

Popkulturní fantazie

Účastníci se dozví, jak oblíbené postavy a příběhy ze světa popkultury můžou podpořit široké spektrum iniciativ a rozšířit o nich povědomí. Seznámí se také s případy, kdy už tyto postavy a příběhy k těmto účelům posloužily. Účastníci si určí jednu oblíbenou postavu nebo příběh ze světa popkultury, které by se daly použít k propagaci preferované iniciativy.

Popkultura a aktivismus

1. část

Řekněte studentům

Obrázky, příhody nebo příklady postav z oblíbených knížek, filmů nebo televizních pořadů mohou být skvělým zdrojem inspirace. Můžou vás nasměrovat k tomu, jak rozšířit povědomí o určité iniciativě. Příběhy fiktivních postav často ovlivní to, jak lidé přemýšlí o problémech skutečného světa.

Tak třeba to, jak se Harry Potter chová k domácím skřítkům, může zvýšit zájem o problematiku dětské práce nebo špatných pracovních podmínek ve výrobě. A když do kin přišel film Avatar od Jamese Camerona, spustil lavinu zájmu o ochranu životního prostředí. Obdivované postavy mají moc nastartovat výraznější změny chování. Díky tomu se skvěle hodí k použití v podpůrných kampaních.

Na projekční stěnu promítněte ukázkou videa, které zapadá do místního nebo regionálního kontextu vašeho nebo vašich účastníků. Cílem je posílit koncept využití popkultury ke zvýšení povědomí o nějaké věci. Příkladem z kontextu USA (anglicky) je vítězství fanoušků Harryho Pottera z neziskové organizace The Harry Potter Alliance (Aliance Harryho Pottera) v boji proti otroctví dětí. Po promítnutí videa vysvětlíte, proč jste si ho vybrali a proč si myslíte, že je dobrým příkladem šíření povědomí o nějakém problému pomocí popkultury.

Řekněte studentům

V následujícím zadání vytvoříte vlastní podpůrnou kampaň založenou na oblíbené postavě nebo příběhu.

Zadání

1. část

Řekněte studentům

Projdeme postupně všechny účastníky a požádáme je, aby uvedli pár svých oblíbených postav nebo příběhů.

Interakce ve třídě

Každý účastník by měl uvést dvě až tři oblíbené postavy nebo příběhy. Pak účastníky rozdělíme do skupin po třech na základě podobných zájmů.

Řekněte studentům

Skupina si potom zvolí postavu nebo příběh, které se dají použít k rozšíření povědomí o problému, na němž jim záleží.

Skupina si zapíše odpovědi na tyto otázky:

1. Jaká je vaše oblíbená postava nebo příběh ze světa popkultury?
2. Na jaký problém byste se chtěli prostřednictvím postavy nebo příběhu zaměřit?
3. Jaký film, hudební skladbu nebo fiktivní svět byste chtěli použít k prosazování zájmů iniciativy?
4. Jak byste vytvořili multimédium (například píseň, komiks nebo třeba plakát) založené na vašem oblíbeném popkulturním prvku, jehož cílem by bylo rozšíření povědomí o vybrané záležitosti?
5. Jak byste výsledný počín sdíleli na internetu, abyste oslovili široký okruh uživatelů?