

LA RICERCA IN SINTESI

Secondo un recente studio di Pew Internet & American Life project¹, più di metà degli adolescenti ha creato contenuti mediali, e circa un terzo degli adolescenti che utilizzano Internet ha condiviso i contenuti prodotti. In molti casi, questi ragazzi sono parte attiva di quelle che chiamiamo *culture partecipative*. Una cultura partecipativa è una cultura con barriere relativamente basse per l'espressione artistica e l'impegno civico, che dà un forte sostegno alle attività di produzione e condivisione delle creazioni e prevede una qualche forma di *mentorship* informale, secondo la quale i partecipanti più esperti condividono conoscenza con i principianti. All'interno di una cultura partecipativa, i soggetti sono convinti dell'importanza del loro contributo e si sentono in qualche modo connessi gli uni con gli altri (o, perlomeno, i partecipanti sono interessati alle opinioni che gli altri hanno delle loro creazioni).

Le forme di cultura partecipativa comprendono:

- **AFFILIAZIONE** L'essere utenti, in maniera formale e informale, delle community online relative a differenti forme di media, come *Friendster*, *Facebook*, *MySpace*, i forum, il *metagaming* o i *game clans*.

¹ A. Lenhart, M. Madden, *Teen Content Creators and Consumers*, Pew Internet & American Life Project, Washington 2005 (http://www.pewinternet.org/PPF/r/166/report_display.asp).

- ESPRESSIONI CREATIVE Il produrre nuove forme creative, come il *sampling* digitale, lo *skinning* e il *modding*, i *fan video*, le *fan fiction*, le *fanzine* o i *mash-up*².
- PROBLEM SOLVING DI TIPO COLLABORATIVO Il lavorare insieme in gruppi, formali e informali, per raggiungere obiettivi e sviluppare nuove conoscenze, come accade per esempio con *Wikipedia*, i giochi di realtà alternativa o lo *spoiling*³.
- CIRCOLAZIONE Modellare il flusso dei media, così come accade con il *podcasting* o i blog.

Un numero crescente di studiosi sottolinea i potenziali benefici che derivano da queste forme di cultura partecipativa, tra cui opportunità per l'apprendimento tra pari, un atteggiamento differente nei confronti della proprietà intellettuale, la diversificazione delle espressioni culturali, lo sviluppo di competenze valorizzabili negli odierni contesti lavorativi e una concezione più estesa della cittadinanza. La possibilità di accedere a questa cultura partecipativa ha la funzione di articolare una nuova forma di curriculum implicito, che delinea quali ragazzi avranno successo e quali saranno lasciati indietro, sia nel mondo dell'istruzione che in quello del lavoro.

² Lo *skinning* si riferisce al processo di creazione di temi per modificare l'aspetto grafico di un programma o di un sito web; il *modding* è la modifica di parti – software o hardware – al fine di svolgere una funzione non inizialmente prevista dal designer; i *fan video* sono video creati da fan di particolari prodotti mediatici utilizzando materiali audiovisivi provenienti da essi; le *fan fiction* sono storie create da fan di particolari prodotti mediatici utilizzando personaggi e/o ambientazioni provenienti da essi; le *fanzine* sono pubblicazioni, non professionali e non ufficiali, create da fan di alcuni prodotti mediatici e su di essi centrate; i *mash-up* sono file digitali - audiovisivi, grafici o testuali – che ricombinano e modificano prodotti esistenti per creare nuovi prodotti derivativi. NdT.

³ Lo *spoiling*, ampiamente trattato da Jenkins in *Convergence Culture* (tr. it. citata), è il processo attraverso cui vengono svelati elementi o parti di una storia – sia essa in un libro, in un programma televisivo, in un film o in una serie tv. NdT.