



18

DALIS

**MEDIJŲ ĮTAKA
TAPATYBĖS
KONSTRAVIMUI**

TEMOS AKTUALUMAS

Kaip galėtume apibūdinti tapatybę? Paprastai asmenybės tapatybė apibrėžiama taip, kaip žmogus save įsivaizduoja – tai gilus ir viską apimantis savęs suvokimas. Tapatybės formavimasis yra gana dinamiškas, besitęsiantis, besikeičiantis sociokultūrinis procesas, kuriam įtakos turi įvairios aplinkybės. Socialinio elgesio žmogus išmoksta stebėdamas ir imituodamas kitų elgesį, kartodamas poelgius. Asmenybę veikia tarpasmeninis bendravimas (visų pirma santykiai su tėvais, ugdymosi procesas su pedagogais) ir netiesioginiai santykiai, kurie stebimi per medijas – žiūrint TV ir vaizdo įrašus internete, klausant muzikos per radiją, mobilųjį telefoną ir pan.

Medijų tekstai yra labai paveikūs tapatybės formavimuisi. Vaikai mokosi iš pavyzdžių, kuriuos mato, ir dažnai – sąmoningai ar ne – tapatinasi su medijų sukurtais personažais, pritaiko jų siūlomus elgesio modelius savo gyvenimuose. Jauni bręstantys žmonės yra imlesni ir labiau pažeidžiami, nes jie atviresni medijų įtakai, tad svarbu, kad jie gebėtų kritiškai atsirinkti, ką verta sau pritaikyti.

METODINIAI SIŪLYMAI

Ši pamoka skirta *dorinio ugdymo*, *menų* mokytojams. Per šias pamokas galima nagrinėti populiariosios kultūros fenomenus ir aktualias problemas, kurias kelia žiniasklaida bei mokyklos bendruomenės, pavyzdžiui, agresijos, patyčių problemas medijose.

Per kitų dalykų – psichologijos, integruojamųjų, prevencinių programų pamokas (sveikatos ugdymo, alkoholio, tabako ir kitų psichiką veikiančių medžiagų vartojimo prevencijos, rengimo šeimai ir lytiškumo ugdymo) – su mokiniiais taip pat gali būti nagrinėjama medijų įtaka asmens, lyčių tapatybės formavimuisi bei žmogaus savęs pažinimui.

Mokymosi užduotims atlikti reikalingos IKT priemonės ir prieiga prie interneto.

TEORINĖ MEDŽIAGA

Tapatybė

Tapatybė – tai žmogaus arba daikto savybių visuma, pagal kurią jis yra atpažįstamas, atskiriamas nuo kitų; tai subjektyvus savęs, kaip individo, derinančio įvairius socialinius vaidmenis, supratimas. Ši sąvoka išreiškia asmens gebėjimą apibūdinti save, atsakyti į klausimą „Kas aš esu?“ ir įvairius atsakymus derinti tarpusavyje. Savo tapatybę žmogus atranda brėsdamas, gilindamasis į save, jis suvokia, kuo yra ypatingas tarp kitų. Mąstydamas žmogus kelia klausimus: Kas aš? Koks aš? Kokia yra mano asmenybė? Ką aš veikiu ir kur einu? Tapatybės formavimasis yra gana dinamiškas, besitęsiantis, besikeičiantis sociokultūrinis procesas, kuriam įtakos turi įvairios aplinkybės.

Asmuo save gali apibūdinti išreikšdamas charakterio ar fizinės savybės – protingas, nervingas, komunikabilus, atletiškas ir pan. Tačiau žmogus gali tapatinintis su kitu asmeniu ar grupe, pavyzdžiui, skautas, Bitlų gerbėjas ir kt. Taip pat jis gali būti aiškiai apibrėžtas skirtingų sociodemografinių charakteristikų – lyties, amžiaus, klasės, religijos, tautybės ar rasės, – atspindėti atliekamą socialinį vaidmenį – motina, vaikas, sūnėnas, studentas, vairuotojas, mokytojas, rinkėjas ir kitus. Socialinio elgesio

žmogus išmoksta stebėdamas ir imituodamas kitų elgesį, kartodamas poelgius, vaikai išmoksta elgesio įgūdžių pagal tai, kaip elgiasi kiti. Juos veikia bendravimas su kitais asmenimis (santykiai su tėvais, pedagogais, draugais) ir netiesioginiai santykiai, kuriuos stebi per medijas – žiūrėdami TV ir vaizdo įrašus internete, klausydami muzikos per radiją, mobilųjį telefoną ir pan. Savivoka taip pat formuojasi pagal tradicines (pvz., orumas, laisvė) ir šiuolaikines vertybes (pvz., pagarba žmogaus teisėms, antirasizmas).

Medijos ir globalizuota populiarioji kultūra daro įtaką tam, kaip žmogus suvokia save, ir skatina save įtvirtinti, realizuoti, stengiasi nuolat pateikti įtaigių pavyzdžių.

Vaidmenų modeliai, projektuojami medijų

Medijos suteikia „statybinę medžiagą“ tapatybei kurti. Jos siūlo vaidmenų modelius, idėjas, vertybes ir skirtingas pasaulėžiūras. Medijų pateikti pavyzdžiai gali paskatinti pagalvoti: „Štai toks aš norėčiau būti“ ar „su tokiais žmonėmis nenorėčiau bendrauti“. Medijos pristato daugybę įvairiausių tipų veikėjų, kurie skirtingose situacijose elgiasi savaip, taip jos siūlo aplinką, kurioje įmanoma rasti įvairių vaidmenų, eksperimentuoti siekiant susikurti norimą tapatybę. Jų istorijos parodo, kaip tampama „populiariais“ žmonėmis, kas jų gyvenime veiksminga, o kas ne, kokiais būdais gali būti sprendžiamos problemos.

Amerikietis medijų raštingumo pro-

fesorius Džeimsas W. Poteris teigia, kad veikėjas tuo artimesnis žiūrovui, kuo atrodo tikroviškesnis (James W. Potter. Media Literacy, 2005). Pavyzdžiui, žmonės teigia jaučiantys, kaip vaizduojamos televizijoje šeimos daro įtaką jų lūkesčiams apie šeiminių gyvenimą, vertybes, bendravimą su artimaisiais, nes žiūrovai iš tiesų pritaiko rodokus pavyzdžius savo gyvenime. Taip pat žmonės pasisemia idėjų iš filmų, serialų ir formuodami santykius su draugais, aplinkiniais, priešinga lytimi.

Medijos sukelia emocijų patirčių

Vienas veiksmingiausių būdų pritraukti žiūrovų auditoriją yra paveikti jų emocijas. Psichologinis ryšys su personažais, empatija labiau įtraukia į vaizduojamą įvykį. Jeigu personažai išgyvena dramą, konfliktą, kuris žmogų įtikina, tada jis noriai išgyvena tai kartu su jais. Kai susitapatinama emociškai, labiau įsitraukiama, o kartu ir personažai gali turėti didesnės įtakos. Televizijos pramoginių laidų ir realybės šou scenarijuose esama scenų, kurios skatina personažus reikšti emocijas, o žiūrovus – empatiškai dalyvauti veiksmo ir pamėgti personažus. Įtampa, nerimas, laukimas, konfliktinės situacijos ir jų sprendimo būdai pritraukia žmogaus dėmesį per emocijas.

Svarbu ne vien išgyventi teigiamas ar neigiamas emocijas, bet ir išmokti jas kontroliuoti. Žmogui emociškai ir laiko atžvilgiu mažiau „kainuoja“ stebėti, kaip filmo ar laidos personažai stengiasi atrasti vienas kitą, susidraugauja, susi-

pyksta, mėgina taikytis, mokosi iš klaidų, nei pačiam visa tai patirti realiame gyvenime. Emocinis poveikis susietas su proto sprendimais: pirmiausia žiūrovas tarsi įvertina, kiek veikėjas jį žavi, kiek jis panašus į žiūrovą arba turi savybių, kokių pats žmogus neturi, bet norėtų turėti. Kuo stipriau susisiejama su kurio nors veikėju, tuo didesnę įtaką medijose pateikiamas pavyzdys daro žmogaus tapatybei. Labiausiai žiūrovams patinka tokie personažai, kurie panašūs į juos amžiumi, lytimi, etnine kilme ar interesais. Todėl kuriamos laidos ir filmai, skirti tam tikrai tikslinei auditorijai pagal amžių ar socialinę grupę.

Vaikai ir jaunimas yra ypač svarbi medijų auditorija. Kaip siekiama juos sudominti? Visų pirma, jauni personažai dominuoja televizijos programose ir filmuose. Medijos ne tik veikia jaunos asmenybės formavimąsi savo produktais, bet jauni žmonės naudojami tais produktais norėdami išreikšti save.

„Žvaigždžių“ pavyzdys

Jauni žmonės dažnai imituoja pramogų pasaulio žvaigždes, kurias mato per televiziją. Pavyzdžiui, žymus rokenrolo atlikėjas Elvis Preslis tapo žinomas per televizijos šou laidas, o jo provokuojantį elgesio ir aprangos stilių ėmė mėgdžioti milijonai gerbėjų visame pasaulyje. Jis toks populiarus tapo ir todėl, kad paskatino jaunos žmonės muzikos stiliaus pasirinkimu apibrėžti savo asmenybės, rasti saviraiškos būdą. Muzika padeda išreikšti požiūrį į save ir pasaulį, susieti

save su tam tikra socialine grupe. Socialinė tapatybė išreiškiama ir žmogaus aprangos stiliumi, šukuosena. Atlikėjo Elvio Preslio įvaizdis ir dainos lieka populiarios tarp įvairių muzikinių televizijos šou dalyvių net ir praėjus daugiau nei pusei amžiaus.

Kitas pavyzdys – laidos „Dviračio žinios“ personažas Budulis, kuriuo pasiėpiamas tam tikras elgesio modelis, atspindintis siaurą pasaulėžiūrą ir ribotą išsilavinimą. Jis greitai išpopuliarėjo, nors ir sukėlė priešingą atsakomąją reakciją – atsirado nemažai jaunuolių, kurie ėmė mėgdžioti pašaipų Budulio stilių, kalbėti panašia maniera, tapatintis su šiuo veikėju, kuris iš tiesų nėra sektinas pavyzdys.

Smurto vaizdavimo medijose problema

„Herojai“ yra svarbūs asmenybės savojų „aš“ raidai, tapatinimasis su medijų „herojais“ paauglystėje ir jaunystėje padeda pažvelgti į pasaulį per skirtingus vaidmenis. Kai personažų charakteriai pateikiami labai patraukliai, kai jie už savo elgesį apdovanojami, visi jų poelgiai atrodo pateisinami, žiūrovai mielai mokosi iš jų. Tapatinantis su teigiamomis herojų savybėmis, perimamos ir jų vertybės, stiprinama savivertė. Tačiau reikia būti atidiems, kai medijose vaizduojami smurtauojantys „herojai“. Ir „gerieji“, ir „blogieji“ personažai vykdo nusikaltimų, tačiau kai kurių personažų veiksmai pateisinami, jie nebaudžiami. Jei veikėjas yra teigiamas personažas,

smurtas jam yra tarsi sėkmės raktas išspręsti konfliktą. Kadangi žiūrovai paprastai susitapatina su teigiamu veikėju, šitaip jiems peršama idėja, kad ir smurtą naudoti kartais nėra blogai.

Nepasiekiamos „herojų“ savybės daro įtakos savivertei

Formuojantis savajam „aš“, herojai ir sektini pavyzdžiai yra svarbūs tol, kol jie neužgožia paties žmogaus. Pavyzdžiui, jei asmuo mano, kad niekada negalės būti toks „turingas, gražus, lieknas ir sėkmingas“ kaip jo dievaitis, toks požiūris daro neigiamą įtaką jo savivertei. Medijų sukurti „herojai“ dažnai perteikia tam tikrus išvaizdos stereotipus, kaip žmogus turėtų atrodyti, kaip elgtis. Jei nesugebama pasiekti šio medijų kuriamo etalono, tai gali kelti grėsmę asmens savivokai, skatinti nusivylimą, depresiją. Svarbu kritiškai žvelgti į medijų pateikiamus pavyzdžius, kurie siūlo sėkmės, laimės, grožio ar seksualumo receptus. Adekvatus savęs supratimas padeda žmogui išlikti savimi, atsispirti medijų įtakai. Kuo silpniau žmogus suvokia asmeninę tapatybę, tuo labiau save vertindamas jis atsižvelgia į kitų nuomonę ir tuo stipriau pasiduoda medijų poveikiui.

Virtuali antroji tapatybė

Žmogus, bandydamas pabėgti nuo tikrovės, virtualiame medijų pasaulyje kartais susikuria kitą tapatybę. Tai ypač būdinga uždaresniems suaugusiems ir jaunimui, kurie socialiniuose tinkluose save pristato tokius, kokie norėtų būti,

MOKYMOSI VEIKLOS

susikuria tarsi alternatyvų pasaulį. Pavyzdžiui, antropologas Tomas Boellstorffas tyrinėjo, kaip „Second Life“ platforma veikia tapatybės suvokimą. Šio virtualaus internetinio pasaulio dalyviai gali susikurti „alter ego“ – antrąjį „aš“ pasitelkdami avатарus, bendrauti tarpusavyje, užsiimti įvairia veikla. Tyrimas parodė, kad virtualus pasaulis performavo jų asmenybę ir socialumą, nors virtualybėje iš dalies atkuriami tie bruožai, kurie žmonėms būdingi realiame pasaulyje (Tom Boellstorff, 2010). Tokia susikurta virtuali tapatybė leidžia bendrauti su draugais, kurių negalima turėti tikrame gyvenime. Nors sudaromas bendravimo ir socialumo įspūdis, per didelis pasinėrimas į internetinę erdvę gali didinti socialinę atskirtį, nes sukurta bendravimo iliuzija visapusiškai neatstoja gyvo bendravimo.

Visų masinių komunikacijos priemonių įtaka tam tikra prasme panaši į „Second Life“: asmenybė, naudodamasi medijų informacija, renkasi tarp įvairių programų, leidinių, vaidmenų, personažų vardų ir papildo besiformuojantį savąjį „aš“ medijų siūloma informacija. Iš įvairių medijų produktų jauni žmonės semiasi idėjų, kaip kurti savo santykį su pasauliu. Medijų daromą įtaką dažniausiai sunku įvertinti, nes ji daroma palaipsniui. Medijų siunčiama informacija kaupiasi papildydama jauno asmens patirtį. Šią patirtį sudaro vertybės, įsitikinimai, svajonės, lūkesčiai, kuriuos žmonės įgyja ir pagal kuriuos modeliuoja visą gyvenimą, formuoja asmens tapatybę.

Klasė: 11–12
Trukmė: 1 pamoka

Mokinių pasiekimai

1. Apmąstyti *kasdienę etinę patirtį*, svarstyti pamatinį filosofijos klausimą: „Kas yra žmogus?“
2. Nurodyti asmenybės individualumo raiškos tobulinimo būdus. Analizuoti savęs pažinimo, saviugdos įgūdžius, išbandyti jų tobulinimo būdus.
3. Atpažinti ir analizuoti savo emocijas, elgesio motyvus, savivertę ir išbandyti atsakingo elgesio ugdymosi būdus, savivertės didinimo strategijas.
4. Paaiškinti kultūros žiniasklaidos formavimo ir funkcionavimo principus, jos svarbą visuomenės gyvenime. Įvardyti emocinį ir estetinį meninės kūrybos tikslą bei poveikį; apibūdinti jos įtaką keičiantis nusišlovėjusiam požiūriui ar išankstinei nuomonei; išsakyti meninių potyrių lūkesčius.

Mokymosi uždaviniai

1. Mokiniai išsakys savo mintis ir išklause mokytojo pranešimo apibūdins, kas yra *tapatybė* ir supras kaip formuojamas savęs suvokimas.

2. Atlikdami individualią užduotį mokiniai analizuos, kokią įtaką formuojant savo tapatybę, elgesio stilių, skonį kitas asmuo – „žvaigždė“ – daro jo asmeniui pasirinkimams.

3. Nagrinėdami konkrečius medijų pavyzdžius ir diskutuodami supras, kaip medijos stengiasi paveikti emocijas ir kuo tai gali būti naudinga tapatybės formavimuisi, gebės kritiškai vertinti, kokią teigiamą ir neigiamą įtaką gali turėti sekimas populiarių asmenų pavyzdžiu.

Priemonės

Mokymosi užduotims atlikti reikalingos IKT priemonės vaizdinei pateikčiai pristatyti (1 priedas) ir dalijamoji medžiaga mokinių grupėms (1 veiklos lapas ir 2 priedas).

1. **„Minčių lietus“.** Pamokos pradžioje mokytojai siūloma inicijuoti diskusiją ir užduoti klausimus: *Kas yra tapatybė? Kaip ji formuojasi? Kas jai daro įtakos?* Mokiniai išsako savo mintis, jas galima užrašyti lentoje arba kompiuteryje. Toliau mokytoja (-as) trumpai pristato pranešimą „Tapatybė“ su vaizdine pateiktimi (2–5 skaidrės) ir susieja informaciją su mokinių mintimis.

2. **„Aš“ ir „žvaigždė“.** Mokiniai pasiūloma atlikti individualią užduotį ir išdalijami *veiklos lapai* (žr. 1 veiklos lapą). Taikomas mokymosi metodas „Palyginimas ir sugretinimas“ (žr. Įvadas. Ugdymo metodai). Mokiniai paraginami įvardyti ir apibūdinti savo mėgstamą populiarios kultūros veikėją – dainininką, aktorį ar filmų personažą, t. y. „žvaigždę“ – bei palyginti jo (-os) ir savo savybes, elgesį, vertybes, siekius. Mokiniai raštu atsako į užduoties lapą pateiktus klausimus. Skatinama refleksija: *kokią įtaką pasirinktoji „žvaigždė“ daro mano gyvenimui, asmeniniam pasirinkimams?* Aptarti atliktą užduotį galima poroje su draugu.

3. **Pranešimas.** Toliau mokytoja (-as) trumpai paaiškina temą rodydama (-as) pranešimą nuo vaizdinės pateikties „Medijos moko emocinių patirčių“ iki pabaigos (6–9 skaidrės).

4. **Diskusija.** Mokiniai suskirstomi į tris darbo grupes.

- Uždutis mokinių 1-ajai grupei: aptarti LNK televizijos laidos „Dviračio šou“ „Budulio“ personažą. Diskusiniai klausimai: *Kodėl tapo madinga „mėgdžioti“ Budulio stilių? Kuo jis patrauklus? Ar tokia ironijos forma atneša teigiamų pokyčių žiūrovo sąmonėje? Kokių pokyčių sukelia?* (pvz.: vaizdo įrašas „Budulis apie kultūrą“¹).

- Uždutis mokinių 2-ajai grupei: surasti internete pavyzdžių – TV laidų, realybės šou, serialų ištraukų ar filmų anonsų, kurių personažai populiarūs šiuo metu. Diskusiniai klausimai: *Ką demonstruoja pasirinkti personažai – teigiamą ar neigiamą elgesio modelį? Kokiais būdais jie vaizduojami? Kaip paveikiamos žiūrovų emocijos?*

- Uždutis mokinių 3-iajai grupei: pažiūrėti savaitei „Be patyčių“ skirtą A. Mamontovo interviu (TEO LT vaizdo įrašas „Interviu su A. Mamontovu: Patyčios nevyksta be žiūrovų“²). Klausimai diskusijai: *Ar įtinkama jo kalba? Ar faktas, kad jis žinomas asmuo, sustiprina perduodamą žinią? Ar tai paskatina sekti jo pavyzdžiu ir tapti labiau socialiai atsakingais?*

Vėliau grupės atstovai pristato savo išvadas, diskusija apibendrinama su visa klase.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Bj6n6C7MiSI>

² <https://www.youtube.com/watch?v=E72hZnlcgeE>

REFLEKSIJA

Su mokiniais aptariama, ko išmoko per pamokas *Medijų įtaka tapatybės konstravimui* bei kaip sekėsi atlikti individualią bei grupinę užduotį (išdalijamas 2 priedas).

LITERATŪRA IR INFORMACIJOS ŠALTINIAI

1. James W. Potter. Media Literacy. 2005. Sage publications.
2. Srampickal, J. Perumpally, L. Let's do media education. Delhi, Media House, 2009.
3. Children and Media. Handbook for parents. Department for Media Education and Audiovisual Media (MEKU) of the National Audiovisual Institute (KAVI). Finland, 2014.
4. Curriculum for teachers. Media and Information Literacy. UNESCO, 2011.
5. Pedagogies of Media and Information Literacy. UNESCO, 2012.
6. Media and Information Literacy. Policy and Strategy Guidelines. UNESCO, 2013.
7. Children's Media Barometer, 2011: <http://www.mediakasvatus.fi>.
8. Tom Boellstorff. Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton University Press, 2010.

9. Smurtas medijose. Poveikis vaikams, iššūkiai edukacijai. <http://www.kinasmokykloje.lt/lt/pv/mokymo-resursai-71/temos-81/smurtas-medijose-88/kategorija1/smurtas-medijose-poveikis-vaikams-issukiai-edukacijai/88/14>.
10. Žiniasklaida ir asmenybės raida: nepilnamečių apsauga ir žmogaus orumas. Vilniaus universiteto leidykla, 2004.
11. Laura Kešytė. Kas yra tikrasis vaikų mokytojas? <http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2014-11-19-laura-kesyte-kas-yra-tikrasis-vaiku-mokytojas/124374>.

2 PRIEDAS

Nebaigti sakiniai ir refleksijos klausimai

Čia gali įrašyti savo vardą ir pavardę

Pamokoje sužinojau, kad

Buvo įdomu

Norėčiau daugiau sužinoti

Šią pamoką sekėsi

Klausimai refleksijai

Individuali užduotis

Kaip jauteisi atlikdamas individualią **Aš ir „žvaigždė“** užduotį? Kodėl?

Kaip sekėsi atlikti užduotį? Kodėl?

Kuo tau buvo įdomi užduotis?

Ką naujo apie save sužinojai atlikęs užduotį?

Kas buvo sunkiausia atliekant užduotį ir kodėl?

Darbas grupėje

Grupės numeris:

Koks buvo tavo konkretus indėlis dirbant kartu su grupe?

Kuris komandos narys šiandien vertas pluso. Pasirinkimą argumentuokite.

Kokį pažymį parašysi sau? Kodėl?

Kur užduočių metu įgytas žinias pritaikytum praktikoje?

1 VEIKLOS LAPAS

Aš ir „žvaigždė“

Apibūdink save ir savo pasirinktą populiarių veikėją: įrašyk savybes į atitinkamus apskritimus. Panašumus įrašyk į bendrąją apskritimų dalį.



Pagalvok ir atsakyk į klausimus:

Esate labiau panašūs ar skirtingi?

Kokias elgesio savybes, aprangos stilių, skonį ar kitus bruožus norėtum įgyti? Kokiomis vertybėmis sekti?

Kodėl jis (ji) žavi ir kokį elgesio būdą, vertybes propaguoja? Kokią įtaką daro tavo gyvenimo pasirinkimams žavėjimasis šiuo žmogumi?

Pagalvok, ar neprarastum savo tapatybės, jei turėtum viską, ką turi tavo pasirinktas populiarius veikėjas? Kodėl?