

Iwona Grodź

ORCID: 0000-0003-0151-6909

Polskie Towarzystwo Badań nad Mediami i Filmem

## Streaming *versus* edukacja

### O jakości i uważności w edukacji oraz streamingu

Streaming *versus* education

About quality and mindfulness in education and streaming

#### Abstract

Education and streaming – this is a combination of technology and pedagogy that is transforming the way we learn and teach others. Streaming – the live transmission or sharing of video content over the Internet – offers new opportunities for education, both formal and informal. The purpose of the essay is to point out several key aspects of this connection that allow us to reveal both the advantages of education via streaming and its disadvantages. Research question: Is streaming really an effective educational method? By enabling free contact with any amount of content, does it create orders of production and reception subject to educational, economic and even ideological requirements to the same extent? Methodology: analysis of scientific discourse on the topic under study.

#### Keywords

streaming; education; mindfulness; quality

*Podwójna wszystkich zmysłów prawda –  
przez oczy idzie karawana obrazów  
są jak widok w wodzie  
i między czernią między bielą  
kolorów sypie się niepewność  
i chwieje się w powietrzu czystym  
nasz wzrok jest lustrem albo sitem*

*przez który sączy się po kropli  
wilgotnych oczu chwiejna mądrość  
(...)*

Zbigniew Herbert, *Dotyk*<sup>1</sup>

## Wstęp

Niezaprzeczalnym faktem jest, że obrazy, dźwięki i słowa poddawane są nieustannie procesom mediatyzacji. Trudno też zaprzeczyć tezie, która wskazuje na, częściowo zeń wynikające, zagrożenia wolności i bezpieczeństwa jako dominujące pośród opisu, analizy, diagnozy współczesnych transmedialnych i multimodalnych narracji i dyskursów.

W tym miejscu warto przypomnieć, że badacze wyodrębniają zwykle trzy sposoby pojmowania korelacji techniki ze społeczeństwem. Pierwszy odsyła do metafory lustra. Sprowadza się do uznania, że życie społeczne jest poniekąd odbiciem techniki albo synergicznym układem mieszania tego, co ludzkie i (post)ludzkie. Druga tendencja podkreśla wyraźny dychotomiczny podział w relacjach technika vs społeczeństwo. Ta pierwsza jest w pełni autonomiczną siłą, która staje się narzędziem służącym człowiekowi. Ostatnia perspektywa zakłada ambiwalentny i jednocześnie gradacyjny stopień zależności między tym, co społeczne, a tym, co związane z technicyzacją. W każdym z tych wariantów kwestie przejmowania dominacji czy transformacji w obrębie poczucia bezpieczeństwa czy wolności, choć są wskazywane, nie zostają zwykle wystarczająco opisane. Zapomina się na przykład, że społeczeństwo usieciowione jest w pewnym sensie automatycznie włączane w różnego rodzaju narracje transmedialne. Prowadzi to do tego, że to, co społeczne, staje się „zakładnikiem” różnych platform medialnych (zob. m.in. YouTube, Twitter (X), Facebook i inne). Przy czym każde medium ma swój oddzielny wkład w nasze rozumienie współczesności i jej zagrożeń.

Niezależnie od tych różnic w anglojęzycznych publikacjach transmedialność jest często używana do opisu fenomenu włączania tego, co społeczne, do tego, co techniczne, i *vice versa*. Istotna różnica polega na tym, że dotychczasowe sposoby opisu i narracje zintegrowane nowego typu dzieli: docelowa grupa odbiorców, inny poziom zaangażowania emocjonalnego interlokutorów oraz większa tendencja do nowatorstwa wynikająca z niezależności, która ułatwia prowadzenie eksperymentów, też społeczno-komunikacyjnych. Pomocne w zrozumieniu tych zmian sposobu opowiadania o tym, „co społeczne”, i o tym, „co techniczne” – zdaniem Bruno La-

---

<sup>1</sup> Z. Herbert, *Dotyk*, [w:] *idem, Wiersze zebrane*, red. R. Krynicki, Kraków 2011, s. 84–85.

toura – mogą stać się pojęcia-klucze<sup>2</sup>. Pozwalają one zrozumieć sposób formułowania twierdzeń na temat relacji technologiczne *vs* społeczne i ich transformacji.

Na przykład termin taki jak *asocjacja*, czyli łączenie lub wiązanie, wskazuje na mechanizm szukania podobieństwa w tych dwóch sferach (metafora lustra). Natomiast *substytucja*, czyli zastępowanie, odsyła do idei wymieniania tego, co stare i uznawane za bezużyteczne, na to, co nowe i adekwatniej odpowiadające na aktualne zapotrzebowania (metafora innowacji). Z kolei *translacja*, czyli przekład, sugeruje potrzebę poszukiwania korelatów zjawisk społecznych w innych wymiarach współczesnego świata (metafora włączenia *vs* przystosowania). W taki sposób „to, co społeczne”, staje się zrozumiałe w kontekście tego, co jest „powiązane”, znajduje się w jakichś „relacjach”, a przede wszystkim możliwe jest do opisanie poprzez język – opowiada o rozumieniu wolności, o bezpieczeństwie i o współczesnych zagrożeniach. Fenomen przepływów strumieniowych jest tego najlepszym dowodem.

Sformułowanie dotyczące *jakości uwagi*<sup>3</sup> w kontekście strumieniowania percepcyjnego odnosi się natomiast do zdolności koncentrowania się na zadaniu, osobie lub sytuacji w sposób pełny i zaangażowany. Można ją rozpatrywać w kontekście psychologicznym, edukacyjnym, a także w codziennych interakcjach międzyludzkich. W kontekście edukacyjnym i zawodowym jakość uwagi jest priorytetowa dla efektywnego uczenia się i produktywności. Kluczowe aspekty jakości uwagi obejmują: po pierwsze – *skupienie*, czyli zdolność do utrzymania koncentracji na jednym zadaniu lub temacie bez rozpraszania się; po drugie – *głębłą przetwarzania*, czyli to, jak głęboko przetwarzamy informacje, co może wpływać na naszą zdolność do zrozumienia i ich zapamiętywania; *czas trwania*, tzn. utrzymania wysokiej jakości uwagi. W praktyce oznacza to odpowiedź na pytanie: jak długo możemy utrzymać koncentrację bez przerw. Istotną kwestią jest też *selektywność*, czyli umiejętność wybierania, na czym się koncentrujemy, ignorując nieistotne bodźce; oraz *elastyczność* jakości uwagi, a więc zdolność do przenoszenia uwagi z jednego zadania na inne bez utraty efektywności<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Zob. m.in. na ten temat: B. Latour, *Technologia jako utrwalone społeczeństwo*, przeł. Ł. Afeltowicz, „Avant” 2013, 4(1), s. 17–48; B. Latour, *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przeł. A. Derra, K. Abriszewski, Kraków 2010. Francuski antropolog, socjolog i filozof nauki Bruno Latour (1947–2022) zaproponował trzy mechanizmy: *asocjacja*, *substytucja*, *translacja*, które mogą w istotnym sensie przyczynić się do opisu sieci w taki sposób, żeby zniwelować dychotomię: społeczne *vs* techniczne.

<sup>3</sup> Definiowanie *jakości* należy rozpatrywać w różnych aspektach. W ujęciu filozoficznym ma charakter intuicyjny, niedający się zmierzyć. W aspekcie społecznym definiowana jest na skali użyteczności, a w humanistyce jest rozumiana jako tworzenie odpowiedniej jakości artefaktów, mechanizmów podnoszących poziom kultury w społeczeństwie. Zob. m.in. D.A. Garvin, *Managing quality. The strategic and competitive edge*, New York 1998.

<sup>4</sup> *Uważność* w kontekście streamingu odnosi się do praktyki świadomego i zaangażowanego oglądania treści online zamiast biernego konsumowania treści wideo. Warto wskazać kilka ele-

## Strumieniowanie percepcyjne

Na temat serwisów strumieniowych powstało już sporo prac. Przykładem mogą być choćby często wskazywane publikacje Amandy D. Lotz czy Kevina Sansona oraz Gregory'ego Steirera<sup>5</sup>. Ciągłe jednak niedostatecznie zbadano sposób użytkowania platform pod kątem ich efektywności w spełnianiu funkcji edukacyjnej.

Podobnie jest w Polsce, choć temat strumieniowania percepcyjnego zaistniał już kilka lat temu, to dopiero niedawno zaczęto w sposób bardziej wnikliwy analizować to zjawisko<sup>6</sup>. Obecnie nie ma już wątpliwości, że strumieniowanie percepcyjne jest ważnym oraz kluczowym zagadnieniem dotyczącym zrozumienia charakterystyki zarządzania platformami medialnymi. Żyjemy w epoce streamingu – to niezaprzeczalny fakt. Obecność strumieniowania w kulturze definiuje pokolenie posttelewizyjne. „Pokolenie podłączonych” najczęściej określają trzy pojęcia: konsumowanie (*consume*), kreowanie (*create*) oraz selekcjonowanie (*curate*)<sup>7</sup>. Pierwsze z nich oznacza po prostu nieco „zachłanne” korzystanie z usług, jakie oferuje im sieć. Kolejne dwa odsyłają do idei aktywności uczestników wszelkiego rodzaju mediów, którzy stają się wręcz ich współtwórcami. Dlatego coraz częściej badacze proponują „refleksję nad streamingiem jako jedną z dominujących technokultur mediów pierwszych dekad XXI wieku”<sup>8</sup>.

Ze względu na sposób odbioru wyróżnić można trzy podstawowe typy usługi streamingowej: *online*, *offline* oraz *offline „live” streaming*<sup>9</sup>. Tomasz Knopik wskazywał następujące plusy i minusy tego typu przekazów. Do plusów należy „przekonanie, że nowoczesne technologie są istotnym komponentem współczesnego

---

mentów ważnych w tym aspekcie: świadomy wybór treści i czasu oglądania; pełne zaangażowanie i skupienie na oglądanej treści – unikanie wielozadaniowości; refleksja nad treściami; pamiętanie o poprawnej organizacji przestrzeni do oglądania, np. światło, dźwięk, ograniczenie rozproszenia i pamięć o przerwach w odbiorze online. Uwaga podczas streamingu może poprawić jakość oglądania, czyniąc je bardziej satysfakcjonującym i mniej automatycznym. Pozwala to na głębsze doświadczenie i lepsze zrozumienie treści, które oglądamy. Zob. też m.in. S. Radoń, *Uważność i jej pomiar*, „Studia Psychologica: Theoria et Praxis” 2020, 20(1), s. 5–19.

<sup>5</sup> Zob. m.in. A.D. Lotz, *Netflix and streaming video: The business of subscriber-funded video on demand*, Cambridge 2022; A.D. Lotz, *We now disrupt this broadcast*, Cambridge 2018; K. Sanson, G. Steirer, *Hulu, streaming, and the contemporary television ecosystem*, „Media, Culture & Society” 2019, 41(8), s. 1210–1227.

<sup>6</sup> Zob. m.in. „Kwartalnik Filmowy” 2023, (124) (cały numer poświęcony tej tematyce) czy „Studia Filmoznawcze” 2023, 44.

<sup>7</sup> O. Białobrzeska, *Strategia promocji filmu jako produkt kultury popularnej na przykładzie Netflix*, „Łódzkie Studia Teologiczne” 2022, 31(2), s. 91.

<sup>8</sup> A. Gwóźdź, „Po prostu włącz”. *Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, (124), s. 6. Zob. m.in. P. Zawojski, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016.

<sup>9</sup> A. Ciesiołka, *YouTube jako nowe źródło wiedzy*, „Neodidagmata” 2018, (36/37), s. 103–120.

modelu uczenia się-nauczania, ale korzystanie z nich powinno być, jak każde działanie metodyczne, poprzedzone refleksją i rzetelną analizą potencjalnych efektów uzyskanych podczas tak zaprojektowanych zajęć. W skrócie można to ująć maksymą: *Mniej przypadku, więcej uważności!*<sup>10</sup>. Minusy to, natomiast, „niebezpieczne treści”, na przykład niezgodne z prawem wpisy, zdjęcia, materiały filmowe, ogólnie nazywane *patotreściami*<sup>11</sup>.

Liczne badania empiryczne (ankietowe) wykazały szereg cech usług streamingowych mających decydujące znaczenie przy podejmowaniu przez uczących się i nauczających decyzji o wyborze określonej oferty. Należą do nich na przykład: brak reklam, bogata oferta, możliwość współdzielenia konta, spersonalizowana oferta (zastosowanie algorytmów), cena, jakość produkcji, brak treści i preferencji politycznych i wiele innych. Dodatkowo analiza wyników prowadzonych badań pozwoliła na przyporządkowanie poszczególnych cech usług streamingowych do „zbioru atrybutów autonomii użytkownika”, takich jak: możliwość oglądania materiałów w dowolnym czasie, możliwość ich przewijania, zatrzymania, możliwość powrotu do miejsca zakończenia oglądania, *binge-watching*<sup>12</sup> i inne. Dzięki temu można było zidentyfikować atrybuty usług streamingowych stanowiących wartość dla uczących się oraz opracować atrybutowy model wartości dla odbiorców platform streamingowych, który składa się z trzech grup atrybutów, tj. produktu – treści edukacyjne, „autonomii użytkownika” oraz mobilności i wygody<sup>13</sup>.

Wielu badaczy zgodnie podkreśla, że „sposób dystrybucji ma kluczowe znaczenie dla satysfakcji użytkowników platform streamingowych, co może stanowić wskazówki dla twórców treści i serwisów strumieniowych”<sup>14</sup>. Jakość streamingu odnosi się wszak do ogólnego doświadczenia użytkownika podczas oglądania treści wideo na platformach streamingowych<sup>15</sup>. Aby zapewnić najlepszą jakość stre-

<sup>10</sup> T. Knopik, *Edukacja zdalna blisko uczniów. Dobre praktyki*, Warszawa 2022, s. 86.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 74.

<sup>12</sup> *Binge-watching* (także *binge-viewing* lub *marathon-viewing*) – zjawisko kompulsywnego oglądania, przede wszystkim seriali, charakteryzujące się oglądaniem po kilka odcinków serialu z rzędu.

<sup>13</sup> Zob. m.in. badania Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej: *Segmentacja widzów kina. Raport z 5. fali badania ilościowego*, sierpień 2023, cz. 3: *Streaming*, [https://pisf.pl/wp-content/uploads/2023/12/PISF\\_Segmentacja-Q5\\_part3-streaming-2.pdf](https://pisf.pl/wp-content/uploads/2023/12/PISF_Segmentacja-Q5_part3-streaming-2.pdf) [dostęp: 30.09.2024].

<sup>14</sup> P. Winiarczyk, *Różnice pokoleniowe w praktykach odbioru platform streamingowych*, „Media-tization Studies” 2022, (6), s. 49. Autorka przypominała, że „Elisabeth Jones już w 2009 roku pisała o zmianach użytkowania treści odbieranych za pomocą standardowego telewizora do nieokreślonej geograficznie konsumpcji programów telewizyjnych i przesyłanych strumieniowo za pośrednictwem urządzeń komputerowych podłączonych do Internetu (...). Już dzisiaj wiemy, że użytkowanie treści telewizyjnych obejmuje również telefony komórkowe, tablety czy telewizory z oprogramowaniem smartTV”. *Ibidem*, s. 51.

<sup>15</sup> Obejmuje następujące czynniki: po pierwsze *rozdzielczość* strumienia, tj. wyższa rozdzielczość (np. 1080p, 4K) zazwyczaj oznacza lepszą jakość obrazu. Niższa rozdzielczość może prowadzić do mniej wyraźnego obrazu. Po drugie ważnym aspektem jest *przepustowość* (*bitrate*). Wyższa

amingu, dostawcy usług starają się więc optymalizować wszystkie jej aspekty, oferując różne ustawienia jakości, technologie kompresji oraz wsparcie dla różnych urządzeń i prędkości połączeń internetowych.

Adrian Ciesiółka zwrócił ponadto uwagę na to, że:

Na skuteczność przekazywanych komunikatów wpływa przede wszystkim audiowizualna forma przekazu realizowanego przez serwis. Dostosowany język materiału oraz mnogość wyboru spośród rzeszy twórców powoduje, iż każdy użytkownik może wybrać „nauczyciela”, jakiego chce słuchać, tym samym adresat „dostosowuje” nadawcę do siebie. Na efektywność wpływają również uprzedzenia, zarówno ze strony adresata, jak i nadawcy. W świecie *off-line* nie mamy możliwości wyboru podczas odbierania informacji za pośrednictwem radia, telewizji, bądź jest ona zminimalizowana do kilku stacji, w przeciwieństwie do świata *on-line*, w którym użytkownicy mają niemalże nieograniczoną możliwość wyboru dostępnych kanałów. Przez możliwość zatrzymywania, przesuwania oraz powtarzania użytkownicy mają szansę bez stygmatyzujących ocen ze strony społeczeństwa wielokrotnie podchodzić do materiału, powtarzać lub w dowolnej chwili uzupełnić informację z innego kanału informacyjnego<sup>16</sup>.

Przekazy strumieniowe mają na celu przyciągnięcie widza, tak aby poświęcił im swój czas wolny. Trzeba więc zwrócić jego uwagę, a to wcale nie jest proste. Natłok bodźców to utrudnia. Tylko nieliczne informacje zostaną przez człowieka w pełni odebrane i przetworzone. Istotna jest tu przede wszystkim rola selektyw-

---

przepustowość oznacza więcej danych przesyłanych na sekundę, co przekłada się na lepszą jakość obrazu i dźwięku. Niższa przepustowość może prowadzić m.in. do zjawiska zwanego pikselizacją. Trzecim komponentem stanowiącym o wysokiej jakości streamingu jest *szybkość* połączenia internetowego. Stabilne i szybkie połączenie internetowe jest kluczowe dla płynnego streamingu. Słabe połączenie może prowadzić do buforowania (czyli przerywania transmisji) i obniżenia jakości wideo. Następną kwestią jest tzw. *opóźnienie* (latencja), tj. czas, jaki mija od momentu przesłania danych do momentu ich wyświetlenia. Niższe opóźnienie jest ważne w przypadku streamingu na żywo. Piątym elementem dobrej jakości przepływu strumieniowego jest *kompatybilność* urządzeń. Jakość streamingu może się różnić w zależności od urządzenia (telewizor, komputer, smartfon) i jego możliwości technicznych. Szóstym składnikiem jakości w tym aspekcie jest używana technologia *kompresji* (np. H.264, H.265), która wpływa na jakość obrazu i dźwięku przy danym *bitrate*. Siódmą kwestią istotną w tym kontekście jest *optymalizacja sieci*. Przykładowo *Content Delivery Network* (CDN) i techniki adaptacyjnego *bitrate'u* (ABR) mogą poprawić jakość streamingu, dostosowując się do zmieniających się warunków sieciowych w czasie rzeczywistym. Zob. m.in. E.A. Jones, *Network television streaming technologies and the shifting television social sphere*, „Media in Transition 6: Stone and Papyrus, Storage and Transmission” 2009; M.L. Wayne, *Global streaming platforms and national pay-television markets: A case study of Netflix and multi-channel providers in Israel*, „The Communication Review” 2020, 23(1), s. 29–45; *2024 Digital Media Trends*, <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey.html> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>16</sup> A. Ciesiółka, *YouTube jako nowe źródło wiedzy*, *op. cit.*, s. 109.

ności uwagi, a więc umiejętności skupiania się na poszczególnych bodźcach i ignorowania innych<sup>17</sup>.

Zwykle wskazuje się trzy konteksty użycia kategorii uwagi w procesie percepcji przekazów strumieniowych. Pierwszym kontekstem są badania dotyczące skupiania się przez odbiorcę na określonych treściach. Drugim obszarem dociekań jest pojmowanie platform jako instytucji dyscyplinującej uwagę. Natomiast trzecią sferą zainteresowań jest swoista fenomenologia uwagi w trakcie przeszukiwania platform, czyli próby niewartościującego opisu procesów poznawczych zachodzących w przestrzeniach okiennych<sup>18</sup>. Te trzy podejścia do uwagi w kontekście streamingu pomogą wyjaśnić rosnącą popularność podobnej do niej kategorii uważności<sup>19</sup>, w której coraz częściej pokłada się nadzieję na zrozumienie funkcjonowania platform streamingowych<sup>20</sup>.

Badania behawioralne nad uwagą w procesie korzystania z platform streamingowych rozwinęły się znacznie dzięki postępowi technologicznemu. Nie tylko badacze, ale również twórcy platform korzystają ze śledzenia zachowania odbiorców połączonego z mierzaniem czasu trwania każdej ich czynności (zob. *track-and-time*, *T&T*). Pozwoliło to wyodrębnić kilka charakterystycznych cech procesu korzystania ze stron streamingowych, na przykład zasadę ekonomii (oszczędności poznawczej), zasadę prawej strony (tendencję do kierowania uwagi w prawą stronę), zasadę kilku minut (po których odbiorcy przestają czytać dokładnie teksty umieszczone na platformach) czy granicę kilku okien (powyżej której maleje zainteresowanie dalszą eksploracją)<sup>21</sup>. Uwaga odbiorców jest zazwyczaj nieukierunkowana; gdy odbiorca zdecyduje w końcu, gdzie rozpocząć, skupia całą swoją uwagę

---

<sup>17</sup> Zob. m.in. na temat uwagi i percepcji: T. Maruszewski, *Psychologia poznania. Umysł i świat*, Gdańsk 2011; E. Nęcka, J. Orzechowski, B. Szymura, *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006.

<sup>18</sup> Por. F. Skowron, *Uwaga i uważność w muzeum*, „Kultura Współczesna” 2020, 3(110), s. 55–65.

<sup>19</sup> Warto w tym miejscu przypomnieć, że uwaga i jej jakość to nie pojęcia tożsame z uważnością. Niemniej zakres semantyczny obu terminów nieustannie się przenika. Uważność (*mindfulness*), w przeciwieństwie do uwagi rozumianej jako zdolności, tj. jednej z funkcji poznawczych, to praktyka, która polega na świadomym, pełnym skupieniu i nieoceniającym skierowaniu uwagi na teraźniejszy moment. Jest to sposób na zwiększenie jakości uwagi poprzez bycie obecnym „tu i teraz”. Najważniejsze aspekty uważności to w pierwszym rzędzie świadomość chwili obecnej, a więc *skupienie się* na bieżących doświadczeniach, myślach i emocjach, bez próby ich zmiany. Następnym krokiem jest *akceptacja*, która sprowadza się do przyjmowania doświadczeń takimi, jakie są, bez oceny i krytyki. Temu z kolei sprzyja *obserwacja* bez natychmiastowych prób analizowania, tj. umiejętność doświadczenia myśli i emocji bez natychmiastowej nań reakcji, a także zdolność *skupienia się na doznaniach zmysłowych*. Zwracanie uwagi na to, co słyszymy, widzimy, czujemy, smakujemy i dotykamy w danym momencie. Regularne praktykowanie *uważności* może prowadzić do poprawy *jakości uwagi* poprzez: zwiększenie koncentracji, redukcję stresu (uspokojenie, wyciszenie), lepszą regulację emocji (ułatwia zarządzanie emocjami), poprawę pamięci i zdolności poznawczych (np. pamięci roboczej).

<sup>20</sup> F. Skowron, *Uwaga i uważność w muzeum*, *op. cit.*, s. 55.

<sup>21</sup> Por. *ibidem*, s. 55–65.

na zawartości. W kolejnej fazie rośnie zmęczenie, a przeglądanie staje się szybsze. Dopiero wtedy wychodzą na jaw różnice między odbiorcami – w zależności od nastroju oraz stopnia zainteresowania określoną tematyką.

Analizy naukowe sugerują, że nadzieje, jakie w XXI wieku pokładano w „kompleksie wystawienniczym” (systemie okiennym) jako narzędziu dyscyplinowania uwagi oglądających, rozbiły się o mur niemierzalności. Na przykład Jonathan Crary pisał:

W pewnym sensie uważność była główną cechą produktywnego i zdolnego do społecznej adaptacji podmiotu, ale granica dzieląca jej społecznie użyteczną formę od uwagi niebezpiecznie pochłaniającej lub odciągającej od właściwych obiektów była niezwykle mglista (...). Uwaga i jej rozproszenie nie były dwoma odmiennymi stanami, lecz należały do jednego *continuum*, co znaczyło, że uwaga jest (...) procesem dynamicznym, narastającym i słabnącym, wznoszącym się i opadającym, odpływającym i przyptykającym zgodnie z nieokreślonym zespołem zmiennych. Uwaga, z którą zwiedzający wchodzi na platformę – selektywna i zapominająca, a jednak pulsująca i umożliwiająca zaangażowanie – (...) nie jest władzą uformowanego już podmiotu, lecz raczej znakiem – nie tyle zaniku podmiotu, ile jego chwiejności, przygodności i niematerialności<sup>22</sup>.

Nie zmienia to faktu, że współczesny oglądający-przeładowujący zasoby wirtualne to podmiot, który potrafi, choćby z grubsza, odczytać intencje twórców platform, zna zasady zachowywania się na nich i czerpie z nich korzyści oraz satysfakcję. Wie, że platformy służą w takiej samej mierze doświadczeniu „wystawy przekazów audiowizualnych” (łańcuch dostaw, tworzenie wartości, okna dystrybucyjne), jak i samopoznaniu czy przejmowaniu kontroli<sup>23</sup>.

## Streaming versus edukacja

Edukacja i streaming – w ogólnym rozumieniu – to połączenie technologii i pedagogiki, które przekształca sposób, w jaki uczymy się i uczymy innych. Streaming oferuje nowe możliwości w zakresie edukacji, zarówno formalnej, jak i nieformal-

---

<sup>22</sup> J. Crary, *Zawieszenia percepcji. Uwaga, spektakl i kultura nowoczesna*, przeł. Ł. Zaremba, I. Kurz, Warszawa 2009, s. 66.

<sup>23</sup> Już przed laty Roland Barthes zauważył, iż „jedni uważają, że wobec języka obraz jest systemem prymitywnym, drudzy, że niewysłowione bogactwo obrazu nie da się wyczerpać w znaczeniu. Jednakże nawet – i zwłaszcza – jeśli obraz jest granicą sensu, to pozwala on powrócić do prawdziwej ontologii znaczenia. W jaki sposób w obrazie pojawia się sens? Gdzie się kończy? A jeśli się kończy, to co jest poza nim?” (R. Barthes, *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kruszyński, „Pamiętnik Literacki” 1985, 76(3), s. 294). Co ważne, w przypadku materiałów wizualnych owo „zakotwiczenie ma często naturę ideologiczną, jest to nawet z pewnością jego zasadnicza funkcja” (*ibidem*).



nej<sup>24</sup>. Warto raz jeszcze przyjrzeć się kilku kluczowym aspektom tego połączenia, które pozwalają wskazać zarówno zalety edukacji przez streaming, jak i jej wady. Na przykład do zalet zaliczyć można m.in.: *dostępność*, *elastyczność*, *interaktywność*, *różnorodność* i *oszczędność kosztów*. Dostępność to nic innego jak podkreślenie, że streaming pozwala na dostęp do materiałów edukacyjnych z dowolnego miejsca na świecie, pod warunkiem dostępu do Internetu. To szczególnie ważne dla osób mieszkających w odległych lub mniej rozwiniętych regionach. Z kolei elastyczność oznacza możliwość uczenia się w dogodnym dla siebie czasie, co jest szczególnie przydatne dla osób pracujących lub mających inne zobowiązania. Wielokrotnie podkreśla się, że platformy streamingowe często oferują funkcje interaktywne, takie jak czaty na żywo, quizy czy fora dyskusyjne, które mogą zwiększyć zaangażowanie uczniów. Wykorzystanie percepcji strumieniowej w edukacji sprowadza się natomiast do zwiększenia różnorodności materiałów zastosowanych w nauczaniu. Nauczyciele i wykładowcy mogą korzystać z różnorodnych formatów, takich jak wideo, audio, prezentacje, co może ułatwić zrozumienie i zapamiętywanie przedstawianych treści. Oszczędność kosztów sprowadza się do tego, że edukacja online może być tańsza w porównaniu z tradycyjną edukacją stacjonarną, zarówno dla instytucji edukacyjnych, jak i dla studentów.

Jeżeli chodzi o najczęściej wskazywane wyzwania i ograniczenia nauczania strumieniowego, trzeba pamiętać o takich aspektach, jak: *dostęp do technologii*, *jakość edukacji*, *motywacja i dyscyplina*, *interakcja społeczna*. W pierwszym przypadku trzeba mieć świadomość, że nie każdy ma dostęp do odpowiednich urządzeń i szybkiego Internetu, co może ograniczać możliwości korzystania z edukacji przez streaming. Kluczową kwestią jest też jakość edukacji strumieniowej. Nie wszystkie treści dostępne online są dostosowane do wysokich standardów, jakimi powinni kierować się zarówno nauczający, jak i uczący się. Wiele z nich może być nierzetelna, tj. niedokładna lub nieaktualna. Z punktu widzenia edukacji ważnym problemem jest też motywacja i dyscyplina. Dość spore doświadczenie z ostatnich lat w tym zakresie ujawniło, że uczenie się online wymaga dużej samodyscypliny

---

<sup>24</sup> Zob. najczęściej wskazywane platformy edukacyjne i służące edukacji poprzez streaming: „1. YouTube – popularna platforma, na której można znaleźć wiele kanałów edukacyjnych oferujących darmowe treści z różnych dziedzin. 2. Twitch – głównie kojarzony z grami, Twitch ma także kanały edukacyjne, gdzie nauczyciele i profesjonaliści dzielą się swoją wiedzą na żywo. 3. Coursera, Udemy, edX – platformy oferujące kursy online z możliwością oglądania wykładów na żywo lub na żądanie. 4. Zoom, Microsoft Teams, Google Meet – narzędzia do wideokonferencji, które są powszechnie używane do prowadzenia zajęć na żywo” (*Edukacja formalna wobec edukacji nieformalnej i uczenia się nieformalnego. Analiza komplementarności instytucjonalnej w kontekście Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji*, oprac. W. Stęchły, Warszawa 2021, s. 7–8; zob. też m.in. T. Bielak, M. Filiciak, G. Ptaszek (red.), *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, Warszawa 2011; J. Waraksa, *Doświadczenie użytkownika w erze streamingu – analiza komparatystyczna serwisów VoD obecnych na polskim rynku*, „Dziennikarstwo i Media” 2020, (13), s. 213–229).

i motywacji, co może być trudne dla niektórych uczniów. Wielu uczących się i nauczających wskazuje też problem na linii społecznych interakcji. Edukacja online ogranicza bezpośrednią interakcję między uczniami a nauczycielami, co może wpływać na jakość nauki i rozwój umiejętności społecznych.

Nie zmienia to faktu, że przyszłość edukacji strumieniowej rysuje się dość pozytywnie. Trudno zaprzeczyć faktom, w myśl których w miarę rozwoju technologii edukacja tego typu będzie coraz bardziej popularna. Innowacje takie jak wirtualna rzeczywistość (VR) i rozszerzona rzeczywistość (AR) mogą jeszcze bardziej zrewolucjonizować sposób, w jaki uczymy się online. Automatyzacja i sztuczna inteligencja (AI) mogą także wspomagać personalizację nauki poprzez dostosowanie treści i metod do indywidualnych potrzeb uczniów.

W kontekście percepcji strumieniowej można spotkać termin *dyspozytyw*, który – jak przypomniała Magdalena Nowicka – „należy rozumieć jako mechanizm społecznie rozproszonej władzy i narzędzie rządzenia ludźmi”<sup>25</sup>. Na podstawie tekstów Michela Foucaulta, które są główną inspiracją do takiej interpretacji sensu tego pojęcia, można wyróżnić trzy typy dyspozytywu w kontekście badań fenomenu streamingu: dyspozytyw nakazu, dyspozytyw zakazu i bezpieczeństwa<sup>26</sup>. W myśl takiego rozumienia kluczem do fenomenu percepcji strumieniowej jest rekonstrukcja różnych wymiarów relacji władzy<sup>27</sup>. Zwrócenie uwagi na ten aspekt wykorzystania platform w edukacji uwrażliwia na niezauważalne lub bagatelizo-

---

<sup>25</sup> M. Nowicka, *O użyteczności kategorii dyspozytywu w badaniach społecznych*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2016, 12(1), s. 172. Magdalena Nowicka przypomniała ponadto, że „Jako kategoria naukowa *dyspozytyw* pojawił się już na początku lat 70. u Jeana-Louisa Baudry’ego. Jego *dyspozytyw* kinematograficzny odsyła do organizowania percepcji filmu przez widza, za co odpowiadają zarówno materialne środki produkcji, jak i niematerialne środki wyrazu i symbolicznego kodowania przekazu (...). W tym znaczeniu kategoria *dyspozytywu* zadomowiła się w badaniach filmoznawczych, gdzie większość analiz w ogóle nie powołuje się na Foucaulta (...). Pojęcie *dyspozytywu*, niezależne od koncepcji Foucaulta, obecne jest także u Jeana-Françoisa Lyotarda (1994) w *Des dispositifs pulsionnels*. Lyotard, w optyce psychoanalizy, rozumie *dyspozytyw* jako stosunek władzy, dynamiczną maszynę kanalizującą energię libidinalną w języku i oddziaływaniach politycznych. Wymienia *dyspozytyw* malarstwa, opowiadania, wiary, kapitalizmu, wskazując jednocześnie, że *dyspozytywów* może być bardzo wiele. Z kolei Giorgio Agamben (2010), powołując się na Foucaulta, dopasowuje jego kategorie do własnej teorii teologii ekonomicznej. Nawiązując do włoskiego znaczenia słowa *dispositivo* – narzędzie, urządzenie, aparat służący do pracy – odchodzi od prac Foucaulta na rzecz technicyzowanej definicji *dyspozytywu*. Natomiast Antonio Negri (2011) przepisuje koncepcję Foucaulta na potrzeby krytyki współczesnego kapitalizmu i demokracji. Wyłuskuje biopolityczny aspekt *dyspozytywu*: permanentne redefiniowanie i reprodukcja podmiotowości, która staje się instancją potencjalnego oporu przeciw kapitalistycznej władzy” (*ibidem*, s. 173–174).

<sup>26</sup> Zob. np. M. Foucault, *Trzeba bronić społeczeństwa*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998; *idem*, *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, przeł. D. Leszczyński, L. Rasiński, Warszawa–Wrocław 2000; *idem*, *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, przeł. M. Herer, Warszawa 2010; *idem*, *Narodziny biopolityki*, przeł. M. Herer, Warszawa 2011.

<sup>27</sup> Zob. też J. Kreft, *Władza platform. Za fasadą Google, Facebooka i Spotify*, Kraków 2022.

wane do tej pory problemy sprawowania kontroli przez twórców przepływów nad ich odbiorcami. Takie podejście sprzyja kształtowaniu postaw krytycznych przejmujących odpowiedzialność za swoje działania nie tylko w rzeczywistości, ale i w sieci oraz zwraca uwagę na ważny aspekt dowodów empirycznych.

Żeby jednak wszystkie te postawy były możliwe, konieczne jest przypomnienie znaczenia kluczowych czynników uczenia się. Należą do nich: *popęd* (motywacja), *reakcja* (działanie), *sygnał* (bodziec) i *wzmocnienie* (nagroda)<sup>28</sup>. Pierwszy popycha jednostkę do działania, reakcji. Te z kolei są wywoływane przez sygnały. W literaturze przedmiotu czytamy, że:

Jeżeli pierwsza reakcja nie jest nagrodzona przez zdarzenie redukujące siłę popędu, występuje tendencja do zanikania tej reakcji i pojawiania się innych reakcji. Wygaszanie kolejnych nie nagradzanych reakcji daje w wyniku przypadkowe zachowanie. Jeśli nagroda występuje – związek między sygnałem a tą reakcją zostaje wzmocniony, tak że następnym razem, kiedy działa ten sam popęd i obecne są inne sygnały, wystąpienie tej reakcji jest bardziej prawdopodobne. Wzmocnienie związku sygnał – reakcja stanowi klucz do zrozumienia procesu uczenia się<sup>29</sup>.

Przez całe życie uczymy się reagować na różne sygnały, biorąc pod uwagę ich rodzaje, nasilenie i znaczenie w określonym kontekście. Uczenie się polega na tym, że potrafimy wprowadzać nowe elementy do zachowania. Kluczem do niego są wzmocnienia. „Wiele najważniejszych wzmocnień w zachowaniu człowieka to efekt społecznych nagród, które są wyuczone”<sup>30</sup>.

Biorąc pod uwagę wyższe poziomy organizacji zachowania – uczący się nie reagują natychmiastowo i automatycznie na sygnały i popędy, ale z namysłem. Warto o tym pamiętać i jak najczęściej wykorzystywać. Dodatkowo ważne jest odróżnienie *reakcji instrumentalnych* od *reakcji sygnałotwórczych*. „Pierwsze to taka czynność, której główną funkcją jest wytworzenie natychmiastowej zmiany w stosunkach ze środowiskiem zewnętrznym. Druga (reakcja sygnałotwórcza) to taka reakcja, której główną funkcją jest wytworzenie sygnału, będącego elementem układu bodźców wywołującego inną reakcję”<sup>31</sup>.

Jak to się ma do wykorzystania streamingu w edukacji? Odpowiedzią może być pamięć o trzech poziomach *generalizacji* i *różnicowania* w kontekście uczenia się. Najogólniej rzecz biorąc, opierają się one na wrodzonych podobieństwach i różnicach, które mogą być wzmocnione przez słowa, inne *reakcje sygnałotwór-*

---

<sup>28</sup> Zob. J. Dollard, N.E. Miller, *Osobowość i psychoterapia*, przeł. J. Radzicki, A. Firkowska, J. Frentzel-Szpotkańska, J. Grzelak, J. Kelus, A. Potocka-Hozerowa, Warszawa 1967, s. 32–51, 94–120.

<sup>29</sup> *Ibidem*, s. 36.

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. 46.

<sup>31</sup> *Ibidem*, s. 95.

cze pośredniczące w przeniesieniu reakcji już wyuczonych, np. dzięki wskazanym w procesie edukacyjnym obrazom uczymy się, że jakieś zachowanie jest pożądane społecznie. Wskazane poziomy przenikają się i ułatwiają rozumienie, zapamiętywanie i skuteczne planowanie. Percepcja strumieniowa staje się w tym ujęciu jednym z obszarów *społecznego treningu*, podobnie jak m.in.: „słuchanie i powtarzanie”, „działanie według sugestii”, „trening w zastanawianiu się”, „tworzenie poprawnego opisu otoczenia”, „wyrażanie się w sposób zrozumiały”, „logiczność, eliminowanie sprzeczności” itp.<sup>32</sup> Dzięki temu percepcja strumieniowa może uzupełniać i doskonalić nasz społeczny trening w posługiwaniu się wyższymi procesami psychicznymi.

Mając na uwadze czynniki sprzyjające poznawczo-behawioralnej teorii uczenia się, warto zastanowić się, jak pracować z przekazem strumieniowym na zajęciach. Przypomnę, że zasadniczym celem edukacji wizualnej jest m.in. „kształcenie umiejętności pogłębionego odbioru tego typu przekazów i wartościowania go pod względem ideowym, etycznym i estetycznym”<sup>33</sup>. Ponadto „kształcenie postaw krytycznych oraz umiejętności dokonywania wyborów selektywnych i wartościujących”<sup>34</sup>. Przemyślane i zaplanowane zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem materiałów filmowych powinny prowadzić do: „wzbogacenia wiedzy merytorycznej ucznia”; „wyszkolenia umiejętności pracy z różnymi rodzajami źródeł”; „kształtowania nawyków i gustów ucznia”; „refleksji nad tematem”; „podjęcia samodzielnej pracy badawczej lub twórczej”<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> *Ibidem*. Por. też pojęcie modelowania wg A. Bandury, *Teoria społecznego uczenia się*, przeł. J. Kowalczevska, J. Radzicki, Warszawa 2007, s. 32–153. „Modelowanie – zdaniem Bandury – odgrywa fundamentalną rolę w rozprzestrzenianiu się nowych idei i praktyk społecznych w danym społeczeństwie lub z jednego społeczeństwa na drugie. Skuteczne rozpowszechnianie innowacji odbywa się zwykle według następującego schematu: nowe zachowanie wprowadzane jest przez znamienite, wzorcowe przykłady, przyswajane jest w szybko rosnącym tempie, a następnie albo stabilizuje się, albo zanika, w zależności od jego funkcjonalnej wartości. (...) Teoria społecznego uczenia się wyróżnia w społecznym rozpowszechnianiu innowacji dwa procesy: nabywanie innowacyjnych zachowań oraz ich przyjmowanie w praktyce. (...) Głównym środkiem przenoszenia innowacji na szerokie obszary jest modelowanie symboliczne (gazety, magazyny, radio, telewizja), które informuje ludzi o nowych praktykach oraz prawdopodobnych korzyściach, bądź zagrożeniach” (*ibidem*, s. 62). Zob. też A. Niedźwieńska, *Geneza, struktura i mechanizmy motywacyjne osobowości w ujęciu Alberta Bandury*, [w:] A. Gałdowa (red.), *Klasyczne i współczesne koncepcje osobowości*, Kraków 1999, s. 195–207.

<sup>33</sup> E. Nurczyńska-Fidelska, *Nurt edukacji filmowej w programach szkolnych – tezy referatu*, [w:] *Edukacja filmowa w kontekście programów szkolnych*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Warszawa–Łódź 1993, s. 1–2.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> *Ibidem*, s. 14. „Ważnym aspektem jest również możliwość realizowania własnego twórczego »ja« przez umieszczanie swoich materiałów w serwisie, natomiast efekty dołączane w etapie postprodukcyjnym mogą być interpretowane jako wyzwianie kreatywności, wskazuje na to fakt, iż coraz częściej można spotkać się z efektami, animacjami, bądź stylami dostępnymi do niedawna tylko w produkcjach kinowych. A to w konsekwencji prowadzi do wytworzenia się stylów przekazu, od

Kolejnym krokiem jest zainteresowanie się, w jakim stopniu poszczególne kanały streamingowe realizują funkcje edukacyjne. Przypomnę, że funkcja edukacyjna w tym wymiarze rozumiana jest „jako efektywne wykorzystanie czasu, niewpływające negatywnie na odbiorcę”<sup>36</sup>. Składają się nań dodatkowo: funkcja poznawcza, integracyjna i społeczna oraz praktyczno-innowacyjna. Większość platform streamingowych o charakterze edukacyjnym lub z tzw. ścieżką dydaktyczną z sukcesem te cele realizuje. Warto na pewno przyjrzeć się pod tym kątem zarówno propozycjom ogólnym typu: Navoica.pl<sup>37</sup>, European School Education Platform<sup>38</sup>, Moodle<sup>39</sup>, Coursera<sup>40</sup> i wielu innym, jak i takim projektem, które wykorzystują filmy fabularne, dokumentalne czy eksperymentalne do celów edukacyjnych, jak: Filmoteka Szkolna<sup>41</sup>, Edukacja Młode Horyzonty (dawniej: Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej)<sup>42</sup>, platforma filmowo-edukacyjna WFDIF<sup>43</sup> itp.

Kluczowymi kwestiami sugerującymi potrzebę dalszych szczegółowych analiz pozostają: problem kierowania uwagą uczących się<sup>44</sup>, a więc też efektywnego motywowania (należy pamiętać, że wirtualne środowisko może być pełne rozpraszaczy, co utrudnia skupienie się na nauce) oraz konieczność kształtowania myślenia krytycznego, z wiedzą o potrzebie ciągłej aktualizacji zasobów wiedzy i nieprzyj-

---

spokojnych samouczków, bez muzyki w tle, aż po ekspresyjne metody ukazywania problemu czy podawania informacji” (A. Ciesiołka, *YouTube jako nowe źródło wiedzy*, *op. cit.*, s. 110).

<sup>36</sup> W. Okoń, *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1984, s. 45. Por. też „konstruktywne spędzanie czasu wolnego”, *ibidem*.

<sup>37</sup> <https://navoica.pl> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>38</sup> <https://school-education.ec.europa.eu/en> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>39</sup> <https://moodle.com/about/> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>40</sup> <https://www.coursera.org> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>41</sup> <https://filmotekaszkolna.fina.gov.pl/> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>42</sup> <https://edukacja.mlodehoryzonty.pl/> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>43</sup> <https://www.wfdif.pl/pl/edukacja-filmowa/wfdifonline-platforma-filmowo-edukacyjna> [dostęp: 6.06.2024].

<sup>44</sup> W tym względzie pomocne okazały się wyniki badań z zakresu m.in. psychologii reklamy. Na przykład „określenie położenia optycznego punktu centralnego pozwala uaktywnić bodźce w miejscu, w którym najdłużej koncentrują swój wzrok odbiorcy przekazu. Istotne okazały się także informacje dotyczące sposobu przeglądania ekranu: tendencja do rozpoczynania w lewym górnym narożniku, przechodzenie od obiektów ciemniejszych do jaśniejszych oraz od większych do mniejszych (zob. m.in. D. Doliński, *Psychologia reklamy*, Wrocław 2001). Z kolei wyniki badań neurologicznych prowadzonych przez przedstawicieli neurolingwistycznego programowania wskazują, iż osoby praworęczne, budując nowy, wewnętrzny obraz rzeczywistości na podstawie dostarczanych lub przypominanych sobie informacji, kierują swój wzrok w górę i w prawo, a w przypadku przypominania rzeczy znanych – w górę i w lewo (zob. m.in. J. O'Connor, J. Seymour, *NLP – wprowadzenie do programowania neurolingwistycznego*, przeł. B. Mizia, Poznań 1996). Zob. też m.in. R.J. Sternberg, *Psychologia poznawcza*, przeł. E. Czerniawska, A. Matczak, Warszawa 2001; R.J. Gerrig, P.G. Zimbardo, *Psychologia i życie*, przeł. M. Guzowska, E. Czerniawska, A. Jaworska-Surma, J. Radzicki, Warszawa 1999.

mowanie bezmyślnie treści przekazywanych przez Internet<sup>45</sup>. Jak widać, integracja streamingu z edukacją staje się coraz bardziej powszechna i oferuje wiele możliwości, ale wymaga także przemyślanego podejścia, aby maksymalnie wykorzystać jego potencjał i odpowiednio reagować na związane z nim wyzwania.

## Podsumowanie

Trudno dziś wyobrazić sobie świat bez streamingu. Hybrydyczny charakter sieci odsyła z kolei do operacji przekładania, przenoszenia i przekształcania. „Nie dziwi zatem, że teoria aktora-sieci jest określana czasem jako socjologia mediacji”<sup>46</sup>. Uznanie tej teorii sprzyja rozumieniu tego, co społeczne, w świecie zmediatyzowanym. Dlatego też w XXI wieku najbardziej fascynującą kwestią może być zacierająca się granica między tym, co społeczne, i tym, co techniczne. Warto więc zapytać, czy – biorąc pod uwagę powyższe stwierdzenia – można uznać, że „maszyna jest aktywnym użytkownikiem stosunków społecznych”? A człowiek staje się bliższy maszynom?

Bruno Latour zdaje się odpowiadać tak:

Gdy porzucamy ścisły podział na materialną infrastrukturę i społeczną superstrukturę, możemy pozwolić sobie na zdecydowanie większą dozę relatywizmu. W odróżnieniu od badaczy, którzy stosują specjalne oprzyrządowanie w odniesieniu do władzy i dominacji, nie musimy wcale zaczynać naszych analiz od stabilnych aktorów, niezmiennych twierdzeń, stałego repertuaru przekonań i interesów, ani nawet od stałego, niezmiennego obserwatora. Pomimo tego wciąż dochodzimy do trwałych struktur społecznych, tym razem jednak struktury te nie są wyłącznie ludzkie: zawierają także zmobilizowane czynniki nie-ludzkie. (...) Społeczeństwo i technologia to nie tyle dwie odrębne domeny ontologiczne, ile raczej fazy tego samego, konstytutywnego działania<sup>47</sup>.

W ten sposób B. Latour odrzuca zastane podziały, a więzi ludzkich i postludzkich nie postrzega w kontekście ograniczeń wolności, ale w kontekście możliwości i samostanowienia<sup>48</sup>.

---

<sup>45</sup> „Kluczowe kompetencje użytkownika w obszarze edukacji medialnej: zarządzanie prywatnością i krytyczne myślenie” (G. Ptaszek, *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*, Kraków 2019).

<sup>46</sup> R. Felski, *Latour i literaturoznawstwo*, przeł. T.S. Markiewka, „Teksty Drugie” 2021, (2), s. 206.

<sup>47</sup> B. Latour, *Technologia jako utrwalone społeczeństwo*, *op. cit.*, s. 29.

<sup>48</sup> *Ibidem*. Zob. też umiejętność samostanowienia (*self-government*), czyli rozumnego ograniczania się. „Edukacja ogólna musi być mocno wspierana przez edukację medialną, której jednym z głównych celów jest krzewienie »higieny informacyjnej« i »sztuki leniuchowania« jako umiejętności – jak pisze Ulrich Schnabel – oddzielania informacji potrzebnych od zbędnych, jako coś, co pozwoli (...) trzymać się wątku i nie marnować czasu. Umożliwia uniknięcie tego, (...) gdy powaleni

Taka perspektywa pozwala zauważyć, że edukacja przez streaming oferuje ogromne możliwości, ale także wymaga odpowiedniego podejścia i infrastruktury. Kluczowe są znalezienie równowagi między technologią a tradycyjnymi metodami nauczania oraz duża odpowiedzialność leżąca przede wszystkim po stronie nauczających, aby zapewnić najwyższą jakość edukacji.

## Bibliografia

- 2024 *Digital Media Trends*, <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey.html> [dostęp: 6.06.2024].
- Bandura A., *Teoria społecznego uczenia się*, przeł. J. Kowalczevska, J. Radzicki, Warszawa 2007.
- Barthes R., *Retoryka obrazu*, przeł. Z. Kruszyński, „Pamiętnik Literacki” 1985, 76(3), s. 289–302.
- Białobrzeska O., *Strategia promocji filmu jako produkt kultury popularnej na przykładzie Netflixa*, „Łódzkie Studia Teologiczne” 2022, 31(2), s. 73–95.
- Bielak T., Filiciak M., Ptaszek G. (red.), *Zmierzch telewizji? Przemiany medium. Antologia*, Warszawa 2011.
- Ciesiołka A., *YouTube jako nowe źródło wiedzy*, „Neodidagmata” 2018, (36/37), s. 103–120.
- Crary J., *Zawieszenia percepcji. Uwaga, spektakl i kultura nowoczesna*, przeł. Ł. Zaremba, I. Kurz, Warszawa 2009.
- Edukacja formalna wobec edukacji pozaformalnej i uczenia się nieformalnego. Analiza komplementarności instytucjonalnej w kontekście Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji*, oprac. W. Stęchły, Warszawa 2021.
- Doliński D., *Psychologia reklamy*, Wrocław 2001.
- Felski R., *Latour i literaturoznawstwo*, przeł. T.S. Markiewka, „Teksty Drugie” 2021, (2), s. 204–213.
- Foucault M., *Bezpieczeństwo, terytorium, populacja*, przeł. M. Herer, Warszawa 2010.
- Foucault M., *Filozofia, historia, polityka. Wybór pism*, przeł. D. Leszczyński, L. Rasiński, Warszawa–Wrocław 2000.
- Foucault M., *Narodziny biopolityki*, przeł. M. Herer, Warszawa 2011.
- Foucault M., *Trzeba bronić społeczeństwa*, przeł. M. Kowalska, Warszawa 1998.
- Dollard J., Miller N.E., *Osobowość i psychoterapia*, przeł. J. Radzicki, A. Firkowska, J. Frentzel-Szpońska, J. Grzelak, J. Kelus, A. Potocka-Hozerowa, Warszawa 1967.
- Garvin D.A., *Managing quality. The strategic and competitive edge*, New York 1998.
- Gerrig R.J., Zimbardo P.G., *Psychologia i życie*, przeł. M. Guzowska, E. Czerniawska, A. Jaworska-Surma, J. Radzicki, Warszawa 1999.
- Gwóźdź A., „Po prostu włącz”. *Strumieniowanie jako praktyka technokulturowa*, „Kwartalnik Filmowy” 2023, (124), s. 6–26.
- Herbert Z., *Dotyk, [w:] idem, Wiersze zebrane*, red. R. Krynicki, Kraków 2011, s. 84–85.

---

przez stres i przeciążeni nadmiarem informacji tracimy zdolność podejmowania decyzji i odróżniania spraw ważnych od bzdur” (U. Schnabel, *Sztuka leniuchowania. O szczęściu nicnierobienia*, przeł. V. Grotowicz, Warszawa 2014, za: *Strategia Odyseusza. Rozmowa Roberta Siewiorka z Ulrichem Schnablem*, „Gazeta Wyborcza. Magazyn” 21.02.2014, <https://wyborcza.pl/magazyn/7,124059,15506120,strategia-odyseusza.html> [dostęp: 30.09.2024].

- Jones E.A., *Network television streaming technologies and the shifting television social sphere*, „Media in Transition 6: Stone and Papyrus, Storage and Transmission” 2009.
- Knopik T., *Edukacja zdalna blisko uczniów. Dobre praktyki*, Warszawa 2022.
- Kreft J., *Władza platform. Za fasadą Google, Facebooka i Spotify*, Kraków 2022.
- „Kwartalnik Filmowy” 2023, (124) (cały numer poświęcony tematyce streamingu).
- Latour B., *Splatając na nowo to, co społeczne. Wprowadzenie do teorii aktora-sieci*, przeł. A. Derra, K. Abriszewski, Kraków 2010.
- Latour B., *Technologia jako utrwalone społeczeństwo*, przeł. Ł. Afeltowicz, „Avant” 2013, 4(1), s. 17–48.
- Lotz A.D., *Netflix and streaming video: The business of subscriber-funded video on demand*, Cambridge 2022.
- Lotz A.D., *We now disrupt this broadcast*, Cambridge 2018.
- Maruszewski T., *Psychologia poznania. Umysł i świat*, Gdańsk 2011.
- Nęcka E., Orzechowski J., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006.
- Niedźwieńska A., *Geneza, struktura i mechanizmy motywacyjne osobowości w ujęciu Alberta Bandury*, [w:] A. Gałdowa (red.), *Klasyczne i współczesne koncepcje osobowości*, Kraków 1999, s. 195–207.
- Nowicka M., *O użyteczności kategorii dyspozytywu w badaniach społecznych*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2016, 12(1), s. 170–191.
- Nurczyńska-Fidelska E., *Nurt edukacji filmowej w programach szkolnych – tezy referatu*, [w:] *Edukacja filmowa w kontekście programów szkolnych*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Warszawa–Łódź 1993, s. 1–2.
- O’Connor J., Seymour J., *NLP – wprowadzenie do programowania neurolingwistycznego*, przeł. B. Mizia, Poznań 1996.
- Okoń W., *Słownik pedagogiczny*, Warszawa 1984.
- Ptaszek G., *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*, Kraków 2019.
- Radoń S., *Uważność i jej pomiar*, „Studia Psychologica: Theoria et Praxis” 2020, 20(1), s. 5–19.
- Sanson K., Steirer G., *Hulu, streaming, and the contemporary television ecosystem*, „Media, Culture & Society” 2019, 41(8), s. 1210–1227.
- Segmentacja widzów kina. Raport z 5. fali badania ilościowego*, sierpień 2023, cz. 3: *Streaming*, Polski Instytut Sztuki Filmowej [https://pisf.pl/wp-content/uploads/2023/12/PISF\\_Segmentacja-Q5\\_part3-streaming-2.pdf](https://pisf.pl/wp-content/uploads/2023/12/PISF_Segmentacja-Q5_part3-streaming-2.pdf) [dostęp: 30.09.2024].
- Skowron F., *Uwaga i uważność w muzeum*, „Kultura Współczesna” 2020, 3(110), s. 55–65.
- Sternberg R.J., *Psychologia poznawcza*, przeł. E. Czerniawska, A. Matczak, Warszawa 2001.
- Strategia Odyseusza*. Rozmowa Roberta Siewiora z Ulrichem Schnablem, „Gazeta Wyborcza. Magazyn” 21.02.2014, <https://wyborcza.pl/magazyn/7,124059,15506120,strategia-odyseusza.html> [dostęp: 30.09.2024].
- „Studia Filmoznawcze” 2023, 44.
- Waraksa J., *Doświadczenie użytkownika w erze streamingu – analiza komparatystyczna serwisów VoD obecnych na polskim rynku*, „Dziennikarstwo i Media” 2020, (13), s. 213–229.
- Wayne M.L., *Global streaming platforms and national pay-television markets: A case study of Netflix and multi-channel providers in Israel*, „The Communication Review” 2020, 23(1), s. 29–45.
- Winiarczyk P., *Różnice pokoleniowe w praktykach odbioru platform streamingowych*, „Mediatization Studies” 2022, (6), s. 49–70.
- Zawojski P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016.