

Grażyna Gregorczyk

Młodzi i media

Jeżeli twoje dziecko nie śpi, to prawdopodobnie jest online.
„New York Times”

Wizyta w zwykłej szkole pozwala zaobserwować, że młode pokolenie sieci, urodzone już w świecie komputerów i Internetu, nazywane też cyfrowymi tubylcami, żyje stale podłączone do wielu mobilnych urządzeń. Coraz więcej uczniów używa nowoczesnych telefonów komórkowych, komputerów przenośnych i kieszonkowych (laptopów i palmtopów) czy coraz popularniejszych smartfonów lub palmofonów.

Nauczyciele i rodzice wprawdzie zauważają tę wszechobecność urządzeń mobilnych, widzą wpływ nowych mediów na zmiany postaw, nawyków i sposobu postrzegania świata przez młodzież, bardziej jednak dostrzegają wynikające stąd zagrożenia niż zalety i obiecujący potencjał dydaktyczny.

Wszystkim, którzy zastanawiają się, czy te nowe media są szansą czy zagrożeniem dla młodych ludzi, chciałabym polecić raport „Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo młodych Polaków w kulturze”. Jest to nowatorski, etnograficzny opis codzienności młodych ludzi, funkcjonujących w świecie cyfrowych technologii.

Dokument jest efektem trwającego rok projektu badawczego, przygotowanego i przeprowadzonego przez Centrum Badań nad Kulturą Popularną Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej na zamówienie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

Zespół badawczy składający się z medioznawców, socjologów i antropologów postawił sobie ambitne zadanie pokazania, w jaki sposób młodzi ludzie w Polsce funkcjonują w świecie nowych technologii i jak nowe media wpływają na ich życie, naukę i pracę.

Kluczowym działaniem projektu było przeprowadzenie dwutygodniowych intensywnych badań etnograficznych, podczas których badacze poznawali życie licealistów w trzech różnej wielkości miastach Polski. W trakcie spotkań, wywiadów, ale także wspólnych wycieczek oraz imprez poznali i rozmawiali z ponad setką młodych osób, wchodzących w dorosłe życie. Licealiści przybliżyli swój świat oraz opowiedzieli, jak żyje się w epoce cyfrowych mediów i sieciowej komunikacji.

Raport, w mojej ocenie, ma wydźwięk bardzo pozytywny. Obala wiele mitów na temat negatywnego wpływu mediów: telefonów komórkowych i Internetu na życie młodych użytkowników. Pokazuje, że życie codzienne z nowymi mediami jest o wiele bardziej złożone niż mogłoby się wydawać. Efekty rozmów i obserwacji zaskakują świeżością i odmiennością spojrzenia.

„Bycie razem”, „Miłość”, „Zajawki” i „Szkoła”

Główne tematy, wyznaczające strukturę raportu, prezentują najważniejsze wymiary codziennego życia młodych ludzi biorących udział w projekcie. Należą do nich: „Bycie razem”, „Miłość”, „Zajawki. Mieć pasję w dobie Internetu” i „W szkole”. Pozostałe rozdziały „Intensywność”, „Technologie refleksyjności” i „Dzielenie się” zawierają treści ważne dla prawidłowego zrozumienia środowiska kulturowego, tworzonego przez nowe media.

Taka kolejność i układ nie są przypadkowe. Raport pokazuje, że środki i narzędzia technologii informacyjnej: telefony komórkowe, komunikatory internetowe, cyfrowe aparaty fotograficz-

ne czy serwisy społecznościowe nie wyobcowują swoich użytkowników, lecz przeciwnie – pomnażają i wzbogacają kontakty społeczne. W znacznej większości kontakty te nie są realizowane jako spotkania ekran-w-ekran, lecz twarzą-w-twarz. Media wzbogacają kontakty i wypełniają je nowymi znaczeniami, ale nie zastępują bycia razem.

Internet w działaniach młodych ludzi nie okazuje się być medium indywidualistycznym i globalnym. Jego usługi i zasoby wykorzystuje się zazwyczaj w grupie, uwspólniając je przez krąg znajomych, którzy odwiedzają podobne strony i komunikują się ze sobą tymi samymi kanałami.

„Współ-użytkowany” Internet wydaje się bliższy i mniejszy niż trudna do wyobrażenia, abstrakcyjna globalna sieć. Opisani w jednym z przykładów, działający w sieci młodzi ludzie, wykonujący wspólny projekt, poruszają się po obszarach, które wyznaczają im ich zainteresowania, podobne kompetencje i możliwości.

Impuls do aktywności

„Bycie razem” jest też silnym impulsem do aktywności. Młodzi ludzie, poprzez cyfrowe technologie, dają ujście twórczej energii i swoim pasjom. Jeśli masz pasję, jesteś interesującym człowiekiem, masz wielu znajomych, to życie w grupie staje się ciekawsze. Można razem ze znajomymi rozwijać zainteresowania, a za ich sprawą poznać kolejnych znajomych... To świat współtworzony przez interaktywne media, które zapraszają do działania. Sieciowe środowiska, w których poruszają się młodzi ludzie, takie jak YouTube czy Digart, pozwalają wyrażać i tworzyć siebie – poprzez twórczość, którą się dzielą z innymi.

Dzięki Internetowi młodzi ludzie mający szczególne uzdolnienia bądź umiejętności (np. grafika, programowanie czy po prostu znajomość tajników gry komputerowej) mogą występować w roli ekspertów na specjalistycznych forach czy w innych formach sieciowych wspólnot. Wszelkie uzdolnienia, które jako niezgodne z programem szkolnym są przez dorosłych tłumione, w sieci znajdują znakomite podłoże do rozwoju, dostarczając tym samym satysfakcji ich posiadaczom. Kompetencje i pomysły nie ulegają rozproszeniu, ale są wzmacniane.

„Miłość” to rozdział, w którym przedstawiono, w jaki sposób środki i narzędzia technologii, służące do komunikowania się, takie jak: telefony komórkowe, komunikatory czy blogi są anga-

żowane w budowanie relacji interpersonalnych, relacji bliskości. Organizacja sieci powoduje, że zdefiniowanie tego, co jest prywatne, a co jest publiczne, często jest bardzo trudne. Wyłania się jakby nowa forma prywatno-publicznej aktywności, gdzie prywatność można na różne sposoby i w różnym zakresie upubliczniać, a używając różnych aplikacji i usług sieciowych, tworzyć w sieci własną, intymną przestrzeń.

W rozdziale „Zajawki” zostało przedstawione, w jaki sposób nowe technologie wpisują się w aktywne uczenie się, tworzenie czy dzielenie zdolnościami i wiedzą.

„Mieć zajawkę” w dobie sieci, to współuczestniczyć w działaniach, których znaczenie i efekty mogą być większe niż to, co się w nie włożyło, to aktywnie eksperymentować, tworzyć blogi, filmować za pomocą telefonu komórkowego i umieszczać te filmy na YouTube’ie, przetwarzać je, montować, przysyłać itp.

Zasadniczym walorem tych pozornie bezproduktywnych działań jest praktyczne uczenie się współpracy, podziału zadań oraz wyrafinowanych norm umożliwiających współdziałanie.

Stanowi to znakomitą egzemplifikację jednej z najważniejszych cech opisujących współczesny medialny świat – kultury konwergencji. Konwergencję możemy dziś interpretować – zgodnie z etymologią tego słowa (łac. *convergere* – zbierać się, upodabniać się) – jako zbieżność i gotowość do podejmowania wspólnych działań dotyczących tworzenia, przetwarzania i redystrybucji internetowych treści na każdym poziomie jakości i ważności.

Konwergencją jest więc zarówno współtworzenie internetowej encyklopedii Wikipedia, jak też wspólne pisanie opracowań przez uczniów czy nawet społeczne wspieranie się przy pisaniu prac magisterskich. Cyfrowi tubylcy są aktywnymi prosumentami – współtworzą, zmieniają i wymieniają się multimedialnymi informacjami, często ignorując przy tym obowiązujące prawa autorskie.

Rozdział „Intensywność” umożliwia nam zrozumienie, w jaki sposób młodzi ludzie wykorzystują w życiu codziennym stałą dostępność i obecność w sieci, którą można określić jako specyficzny stan czuwania. Sieci, do których można podłączyć się w dowolnym miejscu i momencie, które pozwalają na przekraczanie czasoprzestrzennych ograniczeń życia towarzyskiego.

Warto również zwrócić uwagę na znaczenie obrazu w komunikowaniu się. Połączeni i podłączeni, przeważnie będący *online*, młodzi ludzie, których poznajemy dzięki „Młodym i mediom” komunikują się i myślą obrazami. Zdjęcia krążą w sieciach, stając się narzędziami samopoznania, cyfrowymi pamiętnikami, pretekstami do towarzyskiej rozmowy, a czasem nawet załączkami artystycznej pasji. Cyfrowe zdjęcia nie tylko świadczą o naszym istnieniu, ale także pozwalają aktywnie i refleksyjnie projektować przyszłe wspomnienia i budować relacje z innymi.

Drugie życie szkoły w sieci

Kolejny rozdział raportu poświęcony jest szkole. Cyberprzestrzeń jest obszarem własnego świata młodych ludzi, który pozostaje poza kontrolą dorosłych. Komunikują się w nim za pomocą telefonów komórkowych, komunikatorów, poczty elektronicznej czy gier sieciowych, dzięki czemu po lekcjach szkoła żyje jakby swoim drugim życiem.

W tym rozdziale autorzy starają się dowiedzieć, jak zmieniają się szkolne hierarchie i reguły, gdy i uczniowie, i nauczyciele zaczynają działać za pośrednictwem sieci.

Pojawienie się nowych mediów w życiu szkoły nie tylko zmienia stare praktyki – od rozmów na przerwie i na lekcji, przez odrabianie pracy domowej i wspólne przygotowywanie się do klasówki, po obieg notatek i ściąganie. Po obowiązkowych zajęciach w murach szkolnych uczniowie, korzystając z nowoczesnych technologii, wymieniają się uwagami, ściągami, plikami itp., mającymi ułatwić im odrobienie zadań. Rozmowy na korytarzu mają ciąg dalszy w sieci, między uczniami krążą zeskanowane zeszyty, a Skype jest używany do powtarzania materiału przed klasówką z fizyki. Młodzi ludzie kształtują w ten sposób nie tylko umiejętności współpracy w sieci, ale rozwijają nowe, nieznane dotąd zjawisko tzw. koleżeńskiego uczenia się (ang. *peer learning*).

Pojawiają się też nowe problemy, z których jednym z najważniejszych jest wiarygodność i wartość wiedzy dostępnej w sieci w kontekście wymagań szkoły.

Sprzyjając wspólnemu działaniu w rozwiązywaniu (lub obchodzeniu) problemów, dzieleniu się zasobami i kompetencjami, architektura komunikacyjna nowych mediów stanowi również wyzwanie dla systemu szkolnego, który premiuje i rozlicza indywidualne osiągnięcia uczniów.

Zmieniają się relacje między uczniami i nauczycielami: nauczycieli „widać” np. na portalu Nasza-Klasa w zupełnie innych niż szkoła kontekstach, a Wikipedia potrafi zachwiać budowanym na wiedzy autorytetem szkoły. Ambitni uczniowie potrafią skutecznie wbudować internetowe treści w proces zdobywania wiedzy, ale sieć daje też niezwykle dużo możliwości tym, którzy chcą obejść system i zamiast wymyślać argumenty do rozprawki, ściągają je na komórkę w trakcie lekcji.

Licealiści nie potrzebują Naszej-Klasy, aby „odnaleźć przyjaciół ze szkolnych lat”. Portal okazuje się być za to użyteczny w kwestiach szkolno-organizacyjnych. Na forum klasowym można umieścić listę lektur, informacje o zwolnieniach z zajęć, plan lekcji (kiedyś powszechna karteczka z planem lekcji umieszczanym nad biurkiem dziś jest rzadkim widokiem).

Przy okazji codziennego przeglądania nowych zdjęć i komentarzy znajomych można sprawdzić, czy nauczyciel zamieścił już materiały do pracy domowej na forum.

Na forum klasowym jednej z uczennic jest wątek zatytułowany „Kalendarz klasowy”, gdzie zaznaczone są daty zbliżających się sprawdzianów. Przedtem dziewczyna nosiła do szkoły kalendarz i zapisywała wszystkie wydarzenia klasowe, a reszta bez przerwy dopytywała się o aktualności. W końcu zniecierpliwiona umieściła te informacje na Naszej-Klasie. Nauczyciele też używają tego forum i wpisują tu swoje terminy i ogłoszenia.

Administrowanie uczniowskim forum staje się kolejnym zajęciem klasowego samorządu (czasem zresztą jest podejmowane przez gospodarza czy też skarbnika klasy).

Z kolei umiejętności fotograficzne, ćwiczone często przy okazji robienia fotek na Naszą-Klasę, sprawiają, że szkolny fotograf staje się zbędny. Coraz częściej to któryś z uczniów robi zdjęcia.

Ahierarchiczny obieg wiedzy i treści kulturowych rzuca wyzwanie światu instytucji, zarówno edukacyjnych – bo ułatwia uczenie się poza szkołą, obok szkoły, a czasem wbrew szkole – jak i kulturalnych. Podłączony do sieci komputer staje się podstawowym „interfejsem” dostępu do wiedzy i kultury. Bez względu na to, czy chodzi o teksty potrzebne do odrobienia zadania domowego, obejrzenie ulubionego serialu telewizyjnego czy zainteresowanie teatrem, pośredniczy w tym najczęściej nie książka czy telewizja, lecz ekran monitora.

W rozdziale „Technologie refleksyjności” autorzy raportu skoncentrowali się na roli nowych mediów jako narzędzi służących jednocześnie do uspołeczniania i indywidualizacji, co tylko pozornie wydaje się sprzeczne. Media, przyczyniając się do tworzenia różnego rodzaju wspólnot i środowisk współpracy, jednocześnie pomagają w kreowaniu własnego profilu, określaniu swojej tożsamości. W sieci dostępnych jest wiele usług, które pozwalają utrwalić ulotne chwile, zamieniają nasze przemyślenia, emocje czy kontakty w bazy danych, tworząc jakby węzły sieci. Należy zauważyć, że ważnym elementem tych działań jest refleksja sprzyjająca pracy nad sobą, pojawiająca się jako rezultat przesyłanych z sieci opinii i informacji zwrotnych.

Życie codzienne z nowymi mediami wiąże się z nieustannym dzieleniem się muzyką czy filmami oraz przysyłaniem sobie linków do ciekawych miejsc w sieci. W rozdziale „Dzielenie się” pokazano, że w ten sposób grupy użytkowników wydeptują sobie swoje ścieżki w Internecie oraz uwspólniają przeżycia i opinie związane z usiecioną kulturą. Z tych procesów wymiany i dzielenia się wyłania się „współ-internet” – bliska, zawsze lokalna, budowana razem sieć.

Zebrany i opisany w raporcie materiał stawia nowe pytania, przede wszystkim o to, jak ludzie stają się podmiotami w świecie, który jawi się jako cyfrowa baza danych. Zygmunt Bauman pisze, że w płynnie nowoczesnym świecie nowych mediów przygodność zastąpiła konsekwencję, ład ustąpił miejsca bezładowi, a czas wydaje się poszarpany na strzępy, poszatkowany na fragmenty bez historii i przeszłości oraz epizody bez konsekwencji.

Raport został przygotowany jako przystępny, wzbogacony zdjęciami, opisami rzeczywistych sytuacji i dialogami przyczynek do dyskusji o zmieniającym się obliczu młodego pokolenia.

Może być przydatny zarówno dla badaczy akademickich i pracowników instytucji kultury, jak i dla nauczycieli, rodziców i innych pracowników oświaty.

Wyniki obserwacji i wnioski autorów raportu zostały wzbogacone o opinie wybitnych polskich i zagranicznych ekspertów, między innymi Zygmunta Baumana, Mirosławy Marody i Henry’ego Jenkinsa (Uniwersytet Południowej Kalifornii).

MŁODZI I MEDIA

NOWE MEDIA A UCZESTNICTWO

W KULTURZE

Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS

<http://www.swps.pl/index.php/mlodzi-i-media.html>

Autorzy:

Mirosław Filiciak

Michał Danielewicz

Mateusz Halawa

Paweł Mazurek

Agata Nowotny

Raport powstał w ramach grantu „Nowe media a uczestnictwo młodych Polaków w kulturze” ze środków operacyjnych programu Obserwatorium Kultury Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego administrowanego przez Narodowe Centrum Kultury.

Raport udostępniony jest na licencji Creative Commons: uznanie autorstwa – użycie niekomercyjne. Na tych samych warunkach 3.0 Polska.

Pełen tekst licencji jest dostępny pod adresem: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/w>

Autorka jest dyrektorem Ośrodka Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie