

Urednik ovoga zbornika navodi kako su prošla puna dva desetljeća od izlaska prethodnoga zbornika iz sociologije obrazovanja, stoga je jasno kako zbornik *Obrazovanje u kontekstu tranzicije* predstavlja vrlo zanimljivo štivo za širu publiku, prepuno priloga koji analiziraju recentne teme iz sociologije obrazovanja. Riječ je o dragocjenom priručniku koji bi trebao pripomoći nastavi predmeta sociologije obrazovanja.

Gorana Bandalović

Odsjek za sociologiju Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Splitu

Mizuko Ito et al.

Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media

Cambridge, Mass. – London:
The MIT Press, 2009, 432 str.

Istraživanja na području sociologije medija i medijskih studija, kad su u pitanju mladi, uglavnom se kreću u okvirima determinističkih pristupa koji podrazumijevaju i kvantitativnu metodologiju. Naime, s teorijske strane prevladavaju pristupi koji tehnologiju i nove medije smatraju determinantama koje oblikuju identitetske i bihevioralne karakteristike pojedinaca, dok se istodobno s metodološke strane pokušavaju kvantificirati relacije eksperimentima ili longitudinalnim istraživanjima kako bi se dobila slika utjecaja medi-

ja na društvo. Ne umanjujući važnost ovakvih pristupa i njihovih podataka, popularnost statističkih pokazatelja ipak ne uspijeva otkriti sve dimenzije svakodnevnog života mladih u interakciji s novim medijima i tehnologijama, dobrim dijelom zbog teorijskih i metodoloških ograničenja koja su svojstvena ovakvim pristupima.

U tom je kontekstu od iznimne važnosti studija *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*, koja se znatno razlikuje od dosadašnjih istraživanja ovakvog opsega na temu mladih i medija. Studiju su napisali Mizuko Ito, Sonja Baumer, Matteo Bittanti, danah boyd, Rachel Cody, Becky Herr-Stephenson, Heather A. Horst, Patricia G. Lange, Dilan Mahendran, Katynka Z. Martínez, C. J. Pascoe, Dan Perkel, Laura Robinson, Christo Sims i Lisa Tripp, a kao suradnici su uključeni i Judd Antin, Megan Finn, Arthur Law, Annie Manion, Sarai Mitnick, David Schlossberg i Sarita Yardi. U odnosu na kvantitativna istraživanja, ova etnografska studija na američkoj populaciji mladih predstavlja podatke koji ne samo da su paradigmatički oprečni biheviorističkim ili strukturalističkim polazištima, nego odgovaraju na pitanja »što mladi rade s medijima« (umjesto »što mediji rade mladima«) te koja značenja im pridonose i kako s pomoću njih kreiraju svakodnevne obrasce društvene interakcije te proizvodnje i reprodukcije kulturnih obrazaca. Drugim riječima, dok kvantitativna slika pruža uvid u tehnološke trendove mladih, kvalitativna slika obrađena ovom studijom nudi uvid u načine korištenja novih medija u širem društvenom i kulturnom kontekstu svakodnevice. Osim toga, za razliku

od dosadašnjih pristupa koji su mladost promatrali kao »razvojnu« fazu prema svijetu odraslih, ova knjiga ih uvažava kao samostalne aktere naglašavajući pristupe koji na mladost gledaju kao na društvene konstrukte ili povijesne varijable. S obzirom na to da je u pitanju svakodnevica te načini na koji mladi uče o novim medijima, ali i putem novih medija, istraživači su odlučili obuhvatiti one elemente društvenosti koji su najzastupljeniji u životima mladih osoba, počevši od odnosa s vršnjacima, obitelji, institucijama lokalne zajednice (škola, kvart), širim tehnološkim mrežama, kao i odnosa prema potrošačkoj kulturi. Metodologija je uključivala različite istraživačke metode zasnovane na etnografskom pristupu, bilo da je riječ o upitnicima, polustrukturiranim intervjuima, medijskim dnevnicima, promatranju ili analizi sadržaja različitih medija.

Analizom i interpretacijom dobivenih materijala ustanovilo se postojanje nekoliko participacijskih žanrova kao procesa zajedničke kulture i društvenosti koja je utemeljena i povezana novim tehnologijama. Ti participacijski žanrovi predstavljaju različite modele prema kojima korisnici stupaju u interakciju s medijima te ih se može podijeliti prema sljedećim skupinama i kategorijama: oni koji se odvijaju zbog prijatelja (*friend-oriented*) ili oni koji su vezani za interesne sklonosti određenoga tehnološkog polja ili medijskog sadržaja (*interest-oriented*). Prijateljski zasnovano korištenje novih medija definirano je potkategorijom druženja (*hanging out*), tehnološki aspekt je vezan za interesnu dimenziju korištenja novih medija gdje se puno više »zeza« (*messing around*) s raspoloživom strukturom, dok je kombi-

nacija sadržajnog i tehnološkog aspekta predstavljena kroz termin *geeking out*.

Prijateljski zasnovana interakcija s medijima služi ponajprije održavanju već postojećih lokalnih mreža poznanstava i prijateljstava pa se tako važnost tehničkih ili nekih drugih karakteristika novih medija i tehnologija prebacuje u drugi plan. Primjerice, korištenje internetskih društvenih mreža poput *myspace* ili *facebooka* manje se manifestira kao poligon za izražavanje vlastitog identiteta pa se onda i manje vremena posvećuje oblikovanju sadržaja i programskog okvira (dodavanje materijala, često mijenjanje statusa, igranje sa pozadinama i slično). Više se vremena posvećuje razmjeni osobnih poruka ili čavrljanju s prijateljima. Unutar takve grupne dinamike pojavljuju se isti oni elementi koji se ne razlikuju od dinamike u *offline* svijetu, a koji se svode na pitanje statusa i pripadanja u lokalnoj, raspoloživoj mreži vršnjaka.

Messing around predstavlja, za razliku od *hanging out*, proces odnosa koji je više mediocentričan i nagovještava neki aspekt specijalizacije kad su tehnološke karakteristike medija posrijedi. U ovom slučaju počinje se razvijati želja i potreba da se savlada struktura i dinamika rada informacijskih tehnologija kako bi se produbilo razumijevanje i njihova praktična upotreba u nekom daljnjem radu. Ovaj oblik odnosa s informacijsko-komunikacijskim tehnologijama predstavlja svojevrsnu tranziciju iz *hanging out* moda i iz prijateljski-orientirane interakcije s medijima prema onoj interesnoj. Dakle, *messing around* pretpostavlja interesno zasnovanu orientaciju korisnika koja je poduprta pristupom *online* resursima, medijsko-produkcijskim resursima kao i društvenim

kontekstom koji pretpostavlja dijeljenje medijskog znanja i zanimanja. Iako u javnosti postoji predodžba kako je riječ o trivijalnim radnjama, istraživanje upućuje na to da ovakvi oblici igranja s postavkama i mogućnostima modifikacije okoline u multimedijalnom kontekstu otvaraju mogućnosti i za dugoročnu identifikaciju sa sadržajima koji mogu prerasti i u profesionalni angažman.

Oba oblika komunikacije i društvenosti odvijaju se u specifičnom medijskom kontekstu i njegovom javnom prostoru umreženih javnosti (*networked publics*). Naime, bilo da je riječ o interakciji zasnovanoj na prijateljskim odnosima ili onim interesnim, komunikacija se odvija u zajedničkom javnom prostoru poduprtom internetskim mrežama. Prema nekim pokazateljima istraživanja, mreža ovakvih odnosa dobrim dijelom reproducira već postojeće prakse komuniciranja sa prijateljima u *offline* svijetu, što opet naglašava važnost društvenih i kulturnih predispozicija medijski posredovane komunikacije, kao i ishoda koji nastaju uvjetovani takvom dinamikom. Važan aspekt ovoga jest posjedovanje određenog stupnja slobode i autonomije u samousmjeravanju učenja i istraživanja informacijsko-komunikacijskih tehnologija.

Geeking out s druge strane podrazumijeva dobro snalaženje u ezoteričnim područjima znanja i praksi, kao i sudjelovanje u zajednicama koje upotrebljavaju ove oblike stručnosti. Suprotno popularnim predodžbama o *geekovima* kao osobama koje su društveno marginalizirane ili izolirane, skoro sve *geeking out* prakse koje su u istraživanju proučavale pokazale su visoku razinu društvenosti i angažiranosti, bez obzira na to što nisu bile oslonjene na posto-

jeće mreže prijatelja. *Geeking out* predstavlja način učenja i razvijanja vještina koji je vezan uz mrežu kolega u tom polju, u svrhu razvijanja dubljeg znanja i razumijevanja u tim specifičnim područjima specijalizacije.

Suprotno uvriježenim strahovima i mišljenjima kako društvene norme u *online* kontekstu propadaju, istraživanje nije pokazalo značajan broj mladih koji se upuštaju u rizična ponašanja više ili manje nego u *offline* kontekstu. Također, mišljenje je istraživača kako odgovajatelji i roditelji nepotrebno pritišću mlade kompliciranim pravilima, ograničenjima i zahtjevnim normama vezanim za ponašanje u *online* svijetu. Problem je tim veći jer je riječ o razlikama u komunikacijskim karakteristikama koje mogu biti generirane generacijskim razlikama, ali i razlikama koje su uvjetovane kulturnim kapitalom vezanim za informacijsko-komunikacijske tehnologije koji roditelji ne posjeduju u zadovoljavajućoj mjeri. Primjena krutih oblika zabrana i tehničkih ograničenja rada i interakcije s informacijsko-komunikacijskim tehnologijama mladi smatraju sirovim i neukim oblicima izražavanja moći. Problem nije u količini vremena provedenog uz nove medije, nego u kvaliteti participacije i učenja. Drugim riječima, moguće je provesti i samo sat vremena dnevno pred računalom, a da su ishodi toga manje korisni od, primjerice, šestosatnog boravka za računalom kad se stječu znanja, vještine i kompetencije koje mladi tim putem traže.

Možda najzanimljiviji rezultati istraživanja dolaze u obliku zaključaka koji se tiču društvenosti mladih u novom medijskom okolišu. Suprotno javnim pretpostavkama, ne dolazi do opadanja intenziteta druženja ili pove-

ćanja društvenog otuđenja, nego se prije može govoriti o *hiperdruštvenosti* koja pretpostavlja intenzivno druženje s vršnjacima, aktivno raspravljanje o glazbi i glazbenom ukusu, kvaliteti sadržaja televizijskih programa ili pak nadmetanje u razinama stručnosti i vještina kad su video igre u pitanju. Također, globalnost sudjelovanja jednim je dijelom opovrgnuta jer se ispostavilo kako novi mediji i tehnologije uglavnom služe za razmjenu informacija s bliskim prijateljima i partnerima, a znatno manje kao sredstvo za razmjenu informacija s »ostatkom svijeta«. Primjerice, nove društvene veze i poznanstva dominantna većina mladih ostvaruje preko škole, ljetnih kampova ili sportskih aktivnosti, odnosno onih društvenih institucija koje već dobro poznajemo.

Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media iznimno je važan teoretski i metodološki pothvat u istraživanju odnosa medijskog okoliša i mladih, iako nije lišen svojih nedostataka. Impresivna je iscrpnost podataka, kao i količina i struktura sugovornika/ca, no nedovoljno se problematiziraju kulturne i ekonomske razlike koje generiraju razlike u ishodima formalnog i neformalnog učenja mladih u novom informacijsko-komunikacijskom kontekstu. Također, ostaje nejasno što svi ti indikatori povezani s participacijskim žanrovima govore o širim, globalnim društvenim i kulturnim procesima u američkom društvu. No, iako je istraživana populacija američkoga kulturnog pojasa, korišteni pristupi i metodologija mogu biti od velike koristi i važnosti za hrvatski medijski okoliš. Prilagodбом korištenih instrumenata na kulturno-društvene specifičnosti regionalnih i

kulturnih zona hrvatskog društva mogu se dobiti odgovori o načinima i značajnjima koje nove tehnologije i mediji imaju u svakodnevnom životu mladih s obzirom na kulturne predispozicije s kojima ulaze u tu vrst interakcije.

Krešimir Krolo
Odjel za sociologiju,
Sveučilište u Zadru

17. svjetski sociološki kongres (»Sociologija u pokretu«)

Göteborg, Švedska, 11–17. srpnja 2010.

Najavljujući 17. svjetski sociološki kongres, donedavni predsjednik Međunarodnoga sociološkog društva (*International Sociological Association – ISA*) Michel Wieviorka ustvrdio je da je determinizam u društvenim znanostima mrtav. Ne osporavajući kontinuitet interesa za proučavanje društvenih struktura, mehanizama i oblika reprodukcije, u sadašnjim je okolnostima naglasio svijest o potrebi za promjenom koja nastaje temeljem ljudskog djelovanja i mašte. U žarištu sociološkog proučavanja u sljedećem bi se razdoblju, prema Wieviorki, trebalo naći razumijevanje društvene promjene: da bi se mogla njome pozabaviti, sociologija se mora pokrenuti, na isti način kao što su danas u pokretu individualni i kolektivni akteri u globalnom svijetu.

Taj sadržajno pojednostavljeni okvir poslužio je očito kao nadahnuće za za-