

Редакторська обробка контенту на сайті «МедіаДрайвер»: Погляд через призму медіаосвіти

Сергій Павленко

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, Україна

Медіаосвітні програми для підлітків мають бути націленими на розвиток особистості, засвоєння новітніх методів пізнання цілісності світу. У статті подано результати аналізу одного з українських медіапроектів. У ході дослідження було окреслено основні вимоги до посібників з медіаосвіти, виявлено крос-медійність проекту. У роботі проаналізовано вікову та інтелектуальну орієнтованість сайту на реципієнтів-підлітків. Стаття містить також спостереження щодо основних переваг порталу, серед яких право вибору, заохочення та зацікавлення, підтримка інтересу до контенту, пояснення без наполягань та націленість на самостійність критичного мислення.

Ключові слова: медіаосвіта; медіапроект; онлайн-посібник; маніпуляції; фейки; медіаінформація.

1. Вступ

Постановка проблеми. Значна частка національних досягнень та відкриттів сучасних країн так чи інакше пов'язана зі сферою інформаційних технологій. Одним із головних чинників успішної життєдіяльності сучасної людини є осмислення інформаційних потоків. Вже протягом кількох десятиліть США, Німеччина, Велика Британія та інші розвинуті країни практикують викладання медіаграмотності нарівні з іншими шкільними предметами. У 2010 р. в Україні стартував експериментальний етап впровадження медіаосвіти в школі. Протягом 2010–2019 рр. було створено кілька якісних ресурсів для того, щоб підлітки могли зрозуміти принципи роботи ЗМІ та навчитися захищати власну свідомість від впливу неякісного медіаконтенту. Одним із найбільш якісних українських видавничих проектів про медіаосвіту став мультимедійний онлайн-посібник «МедіаДрайвер», орієнтований як на дорослих, так і на дітей [1].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнє десятиліття характеризується появою значної кількості публікацій у галузі медіаграмотності та медіавиховання, і в цьому аспекті доцільно звернути увагу на фундаментальні праці. Концепція впровадження медіаосвіти [2] та розробки медіапедагогів Е. Куценко [3], Г. Онкович [4], Б. Потятиника [5] мають важливе значення для осмислення медіаосвітніх процесів в Україні. У цих роботах передусім йдеться про причини та етапи становлення медіаосвіти у світі. Учені розглядають методики та тенденції викладання дисципліни в школі, поширення знань та навичок з медіаграмотності в суспільстві.

Метою нашої статті є аналіз інтерактивності, редакторського опрацювання контенту та його особливостей онлайн-посібника для тинейджерів, який позиціонує себе як «путівник у складних лабіринтах світу медіа» [1].

Об'єкт дослідження – український мультимедійний онлайн-посібник «МедіаДрайвер».

Методи дослідження. Підручник проаналізовано з урахуванням спрямованості на підлітків, і при цьому використано методи описовий, аналітичний та узагальнення під час аналізу ознак та особливостей інтернет-ресурсу.

2. Результати і обговорення

За даними Institute for the Future, медіаграмотність як культура правильного споживання інформації увійшла до переліку обов'язкових навичок майбутнього. Тривалий час ЗМІ були надійним і перевіреним джерелом інформації, але зараз більша частина медіа не можуть позиціонувати себе як такі, що користуються довірою з боку суспільства. Проте й боротися з переходом у світ мас-медіа та Інтернету в епоху, коли вони трансформувалися і здобули статус культури, – абсолютно марні спроби. Варто чітко розуміти, що медіаграмотність – це не стіна між дитиною та медіапростором, а надійні сходинки до його пізнання, розуміння та критичної оцінки.

До обсягу навчальної літератури з визначеної проблеми сьогодні входить велика кількість посібників для вчителів, рекомендацій, планів тощо, але майже повністю відсутні підручники для учнів. Ми розглянули проект, який обіцяє не лише навчити виявляти фейки та маніпуляції і протистояти їм, а й пояснити, як вміло використовувати можливості сучасного світу в повсякденному житті, критично сприймаючи все, що пропонують мас-медіа.

Над проектом «МедіаДрайвер» працювали 16 авторів, два редактори, два консультанти-педагоги, веб- та анімаційна студії. Експерти та журналісти мали на меті вибрати зі значного масиву інформації ті матеріали, які відповідали б віковій та інтелектуальному рівню підлітків. Чи не основним завданням стало навчити суспільство – адже проект може стати в нагоді не лише дітям, а й вчителям, батькам – орієнтуватися, зокрема, у такому актуальному понятті, як «інформаційна війна», задля чого посібник включає численні приклади та завдання, а не лише виклад теоретичних засад зазначеної проблеми.

Головна сторінка ресурсу відкриває нам світ, що постає з екрану планшета, – гарна метафора у світі сучасних технологій. Навігатор у світі медіа одразу виправдовує самоціль, оскільки пропонує спочатку познайомитися з командою та проектом загалом. Знайомство на сайті не можна назвати оглядовим: адже про кожного, хто брав участь у створенні проекту, подається та інформація, яка викликає довіру реципієнтів. Посібник створили фахівці з медіаінформації та психології, експерти з фейків та пропаганди, досвідчені програмісти та фотографи. Формулу «Мінімум політики та ідеології, а максимум деталей та прикладів», мабуть, можна вважати гаслом авторів проекту та їхнім основним орієнтиром у роботі.

Сайт створено таким чином, що за зміст кожної рубрики відповідає спеціаліст у певній галузі. Орієнтованість на підлітків простежується завдяки ігровим назвам рубрик/локацій, привабливість яких очевидна: «МедіаДарвін» (еволюція медіа), «МедіаДавінчі» (епоха саморозвитку), «І-Серфер» (світ Інтернету), «МедіаХолмс» (що і як шукати в Інтернеті), «МедіаЛицар» (як захиститися: технічний аспект), «І-Медитатор» (як захиститися: психологічний аспект), «Кіножер» (Кіно), «ВізуалГуру» (Відео), «Аудіофіл» (Аудіо), «Фотоман» (Фото), «КопіКоп» (плагіат та авторське право), «Свіжоголов» (пропаганда та маніпуляції), «Руйнівник міфів» (фейки), «Без стереотипів» (сексуальність та гендер в медіа), «Мережевий Ідол» (соціальні мережі). Для зареєстрованих користувачів статусом посібника передбачені відзнаки та нагороди, а також можливість поділитися успіхами в соціальних мережах, що не лише інтригує школярів, а й перетворює знайомство із сайтом на

захоплюючи гру. Звісно, як і абсолютна більшість інтернет-ресурсів, аналізований проект не може уникнути реклами, але й має, сказати б, компенсуючі переваги – відсутність численних заборон, які часто присутні в навчально-виховному процесі. Рубрики зазначено у вигляді мапи, де немає чіткої структури та плану: підліток може самостійно обрати саме ту тему, яка зацікавить його найбільше. Можливість вибору та самостійного планування навчально-ігрового процесу, звісно, стимулює зацікавленість дитини проектом.

Контент посібника спрямований на те, щоб вчити дитину критично мислити, тому на його сторінках немає жодної світлинки чи відеоролика без посилання на джерело, вся інформація підтверджена гіперпосиланням на українські та світові статистичні дані. Користувач має змогу не лише сліпо й автоматично споживати запропоновані йому матеріали, але й оцінювати їх достовірність.

Принцип крос-медійності реалізується в проекті «МедіаДрайвер» за рахунок пристосування до різних платформ: сайт доступний реципієнтові на комп'ютері, планшеті та в мобільній версії; акаунти проекту представлені сторінками на Facebook та Twitter.

Вправи та матеріали, вміщені в посібнику, спрямовані на розуміння способів та прийомів творення інформаційних потоків шляхом ігрового перевтілення в журналістів, керівників певних ЗМІ. Діти засвоюють не лише теорію, але й повинні виявляти спроби психологічних маніпуляцій в рекламах, розрізняти стадії залежності від комп'ютерних ігор та аналізувати медіатекст. Посібником передбачено моделювання таких комунікативних ситуацій, щоб підлітки висловлювали власні думки та формували самостійні судження.

На думку Е. А. Бондаренко, медіаосвітні проекти мусять бути націлені насамперед на розвиток особистості, самопізнання та пізнання світу [6]. Процес адаптації підлітків у світі сучасного медіапростору повинен стимулювати:

- реалізацію художньо-творчого потенціалу, що впливає на професійну орієнтацію («МедіаДрайвер» у кожній рубриці надає десятки посилань на різноманітні джерела інформації – від мистецтва до громадської діяльності та науки. Так, підрубрика «Буквоїдство третього тисячоліття» пропонує всім бажаючим долучитися до електронного сховища OpenLibrary, яке має на меті створити профайл на кожному опубліковану книжку);

- формування емоційної та інтелектуальної рівноваги (проект поступово пояснює ті явища, які можуть викликати стан занепокоєння у дитини. Для запобігання нервового напруження підлітків автори починають розділ не з викривальних статей на кшталт «Досить ковтати фейки», а з «Детальної анатомії брехливої новини»);

- формування власної активної громадянської позиції (через локацію «Базовий комплекс прийомів для кіберзахисту», наприклад, можна навчитися не лише захищати себе від фішингу, а й пропагувати захист у мережі серед знайомих);

- засвоєння низки вмінь та навичок, необхідних для повноцінного розуміння та критичного осмислення інформації («МедіаДрайвер» передбачає наявність розділу «Що і як шукати в Інтернеті», в якому детально описано історію розвитку пошукових систем, принципи їх роботи, їхню належність певним медіахолдингам чи фізичним особам);

- формування цілісної картини світу (рубрика «Як захиститися: психологічний аспект» пропонує поміркувати над питаннями, що мають на меті запобігти «цифровому слабоумству» та кібербулінгу, а також вчить бачити світ на 360°, тобто не лише очевидне, а й приховане під нашаруванням маніпуляцій та фейків).

3. Висновки

На сьогоднішній день видавничий ринок підручників з медіаосвіти для підлітків представлений здебільшого в Інтернеті. Задля того, щоб привернути увагу молодого покоління, керівники проекту вдалися до інновацій, доступних у XXI столітті. «МедіаДрайвер» – новітній, якісний спосіб залучити підлітків до опанування світу мас-медіа, своєрідний путівник безпечним Інтернетом без маніпуляцій та фейкових новин, без фішингу та кібербулінгу. Онлайн-посібник надає право вибору, заохочує та зацікавлює, пояснює, але не наполягає, вчить самостійності та критичності мислення. Медіа-платформа гарантує навчання в ігровій формі, не обтяжена сухими теоретичними матеріалами. Таким чином, можна зробити впевнені висновки про те, що онлайн-ресурси, подібні до проекту «МедіаДрайвер», виконують не лише корисну, а й необхідну функцію у процесі освіти та виховання підростаючого покоління, і сам проект цілком заслуговує право бути названим взірцевим інтернет-підручником.

Список використаних джерел

1. Медіаосвітній посібник. URL: <http://mediadriversonline.com> (дата звернення 01.10.2019).
2. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні. URL: <http://mediaosvita.org.ua/2013/11/18/kontseptsia-vprovadzhenia-mediaosvity-v-ukraini/> (дата звернення 01.10.2019).
3. Куценко Е. В. Украина: история и перспективы развития медиаобразования. Современное состояние медиаобразования в России в контексте мировых тенденций : материалы международной научной конференции. Москва, 2012. С. 95–106.
4. Онкович Г.В. Медіа-педагогіка і медіа-освіта: поширення у світі. Дивослово. 2007. №6. С. 2–4.
5. Потятинник Б.В. Медіа: ключі до розуміння. Львів : Паіс, 2004. 312 с.
6. Бондаренко Е.А. Формирование медиакультуры подростков. URL: http://vio.uchim.info/Vio_30/cd_site/articles/art_1_5.htm (дата звернення 01.10.2019).

Drozd A., Pidmohylna N. Media orientation website «MediaDriver»: quality of editing and content

Media education programs for teenagers should be focused on personal development, learning new ways of how to get to know about the holistic world. Despite the fact that there are a lot of opportunities emerging in the world of innovative technologies, children tend to focus their attention on portals and resources that do not require intellectual activity.

The following resources, such as computer games, chats, forums and social networks are a source of manipulation, cyberbullying and lies. The article presents the results of the analysis of one of the Ukrainian media projects. Today, with the help of interactivity and the right to choose an independent way of learning information, MediaDriver takes an important place in the media education of teenagers and others. The online guide was created by media and psychology experts, fake and propaganda experts, experienced programmers and photographers.

That is why the media platform contains minimum of politics and ideology, and maximum of details and examples. The study outlined the basic requirements for media education manuals, identified the cross-media of the project. The paper analyzes the age and intellectual orientation of the site on the adolescent recipients. The article also points out the main benefits of the portal, including the right to choose, promote and interest, explain without insistence, and focus on critical thinking.

Keywords: *media education; media project; online guide; manipulation; fakes; media information.*