



Maciej Dowgiel

„Nerve” to świetna produkcja, która przypadnie do gustu fanom internetowej rozrywki. Choć film skierowany jest raczej do starszej młodzieży w wieku gimnazjalnym i ponadgimnazjalnym, lekcja dotycząca realnych zagrożeń w sieci przyda się także ich rodzicom, dziadkom oraz nauczycielom, którzy na co dzień wychowują młodych ludzi — w realnym i wirtualnym świecie. Poza tym, wirtualne pułapki czyhają — podobnie zresztą jak i w świecie rzeczywistym — przede wszystkim na nieświadomych zagrożenia. Dlatego właśnie propozycja Henry’ego Joosta i Ariela Schulmana to film interesujący dla wszystkich, jeżeli nawet nie pod względem fabularnym, to na pewno poznawczym.

Twórcy filmowi od lat zmagają się z problemem interaktywności. Prekursorskie zabiegi stylistyczne George’a Lucasa na dobre zagościły w realizatorskim alfabecie jako chętnie wykorzystywane składniki języka filmu. Trudno wymyślić w tym zakresie coś nowego. Autorzy stawiają na przenikanie się ekranu kinowego z ekranami smartfonów, komputerów, tabletów. Coraz częściej im się to udaje, na przykład w „Sali samobójców” Jana Komasy, „The Duff” Ariego Sandela czy właśnie „Nerve”. Być może opracowany zostanie nawet nowy alfabet kina multimedialnego z określeniami w stylu „cięcie na zakładce” (strony internetowej). Wciąż jednak widzom pozostaje rola... widzów. Wciąż nie mogą polubić, śledzić, aktywnie uczestniczyć czy grać... jak zwykli to robić: w grach, na portalach społecznościowych czy w serwisach internetowych (także tych z transmisjami z różnych wydarzeń i amatorskimi filmami dokumentującymi bieżące życie innych ludzi).

Właśnie w „Nerve” stają się takimi internetowo-*gamingowymi* podglądaczami. Na kinowym ekranie *expressis verbis* ważne jest określenie własnej roli: gracza lub obserwatora. Oczywiście, widz w kinowym fotelu nie może być (jeszcze) graczem. Staje się zatem, czy tego chce, czy nie (może oczywiście wyjść z kina i nie uczestniczyć w filmowej rozrywce), uczestnikiem zabawy. Choć początkowo wydaje się ona niewinna, z czasem staje się ona rozgrywką o śmierć lub życie! Taki sposób uczestnictwa w seansie z jednej strony angażuje i umożliwia głębszą identyfikację z bohaterami, z drugiej zaś powoduje pewien dyskomfort. Bo skoro uczestniczymy, oglądając, stajemy się współodpowiedzialni za decyzje wyznaczające (w fabularnej warstwie filmu) graczom coraz bardziej niebezpieczne zadania. Jeżeli zaś takie uczestnictwo jest jedynie postulowane przez twórców, odbiór filmu przez widzów stanie się i tak bardziej zaangażowany niż zwykle. Wykorzystana zostaje tu kulturowa potrzeba permanentnego porównywania siebie do innych, wywoływania zazdrości bliźnich, chwalenia się swymi osiągnięciami. I mimo że zazwyczaj głośno temu zaprzeczamy — jesteśmy próżni! Ba! Pewna grupa ludzi uprawia mniej lub bardziej zaangażowany ekshibicjonizm socjalmedialny. Oglądając film, zastanawiamy się nad tym, czy skuszeni odpowiednio wysoką zapłatą podjęlibyśmy się publicznego wykonania zadania

— od pokazania pupy za stowę, po zagrażające życiu akrobacje wyceniane na kilka, kilkanaście tysięcy dolarów.

„Nerve” otwiera także przestrzeń do dyskusji o ciemnej stronie internetu. I to nie tylko o tym, o czym coraz częściej słyszymy ze starych-nowych mediów (televizji) — wycieku poufnych danych czy tajnych informacji, kradzieży z bankowych kont internetowych, programach zbierających informacje, „bańkach informacyjnych” (selekcji informacji), cyberprzemocy, podglądactwie czy hakerskich (dobrych lub złych) atakach... Wydaje się, że wszystkie problemy cyberświata poddano w nim refleksji. Film otwiera nam oczy na to, czego przeciętny użytkownik nigdy nie dostrzeże, gdyż zostało głęboko ukryte, a do tego pozbawione kolorowej otoczki atrakcyjnych dla użytkowników *layoutów*.

Darknet, deepnet, „ukryta sieć”..., czyli całe podziemie ukrytych treści, którym z zainteresowaniem przyglądają się przestępcy, a także rządowe agencje wywiadowcze całego świata. Tam użytkownicy są niemal w pełni anonimowi, kwitnie handel niedozwolonymi towarami, pornografia (przede wszystkim ta zabroniona i niewidoczna „na powierzchni”), w końcu pojawiają się amatorskie filmy, które z różnych względów (cenzuralnych także) nie mogłyby znaleźć się na internetowych portalach typu YouTube. Oglądając film, warto pamiętać, że ów podziemny internet, zdaniem różnych badaczy, to także nieocenione źródło informacji, niepodlegającej właśnie jakiegokolwiek cenzurze. W końcu zaś, że jego skala jest praktycznie niepoliczalna, zakłada się bowiem, że przeciętny użytkownik sieci ma dostęp jedynie do 10-20% dostępnych w internecie treści.

Film sprawdzi się w edukacji gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej przede wszystkim na lekcjach informatyki, gdzie jednym z zagadnień jest wykształcenie nawyku bezpiecznego korzystania z sieci. Bez wątpienia wiele ciekawych zagadnień do dyskusji znajdą w nim także etycy i wychowawcy (także nauczyciele wychowania do życia w rodzinie), którzy na przykładzie głównej bohaterki mogą oprzeć lekcje dotyczące motywów podejmowania decyzji, wartości ludzkiego życia, nawyków „podglądactwa”, takich wartości, jak: miłość, przyjaźń. Zastosowanie ciekawych rozwiązań realizatorskich może być przyczynkiem do zajęć wiedzy o kulturze i podjęcia rozważania na temat przenikania się mediów oraz wpływu estetyki nowych mediów na film.

Propozycja zajęć na nowy rok szkolny dla uczniów klas pierwszych gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych.

„Znamy się tylko z...”

Adresat zajęć: uczniowie pierwszych klas gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych.

Rodzaj zajęć: godzina wychowawcza.



Cel ogólny zajęć: Uświadomienie uczniom ryzyka wynikającego z praktykowania różnych zachowań w internecie.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- formułuje wnioski dotyczące swojego wizerunku na podstawie analizy własnych zachowań;
- potrafi wyszukiwać informacje w mediach społecznościowych;
- potrafi świadomie budować własny wizerunek w internecie.

Metody pracy: praca z komputerem/tabletem/smartfonem, burza mózgów, dyskusja.

Formy pracy: praca indywidualna, praca z całą klasą.

Czas: 1 godzina lekcyjna po projekcji filmu.

Przebieg zajęć:

Uczniowie pierwszych klas, już po kilku dniach znajomości, mają zapewne dodanych kolegów z nowej klasy do grona znajomych w różnych serwisach społecznościowych. Nie zdążyli jednak nawiązać relacji i poznać się w realnej rzeczywistości. Oprócz tradycyjnych rozmów, czerpią o sobie wiedzę właśnie z mediów typu: Facebook, Google+, MySpace, Snapchat, Instagram.

Uczniowie pracują w parach — tak jak siedzą w ławkach. Nauczyciel prosi, aby każdy z nich wyobraził sobie, że jest pracodawcą (dyrektorem jakiejś instytucji, właścicielem firmy) i stoi przed zadaniem wybrania nowego pracownika. Wie o nim tylko tyle, ile pracownik napisał w swoim CV i liście motywacyjnym. Chciałby jednak dowiedzieć się czegoś więcej. Wchodzi do sieci — ma też do dyspozycji informatyka znającego sposoby na wyszukiwanie różnych informacji, nawet z profili nieudostępnionych publicznie oraz posiada umiejętność przeszukiwania historii usuniętych treści. Co prawda dyrektor wie, że takie zachowanie nie jest do końca legalne, ale bardzo chce poznać kandydatów do pracy. Zadaniem uczniów jest znalezienie w internecie jak największej ilości informacji o swym koledze z ławki. Uczniowie, wykonując zadanie, powinni odwoływać się tylko do tych danych, które znajdują się „na powierzchni” sieci, bez wchodzenia w zaawansowane przeszukiwanie historii, szczególnie za pomocą różnego typu oprogramowania. Nauczyciel prosi, aby podczas wykonywania ćwiczenia powstrzymali się od oceny kolegi lub koleżanki.

Dla ułatwienia pracy nauczyciel rozdaje uczniom KARTĘ PRACY NR 1. Czas wykonania zadania: 15-20 min.

Po zakończeniu pracy nauczyciel nie może wymagać od uczniów, aby jej wynikami dzielili się na forum. Uczniowie wymieniają się kartami pracy tak, aby każdy z uczniów posiadał kartę z własnymi danymi. Nauczyciel wydaje polecenie, aby na podstawie wypisanych informacji uczniowie na forum klasy przedstawili się, opowiadając krótko o sobie.

Zanim jednak to uczynią, prosi, aby każdy z nich wykreślił z karty to, czym nie chce podzielić się z klasą. Uwaga: nie zmuszamy uczniów do głośnego wypowiedziania informacji, którymi nie chcą się udzielić, choć je zamieścili w internecie. Celem ćwiczenia jest uzyskanie świadomości dotyczącego udostępniania różnych informacji o sobie w sieci, nie zaś publiczna ocena dotychczasowego zachowania. Czas na wykreślenie: 5 min.

Uczniowie kolejno przedstawiają się, tworząc jednogminutowe wystąpienie na swój temat. Czas: 1 min X ilość uczniów.

Zajęcia podsumowuje dyskusja dotycząca wizerunku w sieci oraz sposobu zarządzania nim. Uczniowie przedstawiają w niej własne refleksje: co czuli, gdy zobaczyli kartę pracy z własnymi danymi? Czy chcieli, aby niektóre informacje nigdy nie trafiły przed oczy rodziców, nauczycieli lub przyszłych pracodawców? Podczas dyskusji mogą wypowiadać się wyłącznie o sobie i swoich danych.

Jeżeli zajęcia spotkały się z zainteresowaniem, możesz w nawiązaniu do filmu „Nerve” zaproponować lekcję poświęconą cyberstalkingowi oraz sposobom uzyskiwania pomocy, gdy nie można sobie poradzić z prześladowcą: zarówno w sieci internetowej, jak i w rzeczywistym świecie.

Praca domowa:

Zaprojektuj własną kampanię wizerunkową, pamiętając, że wszystko to, co zamieścisz w internecie, nigdy nie zginie i będzie dostępne dla wielu użytkowników sieci — także dla twojego przyszłego pracodawcy. Zastanów się, które informacje o sobie chcesz udostępnić, a które z dotychczas udostępnionych wolałbyś ukryć przed oczami innych.



KARTA PRACY nr 1

	Imię:	Pseudonim:	Kraj urodzenia:
	Nazwisko:	Filozofia życia:	Miasto urodzenia:
„Ciekawa” rodzina: • • •	Poprzednia szkoła/y: •		Miejsce życia: • • •
Lubi to: • • • • • • •	Zainteresowania: • • • • • • •	„Kontrowersyjni” Znajomi: • • • • • •	
Zamieszczane zdjęcia: • • • • •	Grupy: • • • • •	Wydarzenia z życia: • • •	
Cytaty: •			