

Wstęp

Współcześnie, czyli prawie w połowie 2. dekady XXI wieku, edukacja kulturowa przybiera różne formy instytucjonalne oraz rozgrywa się w postaci nowoczesnych i postnowoczesnych praktyk socjokulturowych. Część z nich ma miejsce w tradycyjnych instytucjach społecznych, takich jak szkoły, rodziny, uczelnie, biblioteki, domy kultury, galerie, teatry i kina. To, co je cechuje, to określona, często sprofilowana tematycznie i ideologicznie oferta kulturowa, której przekazywaniem – z wyjątkiem środowiska domowego – zajmują się (przynajmniej teoretycznie) profesjonaliści. Wymienione instytucje pozostają ze sobą w sieci relacji, choć to najczęściej środowiska – domowe, szkolne czy uniwersyteckie – inicjują kontakt z szeroko rozumianą kulturą. Wśród postnowoczesnych instytucji kultury zdecydowany prym wiodą media, a w ostatnim czasie tzw. nowe media, które opierają się m.in. na interaktywności, cyfrowości i wirtualności. To właśnie te ostatnie, a zwłaszcza Internet i telefon komórkowy, wyzwalają rozwój całkowicie nowego typu kultury, zwanej kulturą Web 2.0, kulturą konwergencji lub kulturą uczestnictwa.

Niezależnie jednak od formuły przekazywania, nabywania i rozwijania wiedzy o kulturze, zawsze bazuje ona na trzech wymiarach: antropologicznym, komunikacyjnym oraz animacyjnym. Współcześnie dodatkowo akcentuje się znaczenie wielu różnych, często alternatywnych obiegów, instytucji i praktyk kulturowych, które już od dawna wymykają się prostym podziałom na kulturę elitarną/masową/popularną, a tym samym klarownym narzędziom wartościowania poszczególnych fenomenów kulturowych. Zmieniają się także kryteria tej oceny, ponieważ tradycyjne mocne wartości (takie jak: „piękno”, „dobro”, „prawda”) zaczynają zawodzić. Stąd też często w miejsce wartościowania wchodzi opis tych zjawisk wraz z analizą ich roli oraz przydawanych znaczeń w konkretnych kręgach, grupach czy subkulturach.

Antropologiczny sposób rozumienia kultury zakłada właśnie szeroką formułę edukowania kulturowego, które realizuje się także spontanicznie, i to nie tylko w kinie, teatrze, muzeum lub filharmonii, ale również, a obecnie może przede wszystkim, w przestrzeni codziennego życia (i to zarówno realnego, jak i wirtualnego). Efekty tej „wolnej” edukacji widać więc w sposobie życia współczesnej młodzieży (i np. idei globalnego nastolatka czy ekranolatka), w strategiach kształtowania własnej tożsamości i postawach wobec ciała oraz, odpowiednio, cielesności, wzorcach

i strategiach komunikacyjnych czy w sposobie doświadczania oraz przeżywania (upływu) czasu i (kurczenia się lub rozrastania) przestrzeni. Świat człowieka jest więc światem kultury. W dobie mediów cyfrowych i tzw. konwergencji medialnej to właśnie użytkownik różnych technologii informacyjno-komunikacyjnych jest także jej wytwórcą. Zmienia się zatem bardzo dynamicznie koncepcja uczestnictwa w kulturze i animacji kultury, co oczywiście jest także pokłosiem dynamicznego rozwoju mediasfery oraz powiązanych z nią fenomenów komunikacyjnych i tzw. performatyzacji zachowań odbiorczych, a szerzej – kulturowych.

Jak to zwykle bywa, tradycyjny system szkolnictwa nie nadąża za opisanymi powyżej zmianami, podobnie jak i reformy wprowadzone przez decydentów oświatowych, związane z nauczaniem w szkołach ponadgimnazjalnych nowego przedmiotu wiedza o kulturze. Na temat społecznych, ekonomicznych i właśnie kulturowych uwarunkowań tych reform wypowiedzieli się już wielokrotnie i kulturoznawcy, i nauczyciele, i przedstawiciele odpowiednich resortów rządowych i samorządowych, więc kwestia ta nie jest przedmiotem zainteresowania autorów tego tomu¹. Zostaną natomiast szczególnie silnie wyeksponowane trzy wspomniane wymiary „wiedzy o kulturze” (przypomnijmy: antropologiczny, komunikacyjny i animacyjny), zwłaszcza sprofilowane do problematyki mediów jako postnowoczesnych, posttradycyjnych instytucji edukacyjnych. Media (zarówno tradycyjne, jak i nowe media) są tu rozumiane jako formy produkcji i środki komunikacji organizujące system kultury i determinujące kształt współczesnej cywilizacji medialnej.

Autorzy tekstów zgromadzonych w niniejszym tomie poruszają problematykę edukacji kulturowej w odniesieniu do takich mediów, jak: literatura, teatr, film, telewizja, gry komputerowe, kampanie społeczne czy Internet. Pojawia się również głos odnośnie konieczności edukacji psychologicznej nauczycieli w obliczu zmian cywilizacyjnych. Mam nadzieję, że ich lektura pozwoli głębiej zastanowić się nad problematyką edukacji w kulturze, a także i poprzez kulturę oraz tradycyjne i nowe media.

Agnieszka Ogonowska

¹ Można o tym przeczytać choćby w monograficznym numerze „Kultury Współczesnej”, poświęconym w całości strategiom nauczania wiedzy o kulturze w szkołach średnich. Por. „Kultura Współczesna” 2006, nr 2(48).