy umysłu

3.15 Fragmentaryzacja i konwergencja

- 3.16 Wiki-światy i Web 2.0
- 3.17 Internetowe tożsamości i społeczności
- 3.18 Anonimowość
- 3.19 Poczucie przynależności
- 3.20 Życie w interfejsie
- 3.21 Internet a sfera publiczna
- 3.22 Zawartość tworzona przez użytkowników: teraz każdy jest fanem
- 3.23 YouTube i media posttelewizyjne?
- 3.24 Podsumowanie
- Bibliografia

Część 4. Nowe media w życiu codziennym

- 4.1 Życie codzienne w cyberprzestrzeni
- 4.2 Życie codzienne w zmediatyzowanym domu
- 4.3 Technika w życiu codziennym
- 4.4 Codziennosc człowieka postludzkiego: nowe media i tożsamość
- 4.5 Gry
- 4.6 Podsumowanie: codzienna cyberkultura
- Bibliografia

Część 5. Cyberkultura: technologia, natura i kultura

Wstęp

- 5.1 Cyberkultura i cybernetyka
- 5.2 Ponowne spojrzenie na determinizm: fizykalizm, humanizm i technologia
- 5.3. Technologie biologiczne - historia automatów
- 5.4 Teorie cyberkultury Bibliografia
- Glosariusz
- Indeks nazwisk
- Indeks rzeczowy