

teatro español recente, ou até o tratamento do xénero nos autores de sexo masculino, así como o doutros conflitos identitarios á súa vez vinculados a estes, como o nacional ou o de clase.

*María López Suárez*

Henry Jenkins, et. al. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture – Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. Cambridge: The MIT Press. 129 pp.

Este libro configúrase como posible guía e fonte de suxestións para os educadores do século XXI que deben facer fronte á crecente importancia na vida dos estudantes, xa dende a adolescencia, das tecnoloxías dixitais. Os autores subliñan principalmente dous puntos: a dimensión participativa do desenvolvemento cultural actual para a xente nova, grazas ás novas tecnoloxías, e a dimensión comunitaria ou de grupo que esas tecnoloxías van asumindo. Este último punto en particular discrepa de moitos dos prexuízos que se lles atribúen aos adolescentes usuarios do mundo dixital, presentados en ocasións como alienados ou solitarios, sen querer con iso negar ou infravalorar os posibles riscos vinculados ao uso das novas tecnoloxías por parte dos máis novos.

O traballo, financiado con fondos da MacArthur Foundation, estuda a relación entre os medios dixitais e a educación. Nel, inténtanse poñer de relevo os aspectos positivos que se poderían conseguir ao integrar de maneira máis proveitosa os medios dixitais no sistema educativo, e, en particular, ao desenvolver as potencialidades de internet neste ámbito. Aínda que non se pretende facer unha crítica da relación da mocidade coas novas tecnoloxías, este é un dos puntos fortes do traballo con respecto a outras análises: Jenkins e os seus colaboradores intentan proporcionar suxestións prácticas para mellorar e facer máis frutífera a relación entre estudantes e tecnoloxías dixitais, de maneira que aqueles sexan capaces de sacar o maior rendemento posíbel ao seu emprego. Institucionalízanse así, en certo modo, formas de expresión cultural que tipicamente foron consideradas pola escola como habilidades

extracurriculares ou expresións subculturais. As novas tecnoloxías, de feito, son xa unha parte integrante da vida cotiá, incluso da dos adolescentes, e por tanto, en vez de limitarse a formular hipóteses teóricas ou estigmatizar a utilización das recentes tecnoloxías, semella preciso determinar como a escola pode axudar a mocidade a servirse destas para participar na produción cultural e na vida social e laboral da súa propia comunidade.

Os autores tentan incidir na responsabilidade das actividades *on-line* sen afogar por iso o potencial creativo e experimental que posúen. De feito, o obxectivo da investigación é conseguir que calquera mozo que o desexe, logre expresarse o mellor posíbel a través dos medios dixitais, sen distinción de etnia, status social ou procedencia. O libro está enfocado a incrementar o emprego dos recursos tecnolóxicos na clase sen engadir especificamente unha nova materia, así que se suxiren maneiras novas de utilizar eses recursos nas materias xa existentes.

Jenkins e os seus colaboradores refírense na súa análise exclusivamente á situación nos Estados Unidos, e fan mención en particular a un estudo recente da Pew Internet & American Life Project sobre os adolescentes e as novas tecnoloxías. Non hai indicacións exactas da franxa de idade incluída no estudo ou a de referencia do libro; de todas formas, nos exemplos incluídos trátase sempre de mozos en idade preadolescente/adolescente.

O traballo céntrase principalmente na forma de utilización dos medios dixitais por parte das institucións escolásticas e institucionais, máis que no modo de fruición destes por parte dos adolescentes. Porén, obviamente, faise referencia tamén a este aspecto a través de numerosos exemplos.

A introdución define conceptos básicos de análise, como o de “participatory culture” (p. XI). Este termo fai referencia a unha cultura na que os membros cren que as súas achegas individuais son importantes e contribúen a conformar esa cultura, e séntense vencellados o un ao outro, aínda que ao final non todos xeren produtos culturais. Iso despraza o foco de interese dende a acción individual á comunidade, cousa que se reflicte tamén no proceso creativo. Outro concepto fundamental é o de “new media literacy” (p. XIII), entendido como aquelas competencias e habilidades que a mocidade precisa aprender para empregar os novos medios. Estas competencias non se entenden só como técnicas, senón que se refíren tamén a outras habilidades como

simulación, *performance*, *multi-tasking*, reapropiación, formación e utilización de redes sociais e negociación. Ademais, sosteñen os autores, trátase de ensinar como os medios cambian a nosa visión do mundo, a comunicación, as relacións sociais e económicas, etc., e construír así, a través da práctica, un metadiscurso sobre os medios.

No primeiro capítulo, os autores chaman a atención sobre o feito de que os usuarios que conseguen competencias profesionais, as cales serán aplicadas despois na súa vida profesional, a través das tecnoloxías máis innovadoras, son cada vez máis novos, e tamén advirten que cada vez máis adolescentes (o 57% segundo os datos proporcionados) son creadores de produtos culturais dixitais. No segundo e terceiro capítulo sinálase que o acceso ás tecnoloxías é un factor básico e de posíbel exclusión social. O “participation gap” (p. 16) non se refire só á posibilidade de acceder a unha conexión a internet, senón tamén á calidade desta, á facilidade de acceso e aos instrumentos dispoñíbeis. Todos estes factores inflúen, de feito, no que o usuario poida facer cos instrumentos dixitais. Os autores destacan tamén como a *participatory culture* implica para os máis novos un papel activo en vez dun pasivo. En lugar de limitarse para crear material artístico e cultural e expoñelo a un amplo público, recibindo un *feed-back* por parte deste. Iso facilitaría ademais a circulación de opinións e información e a participación na vida política e social, aínda que inicialmente sexa nunha comunidade dixital, formando “affinity spaces” (p. 10), espazos non físicos compartidos por usuarios con algún interese en común que intercambian material, informacións, opinión e onde os integrantes aprenden algo novo. As comunidades dixitais cumpren en moitos casos a función da escola, suplindo as carencias educacionais desta no ámbito das novas tecnoloxías.

Outro problema ao que se teñen que enfrontar as institucións e a escola é o da transparencia, é dicir, como aprender a diferenciar entre o comercial e o non-comercial, ou como atribuír o xusto valor informativo e credibilidade ás múltiples fontes de información en Internet. Noutras palabras, aprender tamén como e por que se forman as distintas páxinas web.

Aparece finalmente o conflito ético pola utilización dos novos medios, que vai dende o problema da privacidade na rede até o da apropiación e manipulación de material *on-line* preexistente, polo que cada estudante debe aprender que estándares rexen nos diferentes espazos virtuais. Non se trata

por parte dos autores tanto de protexer senón de desenvolver a capacidade crítica dos estudantes.

No parágrafo seguinte trátanse máis en detalle as habilidades que deberían ser incrementadas, sinalándose algúns proxectos interesantes que xa foron desenvolto por algúns institutos; nomeadamente:

- O xogo, referido este á capacidade de experimentar co contorno como maneira de resolver os problemas; é dicir, aprender a través do xogo, que en si mesmo non é máis que unha serie de problemas que os xogadores deben solucionar. Este aspecto está moi vencellado á capacidade de construír mundos posíbeis e contornos dixitais, nos que os estudantes se somerxen, interactuando entre eles e co propio contorno. Sen dúbida, pode obxectarse que este método xa foi empregado con frecuencia antes de existiren as tecnoloxías dixitais, como tamén ocorre con varios dos factores que se mencionan a continuación. De todas formas, os medios dixitais ofrecen a posibilidade de combinar estas formas de aprendizaxe coa asunción de novas competencias respecto aos mesmos medios, proporcionando unha maior gama de posibilidades para a creación destes contornos.

- A simulación, entendida como a habilidade de interpretar e construír modelos dinámicos de procesos do mundo real, que se vincula á creación de mundos e escenarios posíbeis mencionados arriba. O que talvez non se explicita neste capítulo é que todos estes procesos se basean na visibilidade, é dicir, nas imaxes e no seu potencial para quedar na mente do estudante, máis que na mera descrición verbal, e que ao mesmo tempo esta vantaxe tradúcese tamén no risco dunha posíbel confusión entre simulación e mundo real se a xuventude non está o suficientemente preparada para tratar cos medios.

- *Performance*, no sentido teatral do termo, aplicada esta vez ao contorno virtual como a capacidade de adoptar identidades alternativas para se poñer no lugar de personaxes diferentes en varios momentos históricos. Aínda que a aprendizaxe sexa mellor en xogo de roles e representación que en contornos virtuais con avatares, a posibilidade de publicar *on-line* os resultados das simulacións sería unha motivación máis para os estudantes. Como se desprende tamén dos outros parágrafos, boa parte do potencial motivacional dos novos medios reside propiamente na visibilidade que lles permite aos mozos, facendo fincapé no desexo de aprobación polos outros.

- Apropiación, como sinónimo da habilidade para seleccionar e reelaborar anacos de produtos mediáticos. Este punto central da cultura posmoderna moitas veces está esquecido ou menosprezado pola escola, que valora máis as obras como froito do xenio individual do artista, ou científico, esquecendo que o proceso creativo e de produción cultural, pola contra, é froito do proceso de reelaboración e se achega máis ao concepto de *bricolage* de Levy-Strauss.

- *Multitasking*, ou sexa, non discriminar máis a capacidade de concentrarse en diferentes cousas ou elementos en beneficio da concentración nun único proceso, senón desenvolver as dúas capacidades.

- Cognición distribuída, identificada como a capacidade de interactuar con instrumentos que expanden as capacidades mentais. Talvez non se subliña suficientemente, aquí, que os estudantes deberían aprender a traballar autonomamente antes de aprender a empregar instrumentos que se encarguen de varios procesos (por exemplo, calculadoras).

Este punto fai referencia á definición de Pierre Lévy de *collective intelligence* que sinala que a intelixencia da comunidade reside en calquera elemento da comunidade, non só nos particulares. Os expertos, e por conseguinte os profesores, tamén serían “instrumentos” de coñecemento. Os outros, na cultura contemporánea, son tamén portadores de coñecementos diferentes, son facilmente alcanzábeis grazas aos medios dixitais e poden ser de axuda na resolución de problemas, en particular cando as institucións especializadas fallan por calquera motivo. Hai por tanto que aprender a aproveitar e formar comunidades de coñecemento.

- A capacidade de xuízo, necesaria para distinguir a fiabilidade e credibilidade das fontes de información *on-line*.

- A navegación transmedial, é dicir, a habilidade para seguir historias e información a través de medios distintos e para aprender a formar contidos diversos sobre a mesma información segundo os diferentes medios.

- *Networking*, entendido este concepto como a habilidade para buscar, sintetizar e diseminar informacións. Os autores entenden o termo *network* como fonte de informacións e *networking* como a capacidade de encontralas, non como a capacidade de formar a rede en si. Para explicalo citan exemplos de

diferentes sitios web de uso moi común entre os internautas, se ben pode obxectarse o feito de que se mesturen sitios de diferente fiabilidade e páxinas comerciais con outras non comerciais, os cales talvez non sempre responden a criterios de suficiente fiabilidade como para animar á súa utilización como fontes informativas.

- Negociación, denominando así a capacidade de moverse a través de diferentes comunidades, respectar perspectivas diferentes e aceptar tamén normas distintas. Tal como revelan estudos recentes, as tecnoloxías dixitais tenden a reproducir moitas veces os clixés e as discriminacións sociais do mundo material, polo que sería importante aprenderlle á mocidade a aproveitar as posibilidades de contacto con outros grupos, etnias e descoñecidos, moito máis ampla que nos medios antigos, e a negociar entre perspectivas diferentes, reducindo os conflitos. Chegados a este punto os autores falan dun feito que resulta fundamental para todo o libro: mentres que antes se primaba o ensino destinado a recoñecer os fenómenos, hoxe en día é importante centrarse tamén en como reproducilos ou evitalos, xa que os adolescentes son, adoito, máis propensos á produción de material cultural público.

As conclusións non engaden nada novidoso con respecto ao mencionado anteriormente, senón que subliñan unha vez máis a importancia de proporcionarlles un mellor coñecemento dos instrumentos informáticos aos estudantes, de maneira máis homoxénea, sen medo ás novas tecnoloxías e ao seu emprego por parte dos máis novos, recoñecéndoas como parte dunha realidade cotiá contemporánea e como motor do cambio e do desenvolvemento cultural.

Alén dos exemplos citados, talvez resultase proveitoso achegar máis ideas susceptíbeis de seren postas en práctica, sobre todo se gardasen relación con algúns dos puntos referidos ás escolas. O traballo foi realizado centrándose exclusivamente no sistema educacional dos Estados Unidos, mais sería interesante levar a cabo un exercicio similar comparando as políticas educativas actuais adoptadas por diferentes países, incluídos os europeos, os cales xa analizaron os seus respectivos sistemas de maneira independente nos últimos anos. Esa confrontación entre as diversas políticas educativas non debería centrarse unicamente no respectivo ás directivas teóricas, senón que debería tratar máis ben aqueles aspectos referidos á súa aplicación e efectiva realización práctica.

*Serena Bilanceri*