

# Nie takie media straszne

Tomasz Huk, doktor nauk humanistycznych, pedagog, adiunkt na Wydziale Pedagogiki i Psychologii Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach

Nie bez przyczyny tytuł moich rozważań nawiązuje do znanego przysłowia „nie taki diabeł straszny, jak go malują”. Diabeł – jako upadły anioł, który miał być uosobieniem dobra – zdaje się być trafnym porównaniem do współczesnych nowych mediów. Obiegowe opinie często demonizują media, skupiając się jedynie na problemach: cyberprzemocy, uzależnieniach czy demoralizacji. Odnosząc się do obleganej zewsząd mediami (głównie cyfrowymi) rzeczywistości, pragnę podkreślić, że media te nie są takie złe, jak nam się wydaje. W niniejszym artykule skupię się właśnie na korzyściach związanych z użytkowaniem współczesnych mediów elektronicznych, co nie oznacza, że jestem osobą je gloryfikującą, ale taką, która od czasu do czasu przypomina, iż są nam bardzo przydatne w codziennym życiu.

Niniejsze rozważania stanowią zatem przeciwwagę dla często podejmowanych dyskusji w środowiskach związanych z edukacją, które skupiają się na negatywnych aspektach dotyczących wykorzystania mediów przez dzieci, młodzież oraz osoby dorosłe. Zgadzam się, że ten rodzaj dyskusji jest niezmiernie ważny, ponieważ odnosi się do bieżącej działalności szkół i placówek oświatowych, w których podczas rad pedagogicznych omawiane są problemy dotyczące cyberprzemocy czy innego niewłaściwego wykorzystania mediów mobilnych. Tak ukierunkowana dyskusja nie może jednak dominować w szkole, która przede wszystkim ma rozwijać, a nie ograniczać.

## Drzemka w szafie?

Rozwój to „proces stopniowego wzrostu lub kształtowania się czegoś w formie coraz bardziej złożonej, bardziej intensywnej i bardziej doskonałej”<sup>1</sup>, to jakościowa i ilościowa zmiana, która wywołuje – poza euforią – uczucie leku, obawy i niezadowolenia, to w końcu proces przynoszący wiele korzyści, ale również i wiele strat. Podobnie jest ze współczesnymi mediami, które

zyskały różne określenia, takie jak: media *on-* i *offline*, cyfrowe, nowe media, elektroniczne czy jako multimedia. Rozwój technologiczny, którego konsekwencją jest ich coraz większa funkcjonalność, stwarza wiele różnych możliwości, a wraz z nimi wiele problemów społecznych – w tym wychowawczych. Sposób użytkowania mediów i wynikający z tego użytkowania pozytywny lub negatywny wychowawczo wydzźwięk zależą przede wszystkim od człowieka.

Działania pozorne zostały opisane przez Marię Dudzikową w artykule *Rewolucja w edukacji, czyli „spanie w szafie na stojąco”*<sup>2</sup>. W jej opinii wprowadzenie technologii informacyjno-komunikacyjnych do szkół było rewolucyjne, tak jak zaczerpnięte z twórczości Sławomira Mrożka „spanie w szafie na stojąco”, lecz po pewnym czasie TIK stał się, by tak rzec, bardzo trudny do wytrzymania.

Coraz częściej skupialiśmy się na negatywnych aspektach wykorzystania mediów w szkole, nie tylko na tych związanych z całkowitym brakiem kontroli nad nimi, ale również serwisowaniem, awaryjnością i „żywością”, która stawała się coraz krótsza.

W cyfrowej rewolucji znacznie częściej dostrzegane było przysłowiowe „zło”, „strach”, niż pożytek płynący z mediów, które mogą zaspokoić między innymi potrzeby poznawcze uczniów. Dlatego, aby znaleźć pewną równowagę, działania edukacyjne powinny być podejmowane w kontekście możliwości i funkcjonalności mediów w procesie kształtowania kompetencji kluczowych, których składowymi są: nawyki, postawy, umiejętności i wiedza.

Kształtowanie kompetencji dotyczących wykorzystania mediów powinno zatem być permanentne i trwać przez całe życie, ponieważ związane jest ze stałym rozwojem. W pewnym sensie jest to „dyktat mediów, który nawiązuje do determinizmu technologicznego McLuhana. Wspomniany badacz mediów wysunął tezę, że człowiek, kształtując narzędzia, za ich pomocą kształtuje siebie”<sup>3</sup>. A zatem to, jak i w jakim celu dziecko, nastolatek, osoba dorosła użytkuje media, zależy tylko i wyłącznie od podmiotu i przebiegu procesu edukacji, w którym uczestniczył, a nie od samych mediów. Powtórzę, należałoby zatem zerwać z mitem krążącym w niektórych środowiskach związanych z wychowaniem i kształceniem, że „media cyfrowe to samo zło”. Równie dobrze moglibyśmy użyć takiego stwierdzenia do wielu innych „narzędzi” stworzonych przez człowieka, a będących rezultatem naszej ewolucji.

### **Morze informacji**

Słowem-wytrychem w moich rozważaniach jest pojęcie „korzyści” związanych z użytkowaniem mediów. „Korzyść to coś dobrego dla kogoś, co wynikało z jakiegoś działania lub jakiejś sytuacji”<sup>4</sup>. A zatem pojęcie to najczęściej wywołuje pozytywne odczucia u osoby użytkującej media – korzyść to pożytek z czegoś dla konkretnego człowieka lub grupy ludzi, przy założeniu, że to, co jednemu użytkownikowi mediów może przynieść określone korzyści, u drugiego wręcz przeciwnie, może spowodować stratę. Zawsze jednak użytkujemy media w subiektywnym kontekście określonych celów i potrzeb, których kategorie dotyczą informacji, budowania i podtrzymywania relacji społecznych, poczucia własnej tożsamości czy rozrywki<sup>5</sup>.

Wiele potrzeb człowieka bezpośrednio lub pośrednio związanych z mediami elektronicznymi oscyluje wokół „informacji”. Korzyści związane

z nią obejmują również dane, wiedzę i mądrość. Te cztery składowe, co do których nadal istnieje spór definicyjny wśród teoretyków<sup>6</sup>, są niczym fundament dla korzyści dotyczących tożsamości, interakcji czy rozrywki. Każde cyfrowe medium może być nośnikiem połączonych ze sobą danych, informacji, wiedzy i pewnej mądrości. Dane, które człowiek stale „produkuje”, analizowane są przez ludzkie społeczności dzięki współczesnym mediom cyfrowym. W ten sposób tworzą się „morza i oceany informacji”.

Pozyskiwanie, przetwarzanie i wykorzystanie danych za pośrednictwem mediów cyfrowych dotyczy wszystkich sfer naszego życia. Przykładem są prace licencjackie lub magisterskie, których napisanie najczęściej wymaga przeprowadzenia analizy danych – zebranych w badaniach – a ta z kolei przeprowadzana jest za pomocą komputerowych programów statystycznych.

### **Media informują**

Zmieniające się warunki życia wyznaczyły nowy sposób funkcjonowania człowieka w społeczeństwie informacyjnym. Od najmłodszych lat „cyfrowi tubylcy” – to termin Marka Prensky’ego ze znanego dobrze artykułu z 2001 roku – funkcjonują dzięki internetowi. Ta nieograniczona, stale rozwijająca się sieć tworzy nowe modele jakże starego terminu „jestestwa”, czyli „posiadania” i „bycia”. Dla dzisiejszego człowieka, bez względu na wiek, „posiadanie” wiąże się nie tylko z rzeczami materialnymi, których każdy może dotknąć, ale również z „informacją” niosącą nowy wymiar korzyści.

Media cyfrowe umożliwiają człowiekowi poszukiwanie informacji przydatnych w życiu rodzinnym, zawodowym i w rozwijaniu wielu zainteresowań.

Szczególnie przydatne okazują się portale społecznościowe skupiające osoby będące między sobą w określonych relacjach. Takim portalem jest Facebook, który umożliwia między innymi: tworzenie grup przyjaciół, grup wsparcia, zespołów zadaniowych, szybką komunikację o charakterze synchronicznym i asynchronicznym, przesyłanie plików tekstowych, obrazów, filmów, informowanie grona znajomych o sobie samym, swoich emocjach i działaniach, wyrażanie poparcia dla różnych inicjatyw czy idei, wsparcie materialne osobom będącym w potrzebie.

Dzięki mediom, takim jako radio, telewizja czy internet, ludzie zdobywają wiedzę, która jest przekazywana w atrakcyjnej i przystępnej formie. Radiowe, telewizyjne (na przykład kanały *Discovery*, *Animal Planet*) czy internetowe (na przykład wybrane kanały YouTube) programy naukowe poszerzają wiedzę radiosłuchaczy, telewidzów czy internautów, rozbudzając w nich zaciekawienie światem. Dzięki współczesnym mediom audiowizualnym możemy zobaczyć zjawiska i miejsca, do których tylko nieliczni mają dostęp. Przywołam tu przykład jednego z najstarszych przekazów, który dotyczył transmisji telewizyjnej lądowania człowieka na księżycu, podczas której miliony ludzi na świecie po raz pierwszy zobaczyło powierzchnię księżyca oraz pierwszy krok człowieka na naturalnym satelicie Ziemi<sup>7</sup>. Te i wiele innych obrazów „nie z tego świata” oglądamy właśnie dzięki mediom.

### Media wspierają

Kolejna korzyść, jaką oferują media od momentu ich upowszechnienia się, dotyczy wsparcia człowieka w rozwiązywaniu różnych problemów, trudnych sytuacji życiowych.

Na gruncie polskim misję taką realizuje na przykład Radio Maryja, które – abstrahując od skrajnych opinii na jego temat – skupia rzesze słuchaczy (najczęściej w podeszłym wieku) otrzymujących wsparcie realne i duchowe w postaci rady czy modlitwy. A to, jak wiemy, w chwilach zwątpienia, w chorobie jest niezmiernie ważne dla zdrowia psychicznego.

Podobnie funkcjonują internetowe grupy wsparcia, których członkowie odczuwają mniejszy dyskomfort, ponieważ wiedzą, że są „inni”, którzy borykają się z podobnymi problemami. Dzięki takim mediom, jak telefon czy internet, kontaktujemy się z tymi osobami, wymieniamy się informacjami, które są dla nas bardzo ważne, dzięki czemu nie czujemy się osamotnieni w przeżywaniu naszego problemu, czujemy się bezpieczniej. Zjawisko to występuje również wśród telewidzów. Taką wspierającą funkcję pełnią zarówno programy z poradami, jak i telenowełe. To właśnie tam przedstawiane są sytuacje zaczerpnięte z prawdziwego życia; sprawy, z którymi utożsamimy się, które podpatrujemy, czy z których bierzemy przykład – co wyjaśnia teoria społecznego uczenia się Alberta Bandury<sup>8</sup>.

A zatem, wpatrując się w szklany ekran telewizora, komputera, tabletu czy smartfonu, możemy wcielić się w rolę bohaterów, tak jakby cała przedstawiana historia działa się na jawie.

Nie mogę nie przywołać tutaj istotnej roli telefonu zaufania. Medium to po raz pierwszy wykorzystał anglikański pastor w latach 50. XX wieku z przeznaczeniem dla osób przeżywających kryzys, samotnych i cierpiących. Obecnie instytucja „telefonu zaufania” stale się rozwija i poszukuje nowych dróg dotarcia do wszystkich osób będących w potrzebie. Poza kontaktem telefonicznym uruchomiony został chat, który pełni taką samą funkcję. Media te dostępne są o każdej porze dnia i nocy, komunikacja jest poufna, słuchanie odbywa się w sposób otwarty, a słuchający są specjalistami w swojej dziedzinie. Skuteczna pomoc za pośrednictwem wskazanych mediów to niedająca się oszacować korzyść społeczna<sup>9</sup>.

### Media uspołecniają

Budowanie i podtrzymywanie relacji społecznych dzięki mediom to korzyść, której uzasadnienie odnajdujemy w badaniach dotyczących komunikacji społecznej<sup>10</sup>. Wnioski z tych badań sugerują, że posiadane i wykorzystywane przez człowieka media – takie jak telewizja, telefon czy internet – powodują znacznie częstsze kontakty z innymi osobami.

Duże znaczenie w budowaniu i podtrzymywaniu relacji z innymi osobami odegrały i nadal odgrywają wspomniane wcześniej portale społecznościowe. Dzięki nim uzyskujemy wgląd w życie: osób z naszej rodziny, naszych koleżanek, kolegów, przyjaciół, pracodawców czy osób z życia publicznego. Przeglądamy publicznie udostępnione profile na Facebooku, możemy pozyskać informacje dotyczące rodziny, wykonywanego zawodu, zainteresowań, pasji, postaw, umiejętności danej osoby, a to z kolei może stać się przyczynkiem do nawiązania relacji oraz jej podtrzymywania.

Wspomnę tu również o internetowych portalach randkowych, które dzięki bazom danych bardzo precyzyjnie potrafią wskazać nam „bratnią duszę” czy potencjalną żonę lub męża.

Relacje na różnym poziomie podtrzymywane są przez konwersacje za pośrednictwem telefonów, czatów, komunikatorów internetowych, postów zamieszczanych na portalach społeczno-

ściowych oraz dołączanych komentarzy i „polubień”. Nowe funkcje – nowych mediów – wzmagają poczucie przynależności do wspólnoty, integrują klasę uczniów, grupę studencką, zespół pracowników czy inne grupy, których członkowie mogą spotkać się „twarzą w twarz”.

### **Media kształtują (tożsamość)**

Tożsamość to nasz wygląd, nasze postawy, zachowania, inność i niepowtarzalność, to „świadomość naszych cech i naszej odrębności (...) to wewnętrzna spójność i poczucie jedności” w danej społeczności<sup>11</sup>.

Kształtując naszą tożsamość, używamy różnych środków przekazu, wśród których znajdują się media elektroniczne. Te współczesne umożliwiają użytkownikom nie tylko bierny odbiór, ale również wcielanie się w rolę nadawcy, co umożliwia samodzielne kreowanie własnego wizerunku na masową skalę.

Dominująca powszechnie kultura obrazkowa prowokuje ludzi dorosłych, nastolatki, a nawet dzieci do działań, które kiedyś zarezerwowane były dla celebrytów<sup>12</sup>. Nagminnie wykorzystywane są aparaty cyfrowe, również te dostępne w telefonach komórkowych, do uchwycenia własnej sylwetki czy twarzy w jak najkorzystniejszym dla nich ujęciu. Zrobione zdjęcie poddawane są edycji programem komputerowym, a następnie umieszczane na portalach społecznościowych w celu czerpania przyjemności z reakcji „internetowej widowni”.

To swoiste „wystawiennictwo” dotyczy nie tylko własnego wyglądu, ale również rezultatów działań twórczych. Przeszukując internet, odnajdziemy wiersze, opowiadania, książki, analizy i artykuły naukowe, fotografię, malarstwo, rzeźbę, muzykę, film, które wystawiane są celowo przez osoby szukające potwierdzenia słuszności sposobu myślenia, interpretowania rzeczywistości, czy w końcu potwierdzenia reprezentowanego systemu wartości. Ludzie w mediach masowych odnajdują wiele pozytywnych wzorów osób, których postępowanie jest godne naśladowania. Czerpiąc dzięki nim inspiracje, kształtują własną niepowtarzalną tożsamość.

### **Media bawią (i uczą)**

Ostatnią kategorią korzyści związanych z użytkowaniem mediów jest rozrywka i eska-

pizm. Współczesne media oferują ludziom rozrywkę bierną i czynną<sup>13</sup>. Bierna rozrywka to: słuchanie radia, muzyki, oglądanie programów i filmów na urządzeniach mobilnych, w telewizji lub w kinie. Z kolei aktywna rozrywka wiąże się z udziałem w grach komputerowych *on-* i *offline*, w których sens oparty jest na przestrzeganiu zasad umożliwiających kształtowanie różnych umiejętności i wiedzy.

Rozrywkowy charakter gier komputerowych wykorzystywany jest również w edukacji, w myśl zasady „nauka przez zabawę”. Podczas cyfrowej zabawy ludzie odczuwają zadowolenie, śmiech, euforię, natomiast w chwilach przegranej są to: smutek, żal, rozpacz, przygnębienie<sup>14</sup>. Opanowanie tych dwóch przeciwstawnych stanów jest niezmiernie ważne, ponieważ towarzyszą one człowiekowi przez całe życie. Odniosę się tu do „teorii katharsis”, która zakłada, że pozbycie się negatywnych stanów emocjonalnych umożliwiają media<sup>15</sup>. Zgodnie z tą teorią gry komputerowe dostarczają środka zastępczego dla wyładowania negatywnych społecznie emocji (na przykład agresji) – a więc rozładowując emocje, media te pełnią funkcję pozytywną.

Oczywiście należy pamiętać, iż współczesne technologie informacyjne oczyszczają nie tylko ze złych emocji, ale umożliwią również ucieczkę od problemów związanych z życiem społecznym. Cyfrowy eskapizm, w tym przypadku, daje chwilową ulgę, odwraca naszą uwagę od problemów.

### **Hasło logowania: szkoła**

Podsumowując, pozytywny lub negatywny obraz mediów elektronicznych zależy tylko od człowieka. Słusznie zauważył Henry Jenkins, że „gdy ludzie biorą media w swoje ręce, efekty mogą być fantastycznie kreatywne; (...) mogą oznaczać także problemy dla wszystkich zaangażowanych”<sup>16</sup>. To dość oczywiste twierdzenie wyznacza kierunek współczesnej edukacji, szczególnie tej szkolnej, która często jest „zabetonowana” przez pedagogów, którym zależy na dobru dziecka, lecz mających złe doświadczenia związane z użytkowaniem mediów elektronicznych. „Zabetonowanie” przekłada się na izolację „świata szkoły” od rzeczywistości, która dzieje się poza jej murami.

Wprowadzając do szkoły ograniczenia dotyczące używania internetu czy telefonów komór-



kowych, chcemy chronić dzieci i młodzież przed „złem”, do których media te mogą się przyczynić. Jest to tylko pozornie dobra intencja, ponieważ jej konsekwencją może być „upośledzenie” ucznia, który właśnie w szkole powinien nauczyć się właściwego korzystania ze współczesnych mediów. Zgadzam się, że dla szkoły jest to zadanie niełatwe, które potwierdza, że równie trudne bywa wykonywanie zawodu nauczyciela. Jednak gdy pojmimy założenie Waltera Onga, że „technologia jest sztuczna, ale (...) sztuczność jest dla człowieka naturalna. Odpowiednio przyswojona technologia nie degraduje życia ludzkiego, lecz przeciwnie – wzbogaca je”<sup>17</sup>, każda z naszych szkół może stać się „szkołą realnego świata”. Czy jest zatem sens na tworzenie ze szkoły *offline*owej enklawy, skoro nasi uczniowie są *online*?

Odpowiedź nasuwa się sama – szkoła powinna przygotować jednostkę do prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie, które współcześnie przybiera wymiar „społeczeństwa informacyjnego”. W takich warunkach należy wskazywać kolejnym pokoleniom, jak właściwie i zgodnie z przeznaczeniem wykorzystać media elektroniczne. Będzie to możliwe, kiedy potraktujemy szkołę jako „węzeł komunikacyjny” z szybkim dostępem do internetu, który będzie „oknem na świat” dla każdego członka jej społeczności. W ten sposób czas spędzony w szkole może stać się wirtualną wędrówką po całym świecie, podczas której uczniowie nie tylko są biernymi obserwatorami, ale również aktywnymi uczestnikami wchodzącymi w interakcję z innymi społecznościami szkolnymi (i nie tylko).

#### Przypisy

- <sup>1</sup> Słownik języka polskiego, Warszawa 2007, s. 510.
- <sup>2</sup> M. Dudzikowa, *Użyteczność pojęcia działań pozornych jako kategorii analitycznej. Egzemplifikacje z obszaru edukacji (i nie tylko)*, w: Dudzikowa M, Knasiecka-Falbińska K. (red.), *Sprawcy i/lub ofiary działań pozornych w edukacji*, Kraków 2013, s. 27–82.
- <sup>3</sup> B. Siemieniecki, *Komunikacja a społeczeństwo*, w: Siemieniecki B. (red.), *Pedagogika medialna*, t. 1., Warszawa 2007, s. 37.
- <sup>4</sup> Słownik języka polskiego, op. cit., s. 314.
- <sup>5</sup> Zob. D. McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, przeł. M. Bucholc, A. Szulżycka, Warszawa 2008.
- <sup>6</sup> M. Grabowski, A. Zajęc, *Dane, informacja, wiedza – pró-*

*ba definicji*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie” 2009, nr 798, s. 99–116.

<sup>7</sup> Zob. *Encyklopedia popularna PWN*, Warszawa 1982.

<sup>8</sup> Zob. A. Bandura, *Teoria społecznego uczenia się*, Warszawa 2007.

<sup>9</sup> L. Kicińska, *Historia telefonów zaufania w Polsce i na świecie*, „Dziecko krzywdzone” 2010, nr 2.

<sup>10</sup> Dyczewski L., *Więź rodzinna a media elektroniczne*, „Ruch prawniczy, ekonomiczny i socjologiczny” 2005, nr 1, s. 225–242.

<sup>11</sup> *Słownik języka polskiego*, op. cit., s. 374.

<sup>12</sup> K. Litwic-Kamińska, *Kultura obrazkowa w dydaktyce – szanse i zagrożenia*, „Forum Dydaktyczne” 2011, nr 7–8, s. 177.

<sup>13</sup> Zob. J. Bączek, *Animacja czasu wolnego*, Polska 2009.

<sup>14</sup> T. Huk, *Media w wychowaniu, dydaktyce oraz zarządzaniu informacją edukacyjną szkoły*, Kraków 2011, s. 15.

<sup>15</sup> M. Zuber, *Wybrane teorie komunikowania masowego*, w: B. Dobek-Ostrowska (red.), *Studia z teorii komunikowania masowego*, Wrocław 1999, s. 16.

<sup>16</sup> Jenkins H.: *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 22.

<sup>17</sup> W. Ong, *Oralność i piśmienność: słowo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Lublin 1992, s. 118–119.

#### Bibliografia

- Bandura A.: *Teoria społecznego uczenia się*, Warszawa 2007.
- Bączek J.: *Animacja czasu wolnego*, Polska 2009.
- Dudzikowa M., *Użyteczność pojęcia działań pozornych jako kategorii analitycznej. Egzemplifikacje z obszaru edukacji (i nie tylko)*, w: Dudzikowa M, Knasiecka-Falbińska K. (red.), *Sprawcy i/lub ofiary działań pozornych w edukacji*, Kraków 2013, s. 27–82.
- Dyczewski L.: *Więź rodzinna a media elektroniczne*, „Ruch prawniczy, ekonomiczny i socjologiczny” 2005, nr 1. *Encyklopedia popularna PWN*, Warszawa 1982.
- Grabowski M., Zajęc A.: *Dane, informacja, wiedza – próba definicji*, „Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie” 2009, nr 798.
- Huk T.: *Media w wychowaniu, dydaktyce oraz zarządzaniu informacją edukacyjną szkoły*, Kraków 2011.
- Jenkins H.: *Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
- Kicińska L.: *Historia telefonów zaufania w Polsce i na świecie*, „Dziecko krzywdzone” 2010, nr 2.
- Litwic-Kamińska K.: *Kultura obrazkowa w dydaktyce – szanse i zagrożenia*, „Forum Dydaktyczne” 2011, nr 7–8.
- McLuhan M.: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa 2004.
- McQuail D.: *Teoria komunikowania masowego*, przeł. M. Bucholc, A. Szulżycka, Warszawa 2008.
- Ong W.: *Oralność i piśmienność: słowo poddane technologii*, przeł. J. Japola, Lublin 1992.
- Prensky M.: *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, Vol. 9, No. 5, October 2001.
- Siemieniecki B.: *Komunikacja a społeczeństwo*, w: B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna*, t. 1., Warszawa 2007.
- Słownik języka polskiego*, t. 2, t. 4, t. 5, Warszawa 2007.
- Zuber M.: *Wybrane teorie komunikowania masowego*, w: B. Dobek-Ostrowska (red.), *Studia z teorii komunikowania masowego*, Wrocław 1999.

TH