

GLOBALIZACJA – EDUKACJA – MŁODZIEŻ

Globalizacja oznacza dążenie do budowania wspólnej rzeczywistości (świata), oplecionego złożoną strukturą zależności. W istocie – zdecentralizowanego cyberswiata ponowoczesności, w ramach którego owe zależności są określane wyłącznie przez tych, którzy wiedzą jak żyć, uczyć się i korzystać z mobilnych zdarzeń w sieci eksterytorialnej, zajmowanej przez elity międzynarodowe.

Dlatego teorie globalizacji opierają się na strategiach uczenia się *różnorodności* świata w ramach praw i zasad globalnie postrzeganej rzeczywistości. Stąd tzw. globalna pedagogika, przyjęcie nowych ról i zadań wynikających z koncepcji edukacji globalnej.

Następuje zmiana paradygmatu edukacji:

- a) przejście od arbitralnych celów edukacji do ich wyboru,
- b) przesunięcie akcentu na wielokulturowość i wieloetniczność,
- c) wybór celów zależny od konkurencyjnych ofert edukacyjnych.
Ulegają zmianie standardy edukacji na rzecz programów kształcenia do: różnic kulturowych, różnic ekonomicznych, promujących idee wolnego rynku usług edukacyjnych, zależnego od marketingu, public relations i reklamy,
- d) edukacja ta wyodrębnia także elity i dzieci elit; różnicuje miejsca nauki (wieś, miasto), przygotowuje do funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym, opartym na zdobycach techniki, zarządzaniu korporacyjnym i różnorodności kulturowej,
- e) globalna pedagogika podtrzymuje różnice kulturowe, kształtuje – trawestując Zygmunta Baumaną mobilnych turystów, zamiast biernych włóczęgów. Uczy odpowiedzialności za świat, który staje się jednością (globalną wioską),
- f) globalizacja promuje edukację ustawiczną; uzupełniającą dotychczasowe wykształcenie dorosłych, poszerzających swoje kwalifikacje zawodowe i osobowościowe.

Edukacja ustawiczna¹ – w sensie aktualnych zobowiązań pedagogicznych jest obszarem dostępności do kolejnych szczebli nauczania – poprzez przedszkole, szkołę aż do edukacji na poziomie studiów wyższych i podyplomowych – zapewniających młodzieży i dorosłym dostęp do różnych szczebli kształcenia:

¹ http://pl.wikipedia.org/wiki/Edukacja_ustawiczna, 20.X.2013.

- w poziomie – poprzez własną aktywność i dzięki działalności instytucji pozaszkolnych,
- w pionie – jako motywacja do dalszego kształcenia, samokształcenia, rozwijania zainteresowań i zamiłowań zgodnych ze stylem życia – polegającym na ustawicznym kształceniu.

Edukacja ustawiczna jest wyrazem zmian w całej osobowości człowieka: rozwoju uzdolnień, zainteresowań, kwalifikacji zawodowych.

Globalizacja zwiększa znaczenie kształcenia pozaszkolnego, szkół dla pracujących, kursów, seminariów i szkoleń.

Przeszkodą w realizacji powyższych celów jest zjawisko komercjalizacji „usług” pedagogicznych ograniczające odpowiedzialność za edukację. Dalsza komercjalizacja niesie niebezpieczeństwo dyskryminacji, segregacji szkolnych i reprodukcji warstw i klas społecznych o mniejszej mobilności zawodowej, przy dalszym obniżaniu poziomu nauki.

Globalizacja a młodzież

- **Globalizacja** wpływa na życie młodzieży poprzez takie zjawiska jak kultura popularna, płynna rzeczywistość, konsumpcjonizm, konsumpcja, kultura *instant*.

Dzisiejsza młodzież ma problem z odnalezieniem własnej tożsamości. Tożsamość to bycie kimś, kto jest odróżnialny od innych². Tożsamość nie jest czymś stałym, gdyż wciąż się zmienia. Problemy z tożsamością wynikają z poczucia niemożności kontroli nad własnym życiem.

- **Płynna nowoczesność**

Każdego dnia globalne media oferują wciąż nowe idee, ideologie, nowe mody, nowe rodzaje tożsamości. Jest to wyraz „płynnej nowoczesności”³, pod wpływem której niemal wszystko się zmienia. Następuje gwałtowne przyspieszenie w relacjach międzyludzkich, porównywane z zasadą „fast food”.

- **Konsumpcjonizm**

Nieograniczona konsumpcja staje się kryterium postępu i sukcesu. Wciąż pragnie się nowych rzeczy. Zwiększający się popyt konsumencki prowadzi do presumpcji (samoobsługi), np. w bankowości (konta internetowe) czy supermarketach (brak osoby podającej towar).

² Z. Bokszański: *Tożsamość zbiorowa*, Warszawa 2007, s. 37-39.

³ Z. Bauman: *Płynna nowoczesność*, Wyd. Literackie, Kraków 2006, s. 118.

- **Kultura instant**

Jest wyznacznikiem globalizacji, gdyż wszystko musi być zaspakajane – natychmiast. Stąd:

- *fast seks* to szybki seks;
- *fast car* to szybkie auto (bo brak czasu na dojazd);
- *fast food* to szybka obsługa w KFC albo zupa w proszku, obiad w mikrofalce;
- *fast communication* to natychmiastowe połączenie ze światem.

- **Nowe autorytety to:**

Nauczyciele? – NIE! Celebryci – TAK!

Celebryci z TV i Internetu, aktorzy, piosenkarze. Łączy ich sława i bogactwo. Robią to na co mają ochotę. Na przykład: wywołują skandale, bo to się podoba masowej publiczności. To dzięki celebrytom mass-media sterują procesem socjalizacji młodzieży, kreując nową rzeczywistość (hiperrzeczywistość), na obszarze której świat realny jest tylko imitacją medialnego (nie zaś odwrotnie).

- **Kult ciała**

Ciało stało się towarem – szczególnie ciało kobiece. Kobiece ciało jest wystawiane na pokaz. Świat reklamy wykreował kult szczupłego ciała.

- **Życie towarzyskie**

Ma charakter imprezowy i nawet zachowania kulturalne cechuje rozrywkowo-zabawowy charakter.

- **Sposoby komunikowania się**

Do tego służą narzędzia komunikacji: telefon komórkowy, Internet (strony, komunikatory internetowe (Tlen, GG) oraz czaty (Czat WP, Onet), blogi i portale społecznościowe.

- **Wizualizacja**

Podstawą wizualizacji jest dekorowanie ciała – jest to sposób na kreowanie wizerunku. Kolczykowanie i tatuaże: piercing twarzy – przekłuwanie kolczykami brwi, nosa, języka, warg, pępka, sutków, genitaliów.

Konsekwencje piercingu – obrzęki, krwawienia, owrzodzenia, ropienie, stany zapalne, alergie, blizny, infekcje.

Tanoreksja porównywana jest z anoreksją (każda anorektyczka uważa się za zbyt grubą). Tanorektyczki to głównie kobiety w średnim wieku.

Tatuaże to trwałe rysunki wykonane na ciele za pomocą nakłuć, wprowadzanie pod skórę substancji barwiącej. Istnieją tatuaże: artystyczne, więzienne, amatorskie, plemienne, wojskowe.

Bigoreksja u kobiet:

Choroba, która polega na zwiększaniu masy tkanki mięśniowej w celu *lepszego wyglądu*.

Wizualizacja jest efektem oddziaływania mediów, którym udało się wytworzyć kult wykreowanego piękna.

- **Zakupoholizm**

Jest najbardziej rozpowszechnioną formą uczestnictwa w społeczeństwie konsumpcyjnym. Wspierają go skutecznie tysiące specjalistów od reklamy i marketingu. Ich działania widoczne są w mediach. Na ulicznych billboardach i ekranach. Konsumenci utrzymywani są w stanie ciągłego, emocjonalnego pobudzenia, którego efektem staje się kompulsywne kupowanie. Zakupoholizm przedstawiany jest jako styl życia większości zwykłych ludzi, którzy cenią sobie wysoki standard i szybkość zaspokajanej potrzeby, dzięki udogodnieniom, jakie stwarzają karty kredytowe. Do zakupów zachęcają sklepy internetowe i kanały telewizyjne. Katalogi firm wysyłkowych i prospekty reklamowe podrzucane przez listonoszy – wprost do domów.

Miejscami konsumpcji stają się centra handlowe, kasyna, statki wycieczkowe, obiekty sportowe i edukacyjne, osiedla mieszkaniowe, szpitale i *megakościoły*, jak nazywa G. Ritzer świątynie konsumpcji⁴.

Według G. Ritzera proces makdonaldyzacji społecznej obejmuje bar typu *fast food*, dla reszty świata wyznacza zasady działania.

- **Współczesne gry komputerowe**

Przyciągają między innymi swoją interaktywnością, która zapewnia graczowi aktywny udział w zabawie. Gry te stanowią kontynuację dawnych gier – wykorzystują najnowsze technologie i przemiany we współczesnej kulturze.

Gra komputerowa to program, który przenosi użytkownika w inną rzeczywistość i może mu towarzyszyć w każdym momencie i sytuacji – jest bowiem dostępna w notebookach, tabletach i komórkach.

Internet oferuje rozrywkę sieciową w postaci niezwykle popularnych gier *on-line*. Badacze zjawiska łączą uzależnienia od gier komputerowych

⁴ G. Ritzer: *Makdonaldyzacja społeczeństwa*, przekład Sławomir Magala, Muza SA, Warszawa 2003, s. 12-14.

z grupą cyberuzależnień. Uzależnienie czy też nadużywanie (kompulsywne granie) określane jest wieloznacznie jako *infoholizm, siecioholizm*⁵.

- **Młodzieżowy styl życia**

Staje się coraz częściej stylem życia dorosłych. Dorośli zaczynają przejmować od młodzieży „filozofię ucieczki” od codzienności. Chcąc żyć inaczej godzą się na zastępowanie ich własnej kultury kulturą młodzieżową⁶.

W społeczeństwie informacyjnym media a także instytucje wychowania równoległego skutecznie przełamują monopol tradycyjnych instytucji socjalizacyjnych. Treści szkolnego nauczania i wychowania przestają wpływać na myślenie i zachowanie młodzieży. Szkoła (jak i rodzina) tracą znaczenie jako struktury generujące autorytety – na rzecz tzw. autorytetów zastępczych *socjalizacji subiektywnej*. Młodzież pozbawiona przewodnictwa dorosłych, coraz bardziej zdana jest na własną *samosocjalizację*.

⁵ M. Filiciak: *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Wyd. Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 9-10.

⁶ W. Kaleta: *Młodzież w perspektywie społeczeństwa przemysłowego. Studia z socjologii wychowania*, Toruń 1993.