



El repte d'ensenyar amb els nous *media*

per Àlvar Peris Blanes

Jenkins, Henry; Purushotma, Ravi; Clinton Katherine; Wiegel, Margaret; Robinson, Alice J. (2008). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. MacArthur Foundation. Chicago: MacArthur Foundation. 72 pàgines.
http://www.digitalllearning.macfound.org/atf/%787E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF



Àlvar Peris Blanes

Professor de Comunicació Audiovisual en la Universitat de València i col·laborador habitual de revistes com *Caràcters* i *Lletres Valencianes*. La seua trajectòria investigadora inclou estades a Duke University, als Estats Units, i a la University of Nottingham, al Regne Unit. El seu treball se centra en la construcció de les identitats mediàtiques, amb especial atenció al discurs televisiu i a Internet.

| Data presentació: 10/09/2008

| Acceptació: 12/10/2008

| Publicació: 22/12/2008

En les societats contemporànies, les transformacions associades a les noves tecnologies de la informació i de la comunicació estan alterant la manera en què generem coneixement i interactuem amb el món que ens envolta. Aquests canvis, en moltes ocasions, requereixen noves habilitats mentals i socials que vagen en consonança amb el model que alguns experts han anomenat de *cultura participativa*, propi dels temps que vivim. S'entén com a *cultura participativa* tota aquella pràctica cultural que elimina barreres a l'expressió artística i el compromís cívic, que ofereix un suport actiu i decidit a la creativitat, i que estableix un cert tutelatge de caire informal sense importar qui l'exerceixca i des d'on. Igualment, una *cultura participativa* és aquella en la qual els seus membres creuen que les seues contribucions importen i desitgen compartir-les amb els altres, establint-se lligams socials entre ells. Se'ns està parlant, en definitiva, d'un paisatge en el qual prenen protagonisme les comunitats virtuals tipus Facebook o MySpace, les simulacions, els blogs i fotologs o la mateixa Wikipedia. Ferramentes afavorides per Internet i els mòbils i que, en els darrers temps, s'han convertit d'ús comú en el lleure d'una gran part d'adolescents i joves arreu del món.

Tanmateix, investigadors de prestigi com els autors d'a-

quest informe, amb Henry Jenkins al capdavant, consideren que els valors adscrits a les *cultures participatives* tenen, més enllà del mer entreteniment, una potencialitat enorme en l'àmbit educatiu. Més encara, plantegen que l'ensenyament, des de primària fins a la universitat, no pot bandejar els beneficis que aporten els nous mitjans de cara a conformar els ciutadans del futur. Per exemple, els espais d'afinitat que fomenten aquestes tecnologies (el que es coneix com relacions *peer-to-peer*) ofereixen poderoses oportunitats per a l'aprenentatge perquè es constitueixen en base a connexions buscades i volgudes, el que predisposa l'estudiant favorablement a l'adquisició de coneixements. En aquest sentit, el seu caràcter experimental, innovador i flexible es contraposa a un sistema educatiu formal, en general més conservador i estàtic, poc atent als canvis en els interessos i gustos dels alumnes. A més, la cultura participativa, diuen els autors, permet als joves millorar la seua capacitat de recerca d'informació i contribueix a que puguin valorar amb més criteri la qualitat del material que consulten. Però, sobretot, la *cultura participativa* facilita que els joves participen d'una manera activa de la política i la vida de la comunitat. En poques paraules, ajuda a què esdevinguin ciutadans amb tots els drets i deures.



Per tal de centrar els objectius, els autors han establert onze competències culturals i habilitats socials que tots els xiquets i joves haurien de conèixer per a participar en igualtat de condicions dels avantatges d'aquest nou model. Jenkins i la resta, com no podia ser d'altra manera, fan un especial èmfasi en els elements socials, donada la formació col·lectiva i col·laborativa del coneixement. Però també en el nou llenguatge, una alfabetització del segle XXI, que es fa necessari adquirir si es pretén aportar quelcom en aquest procés. Ara bé, en cas de dubte, deixen clar que aquestes habilitats mai podran substituir l'escriptura ni la lectura, pilars sobre els què se sustenta bona part de la capacitat d'aprenentatge. És aquest un element molt important del treball, ja que insisteixen en explicar que els nous *media* contribueixen a l'expansió de l'alfabetització tradicional, no a la seua substitució.

Si entrem de ple en el llistat, el primer que ens trobem és que s'ha de potenciar el *Joc*, entès com la capacitat d'experimentar amb el que ens envolta. Des d'aquesta posició, jugar no l'hem d'entendre com una activitat divertida sense més, sinó que implica un compromís actiu per part dels membres que intervenen. A través del joc, els xiquets posen en pràctica rols diferents, experimenten amb processos culturals i exploren els seus entorns immediats. La qüestió és, doncs, prendre la diversió com a base per a motivar-los a aprendre. El *Joc* està estretament relacionat amb les següents competències i habilitats, com són la *Simulació* i la *Performance*.

De fet, una de les particularitats més reeixides dels nous *media* és que proveeixen múltiples formes de *Simulació* que expandeixen la nostra capacitat cognitiva. Hi ha estudis que revel·len que els joves aprenen més a través de l'observació directa i l'experimentació que a partir d'un article llegit en un llibre de text. En aquest sentit, els actuals videojocs ajuden a desenvolupar el coneixement intuïtiu i a testejar com funciona el món. Simulacions com les populars *Sim City* o *Civilization III* en són paradigmàtiques. Malgrat la capacitat d'aquests jocs d'estimular les habilitats procedimentals, els autors adverteixen que poden oferir una representació esbiaixada del món, el que ens obliga a ser crítics amb allò que vegem i llegim. No oblidem que aquests simuladors els fan unes persones amb uns interessos específics i una determinada visió del món. Per tant, el més recomanable ha de ser que els joves siguin capaços de crear les seues pròpies simulacions: ser ells productors i no mers consumidors.

La *Performance*, per la seua part, fa referència a l'habilitat per adoptar identitats alternatives o fictícies que permeten descobrir altres *realitats*. En els jocs de rol, posem per cas, funciona el que s'anomena la *identitat projectiva*, és a dir, es produeix una forta identificació amb els personatges de ficció fins el punt de gaudir d'una experiència immersiva semblant a la que tenen els actors. Si ens parem a pensar en els processos d'aprenentatge que tenen lloc en l'assumpció d'una nova identitat trobem que, ni que siga per un dia, es requereix una proximitat als textos originals, a les convencions del gènere, als rols socials i als codis lingüístics. A més, en ocasions, també hi prenen part coneixements històrics, artístics o geogràfics. Fins i tot les noves tecnologies permeten *reinventar-se a un mateix* i ser aquelles persones que ens

agradaria però que les convencions socials i altre tipus de pressions ens ho impedeixen.

La següent habilitat té a veure amb el procés a través del qual els joves aprenen a remescalar i samplejar el material cultural ja existent. L'*Apropiació*, naturalment, no és una pràctica novedosa. El *collage* o l'ús d'influències formen part de la creació artística des de sempre i es fa difícil atribuir a qualsevol obra l'etiqueta d'original al cent per cent. Amb la digitalització, però, aquest procés arriba a la màxima expressió, el que porta a alguns a qüestionar la idea del *copyright* i de la propietat intel·lectual. Tal vegada aquesta és la raó per la qual encara hi ha certes reticències a utilitzar aquells programaris que ens permeten adulterar els productes originals per a fer-ne de nous. No és el que està passant entre els joves, que dissectionen, transformen i samplegen imatges i sons a través del Photoshop o el Nuendo, que dominen amb escreix.

La competència que descriuen ara els autors té a veure amb la preocupació dels adults quan un jove no pot estar concentrat més de cinc minuts. Aquesta manca d'atenció sol qualificar-se com a *desordre* o *caos*. El que els adults no saben és que eixos joves estan desenvolupant altres maneres d'aprenentatge, altres estratègies de processar informació, pròpies de l'entorn multi-pantalla en què es mouen. Aquesta habilitat, que els autors anomenen *Multi-tasca*, de vegades es confon amb distracció, però és la que permet els joves ser capaços de rebre informació provinent de fonts diverses i seleccionar el que és més rellevant. És el que alguns han denominat *atenció parcial contínua* i ha de veure's com una atenció complementària de l'anterior. En aquesta situació el paper dels adults ha de ser, com veurem més endavant, ensenyar els joves quan i com han de prestar una major atenció cap a un *input* específic.

D'altra banda, i connectat amb l'anterior, podem dir que el coneixement no es té sinó que s'adquireix. En aquest procés, el treball memorístic ha estat el recurs d'aprenentatge tradicional per excel·lència. Amb el temps, però, s'ha demostrat que no és l'únic ni, probablement, el més efectiu. Experts de diverses disciplines s'han posat d'acord en la importància d'aprendre a pensar i, per a fer-ho, no és suficient amb utilitzar únicament el cervell, sinó tot el cos i més enllà. És el que s'entén per *Cognició distributiva* o intel·ligència distributiva i té a veure amb la producció social de coneixement. El paper que poden interpretar les noves tecnologies en aquesta direcció és cabdal perquè possibiliten nous contextos d'aprenentatge, amb ferramentes, objectius i participants diferents dels anteriors.

Continuant amb el repàs a les competències i habilitats descrites a l'informe, ens trobem amb una de les grans transformacions associades a Internet i, en general, a les noves tecnologies com és la formació de comunitats de coneixement, el que els experts entenen com *Intel·ligència col·lectiva*. Aquestes comunitats estan canviant la natura del consum mediàtic, que ha passat de ser individualitzat a ser comú i social. D'aquesta manera, els seus membres aprenen a treballar en equip i a ser conscients que la seua feina pot afectar la de la resta, el que requereix un alt grau d'interdisciplina. Jocs de cooperació on cadascun dels participants rep un rol diferent, el Pokémon o l'enciclopèdia Wikipedia estan constituïts sota aquests principis.

De tota manera, el procés de la *Intel·ligència col·lectiva*, tot i que és molt gratificant, pot estar ple d'inexactituds i errades. En el ciberespai qualsevol és capaç de penjar un post. Estem en un moment en el qual els ciutadans s'han convertit en periodistes i poden corregir i matisar la informació oferida pels *media* tradicionals. L'avantatge que això representa pel que fa a la pluralitat informativa genera, no obstant, un volum de material inabastable, el que fa més necessari que mai avaluar la fiabilitat i la credibilitat de les diferents fonts. Tindre *Judici* és, bàsicament, aprendre a identificar el que és rellevant d'allò banal i superficial, a conèixer els contextos en els quals les informacions són produïdes i posades en circulació i a detectar els mecanismes que assegurin que la informació és veraç. De vegades, s'ha demostrat que els joves concedeixen als elements formals i del disseny més importància que al contingut a l'hora d'avaluar la credibilitat d'alguns jocs. És ahí on el judici pot revertir la situació, per exemple, ajudant a comprendre com operen les diferents institucions mediàtiques i comunitats culturals. També les virtuals, perquè hi ha el perill de considerar que el contingut digital no està creat per persones concretes, amb uns interessos i punts de vista específics. Així doncs, Jenkins i la resta de col·laboradors aposten perquè els joves mantinguin un escepticisme saludable respecte totes les fonts informatives, les més tradicionals i les provinents de les comunitats *de base*, on totes les veritats si guen observades amb cautela i amb esperit crític.

Una altra de les aportacions dels nous *media* és la multiplicitat de suports des d'on podem accedir a tota aquesta allau de continguts, cadascun amb les seues pròpies formes de representació i les seues estratègies per a produir i organitzar el coneixement. En aquesta era de convergència, l'usuari dels nous mitjans ha de ser hàbil en el que s'anomena la *Navegació Transmedia*. Front a les variades opcions a les quals tenim abast, la prioritat ha de ser conèixer quina és la millor manera per a expressar les nostres idees en cada context. Això ens obliga a ser competents en l'ús de totes les formes de comunicació. És a dir, hem de saber llegir i escriure a través d'imatges, textos, sons i simulacions.

A més de poder navegar per un entorn multi-modal o multi-pantalla, en un món en què el coneixement és col·lectiu i la comunicació té lloc mitjançant diferents *media*, la capacitat de treballar en xarxa o *Networking* emergeix com una habilitat social i competència cultural central. Els cercadors més populars com Google o Amazon i les plataformes socials i comunitàries associades a la Web 2.0 com Facebook, són exemples d'espais en els quals es requereix la participació activa dels usuaris. El que han detectat els autors és que, més enllà de la identificació del cercador i del procés de síntesi que s'ha de dur a terme per a elaborar coneixement, els estudiants se senten més motivats si poden compartir el que han creat amb una comunitat més gran. Gràcies a la difusió del propi material es valoren les contribucions dels altres alhora que les nostres opinions, el que dona forma a xarxes de relacions enormement fructíferes des del punt de vista de l'aprenentatge.

Per últim, una de les conseqüències més destacades de les comunitats cibernètiques és que els seus membres entren en contacte amb persones d'altres parts del món. La mescla

de referents culturals pot comportar l'emergència de noves formes de comprensió cultural que actuen contra prejudicis i estereotips. Amb societats cada vegada més diverses culturalment, aquesta possibilitat pot contribuir a l'establiment de relacions més respectuoses i dialogants. En conseqüència, les xarxes socials promogudes pels nous *media*, centrals entre la cultura jove, poden funcionar com un vehicle per a expressar i enfortir aquests lligams, però també poden ser utilitzades com armes d'exclusió. No debades, alguns estudis han alertat, contràriament al que es pensa, sobre el manteniment d'actituds xenòfobes i masclistes en les noves tecnologies gràcies, en part, al tipus de relacions anònimes que afavoreixen (Smith, Kollock 2003). Per tal d'evitar-ho, els autors aposten per la *Negociació*, entesa com l'habilitat per mantindre una *comunicació intercultural* (Rodrigo Alsina 2000) amb els altres que implique arribar a acords amb persones de cultures diverses.

Fet aquest repàs cal agrair als autors l'esforç per concretar les competències i habilitats que qualsevol individu, especialment els més joves, han de dominar per a enfrontar-se amb totes les garanties a una societat en la qual els nous *media* prenen un major protagonisme. Convé, però, aclarir algunes apreciacions. D'entrada, hem de ser conscients que per a gaudir d'aquests avantatges s'ha de poder tindre accés a les noves tecnologies de manera gratuïta. En un món en què no tindre ordinador esdevé un nou tipus d'exclusió social, Jenkins i la resta d'experts alerten sobre el perill d'aprofundir en l'esclatxa digital i cultural si no s'intervé en dues direccions: política i pedagògica. Tot i que, en ocasions, un té la sensació que els autors descriuen un món en el qual tothom té accés a aquests recursos (tal vegada siga aquest el context nordamericà en què viuen), la insistència de l'informe en el decisiu paper de l'ensenyament en aquesta direcció és inequívoca. És cert que alguns professors, de manera individual, estan incorporant aquesta bateria de noves competències entre els seus programes curriculars. Però també ho és que l'educació dels *media* encara no està sent una part central de l'experiència educativa de molts joves. El que cal a hores d'ara, segons apunten, és aconseguir que aquestes pràctiques es realitzin d'una manera sistemàtica i transversal a tots els nivells del sistema educatiu i a totes les matèries.

Tanmateix, la tasca d'alfabetitzar els més menuts en l'entorn hipermediatitzat actual no ha de recaure únicament en l'educació reglada. L'autonomia que demostren els joves no contradiu l'exercici d'una supervisió o guia sobre el material que consumeixen i creen. Els professors i mestres poden assumir part d'aquest objectiu de caire ètic, però són els pares i familiars els que també han d'acceptar la seua part de responsabilitat. A diferència del que assegurava Jenkins en un treball anterior (Jenkins, Thorburn 2003), en aquesta ocasió no es desprén que les noves tecnologies ens porten, indefectiblement i pel simple fet d'existir, a una societat millor. Com diu Williams (1974), no hi ha una *retòrica de la inevitabilitat*, tot depèn de l'ús social que fem d'eixes ferramentes. I això comporta prendre decisions en l'àmbit de la política educativa, però també ser capaços d'implicar a la resta de sectors socials que tenen coses a dir sobre el procés d'aprenentatge dels més joves.

Per acabar, simplement caldria assenyalar que aquest

tipus de treballs traspuen un cert oportunisme, ja que gran part de les competències i habilitats descrites no són pròpies dels nous *media* de manera exclusiva. En molts casos, els xiquets i joves d'altres generacions han dut a terme activitats molt semblants en els seus jocs i relacions. La novetat radica, per tant, quan s'anima a que els centres educatius (també les universitats) assumisquen aquests valors i pràctiques, ara associats a les noves tecnologies, com a elements indispensables dels currículums i de les aules. Això no lleva que, sense caure en determinismes tecnològics poc operatius, comencem a aprofitar-nos dels nous *media*. No perdam aquesta oportunitat.

Bibliografia:

- Jenkins, Henry; Thorburn, David (Eds.) (2003). *Democracy and New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Rodrigo Alsina, Miquel (2000). *Identitats i comunicació intercultural*. València: Edicions 3i4.
- Smith, Marc A.; Kollock, Peter (Eds) (2003). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: UOC.
- Williams, Raymond (1974). *Television: Technology and Cultural Form*. London / New York: Routledge.

| Cita recomanada d'aquesta ressenya:

Peris Blanes, Àlvar (2008). El repte d'ensenyar amb els nou media. @tic. revista d'innovació educativa. [Sala de lectura] (nº 1) <http://ojs.uv.es/index.php/attic/article/view/37/54> Fecha de consulta, dd/mm/aa