

Radošums un internets: Latvijas vidusskolēns kā satura veidotājs interneta medijos

Ilva Skulte

Rīgas Stradiņa universitāte, Komunikācijas studiju katedra, Latvija

Ievads. Attīstoties internetam, viegli lietojamām ieraksta un materiāla apstrādes tehnoloģijām un sociālajiem tīkliem, par svarīgu pētniecības jautājumu loku komunikācijas zinātnē kļūst jautājumi, kas saistīti ar lietotāju iesaisti, satura veidošanu un tā kvalitāti un sociālo mijiedarbību radīšanas procesā interneta sociālajos medijos. Pēdējo desmit gadu laikā pētnieki šiem jautājumiem ir pievērsušies īpaši daudz, sevišķi izceļot tehnoloģiju un sociālās mijiedarbības iespējas radošuma attīstībā, jo sevišķi jauniešu auditorijās (*Boyd, 2007, 2014; Jenkins, 2006; Shneiderman, 2007*). Tomēr līdzšinējie pētījumi rāda, ka satura veidošanā dominē drīzāk komunikācijas un izklaides mērķi, nevis mākslinieciski augstvērtīga satura mērķtiecīga veidošana – jaunieši sociālo tīklu vidi ne vienmēr uztver kā piemērotu vietu savu radošo ambīciju realizācijai – vēl retāk redz to kā potenciāla ienākumu avota pamatu. Šādas atziņas iegūtas iepriekšējā vidusskolnieku interneta radošuma pētījumā 2013. gadā (*Skulte, 2014*). Strauji mainoties jauno tehnoloģiju videi, nepieciešams iegūt arvien jaunus datus par šiem svarīgajiem jautājumiem, kā arī pievērsties jauniešu mērķiem, motīviem un barjerām radošuma izpausmēs interneta sociālajā telpā, it īpaši izvērtējot to no potenciāli nepieciešamo prasmju un kompetenču viedokļa, kuru nodrošināšanai ir jābūt gatavai skolai. Tādēļ 2017. gadā vairākās Latvijas skolās tika veikts atkārtots pētījums.

Darba mērķis, materiāls un metodes. Pētījuma mērķis ir izpētīt Latvijas vidusskolu jauniešu satura veidošanas paradumus interneta medijos, kā arī mērķus, motīvus un barjeras radošas komunikācijas kontekstā.

Rezultāti. Pētījuma gaitā tika veikta aptauja deviņās Latvijas pilsētu un lauku skolās. Iegūtie rezultāti liecina, ka vidusskolēni lielākoties savus satura veidošanas mēģinājumus nevērtē nopietni. Lielākoties viņi spiesti izlīdzēties ar programmām un aplikācijām, kas pieejamas, jo tikai nedaudzi ir pietiekami apguvuši programmēšanas prasmes. Vidusskolnieki lielākoties pievēršas komunikācijai un attiecību veidošanai, izmantojot vizuālu materiālu, un salīdzinoši mazāk apzināti realizē radošus projektus. Zīmīgi, ka sociālais atbalsts radošākajiem jauniešiem ir tikai nosacīti svarīgs un vērtīgs.

Secinājumi. Secinājumi tika izdarīti saistībā ar iespējamajiem virzieniem izglītības satura veidošanā ar akcentu uz radošuma, kas balstīts uz tehnoloģijām, attīstīšanu:

1. Vēlams ieviest programmēšanu lielākā stundu apjomā, lai skolniekiem nodrošinātu brīvāku darbu.
2. Būtu vērtīgas dziļākas un pamatīgākas zināšanas par medijiem un tehnoloģiju lomu sabiedrībā, tai skaitā mākslas un ekonomikas kontekstā.
3. Jāattīsta pamatīgāka izpratne par starppersonu un sociālo komunikāciju, attiecību veidošanu un sociālā atbalsta nozīmi radošo mērķu realizācijā.

Literatūra

- Boyd, D. 2007. Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. *MacArthur foundation series on digital learning – Youth, identity, and digital media volume*. Cambridge, MA: MIT Press, 119–142.
- Boyd, D. 2014. *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Shneiderman, B. 2007. Creativity support tools: Accelerating discovery and innovation. *Communications of the ACM*. 50(12), 20–32.