

DZIECI (I RYBY) GŁOS MAJĄ. DLACZEGO EDUKACJA MEDIALNA SPRZYJA DEMOKRACJI I BUDOWANIU POSTAW OBYWATELSKICH

Nowe media i technologie cyfrowe zyskują coraz większy wpływ na nas samych i otaczający nas świat. Zdaniem antropologa i kulturoznawcy Wojciecha Burszty wniknęły one w rytm ludzkiego życia, stając się jego niezbywalnymi elementami. Symbolizują postęp, pośredniczą w komunikacji, a nawet kształtują wzorce naszych zachowań. Wpływają na to, w jaki sposób pracujemy, uczymy się oraz jak spędzamy wolny czas. O ich zasadniczym znaczeniu dla naszego życia świadczą takie określenia, jak „wirtualna społeczność” czy też „społeczność demokracji komunikacyjnej”, za pomocą których badacze definiują obecne czasy.

Przemiany, jakich doświadczamy w wyniku rozwoju nowych technologii, zachodzą w zawrotnym tempie. Większość dorosłych pamięta czasy sprzed internetu, kiedy informacji szukało się w encyklopediach stojących na półkach, a godzinę sprawdzało się nie na ekranie smartfona, lecz ręcznym zegarku. Te same osoby dziś często nie wyobrażają sobie życia bez posiadania adresu e-mailowego i zerkania na ekran telefonu zaraz po przebudzeniu. Nowe media i technologie cyfrowe mają jednak największy wpływ na rzeczywistość ludzi młodych, którzy traktują je jako podstawową i zupełnie naturalną formę doświadczania rzeczywistości, nie pamiętając świata bez nich.

— Edukacja medialna uczy funkcjonowania we współczesnym świecie

Choć korzystanie z nowych mediów jest zwykle intuicyjne, to jednak rozumienie ich specyfiki oraz charakteru komunikacji, który kreują, wymaga pogłębienia wiedzy poprzez edukację medialną. By odpowiadać na wyzwania współczesności, powinna ona wykraczać poza program nauczania informatyki i edukować nie tylko w zakresie konkretnych umiejętności, ale także funkcjonowania w rzeczywistości ukształtowanej za pomocą tego rodzaju narzędzi.

O tym, jak istotne jest to zadanie, świadczy to, że promowanie takiego pojmowania edukacji medialnej oraz kształcenie w jej zakresie od lat 70. ubiegłego wieku jest jednym z priorytetowych zadań UNESCO. Organizacja ta uznała, że posiadanie kompetencji medialnych należy do podstawowych praw każdego człowieka na świecie, ściśle łączy się bowiem z wolnością wyrażania siebie, prawem do wiedzy i informacji, a ponadto jest nieodzowne w zwiększaniu świadomości obywatelskiej oraz budowaniu i utrzymywaniu demokracji.

— Edukacja medialna kształtuje postawy obywatelskie

Z powyższym podejściem zgadza się jeden z najważniejszych badaczy mediów, Henry Jenkins. Wymienia on cały szereg umiejętności, które edukacja medialna może kształtować w młodych ludziach. Są to zarówno kwalifikacje techniczne, związane z obsługą nowych narzędzi, jak i społeczne, rozwijane za sprawą metod komunikacji zapośredniczonych przez nowoczesne technologie.

Edukacja medialna wpływa jednak także na kształtowanie wśród młodych ludzi postaw obywatelskich oraz rozwijanie w nich społecznego zaangażowania i odpowiedzialności. Mają na to wpływ wspólnoty nowego rodzaju, których tworzenie stanowi jedną z głównych form aktywności w przestrzeni nowych mediów. Wspólnoty takie opierają się na zainteresowaniach łączących ich członkinie i członków (od grup fanowskich do wspólnej organizacji niszowych wydarzeń), interesach (od chęci działania w jednej, konkretnej sprawie, po jednoczenie się w wykluczeniu z dyskursu większościowego), albo też buncie wobec mainstreamowych treści (nierzadko przybierającym znamiona ironicznego wygłupu).

Kształtowaniu świadomości obywatelskiej sprzyja ponadto brak hierarchii, którą buduje modele komunikacji, zarówno w mediach tradycyjnych, jak i na przykład w środowisku szkolnym, w których dominują jednokierunkowy przepływ informacji, nadawanych przez osoby dorosłe i uprawnione do tego wykształceniem, osiągnięciami lub

rolą społeczną. W przestrzeni nowych mediów to zwykle ludzie młodzi poruszają się sprawniej od starszych, zyskują więc możliwość nie tylko zabrania głosu, ale także bycia słyszalnymi. A to umacnia w nich pewność siebie i chęć do działania.

— Kultura partycypacyjna - kultura propagująca aktywność i demokrację

Do zaangażowania społecznego zachęcają nie tylko narzędzia oferowane przez nowe media i technologie cyfrowe, ale również tworzony przez nie model kultury, który można określić mianem partycypacyjnego. Charakteryzuje go swobodne przemieszczanie się pomiędzy pozycjami odbiorcy i nadawcy komunikatów, ich krytyczny odbiór, przekształcanie oficjalnych tekstów kultury i czerpanie przyjemności ze sprzeciwu wobec dominujących znaczeń. Model partycypacyjny aktywizuje odbiorców do działania: od umieszczania zdjęć w serwisach społecznościowych i wpisywania komentarzy pod publikowanymi w sieci treściami, po tworzenie mashupów i recutów ulubionych teledysków, filmów lub ich trailerów (czyli kolażowych przeróbek, łączących ze sobą kilka niezależnych tekstów bądź zmieniających ich pierwotne konteksty), które zyskują większą popularność na portalu YouTube niż wersje oryginalne.

Ponadto taki model demokratyzuje kulturę. Znosi bowiem podział na dzieła sztuki i jej amatorskie wytwory, dowartościowując sam obieg treści: zapożyczenia, inspiracje, przenikania i przetworzenia. (Przykładowo, największe hollywoodzkie blockbustery są adaptacjami komiksów, przy tym generują twórczość fanowską, która nierzadko inspirowała autorów kolejnych części superprodukcji, przybierając postać ich sequeli, prequeli czy spin offów).

Tak działa chociażby idea Creative Commons, inicjatywa stworzona oddolnie i zainspirowana przemianami kultury, polegająca na stworzeniu alternatywnej formy ochrony prawno-autorskiej. Oferowane przez Creative

Commons licencje traktują wszystkich użytkowników kultury jako jednocześnie twórców, jak i jej odbiorców, zachęcają do swobodniejszego dzielenia się własnymi treściami oraz samodzielnego decydowania o formie i zasięgu ich udostępniania. Tym samym uczą odpowiedzialnego korzystania z dóbr innych osób i pokazują, że otwartość i dzielenie się są wartością.

— Jak działać w świecie nowych mediów

Spółeczna aktywność oraz postawy obywatelskie to bardzo szerokie pojęcia, pod którymi mogą kryć się różnorodne działania. Ich celem jest aktywne wspieranie swojej społeczności, które można rozumieć zarówno bardzo szeroko (to udział w wyborach powszechnych oraz przemyślanej odpowiedzialnego głosowanie), jak i zupełnie wąsko (jako pracę na rzecz swojego miasta czy też szkolnej klasy). Działania mogą przyjmować różnorodne formy, poczynając od prostych gestów, takich jak przekazywanie odpowiednim służbom informacji o niepokojącej lub niebezpiecznej sytuacji, okazanie wsparcia słabszym bądź potrzebującym czy też informowanie innych o ich prawach i obowiązkach. Wykorzystując w tego rodzaju działaniach nowe media i technologie cyfrowe, można dotrzeć do znacznie szerszej grupy odbiorców i zwiększyć szanse na ich zaktywizowanie. Przekaz wzbogacony dzięki bezpłatnym narzędziom o różnorodne materiały audio i wideo będzie atrakcyjniejszy. Nowe media pozwalają opowiadać o trudnych kwestiach i osobistych problemach – w tym o zagrożeniu i wykluczeniu – anonimowo, a przez to swobodniej i w poczuciu bezpieczeństwa.

— Jak przeciwstawiać się wykluczeniu ze sfery publicznej

W taki właśnie sposób wykorzystano nowe media w projekcie zrealizowanym przez Elizabeth Daley i Staphanie Barish, dyrektorki Annenberg Center for Communication na University of Southern California, które pracowały z mającymi poważne problemy z nauką uczniami szkoły z Los Angeles. Uczestnicy projektu mieli stworzyć wypowiedzi

w formie audiowizualnych kolaży na bliski im temat przemocy z użyciem broni. W tym celu korzystali z darmowych, wyszukanych w internecie zdjęć, filmów i muzyki, które montowali za pomocą najprostszych programów, będących w standardowym wyposażeniu szkolnych komputerów. Choć zwykle uczniowie ci rzadko pojawiali się w szkole, podczas realizacji projektu przychodzili do niej wcześniej rano, żeby nad nim pracować, i wychodzili dopiero późnym popołudniem.

Projekt odniósł sukces – nie tylko zwrócił uwagę lokalnych władz i opinii publicznej na problem przemocy wobec nieletnich i słabszych, ale przede wszystkim pomógł jego uczestnikom wyrazić własne lęki i inne związane z nimi intensywne emocje, z którymi sami nie potrafili sobie poradzić. Projekt, bazując na narzędziach, którymi uczniowie chcieli i potrafili się posługiwać, stworzył im warunki do wyrażenia siebie, a także nauczenia się skutecznej komunikacji. To wszystko pozwala przeciwdziałać ich wykluczeniu ze sfery publicznej. Właściwie każdy projekt z zakresu nowych mediów, tworzony przez młodych ludzi i dotyczący społecznej aktywności czy też kształtowania postaw obywatelskich przeciwdziała wykluczeniu. Przedstawia bowiem perspektywę młodzieży, która nigdy wcześniej – własnym głosem, a nie ich dorosłych reprezentantów – nie miała szans na równoprawne zaistnienie w sferze publicznej. W związku z tym najważniejszym celem, a jednocześnie wyzwaniem stojącym przed edukacją medialną jest pokazanie młodym ludziom, że powiedzenie „dzieci (i ryby) głosu nie mają” to relikwiny minionej kultury.

Temu celowi służy także niniejsza publikacja, zbierająca doświadczenie zgromadzone podczas realizacji programu Polska Lab. Składa się ona z jedenastu scenariuszy powstałych na podstawie działań laboratoriów medialno-obywatelskich przeznaczonych dla młodzieży w Warszawie, Przemyślu i Jarocinie. Podczas jego trwania uczestnicy pracowali z różnorodnymi mediami i technologiami, starając się wprowadzić zmianę w swoich lokalnych społecznościach. W tym celu podejmowali różnorodne działania: próbowali

ożywić pamięć i przywołać dawną tożsamość miasta (Warszawa), mierzyli się z lękami i trudnościami wynikającymi z pozycji przedstawicieli mniejszości żyjących pośród nie zawsze przychylniej im większości (Przemyśl), jak również tworzyli w miejskiej przestrzeni własne miejsce – otwarte, bezpieczne i ciekawe (Jarocin). Wykorzystywali do tego różnorodne narzędzia: od pracy z mobilnymi aplikacjami, poprzez tworzenie krótkometrażowych filmów, do organizacji kampanii społeczno-medialnej.

Zebrane tutaj scenariusze mogą stanowić inspirację i pomoc w realizacji zarówno bardzo podobnych, jak i zupełnie innych projektów społeczno-kulturowych, nakierowanych na zmiany społeczne. Zawierają praktyczne informacje dotyczące ich przygotowania i realizacji. Szczegółowo opisują działania, które odbyły się w ramach projektu, proponują sposoby wykorzystania w dalszej pracy efektów działań Polska Lab, jak również pokazują, jak można pracować z młodzieżą nad kwestiami związanymi z tożsamością oraz innymi problemami, wykorzystując do tego media i technologie cyfrowe.



Źródła:

- Wojciech Józef Burszta, *Świat jako więzienie kultury*. Pomyślenia, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2008.
- Mirek Filiciak i inni (red.), *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS, Warszawa 2010.
- Divina Frau-Meigs, Jordi Torrent (red.), *Mapping Media Education Policies in the World: Visions, Programmes and Challenges*, The United Nations-Alliance of Civilizations in co-operation with Grupo Comunicar, New York 2009.
- Lawrence Lessig, *Wolna kultura*, Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne Spółka Akcyjna, Warszawa 2005.
- Magdalena Szpunar, *Spoleczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego*, w: Mieczysław Radochoński, Barbara Przywara (red.), *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, WSiLiZ, Rzeszów 2004.

PAULINA HARATYK - filmoznawczyni i kulturoznawczyni, doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych Uniwersytetu Jagiellońskiego. Interesuje się otwartą kulturą i jej obiegami, zwłaszcza relacjami pomiędzy twórczością profesjonalną i amatorską. Realizuje projekty kulturalne, edukacyjne i społeczne z wykorzystaniem filmów i nowych mediów.

polska lab

Projekt zorganizowany wspólnie przez:



Partnerzy lokalni:



Związek Ukraińców w Polsce

Koordinacja projektu i koncepcja publikacji: Karolina Śmigiel
Superwizja projektu: Zuzanna Sikorska-Borowska, Dorota Borodaj
Fundacja Evens: Joanna Krawczyk
Koordinacja lokalna projektu: Beata Frąckowiak-Piotrowicz (Jarocin Lab), Ihor Horkiv (Przemyśl Lab)

Dziękujemy za wsparcie i pomoc w realizacji projektu:

Anna Dąbrowska, Joanna Grabarczyk, Marta Stróżycka, Bartek Żmuda, Katarzyna Wala, Jan Dąbkowski, Joanna Mikulska, Bartek Lis, Dagmara Gortych, Agnieszka Chlebowska, Sylwia Żółkiewska, Marta Białek-Graczyk

Redakcja publikacji: Urszula Engelmayer
Korekta publikacji: Lidia Ścibek

www.polskalab.e.org.pl

Publikacja udostępniona jest na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne 3.0 Polska (CC-BY-NC 3.0 PL).