



---

## Kemunculan Media Baru dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Digital (Suatu Tinjauan Kritis Berdasarkan Pemikiran Jean Baudrillard)

---

Wilio Joseph Donatius Kalesaran  
Sekolah Tinggi Filsafat Seminari Pineleng  
[wiliodonatius@gmail.com](mailto:wiliodonatius@gmail.com)

Diajukan: 23 Desember 2022; Direview: 29 Desember 2022; Diterima: 9 Januari 2023; Dipublish: 21 Januari 2023

---

**ABSTRACT:** *Throughout the ages, humans have always created technology that helps their lives. In the field of human communication, new media is present as a consequence of the rapid development of technology. Today, its most obvious manifestation is the internet. According to Jean Baudrillard, postmodern society is a consumer society that continuously consumes objects in the form of signs. In the context of new media, they consume information. Objects are manipulated as signs actively. The process then equates the true reality with signs. This is what Baudrillard calls a simulation. Simulation disguises reality in the form of the meaning of signs. It represents models that approach the facts. Thanks to the presence of the media, we cannot differentiate between simulation and reality. This condition is called Baudrillard as hyperreality or 'beyond reality'. Today, new media simulates itself. It presents the public with a new reality called the virtual world. Communities interact with each other virtually. In this virtual reality, information is continuously being produced as a commodity. As for information, it cannot be destroyed and continues to accumulate. This accumulation of information causes a void or 'implosion'. Fake signs (pseudo sign) glides freely as information and transforms into a beautiful spectacle. Ultimately society can lose its critical power and be led to catastrophe.*

**KEYWORDS:** Realitas virtual, simulasi, hiperrealitas, bencana

### Pendahuluan

Di abad ke-21 ini, masyarakat sering dikatakan telah memasuki era baru yang disebut sebagai era digital. Mereka yang hidup di dalamnya merupakan masyarakat digital. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan masyarakat yang terhubung dengan jaringan teknologi sehingga memengaruhi pola interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks komunikasi masyarakat, perkembangan teknologi masa kini

memunculkan media baru. Kehadirannya mengakibatkan media-media massa lainnya menjadi ketinggalan zaman. Youtube, misalnya, hadir menggantikan televisi. Atas alasan kemudahan dalam mengakses, media baru kini lebih laku di tengah masyarakat.

Masyarakat semakin terbuai akan kemudahan mengakses informasi. Padahal belum tentu informasi yang tersedia adalah informasi yang bermakna dan berguna bagi masyarakat. Alhasil tingginya tingkat konsumsi atas informasi yang tak bermakna bisa menumpulkan ketajaman berpikir masyarakat. Internet sebagai media baru telah mengubah perilaku dalam masyarakat. Dengan menggunakan internet, masyarakat telah mengonsumsi data dan telah memenuhi kebutuhan informasi mereka. Berbeda dengan media-media lainnya, dengan internet orang dapat mengakses sesuatu dengan cepat. Banyak informasi bisa diakses hanya dengan bermodalkan gawai atau barang-barang elektronik sejenis.

Kemunculan media baru ini tidak saja membawa dampak positif bagi masyarakat melainkan pula dampak negatif. Untuk menyajikan informasi, berbagai institusi media berlomba-lomba membuat berbagai hal baru sekalipun informasi yang diberikan adalah salah. Tanda-tanda disajikan kepada masyarakat dalam berbagai bentuk. Akhirnya, kemunculan media baru seakan memberikan pembauran antara realitas dan bukan realitas. Sekalipun hal yang tampak di depan layar bisa saja tidak sesuai dengan realitas, masyarakat dapat menganggap bahwa hal tersebut adalah benar.

Fokus tulisan ini adalah membahas kemunculan media baru dan pengaruhnya ditinjau dari perspektif pemikiran Jean Baudrillard. Pertanyaan pokok yang hendak dijawab adalah apakah itu media baru dan pengaruhnya bagi masyarakat dipandang dari pemikiran Jean Baudrillard? Dengan bantuan metode deskripsi dan analisa penelitian ini berusaha menjawabnya. Uraian diawali dengan membahas fenomena kemunculan media baru disusul penjelasan tentang pemikiran simulasi Jean Baudrillard sebagai perspektif untuk menganalisa pengaruh media baru tersebut.

## Hasil dan Pembahasan

### Kehadiran Media Baru dalam Masyarakat Era Digital

Dalam peradaban manusia, segenap upaya diusahakan demi menemukan teknologi yang membantunya. Dalam konteks komunikasi, teknologi yang memudahkan proses komunikasi manusia disebut media. Media memegang peran dalam pembentukan informasi. Ia hadir sebagai alat atau sarana komunikasi manusia. Pada perkembangan selanjutnya konsep tentang media baru hadir. Ia dihubungkan dengan datangnya digitalisasi<sup>1</sup>.

Istilah media baru sendiri pertama kali diperkenalkan oleh Marshall McLuhan<sup>2</sup>. McLuhan memandangnya sebagai sebuah bentuk perkembangan teknologi komunikasi yang mampu memperluas jaringan komunikasi manusia. Puncak dari perkembangan ini adalah era media massa modern. Akan tetapi, konsep media baru McLuhan berbeda dengan yang dimengerti sekarang ini. Adapun pengertian media baru merujuk kepada pendapat dari Uchechi Queen Nwanguma, dipahami sebagai “media yang mengacu pada akses pengguna terhadap konten kapanpun, di manapun atau dengan perangkat digital, serta tanggapan interaktif dan partisipasi aktif pengguna”.<sup>3</sup>

Menurut Lev Manovich, terdapat 5 prinsip dalam media baru antara lain; *Numerical representation* (representasi numerik), *Modularity*, *Automation* (otomasi), *Variability*, *Transcoding*.<sup>4</sup> Prinsip pertama menghendaki media baru menggunakan kode-kode numerik dalam

---

<sup>1</sup> Proses pengalihan informasi menggunakan teknologi digital dalam bentuk analog ke bentuk digital

<sup>2</sup> Herber Marshall McLuhan merupakan seorang ilmuwan dan kritikus komunikasi dari Kanada. Pandangannya yang terkenal, seperti “*global village*”, “*medium is message*” serta prediksinya tentang *World Wide Web* memberikan gambaran terhadap perkembangan media dalam kehidupan manusia.

<sup>3</sup> *New media refers to on-demand access to content anytime, anywhere, on any digital device, as well as interactive user feedback, and creative participation.* Uchechi Queen Nwanguma, “New Media and the Overlapping Roles of Content Providers and Content Consumers,” *New Media and Mass Communication* 41 (2015): 32, <https://doi.org/10.1509/jmr.14.0643>.

<sup>4</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media* (London: The MIT Press, 2001), 27–47.

pemrosesan objeknya. Prinsip modularitas memungkinkan adanya penggabungan elemen-elemen menjadi sebuah objek media baru. Prinsip Automasi memberikan kemudahan dalam proses modifikasi dan kombinasi. Prinsip variabilitas menunjukkan banyaknya variasi media baru. Prinsip *transcoding* memperlihatkan relasi antara *cultural layer* dan *computer layer*.

Kehadiran media baru mengandaikan bahwa sebelumnya terdapat media lama. Penambahan kata baru mengindikasikan terjadinya transisi dari media lama ke media baru. Transisi ini mengandaikan adanya perbedaan antara media baru dan media lama. Klaim bahwa media lama pernah menjadi media baru nampaknya belum cukup untuk menegaskan kebaruannya. Sebagai alternatif atas dikotomi terhadap media lama dan media baru, Jandy Luik menawarkan tiga kebaruan pada media baru yakni "...[1] sebagai bentuk apresiasi terhadap semangat/ide berbeda (budaya baru) dalam bermedia, [2] keunikan medium/teknologi digital saat ini, dan [3] dampak sosial bagi kelompok penggunanya."<sup>5</sup>

Dengan demikian, media baru cenderung dikaitkan dengan media digital. Kata digital merujuk pada teknologi media yang terkomputerisasi. Saat ini, fungsi media baru secara nyata nampak lewat internet sehingga internet menjadi manifestasinya. Di antara semuanya, media yang paling revolusioner adalah *social media online* atau media sosial. Paul Levinson menjelaskan media sosial sebagai '*new new*' media, media yang baru dari yang baru.

Terkait penggunaan teknologi dalam perlu ditekankan bahwa subjek dalam media baru adalah manusia. Ia berperan sebagai *user* atau pengguna, sedangkan teknologi hanya berperan sebagai pembantu dalam menemukan informasi yang ada. Manusia memanfaatkan teknologi yang ada untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam berbagai bentuk media baru. Teknologi sendiri adalah sarana tercapainya komunikasi informasi. Dengan berperan aktif, manusia menjalin relasi dengan subjek yang

---

<sup>5</sup> Jandy Luik, *Media Baru Sebuah Pengantar* (Jakarta: Kencana, 2020), 11.

lainnya. Kehadiran manusia dalam lewat teknologi inilah yang menjadikan media sebagai lingkungan sosial dan intelektual.

### **Pemikiran Simulasi Baudrillard**

Masyarakat kapitalisme awal lebih didominasi oleh aktivitas produksi sedangkan masyarakat kapitalisme lanjut didominasi oleh aktivitas konsumsi. Ketika konsumsi menjadi faktor dominan dalam masyarakat lahirlah era masyarakat konsumsi atau masyarakat konsumsi. Adapun konsumsi tidak lagi hanya berada dalam kawasan ekonomi. Seluruh kegiatan konsumsi mewarnai realitas masyarakat postmodern. Dalam era ini ide baru mengenai masyarakat konsumsi hadir menggantikan pemahaman produksi yang dibawa sebelumnya oleh Karl Marx<sup>6</sup>. Jean Baudrillard (1929-2007), seorang filsuf asal Perancis, menggantikan teori nilai guna (*use-value*) dan nilai tukar (*exchange value*) menjadi nilai tanda (*sign-value*) dan nilai simbolik (*symbolic-value*). Dalam konteks ini, ia menggunakan ilmu tentang tanda (semiotika).

Baudrillard berpendapat bahwa aktivitas konsumsi sesungguhnya berangkat dari sistem nilai-tanda dan nilai-simbol dan bukan sekedar sebagai sebuah kebutuhan atau hasrat mendapat kenikmatan. Namun, ia bukan bermaksud menyisihkan pentingnya kebutuhan. Kebutuhan tetaplah penting. Maksud dari Baudrillard ialah bahwa aktivitas konsumsi tidak lagi diatur oleh faktor kebutuhan dan hasrat mendapatkan kenikmatan, melainkan diatur oleh keinginan untuk mendapatkan citra, kehormatan, prestise, status sosial, dan identitas. Aktivitas konsumsi didasarkannya pada tanda, yakni “sebagai proses signifikansi dan komunikasi dan sebagai proses klasifikasi dan diferensiasi sosial”.<sup>7</sup> Konkretnya, seseorang membeli tas *Hermes*, misalnya, bukan karena membutuhkannya (nilai guna), tetapi lebih karena tas *hermes* adalah penanda bahwa ia memiliki uang dan

---

<sup>6</sup> Karl Marx (1818-1883) merupakan seorang filsuf asal Jerman, yang kerap banyak kali memperhatikan kondisi masyarakat dari perspektif sosial, ekonomi dan politik. Teorinya tentang masyarakat, ekonomi dan politik mendasari pemikiran banyak intelektual termasuk Baudrillard salah satunya.

<sup>7</sup> Jean Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, ed. oleh Abdullah Sumrahai dan Hadi Purwanto, trans. oleh Wahyunto (Bantul: Kreasi Wacana, 2018), 60.

berasal kelas sosial tertentu. Realitas ini menyebabkan tanda semakin menyebar dalam masyarakat sehingga terjadilah apa yang dinamakan Baudrillard sebagai simulasi.

Simulasi merupakan istilah yang dipakai oleh Baudrillard untuk menjelaskan peran tanda dalam realitas dewasa ini, sedangkan simulakrum merupakan tempat terjadinya proses simulasi tersebut. Dalam bukunya *Simulations*, Baudrillard memahami simulasi sebagai penciptaan yang menghasilkan model-model yang begitu cermat dari semua model yang tidak lebih daripada fakta-model mendahului fakta.<sup>8</sup> Simulakrum, dalam pandangan Baudrillard, sesungguhnya telah ada sejak zaman renaissance dan berlanjut hingga sekarang. Ia membaginya ke dalam tiga (3) tahap, yakni tatanan *counterfeit* atau tiruan, tatanan produksi dan tatanan simulasi.<sup>9</sup> Tatanan pertama, tatanan tiruan berlangsung dari zaman klasik hingga zaman revolusi industri. Tatanan ini bermula pada zaman feodal seiring munculnya persaingan pada level tanda secara terang-terangan. Pada zaman feodal hirarki tanda dari status dan posisi sosial ditentukan oleh aturan sosial. Pada masa ini status dan posisi sosial seseorang ditentukan oleh pakaian dan penampilannya.<sup>10</sup> Datang dan berkuasanya tanda yang teremansipasi yang ditandai dengan ikut sertanya kelas-kelas soal menyudahi zaman feodal. Peralihan ini mengantar kita masuk ke zaman meniru, tatanan pertama yang dikuasai oleh hukum alamiah. Pada zaman ini obyek yang diproduksi dipandang sebagai tiruan dari alam.

Tatanan kedua, tatanan produksi. Tatanan ini muncul pada era revolusi industri ketika reproduksibilitas dalam jumlah banyak diperkenalkan ke dalam dunia dalam bentuk representasi industrial. Dalam periode ini, produksi dimesinkan dan menghasilkan seri objek. Menurut Baudrillard, perbedaan antara tatanan pertama dan tatanan kedua dapat digambarkan dengan sebuah automaton dan sebuah robot. Konkretnya, bila

---

<sup>8</sup> Jean Baudrillard, *Simulations*, trans. oleh Paul Foss dan Philip Beitchman (New York: Semiotext(e), 1983), 121.

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, ed. oleh Mike Featherston (London: Sage Publication, 2016), 50.

<sup>10</sup> Bdk. Jean Baudrillard, *Simulations*, 64.

automaton merupakan sebuah interogasi terhadap alam, maka pada robot, sebaliknya, tidak ada lagi interogasi terhadap yang kelihatan; kebenarannya ada dalam kemampuan mekanisnya. Tidak ada lagi kemiripan dengan manusia dan perbedaan metafisik kecil sekalipun yang menjadi automaton menarik dan bersifat misteri sirna sudah; robot telah menyerap semua itu demi keuntungannya sendiri. Realitas dan representasinya larut dalam sebuah substansi produksi dan karya yang sama.<sup>11</sup>

Dalam tatanan simulasi, distingsi antara penanda dan yang ditandakan mulai hilang. Tanda tak lagi mencerminkan realitas sesungguhnya tetapi ia mendahuluinya. Kondisi inilah yang dinamakan oleh Baudrillard sebagai kondisi melampaui realitas (hiperrealitas). Baudrillard memberikan contoh dari metafora antara peta dan wilayah untuk menjelaskan fenomena ini. Baginya, dalam masyarakat simulasi, peta telah mendahului kehadiran wilayah. Ruang realitas wilayah didasarkan pada model peta yang sudah ada sebelumnya.<sup>12</sup> Simulasi pun menjadikan realitas yang nyata bukan sebagai cerminan kenyataan melainkan model buatan fiktif. Ia menambahkan, "Hilangnya tanda, surutnya makna: sebuah ilusi."<sup>13</sup>

Baudrillard kemudian memberikan contoh tentang hiperrealitas mengacu pada Disneyland.<sup>14</sup> Menurut Baudrillard, Disneyland menghadirkan dirinya sebagai sebuah ruang tiruan. Di dalamnya, seseorang tidak lagi sadar bahwa apa yang sedang disaksikannya sebenarnya tidak nyata. Dalam contoh mengenai Disneyland, pertanyaan mendasar yang diperlukan bukan lagi tentang benar atau salahnya sebuah realitas, melainkan tentang menyembunyikan fakta bahwa yang riil bukan lagi riil. Maksudnya, simulasi menjadikan masyarakat tak mampu membedakan dunia realitas dan dunia simulakra. Atas caranya, representasi menjadi

---

<sup>11</sup> Bdk. Jean Baudrillard, *Simulations*, 92-93.

<sup>12</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, trans. oleh Sheila Faria Glaser (USA: The MIT Press, 1994), 1-2.

<sup>13</sup> Jean Baudrillard, *BeRAHI*, trans. oleh Ribut Wahyudi (Yogyakarta: Narasi, 2018), 113.

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *Simulations*, 23.

yang paling riil bagi masyarakat. Yang semula bersifat representatif, sekarang menjadi nyata.

Akhir dari Hiperrealitas yang dibawa Baudrillard mengarah kepada sebuah nihilisme. Ia merupakan seorang nihilis dalam artian bahwa ia ingin memikirkan tentang dunia yang berasal dari 'ketiadaan'.<sup>15</sup> Ketidadaan yang dimaksudkannya ialah hilangnya aspek makna dalam objek. Baudrillard menulis, "Tidak ada lagi harapan untuk makna. Dan tanpa ragu-ragu ini adalah hal yang baik: makna itu fana".<sup>16</sup> Makna semakin terurai ketika realitas simulakra dikaitkan dengan teori-teori sosial yang sudah ada sebelumnya. Hal tersebut rasanya sia-sia. Pada titik ini Baudrillard menyangkal teori-teori sosial yang telah ada sebelumnya.

### **Simulasi dalam Media Baru**

Konsep media baru telah memberikan percepatan, pengecilan dan peringkasan terhadap objek. Berkatnya, realitas dunia pun beralih menjadi realitas *hybrid*. Maksudnya, teknologi digital masa kini telah mampu mempercepat dan mempermudah masyarakat dengan bentuknya yang semakin kecil dan *compact* dan dapat dipergunakan di manapun, kapanpun dan dalam situasi apapun selama terkoneksi dalam sebuah jaringan. Semua kegunaan tersebut diringkas dalam sebuah teknologi digital. Dalam perkembangannya, teknologi ringkas ini disebut sebagai gawai.

Dengan teknologi digital manusia hidup dalam satu ruang yang disebut realitas virtual. Ia dibawa masuk ke dalam dunia digital (*cyberspace*). Di dalam realitas visual inilah masyarakat dewasa ini beraktifitas, bahkan pada titik tertentu ia terjebak di dalam realitas semu tersebut. Kenyataan ini mendukung fakta bahwa fenomena komputerisasi telah hadir dalam masyarakat, sehingga memunculkan media baru. Fenomena simulakra dalam realitas media baru masa kini dapat dikatakan sebagai realitas *online* yang tidak menggambarkan yang *offline*. Internet

---

<sup>15</sup> Rex Butler, "Nihilism," dalam *The Baudrillard Dictionary*, ed. oleh Richard Smith (Great Britain: Edinburgh University Press, 2010), 141.

<sup>16</sup> *There is no more hope for meaning. And without a doubt this is a good thing: meaning is mortal.* Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, 164.



beserta media massa online merupakan sebuah realitas semu yang baru. Ia tampak nyata dan sering dijadikan sebagai realitas yang sejati karena merepresentasi yang nyata sehingga mirip dengan realitas yang sejati. Baudrillard menyebut atau melabeli realitas tersebut sebagai “kemiripan halusinasi yang nyata dengan dirinya sendiri”.<sup>17</sup>

Masyarakat yang semakin terbuai terhadap realitas semu lama kelamaan lebih memilih menempatkan diri dalam realitas semu tersebut. Bahkan tindakannya dalam dunia nyata didasarkan pada realitas semu itu. Akhirnya, ia kehilangan identitasnya dan tenggelam sambil pada ruang realitas imajiner yang cenderung bersifat ilusi. Dalam realitas virtual ini, tanda-tanda dipertukarkan tanpa makna. Informasi, hasil dari relasi secara virtual tersebut, terkesan tak bermakna, instan dan bahkan jauh daripada esensi. Tanda-tanda palsu (*pseudo sign*) meluncur bebas sebagai informasi yang menjelma menjadi tontonan yang indah-indah, yang bagus, yang seharusnya, dan yang benar. Tanda-tanda terus bereproduksi tanpa batas dan menyebar meski tanpa makna. Masyarakat tak dapat lari dari tanda-tanda tersebut. Hal inilah yang disebut sebagai ekstasi komunikasi.<sup>18</sup>

## Penutup

Media baru telah menghasilkan simulasi bagi masyarakat. Melaluinya tanda-tanda direproduksinya secara terus menerus hingga makin menyebar. Ia hadir melalui informasi yang beredar di tengah masyarakat. Dalam kenyataannya, semenjak kehadiran media baru, masyarakat perilaku masyarakat semakin konsumtif. Konsumsi pun terarah pada simbol-simbol ketimbang kegunaan. Masyarakat yang mengonsumsi tanda-tanda tersebut pada akhirnya terarah pada kegiatan konsumsi tak bermakna. Dengan perkembangan teknologi masyarakat mampu mengonsumsi tanda dengan begitu bebas. Menjadi permasalahan bahwa masyarakat kurang memahami mana yang merupakan informasi dan kebenaran. Informasi sering diidentikkan dengan kebenaran. Ketika

---

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, *Simulations*, 142.

<sup>18</sup> Secara konkret dalam dunia dewasa ini, penggandaan atau reproduksi objek media baru dapat dilihat dalam fenomena *repost* yang ada dalam media sosial.

masyarakat tak dapat membedakan lagi antara informasi dan kebenaran, maka bisa saja terjadi *catastrophe* di tengah masyarakat.

Media baru berperan juga sebagai bujuk rayu yang mendorong individu untuk selalu mengonsumsi dan mengonsumsi. Dengan segala kemewahan yang ditampilkan oleh media baru, masyarakat semakin terbuai karenanya. Media baru pun menjadi candu yang menghalusinasikan masyarakat. Realitas dunia nyata yang sesungguhnya tergantikan pada realitas semu. Perlahan, masyarakat semakin terarah pada kehancuran (*catastrophe*). Adapun kehancuran ini semakin terlihat wujudnya di era digital ini. Dibandingkan dengan era media massa, saat ini masyarakat semakin candu terhadap tanda yang disajikan oleh media baru. Oleh karena itulah, pemikiran Jean Baudrillard dapat dilihat sebagai gambaran realitas sosial masa kini.

Baudrillard telah mengubah cara kita memahami tanda, internet, media dan teknologi yang sangat relevan dengan hari ini. Ia menegaskan bahwa pada masa ini, ada banyak simbol-simbol yang berkeliaraan. Masyarakat saat ini lebih memilih mengonsumsi simbol-simbol tersebut ketimbang maknanya. Hal itu tampak jelas dalam berbagai kasus yang terjadi pada masyarakat hari ini. Dewasa ini banyak orang cenderung menerima begitu saja informasi yang tersedia di Tiktok, Facebook, Twitter, dan lain sebagainya tanpa sikap kritis yang memadai. Meski apa yang dikonsumsi tersebut memberikan prestise dan status sosial. Masyarakat terjebak dalam ekstasi komunikasi. Di dalamnya, informasi yang berlimpah pada akhirnya membentuk implosi makna yang berujung pada kehancuran (*catastrophe*) masyarakat.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, 79.

## Daftar Pustaka

- Jandy Luik. *Media Baru Sebuah Pengantar*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Jean Baudrillard. *BeRAHI*. Diterjemahkan oleh Ribus Wahyudi. Yogyakarta: Narasi, 2018.
- . *Masyarakat Konsumsi*. Disunting oleh Abdullah Sumrahai dan Hadi Purwanto. Diterjemahkan oleh Wahyunto. Bantul: Kreasi Wacana, 2018.
- . *Simulacra and Simulation*. Diterjemahkan oleh Sheila Faria Glaser. USA: The MIT Press, 1994.
- . *Simulations*. Diterjemahkan oleh Paul Foss dan Philip Beitchman. New York: Semiotext(e), 1983.
- . *Symbolic Exchange and Death*. Disunting oleh Mike Featherston. London: Sage Publication, 2016.
- Lev Manovich. *The Language of New Media*. London: The MIT Press, 2001.
- Rex Butler. "Nihilism." Dalam *The Baudrillard Dictionary*, disunting oleh Richard Smith, 139–41. Great Britain: Edinburgh University Press, 2010.
- Uchechi Queen Nwanguma. "New Media and the Overlapping Roles of Content Providers and Content Consumers." *New Media and Mass Communication* 41 (2015): 30–36.  
<https://doi.org/10.1509/jmr.14.0643>