

**DR GRZEGORZ D. STUNŹA**

**(Pracownia Edukacji Medialnej, Instytut Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego,**

**www.edukatormedialny.pl)**

## **MEDIA – PLATFORMA AKTYWNOŚCI KULTURALNEJ. WYZWANIA EDUKACYJNE**

### **1. Medialne wyzwania współczesności**

Podczas Kongresu Edukacji Medialnej, który odbył się we wrześniu 2014 roku w Krakowie, prof. Tadeusz Miczka powiedział coś, co wszyscy wiemy, ale co rzadko jest tak dobitnie wskazywane. Otóż zdaniem profesora, żyjemy w świecie, który korzysta z mediów i musimy kształcić w zakresie ich wykorzystywania. Media są zatem platformą dzisiejszej kultury. Nie możemy już dyskutować, czy warto traktować technologie komunikowania jako kluczowe dla korzystania i rozwoju kultury. Niezbędna jest, jak twierdzi profesor, edukacja do mediów, z mediami i o mediach. Istotne jest uświadomienie sobie, że nie jesteśmy w stanie zerwać z nowymi mediami, a w przypadku uczestnictwa w kulturze, umiejętności, wiedza oraz rozumienie komunikatów są niezbędne do podejmowania aktywności w różnych obszarach życia. To pierwszy krok do zmiany myślenia, ale również zmiany praktyki dotyczącej korzystania z kultury. Dotyczy to zarówno szeroko rozumianej edukacji, jak i konkretnych działań z zakresu edukacji kulturalnej, edukacji obywatelskiej itd. Edukacja medialna, lokowana często jako obszar edukacji kulturalnej, staje się podstawą, pozwalającą na rozwój w różnorodnych dziedzinach.

Proste stwierdzenie faktu, zrozumiałego dla większości osób, które korzystają z mediów i prowadzą różnorodne działania edukacyjne, to tylko początek drogi. Jest to również diagnoza rzeczywistości, która częściowo ma charakter projektujący – to paradoksalnie opis istniejącego świata – korzystamy z mediów – i postulat, na bazie którego powinniśmy ten otaczający świat dopiero zbudować – musimy do mediów kształcić. Zaczę w pewnym sensie od końca i już teraz sformułuję wniosek, który powtarzam przy różnych okazjach od przynajmniej dwóch lat, jednocześnie krok po kroku dążąc do jego realizacji – kształcenie i wychowanie związane z mediami wymaga współpracy formalnych instytucji – szkół, instytucji kultury, organizacji pozarządowych oraz rodziców i samych uczniów. To także konieczność zwracania uwagi na dysproporcje, które utrudniają wciąż wielu ludziom rozwój medialnego potencjału. Jak pisze Piotr Celiński: „Zwrócenie uwagi na kulturowe zaplecze medialnych praktyk otwiera przed projektem edukacji medialnej takie kategorie jak lokalność, etniczność, różnice społeczne, które w *mainstreamowej* wersji programów edukacyjnych nie istnieją lub są marginalizowane”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> P. Celiński, *Edukacja medialna = szkoła + kultura*, „Kultura Enter” 2013, nr 57.

Dzisiejszy świat stawia na technologie komunikacyjne, które wciąż przez instytucje edukacyjne i kulturalne pozostają często nieodkryte, podobnie jak sposób komunikacji, który w pewnym sensie narzucają, a na pewno umożliwiają, a jaki wykracza poza przyzwyczajenia wszystkich, chodzących kiedykolwiek do szkoły. Oba opisuje Sławomir Czarnecki, wskazując po pierwsze na istotność mobilnych technologii: „Te mobilne, podłączone nieustannie do Sieci urządzenia są obfitym źródłem kultury, co ma doniosłe konsekwencje dla uczestnictwa w kulturze(...). Młodzi mogą prowadzić bogate i aktywne życie kulturalne, które trudno dostrzec z instytucjonalnego punktu widzenia”<sup>2</sup>. Po drugie, zwraca uwagę na komunikacyjne wyzwanie, jakiemu trudno sprostać współczesnym nauczycielom i animatorom kultury: „Jest jeszcze jedna cecha sieciowego korzystania z kultury, z którą zapewne trudno zmierzyć się animatorom kultury i nauczycielom. Sieciowe korzystanie z kultury jest niehierarchiczne (...) na tę niehierarchiczność wpływa nie tylko logika Internetu, jest to efekt procesów społecznych, które rozpoczęły się wcześniej”<sup>3</sup>.

W niniejszym tekście wskażę wybrane, podstawowe działania, jakich potrzebujemy, żeby wcielić zarysowaną wyżej, „roszczeniową” diagnozę medialnej platformy w życie. Będzie to związane również ze wskazaniem różnorodnych braków i możliwości, a czasami wręcz konieczności podejmowania aktywności w konkretnych miejscach i przestrzeniach związanych z edukacją medialną i zarazem kulturalną, mają prowadzić do aktywnego funkcjonowania w zmediatyzowanym świecie.

## 2. Sieciowe przestrzenie nastolatków

### Sieciowe przestrzenie publiczne

Żeby lepiej zrozumieć oparcie współczesnej kultury na mediach i to, jakie zmiany niesie ze sobą korzystanie z sieci oraz rozpocząć działania edukacyjne w tym zakresie, warto przyjrzeć się temu, jak w internecie funkcjonują nastolatki. W ich wypadku sieć jest bowiem obszarem mocno poszerzającym fizyczną rzeczywistość i w wielu wypadkach zastępującym obszary rzeczywistości fizycznej, w których funkcjonowały osoby będące obecnie w średnim wieku i starsze (prof. Miczka w przytoczonym w pierwszej części tekstu wystąpieniu wspominał rok 1985 jako graniczny, umowny rok urodzenia osób z pokolenia mocno wykorzystującego sieć, podobne daty wyznacza się, mówiąc o tzw. „pokoleniu C”, czyli *connected* itp.). W przypadku nastolatków sieć ma ogromne znaczenie. Zdaniem Danah Boyd – badaczki, która poświęciła kilka lat przyglądaniu się kulturze młodych, budowanej z siecią i w sieci – zmieniające się technologie komunikacyjne dają młodym przestrzeń do spędzania czasu wolnego i kontaktów z rówieśnikami: „Medialne interakcje czasami uzupełniają, a

---

<sup>2</sup> S. Czarnecki, *Internet i kultura. Co powinni zrobić starsi, żeby zrozumieć młodszych*. „Kultura Enter” 2013, nr 56.

<sup>3</sup> Tamże.

czasami dodają coś nowego do kontaktów twarzą w twarz<sup>4</sup>. Sieć jest dla młodych przestrzenią komunikacji, która nie wymaga spotkania w świecie fizycznym. I chociaż młodzi wciąż spotykają się, wykorzystując często do fizycznych kontaktów serwisy społecznościowe i podręczne komunikatory, to jak pisze Boyd, w sieci możliwe jest tworzenie publicznych przestrzeni, gdzie „nastolatki mogą się spotykać i nawiązywać relacje towarzyskie w nieformalny sposób. Nastolatki szukają własnych miejsc, by nadawać sens światu, jaki znajduje się poza ich sypialniami”<sup>5</sup>.

### **Uczyć do...? Zestawy kompetencji i konsekwencje ich stosowania**

Jak i czego uczyć oraz jak uczyć się w sytuacji medialnego zapośredniczenia kontaktów społecznych przez dzisiejszą młodzież? Mówienie o przygotowywaniu do, przez i z mediami to jedno. Na poziomie szczegółów potrzeba bardziej konkretnych odpowiedzi i refleksji, czy potrzebujemy rozwijania określonych, wybranych kompetencji, czy jest to jednak niemożliwe? Przykładem pierwszego rozwiązania, które miałem możliwość współtworzyć, jest m.in. *Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*<sup>6</sup>. Podzielony na osiem części tematycznych i proponujący rozwijanie określonych kompetencji na różnych szczeblach kształcenia, a także w ramach edukacji osób funkcjonujących już poza szkołą, jest propozycją, która wymaga nieustannej aktualizacji. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by budować w oparciu o taki zestaw materiały edukacyjne. Katalog posłużył jako baza dla serwisu EDUKACJAMEDIALNA.EDU.PL. Autorzy, chociaż wydzielili w katalogu duże obszary tematyczne, mieli świadomość, że w dzisiejszym świecie zachodzi konwergencja kompetencji. Pisano o tym w poprzedzającym przygotowanie katalogu raporcie *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce*: „(...) zasadniczo kompetencje medialne i informacyjne traktujemy łącznie i szeroko. Szerokie ujęcie konwergencyjne – obejmujące całość kompetencji medialnych i informacyjnych, audiowizualnych i filmowych, krytycznych i czytelniczych – wydaje się być najważniejszym kierunkiem prowadzenia dalszych działań. Jednym z najważniejszych wniosków z przeprowadzonych prac jest konieczność podjęcia starań o wypracowanie nowego katalogu kompetencji odpowiadającego charakterowi współczesnych mediów”<sup>7</sup>. Oznacza to, że pomimo podziału na kategorie, wybrane do publikacji katalogu obszary tak naprawdę się przeplatają, nie są całkowicie rozerwalne i trzeba na to zwracać uwagę w procesie edukacyjnym.

Drugie spojrzenie jest bardziej radykalne, nie wiadomo jednak, czy bardziej praktyczne. Wspominany już Celiński przeciwstawia się tworzeniu zamkniętych katalogów (omówiony katalog ma

<sup>4</sup> D. Boyd, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press.2014, s. 136.

<sup>5</sup> Tamże, s. 146.

<sup>6</sup> Zob. *Katalog kompetencji medialnych i informacyjnych*, red. D. Górecka, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012.

<sup>7</sup> A. J. Dąbrowska, P. Drzewiecki, J. Jasiewicz, J. Lipszyc, G. D. Stunża, *Konwergencja kompetencji – definicje edukacji medialnej i informacyjnej*, w: *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia*, red. J. Lipszyc, Fundacja Nowoczesna Polska, Warszawa 2012, s. 16.

jednak choćby częściowo charakter otwarty ze względu na zastosowaną wolną licencję publikacji): „nie sposób sensownie wydzielić zamkniętego zbioru kompetencji medialnych, który uznać można za wystarczający dla komfortowego i dobrego bycia wewnątrz technologicznej kultury mediów. Dlatego idzie w tym wypadku raczej o różne medialne wyobrażenie, różne kompetencje i umiejętności, które są w stanie je przetłumaczyć na medialne praktyki, a podtrzymywanie stanu tej wielości za sprawą działań edukacyjnych winno budować trwały medialny pluralizm i sugerować wymiennosc technologicznych form zamiast promowania/fetyszyzowania wybranych”<sup>8</sup>.

Oba podejścia są w pewnym sensie zbieżne. Żaden katalog nie jest budowany na zawsze, to tylko próba zebrania aktualnych tendencji i w pewnym sensie także subiektywnych opinii twórców. Wymaga to ciągłej aktualizacji, tak jak nie można zatrzymać się przy jednej wersji w przypadku rozproszonego podejścia prezentowanego przez Celińskiego, które zwraca uwagę na pełnoprawność różnych głosów, nie odpowiada jednak w pełni na pytania o wprowadzanie konkretnych rozwiązań tu i teraz.

### **3. Media i edukacja kulturalna – stan obecny i pożądany**

#### **Potrzeba diagnozy rzeczywistości**

Ocena rzeczywistości jest pierwszym działaniem, jeśli chcemy wiedzieć, co warte jest uzupełnienia i zmiany. Zwłaszcza, jeśli już na pierwszy rzut oka, bez konieczności podejmowania badań, widzimy pewne dominujące nurty – w tym wypadku rozwój mediów i ich funkcjonowanie w roli filarów współczesnej kultury. Jak przy każdej działalności edukacyjnej, musimy mieć jasno sformułowany cel, do którego chcemy dążyć, a ocena stanu obecnego jest niezbędna do wyznaczenia celów szczegółowych i zaplanowania kolejnych kroków. Niezbędne jest zatem przyglądanie się temu, jak młodzi ludzie wykorzystują media, w jaki sposób wykorzystywane są one w formalnych instytucjach edukacyjnych np. w szkole przez nauczycieli. Co o mediach wiedzą i w jaki sposób korzystają z nich rodzice, co odróżnia ich od dzieci, czy podejście zmienia się w czasie i jakie są punkty styku obu grup? Diagnozowanie kompetencji medialnych, ocena infrastruktury i podejścia do korzystania z mediów przez instytucje jest niezbędne do wypracowania strategii, która miałaby bardziej globalny charakter i w ramach ogólnie założonych celów skupiałaby się na dopasowaniu celów szczegółowych, lokalnych do zamierzeń całości. Taka perspektywa jest o tyle istotna z punktu widzenia działań instytucji kultury, że pozwala na połączenie dotychczasowych działań z rozwojem animatorów w zakresie korzystania z mediów, z prowadzeniem edukacji medialnej zmierzającej do wyposażenia w kompetencje niezbędne do funkcjonowania w kulturze opartej na mediach i umożliwia

---

<sup>8</sup> P. Celiński, dz. cyt.

realizację lokalnych celów w szerszej perspektywie działalności edukacyjnej nastawionej na aktywny udział w kształtowaniu społecznej rzeczywistości. Instytucje kultury i organizacje pozarządowe w diagnozowaniu i kształtowaniu celów mają jeszcze jedną szansę, a właściwie mają szansę na zmianę w tym sensie, że mogą definiować braki „formalnych” instytucji i stawiać się w roli uzupełniających te braki. Ta ich rola może być też rozumiana jako działalność innowacyjna, wspierająca nauczycieli, wskazująca nowe trendy, metody pracy, narzędzia i usługi edukacyjne.

Stan kompetencji medialnych wymaga jednak ciągłego opisu, ze względu na dynamikę zmian w kulturze. Przykładami działań podejmowanych w celu charakterystyki otaczającej nas rzeczywistości w kontekście kompetencji medialnych i informacyjnych są projekty badawcze, m.in. *Cyfrowa przyszłość*, której efektem był raport *Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia, Dzieci sieci* i raporty *Dzieci sieci* i *Dzieci sieci 2.0* oraz działania Fundacji Orange, która opublikowała raport *Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14-18 lat)*<sup>9</sup>. Niniejszy tekst ma na celu wskazanie kilku aspektów związanych z możliwością reorganizacji praktyki edukacji kulturalnej, dlatego odwołuję się do wybranych raportów, nie referując ich treści. Możliwości łączenia edukacji kulturalnej z edukacją medialną i robienia tego przy jednoczesnym wdrażaniu mediów do praktyki edukacji kulturalnej upatruję przede wszystkim w skupieniu się na problemie związanym z kreatywnym wykorzystywaniem mediów. Wspomniane raporty badawcze pokazują, że chociaż mamy dostęp do medialnych narzędzi twórczych na skalę niespotykaną w historii, odsetek twórczych młodych osób, które tworzą i publikują własne treści, wykraczające poza „slitfocie” w serwisie społecznościowym, wynosi zaledwie kilkanaście procent. Twórczość od zawsze była domeną niewielkiej części społeczeństwa. Co jednak, jeśli usprawiedliwiając się przeszłością, przegapimy moment, kiedy możemy rozbudzać kreatywność w oparciu o łatwe w obsłudze narzędzia i tym samym zachęcać do aktywności, odkrywczego i krytycznego stosunku do różnorodnych problemów zdecydowanie większą część społeczeństwa? Dzisiejsi młodzi użytkownicy mediów, jak wskazuje w swoim słynnym wykładzie w ramach TED Jane McGonigal, mogą zaangażować się nie tylko w rozrywkowe wykorzystywanie znanych serwisów i gier, ale również do zmiany świata<sup>10</sup>. I to przez te same serwisy i gry, jeśli tylko zechcemy choć trochę pomóc młodym i skupić się na ich aktywizacji. Jak zatem połączyć edukację kulturalną, medialną i rozwijanie obywatelskiej aktywności?

### **Interfejsy dostępu do (pop)kultury**

W kontekście przytoczonych raportów trudno mówić o młodych jako cyfrowych tubylcach. Pomimo wysokiej oceny własnych kompetencji medialnych, ich twórcza aktywność wcale nie jest na wysokim

<sup>9</sup> *Kompetencje cyfrowe młodzieży w Polsce (14-18 lat)*, Fundacja Orange, Warszawa 2013.

<sup>10</sup> J. McGonigal, *Gry komputerowe mogą uczynić świat lepszym*, Ted Talks 2010, [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world?language=pl](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world?language=pl) (dostęp: 30.09.2014).

poziomie. Warto jednak wziąć pod uwagę, że osoby, jakie uważaliśmy przez moment za tych, którzy powinni edukować starszych w zakresie obsługi urządzeń, tworzą w sieci własne kultury<sup>11</sup>. Różni nas z nastolatkami nie tylko brak biegłości w zakresie nowych urządzeń i oprogramowania, a przynajmniej brak swobody w opanowywaniu obsługi nowych interfejsów. Posługujemy się również innymi kodami. Nastolatki bardzo mocno czerpią z popkultury, reagują i tworzą mody związane z formami wymiany informacji – wystarczy spojrzeć na popularne internetowe memy. Dopóki wymieniają się w ten sposób informacjami w swoim gronie – a wskazywałem w drugiej części tekstu na istnienie pojemnych przestrzeni kreowanych przez młodzież w sieci – wszystko jest w porządku. Kiedy jednak dorośli trafiają na niezrozumiałe dla nich komunikaty lub próbują komunikować się z nastolatkami przy użyciu obcych dla nich, sztywnych i hierarchicznie skonstruowanych kodów, okazuje się, że nie ma możliwości pełnego porozumienia. To nie tylko kwestia preferowanej formy komunikacji. Istotny jest kontekst kulturowy, związany np. z nastawieniem rodziców na tradycyjne wartości, podejście zakorzenione w ich młodości np. zdobycie formalnego wykształcenia, które da pracę na całe życie. Jednym z wielu, ale wyraźnym przykładem, może być sylwetka jednego z graczy z filmu *Free to Play*<sup>12</sup>. Profesjonalny gracz w sieciową produkcję *Dota 2* nie znajduje zrozumienia wśród rodziców, którzy uważają, że nie powinien opuszczać zajęć na studiach dla turnieju. Nowe możliwości zarobkowania, związane z popkulturą i rozrywką, chociaż to oczywiście radykalny przykład przemian, są dla wielu starszych niczym kontakt z pozaziemską cywilizacją. Przekraczanie przyzwyczajęń i nadążanie za rzeczywistością oraz próba przewidywania przyszłości – jakkolwiek źle to brzmi – to zadanie dla rodziców, ale przede wszystkim nauczycieli i animatorów.

Popkultura nie tylko ułatwia porozumienie z młodzieżą, zachęcanie ich do uczenia się, dzięki osadzeniu kwestii edukacyjnych w ich rzeczywistości, ale także może być platformą do budowania zaangażowania. Wspominana już McGonigal głosi postulaty nawet bardziej radykalne, pisząc o zaangażowaniu przez gry komputerowe: „Prawda jest taka – w dzisiejszym społeczeństwie gry komputerowe i wideo uzupełniają autentyczne potrzeby ludzi, których prawdziwy świat nie jest obecnie w stanie zaspokoić. Gry dostarczają nagród, których nie daje rzeczywistość. Są uczące, inspirujące i angażujące w sposób nieznaną rzeczywistości. Łączą nas razem w sposób, który w rzeczywistości jest niemożliwy”<sup>13</sup>. Jaki wniosek mogą wyciągnąć z tego animatorzy i edukatorzy? Trzeba przenieść metody działań ze świata gier do świata fizycznego: „Co by było, gdybyśmy zdecydowali użyć wszystkiego, co wiemy o projektowaniu gier, do naprawienia tego, co złe w

---

<sup>11</sup> Zob. np. P. Siuda, G.D. Stunża, A. J. Dąbrowska, M. Klimowicz, E. Kulczycki, R. Piotrowska, E. Rozkosz, M. Sieńko, K. Stachura, *Dzieci sieci 2.0 – kompetencje komunikacyjne młodych*, Instytut Kultury Miejskiej i Ośrodek Badań i Analiz Społecznych, Gdańsk 2013.

<sup>12</sup> *Free to Play: The Movie*, Valve 2014, <http://youtu.be/UjZYMI1zB9s> (dostęp: 30.09.2014).

<sup>13</sup> J. McGonigal, *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Penguin Books 2011, s. 4.

rzeczywistości? Co gdybyśmy zaczęli żyć nasze prawdziwe życia jak gracze, prowadzić nasze rzeczywiste biznesy i społeczności jak projektanci gier i myśleć o rozwiązywaniu problemów prawdziwego świata jak teoretycy gier komputerowych i wideo?”<sup>14</sup>.

### **Budowanie zaangażowania a „aplikatyżacja” rzeczywistości**

Media i popkultura nie muszą być traktowane jako zagrożenie. Wystarczy spróbować nawiązać łączność, korzystając z używanych przez młodzież kodów komunikowania. Narzędzia medialne i logika ich funkcjonowania mogą mieć jednak związek z problemem braku kreatywnych działań, a takie działania wskazałem jako możliwość w zakresie edukacji do aktywnego uczestnictwa w kulturze. Jak piszą twórcy książki *App Generation*, charakteryzując pokolenie korzystające z różnorodnych aplikacji na swoich przenośnych urządzeniach komunikacyjnych: „Naszym zdaniem młodzi ludzie, którzy dorastają obecnie, są nie tylko zanurzeni w aplikacjach: zaczęli myśleć o świecie jako grupie aplikacji, widzieć swoje życie jako linię zamówionych aplikacji i być może, w wielu przypadkach, jako pojedynczą, poszerzoną aplikację od kołyski aż po grób”<sup>15</sup>. Przyzwyczajenie do tego, że istnieją programy, które mogą ułatwić nam działania i często zastąpić je w celu osiągnięcia celu; skupianie się tylko na wachlarzu dostępnych opcji; nieumiejętność wychodzenia poza ograniczenia oprogramowania – mogą skutecznie blokować kreatywne działania i w ogóle chęć podejmowania twórczych zachowań. Aplikacje dają złudne wrażenie kontroli nad życiem, ale i nad rzeczywistością, co autorzy podsumowują bardzo mocno: „Aplikacje istnieją, by maksymalizować wygodę, prędkość i efektywność. Jeśli chcesz czegoś – jest tu, do twojego natychmiastowego użytku. Kiedy z tym skończysz, wyłącz to (...). Jeśli znudzą ci się wytwory aplikacji, usuń ją. Aplikacje są pod naszą kontrolą (choć nasza coraz większa zależność od nich grozi nam poddaniem się ich kontroli); są dostępne przez całą dobę i pozornie bezpieczne. W dużej mierze to samo można powiedzieć o dzisiejszej młodzieży, wykorzystującej technologię cyfrowych mediów do komunikacji”<sup>16</sup>. Te kwestie nabierają jeszcze większego znaczenia, kiedy przypomnimy sobie, że smartfony i telefony komórkowe, a więc urządzenia, dzięki którym korzysta się z różnorodnych aplikacji, są najczęstszymi punktami dostępu do internetu, używanymi przez młodzież<sup>17</sup>. A oprogramowanie tych urządzeń, a raczej sposób postrzegania rzeczywistości z użyciem aktualizowanych aplikacji, jest pewnego rodzaju *hidden curriculum*, mającym ogromne znaczenie dla rozwoju twórczego wykorzystywania medialnych narzędzi.

---

<sup>14</sup> Tamże, s. 7.

<sup>15</sup> H. Gardner, K. Davis, *The App Generation: How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World*, Yale University Press 2013, s. 141.

<sup>16</sup> Tamże, s. 1201.

<sup>17</sup> Zob. wspomniane badanie Fundacji Orange i *Dzieci sieci – kompetencje komunikacyjne najmłodszych*, red. P. Siuda, G.D. Stunża, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2012.



### **Decentralizacja a mechanizacja i odczłowieczenie edukacji**

Niehierarchiczność sieciowej komunikacji, wskazywana przez Czarneckiego, wiąże się istotnie z decentralizacją edukacji. Jak prowadzić działania edukacyjne, jeśli młodzi nie uznają nas za wyższą instancję, od której mogą się nauczyć więcej i która ustala ich harmonogram pracy? W dzisiejszej instytucji szkoły trudno jest odwołać się do sieciowych przyzwyczajzeń młodzieży. Jest to zdecydowanie bardziej możliwe w działaniach animatorów i edukatorów, zwłaszcza przy odwołaniu się do popkultury, co scharakteryzowałem wyżej. Dostępne dla młodych technologie mobilne, choć mogą być zagrożeniem twórczości przez przyzwyczajenie do aplikacyjnej logiki, właśnie dzięki aplikacjom mogą przyczynić się do działań twórczych opartych na relacjach nieodwołujących się do instytucjonalnych autorytetów. Tak jak w świecie komunitarian i hakerów, którzy tworzyli dzisiejszy internet, a co opisywał w *Galaktyce Internetu* Manuel Castells<sup>18</sup>, autorytet zdobywa się przez dokonania, tak powinni funkcjonować animatorzy i edukatorzy, którzy chcą wykorzystać przyzwyczajenie do braku hierarchii komunikacyjnej, do poziomej, swobodnej wymiany i zasługiwania na stanie się kimś więcej niż partnerem w wymianie informacji. To zdecydowanie różne podejście od logiki szkolnej, do której jesteśmy przyzwyczajeni i która dominuje również w wielu przedsięwzięciach edukacyjnych podejmowanych przez instytucje kultury i organizacje pozarządowe. Musimy pamiętać, że odwołanie do popkultury, korzystanie z mobilnych narzędzi wyposażonych w aplikacje do tworzenia i przetwarzania – to sięganie do zupełnie innej edukacyjnej koncepcji niż umaszynowane i odczłowieczone podejście, jakie dominuje w myśleniu o instytucjonalnej edukacji, stworzonej przecież z myślą o przygotowywaniu do pracy w hierarchicznych instytucjach. Jak piszą autorzy *Mobile Media Learning*: „Podczas rewolucji przemysłowej pruski model fabryki szkolnej zainspirował wielu. (...) Giganci przemysłowi widzieli edukację jako trening pracowniczy. (...) Pracownicy musieli być zapoznani z ośmiogodzinną zmianą, ustalonymi przerwami sygnalizowanymi przez dzwonek, określonym czasem spożywania posiłków i zdolni do przebywania w określonym miejscu w pozostałym czasie. (...) Dzisiejsze szkoły nadal odzwierciedlają rozwiązania projektowe, które odpowiadały dawniej na potrzeby miejsca pracy i rynku”<sup>19</sup>.

### **Ostrożność we wchodzeniu w przestrzeń nastolatków. (Nie) wiara w kompetencje młodych**

Wszelkie edukacyjne działania nawiązujące do przestrzeni skolonizowanych, a raczej zbudowanych w sieci przez młodych, wymagają ze strony edukatorów i animatorów ogromnej ostrożności. To oczywiste, że jeśli nastolatki budują swoje miejsca zgromadzeń i tam tętni ich społeczne życie,

<sup>18</sup> M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2003.

<sup>19</sup> J. Martin J., S. Dijkers, B. Coulter, *Mobile Media Learning: Amazing Uses of Mobile Devices for Learning*, ETC Press 2012, s. 117.



chciałoby się wykorzystać je do prowadzenia działań edukacyjnych. Warto jednak pamiętać, że tak jak sieć jest dynamiczną przestrzenią, tak nastolatki dynamicznie podchodzą do jej zasiedlania i wykorzystywania. Jak pisze Boyd: „Wielu nastolatków denerwuje się, kiedy dorośli »najeżdżają« ich przestrzenie, dlatego próbując zachować prywatność, część z nich przenosi się na nowe strony lub do innych aplikacji, by uniknąć rodziców i innych dorosłych”<sup>20</sup>. Nikt nie chce swobodnie rozmawiać z rówieśnikami tam, gdzie podsłuchuje mama lub babcia. Odpływy do nowych przestrzeni są także związane z modą i powstawaniem nowych serwisów, przykładem może być choćby ask.fm, który w pewnych aspektach zastąpił nastolatkom popularnego Facebooka. Sama Boyd, charakteryzując sieciowe przestrzenie, skupia się m.in. na MySpace, który poprzedził Facebooka i swoją świetność ma za sobą, podobnie jak w wielu kręgach popularna niegdyś Nasza Klasa, obecnie NK.

Mając świadomość, jak funkcjonują młodzi, kiedy chcą zachować autonomię względem rodziców czy nauczycieli, warto pamiętać, że sama swoboda w korzystaniu z sieciowych interfejsów nie oznacza jeszcze medialnej i technologicznej biegłości. „Wielu dzisiejszych nastolatków rzeczywiście mocno angażuje się w korzystanie z mediów społecznych i aktywnie uczestniczy w sieciowych społecznościach, ale to nie oznacza, że naturalnie posiadają wiedzę lub umiejętności, by w pełni wykorzystywać sieciowe doświadczenia”<sup>21</sup>. Boyd wyraża się nawet silniej na temat wiary starszych w internetowe moce nastolatków: „Technologia w sposób ciągły zmienia społeczne i informatyczne systemy, ale nastolatki nie będą krytycznymi osobami wnoszącymi swój wkład do tego ekosystemu tylko dlatego, że urodziły się w czasach wszechobecnej technologii”<sup>22</sup>. Podobne wnioski można wyczytać w przytaczanym kilkakrotnie raporcie Fundacji Orange czy *Dzieci sieci 2.0 – kompetencje komunikacyjne młodych*. Podsumowaniem zarówno ocen dokonanych przez Boyd, jak i przedstawionych w polskich raportach badawczych, mogą być słowa Esztera Hargittai, przytoczone przez badaczkę, który powiedział: „Wielu nastolatków bardziej przypomina cyfrowych naiwniaków niż cyfrowych tubylców” (ang. gra słów: *digital naives* i *digital natives*)<sup>23</sup>.

Jeśli chcemy zatem, by edukacja kulturalna odpowiadała potrzebom i wyzwaniom współczesności, musimy do swojej pracy zaprzęgnąć media. Potrzebne jest jednak chłodne podejście a wdrażanie nie może polegać na fetyszyzacji sprzętu – wierze, że technologie same z siebie przekształcą nasze działania w lepsze i bardziej nowoczesne. Potrzebujemy samokształcenia, wymiany doświadczeń, drogowskazów kompetencyjnych – w postaci katalogów kompetencji, studiów przypadków. Musimy tworzyć materiały edukacyjne, na bazie naszych aktywnych, warsztatowych, projektowych działań. Nie tylko w celu dokumentacji, ale również jako materiał dla innych. Traktując media jako platformę dzisiejszej kultury, dającej szanse na niespotykane nigdy w

---

<sup>20</sup> D. Boyd, dz. cyt., s. 990.

<sup>21</sup> Tamże, s. 2868.

<sup>22</sup> Tamże, s. 2878.

<sup>23</sup> Cyt. za D. Boyd, dz. cyt., s. 421.

historii wyrażanie siebie, współpracę i zaangażowanie w rozwijanie kultury, zdani jesteśmy na własne zaangażowanie i otwarcie dla i na innych. Bez sięgania do potoczności, codziennej aktywności komunikacyjnej i wymuszanych przez nowe technologie nowych standardów – jak rozproszenie, decentralizacja i niehierarchiczność, nie tylko nie przygotowujemy się sami do aktywnego korzystania z poszerzonej rzeczywistości, ale i nie będziemy w stanie prowadzić sensownej, efektywnej i efektownej działalności edukacyjnej i animacyjnej.