

ALFABETIZZAZIONE TRANSMEDIALE

NELLA NUOVA
ECOLOGIA
DEI MEDIA

LIBRO BIANCO



A che punto siamo?

Fin dalla massiccia diffusione dei calcolatori negli anni Ottanta, l'espansione del World Wide Web negli anni Novanta e la comparsa di media sociali e dispositivi mobili negli anni Duemila, la tecnologia digitale è stata un catalizzatore per i cambiamenti sociali nelle società contemporanee. Anche se le scuole hanno fatto grandi sforzi per adattarsi alle condizioni socio-tecnologiche degli ultimi vent'anni, la percezione generale è che la vita sociale di bambini, preadolescenti e adolescenti giri intorno a un insieme di tecnologie digitali e pratiche nuove che sono spesso molto diverse dai protocolli e dai metodi di insegnamento delle scuole.

INTERVISTA

Jenny

16 ANNI - RAGAZZA
Spagna

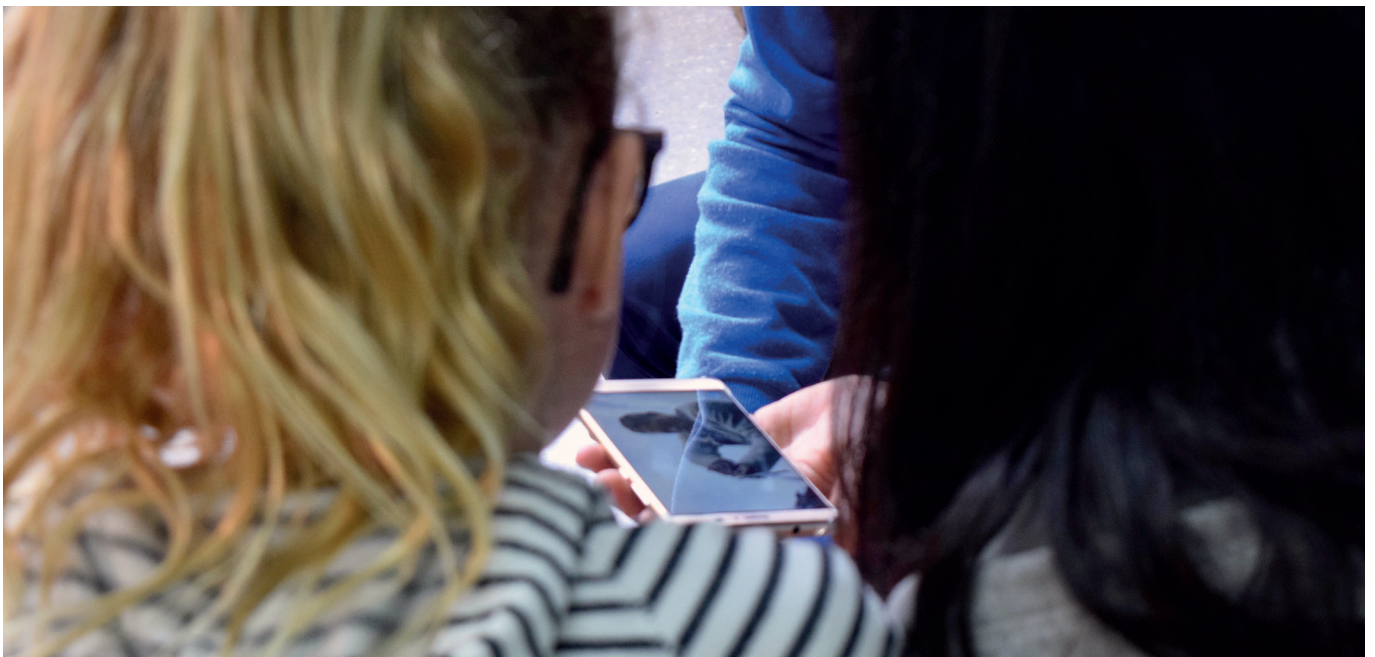
Ricercatore: Hai imparato cose differenti giocando ai videogiochi rispetto a quello che hai imparato a scuola?

Jenny: Beh, c'è questo gioco, "Brain Training" per matematica e calcolo rapido...

Ricercatore: Useresti videogiochi per insegnare alle persone?

Jenny: Sì, lo farei. Voglio dire, finché è interattivo, interessante... Penso che sarebbe bello.

Anche le ricerche svolte sulle relazioni tra adolescenti e i media sono state stimolate dai cambiamenti dell'ambiente dei media. Nuove domande, nuovi obiettivi di ricerca e nuove metodologie sono state proposte per far fronte a questa nuova situazione.



Da Alfabetizzazione Mediatica a Alfabetizzazione Transmediale

Gli approcci tradizionali di alfabetizzazione ai media sviluppatasi a partire dagli anni Sessanta erano basati sull'idea che i media, specialmente la televisione, avessero effetti negativi sui bambini, e pertanto a scuola era necessario "immunizzare" i giovani studenti da queste tecnologie, così da resistere all'influenza negativa degli schermi.



Con l'evolversi degli scenari mediatici, si assiste a una parallela evoluzione nell'alfabetizzazione ai media, che presto ha iniziato a includere la prevenzione dei rischi in relazione all'utilizzo del web, dei videogiochi, dei social network e dei dispositivi portatili. Negli ultimi anni sono state sviluppate diverse terminologie per dare un nome a queste nuove forme di alfabetizzazione: da "digital literacy" (alfabetizzazione digitale) a "internet literacy" (alfabetizzazione a Internet) o ancora "new media literacy" (alfabetizzazione ai nuovi media).

INTERVISTA

Jorge

12 ANNI - RAGAZZO
Portogallo

Intervistatore: Hai letto dei libri legati ai videogiochi?

Jorge: Sto leggendo una fan fiction su Jocker, un film, e sto leggendo anche altre due fan fiction su Harry Potter e Until Dawn.

Intervistatore: [...] Cosa ti ha spinto a leggere Until Dawn?

Jorge: Il gioco.

Intervistatore: È lo stesso?

Jorge: La fan fiction è diversa.

Intervistatore: Si concludono in modo differente?

Jorge: Sì, ma anche in Until Dawn ci sono finali differenti, che infatti cambiano in base alle scelte delle persone. Ma qui [nella fan fiction], finisce in un altro modo, con altri personaggi e storie.



ALFABETIZZAZIONE

ALFABETIZZAZIONE
MEDIATICAALFABETIZZAZIONE
TRANSMEDIALE

Semiotica dei media (linguaggio)	Testo verbale (leggere/scrivere)	Multimodale	Multimodale
Supporti multimediali	Libri e testi stampati	Media stampati, audiovisivi e digitali	Reti digitali - Media interattivi - Transmedia
Scopo dell'azione	Sviluppare lettori e scrittori critici	Sviluppare consumatori e produttori critici	Sviluppare <i>prosumer</i> critici
Interpellanza di un soggetto	Come analfabeta	Come consumatore passivo	Come <i>prosumer</i>
Direzione dell'azione	<i>Top-down</i>	1) <i>Top-down</i> 2) <i>Bottom-up</i>	1) <i>Bottom-up</i> 2) <i>Top-down</i>
Ambiente di apprendimento	Formale (scuole)	Formale (scuole), non formale e informale	Dall'informale al formale (scuole)
Ruolo dell'insegnante	Autorità di conoscenza - Mediatore studente/testo	Mediatore di conoscenza - Creatore di esperienze d'apprendimento con i media	Facilitatore della conoscenza - Traduttore culturale
Riferimenti teorici	Linguistica	Media Studies (teoria degli effetti dei media) - <i>Cultural studies</i>	Ecologia dei media - Narrative transmedia - <i>Cultural studies</i>

CONCETTO CHIAVE**Alfabetizzazione Transmediale**

L'*Alfabetizzazione Transmediale* è intesa come un insieme di abilità, pratiche, valori, sensibilità e strategie di apprendimento e di scambio sviluppate e applicate nel contesto delle nuove culture collaborative.

L'*Alfabetizzazione Transmediale* parte da una diversa lettura della realtà mediatica degli adolescenti. Senza rifiutare i postulati dell'alfabetizzazione ai media, li espande e li integra con altre domande di ricerca e proposte di intervento. L'*Alfabetizzazione Transmediale* si concentra su ciò che i giovani stanno facendo con i media e li considera *prosumer* (produttori + consumatori) in grado di generare e condividere contenuti di diversi tipi e livelli di complessità.

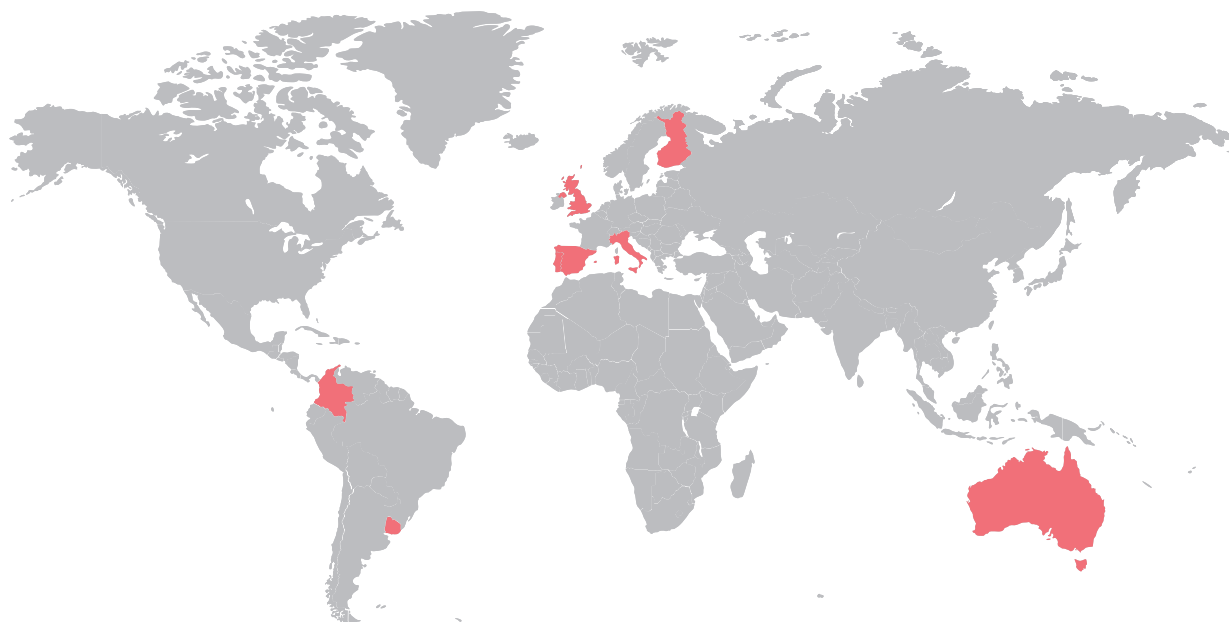
L'**Alfabetizzazione Transmediale** non nega la necessità di educare i giovani a sviluppare competenze multimediali, ma piuttosto amplia questo quadro includendo nella ricerca le attività medialì che i giovani fanno al di fuori delle istituzioni educative e proponendo di portare queste conoscenze in classe.

L'approccio nella ricerca di *Transmedia Literacy*

In questo contesto le domande principali che il progetto di ricerca *Transmedia Literacy* si è posto sono: **cosa fanno gli adolescenti con i media? In che modo imparano a fare delle cose con i media?** Per rispondere a queste due domande, è stata progettata una strategia metodologica che ha coinvolto più di 50 ricercatori di 10 istituzioni in 8 paesi.

Paesi partecipanti

Spagna (coord.), Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portogallo, Regno Unito e Uruguay



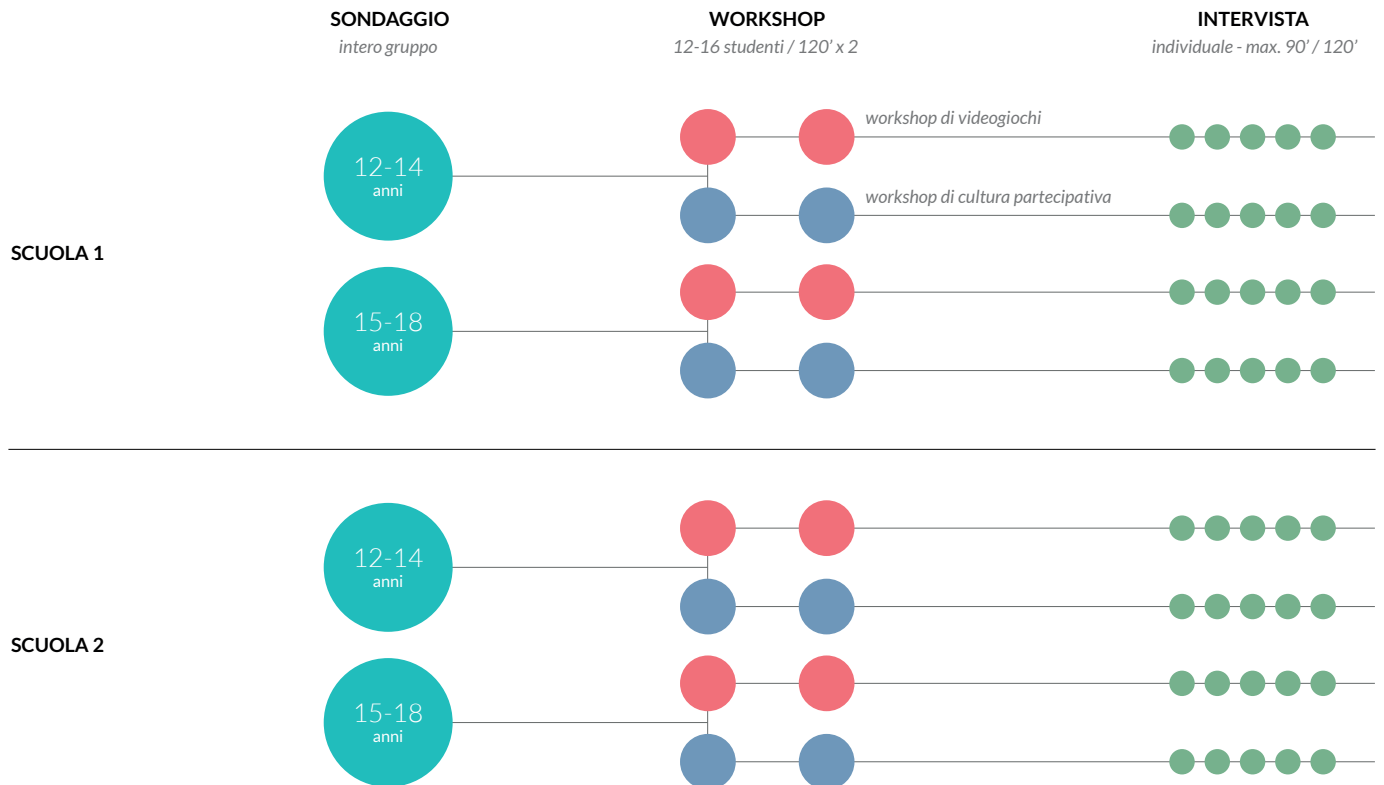
La ricerca è iniziata il 1 aprile 2015 e si è conclusa il 31 marzo 2018.

In 36 mesi il gruppo di ricerca ha svolto molte attività:

- Progettazione della **strategia di ricerca** ed effettuazione del test a Barcellona (2015);
- Realizzazione della **ricerca sul campo** in 8 paesi (2016);
- **Analisi dei dati** (2017);
- **Integrazione dell'analisi dei dati e diffusione** dei risultati (2017-2018).

Metodologia

questionari, workshop partecipativi e interviste in profondità



Il lavoro sul campo ha seguito una scansione di cinque fasi complementari:

1. Le scuole sono state considerate la migliore interfaccia fra il gruppo di ricerca e gli adolescenti. Sono state il punto di partenza per il lavoro sul campo e un modo sicuro per ottenere **consensi informati** di istituzioni, genitori e adolescenti, oltre a rappresentare un primo contatto con gli adolescenti;
2. Un **questionario** iniziale è stato compilato dagli adolescenti partecipanti per conoscere le loro esperienze socio-culturali, gli usi e le percezioni dei media;
3. Sono stati organizzati **workshop partecipativi** per esplorare in modo immersivo le pratiche di narrazione transmediale dei ragazzi e per coinvolgerli nella produzione mediale e nell'esperienza di gioco;
4. Sono state realizzate **interviste in profondità** con i ragazzi più attivi ed è stato chiesto loro di compilare diari mediali per conoscere le loro attività con media, social network e videogiochi;
5. L'ultima fase del processo di raccolta dei dati è consistita in un'osservazione online dei siti Web, delle "celebrities" e delle comunità online preferite dai ragazzi (**netgraphy**).

I partecipanti avevano un'età compresa tra i **12 e i 18 anni** e sono stati selezionati diversi profili scolastici in ciascun paese (scuole private/pubbliche, urbane/suburbane, high-tech/low-tech, etc.). Durante il processo di raccolta dei dati, sono stati completati **1.633 questionari**, **58 workshop** sulla cultura partecipativa e sui videogiochi e **311 interviste**.

RICERCATRICE

Sonia Livingstone

(Regno Unito)

“La ricerca deve ora identificare, in termini testuali, in che modo Internet media la rappresentazione della conoscenza, la definizione dell'intrattenimento e la condotta della comunicazione. E, in parallelo con questa analisi, deve indagare le abilità e le pratiche emergenti dei nuovi utenti dei media, nella misura in cui essi si appropriano in modo significativo delle TIC nella loro vita quotidiana.”

Fonte: Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7:1, 3-14.



Cosa fanno gli adolescenti con i media?

Gli adolescenti fanno molte cose con i media, dal giocare ai videogiochi con gli amici alla scrivere *fan fiction*, a condividere immagini su Instagram, a guardare - e a volte caricare - video su YouTube e partecipare agli eventi del “mondo reale” dedicati ai loro personaggi e storie preferiti. Il gruppo di ricerca del progetto *Transmedia Literacy* ha definito queste competenze come “competenze transmediali”.

CONCETTO CHIAVE**Competenze transmediali**

Le competenze transmediali sono una serie di competenze relative alla produzione, alla condivisione e al consumo di media interattivi digitali. Queste competenze spaziano dai processi di problem solving nei videogiochi alla produzione di contenuti e alla condivisione in piattaforme web e social media; anche la creazione, la produzione, la condivisione e il consumo critico di contenuti narrativi (fanfiction, fanvids, ecc.) da parte di adolescenti fanno parte di questo universo.

RICERCATRICE**danah boyd (USA)**

“Molti adolescenti di oggi sono davvero profondamente coinvolti nei social media e sono partecipanti attivi nei pubblici connessi, ma questo non significa che abbiano intrinsecamente le conoscenze o le abilità per sfruttare al massimo le loro esperienze online. La retorica dei “nativi digitali”, lungi dall’essere utile, è spesso una distrazione che impedisce di comprendere le sfide che i giovani affrontano in un mondo interconnesso.”

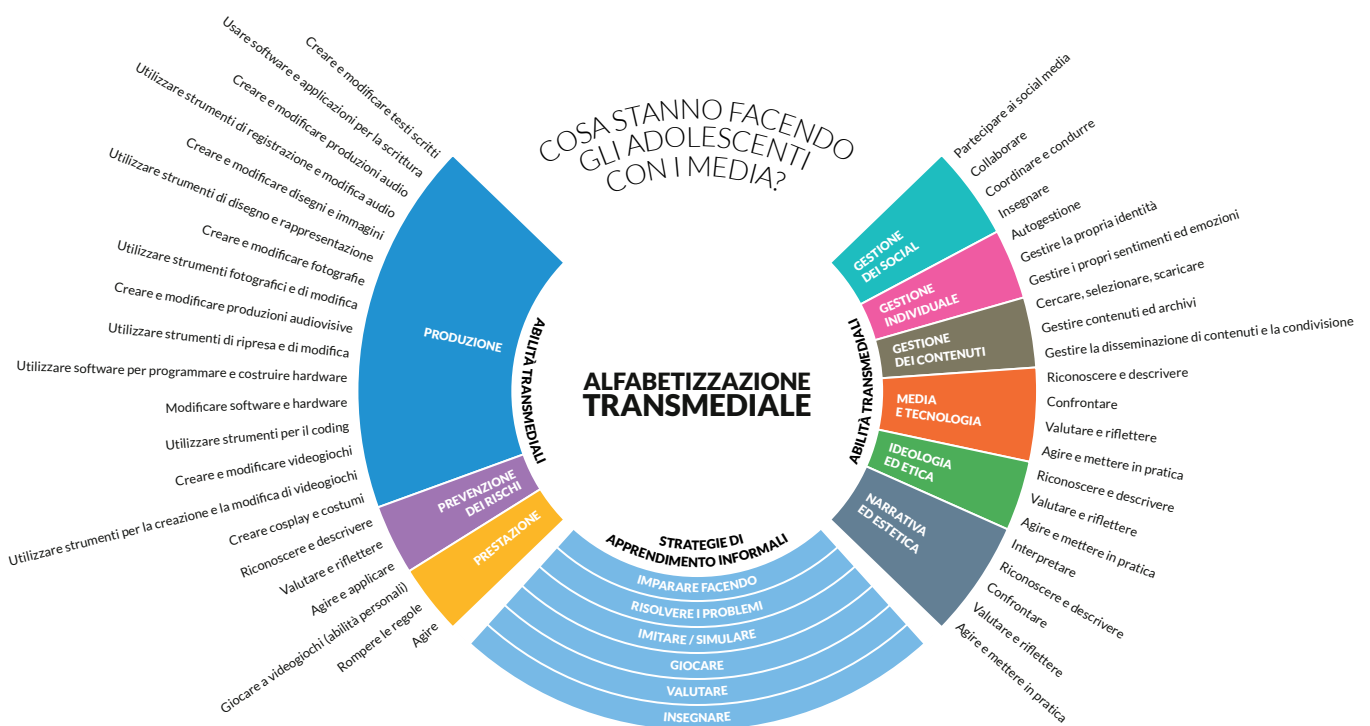
Fonte: boyd, d. (2014). *It’s Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

Ovviamente, non tutti i giovani possiedono queste capacità o le possiedono in egual misura: mentre un adolescente può avere molte competenze relative alla produzione o alla gestione delle relazioni sociali, può avere scarse capacità di rilevare e analizzare le rappresentazioni degli stereotipi mediati. In questa ricerca il team non ha trovato “nativi digitali”: ha scoperto un mondo complesso di interazioni, pratiche, paure, conflitti, gioie, partecipazione e collaborazione.



Competenze transmediali

Il team di ricerca di *Transmedia Literacy* ha creato una tassonomia completa e aggiornata. È una delle mappe più esaustive delle competenze relative alla produzione, al consumo e alla post-produzione dei media nel contesto della cultura transmediale giovanile. Le abilità transmediali identificate durante la ricerca sono state organizzate in 9 dimensioni (produzione, prevenzione del rischio, performance, narrativa ed estetica, ideologia ed etica, media e tecnologia, gestione dei contenuti, gestione dell'individuo, gestione sociale), ognuna delle quali comprendeva 44 competenze principali e, a un secondo livello, 190 abilità specifiche.



A seconda della dimensione, l'organizzazione della tassonomia ruotava attorno a testi, argomenti, tecnologie e processi.

Le competenze sono state organizzate, quando possibile, seguendo un percorso che andava dalla scrittura alle produzioni multimodali, dalla semplicità alla complessità, dalle pratiche tecniche a quelle critiche ed etiche, e dagli atteggiamenti cognitivi a quelli pragmatici.

INTERVISTA

Anna

14 ANNI - RAGAZZA
Regno Unito

Ricercatore: Instagram è l'unico posto dove pubblichi le tue foto?

Scusa, foto della tua arte.

Anna: Sì, su Snapchat occasionalmente ma principalmente su Instagram.

Ricercatore: Sì, e ti fa sentire parte di comunità? O sei una specie di fan?

Anna: Non penso che siamo fan, ma c'è una comunità artistica.

Ricercatore: E tu parli con persone che non conosci nella vita reale che fanno parte di quella comunità online?

Anna: Occasionalmente sì, come quando commento la loro foto.

Le competenze transmediali seguono una topografia diversa e irregolare. Le competenze emerse nel corso della ricerca riguardano sia un ampio spettro mediatico in cui i ragazzi “vivono” sia, al contempo, un ampio elenco di abilità, dalle capacità più tecnologiche a quelle più narrative o estetiche.

Occorre notare che alcune delle abilità rilevate sono molto marginali e sviluppate solo da una minoranza di adolescenti (ad esempio le abilità relative all'ideologia e ai valori), mentre altre sono molto più diffuse (ad esempio le abilità di produzione). Questo è importante dal punto di vista delle future azioni di **Alfabetizzazione Transmediale**: esiste una probabilità molto più elevata di avere in classe adolescenti con un livello elevato di capacità di produzione rispetto ad adolescenti con competenze ideologiche o etiche.



Come apprendono gli adolescenti con i media?

L'apprendimento al di fuori della scuola non è una novità: sebbene il concetto di "apprendimento informale" sia stato introdotto da Knowles in *Informal Adult Education* (1950), John Dewey e altri filosofi dell'istruzione del XX secolo, come Mary Parker Follett, avevano già incoraggiato e valorizzato le pratiche di apprendimento informale.

CONCETTO CHIAVE

Strategia di apprendimento informale

Nel contesto della ricerca *Transmedia Literacy*, le "strategie di apprendimento informale" sono definite come la sequenza individuale o collettiva di azioni per acquisire e accumulare conoscenze, abilità, attitudini e intuizioni dalle esperienze quotidiane e dalle interazioni in ambienti diversi.

RICERCATORI

Joanna Black, Juan C. Castro e Ching-Chiu Lin (Canada)

"Gli ambienti di apprendimento formali rimangono importanti mentre gli ambienti di apprendimento informale stanno acquisendo sempre più importanza in quanto svolgono un ruolo chiave nell'educazione moderna dei nostri giovani (...). I giovani nella nostra era digitale sono autodidatti, formano comunità di cultura mentre si immergono nei social media fuori dalle nostre aule (2015: 2)."

Fonte: Black, J., Castro, J., & Lin, C. (2015). *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. New York: Palgrave.



Se le strategie di apprendimento informale erano presenti molto prima dell'emergere di sistemi educativi formali, ad esempio nelle biblioteche, nelle chiese e nei musei, oggi i progressi tecnologici hanno ampliato le tradizionali situazioni di apprendimento creando nuovi spazi come social media, siti Web e comunità online, etc. YouTube, le community di fan e i social media possono essere spazi di apprendimento informali.

Non è facile identificare e analizzare strategie di apprendimento informale. Queste esperienze “spontanee” sono spesso invisibili o esplicitamente rifiutate da ricercatori e insegnanti (adulti). L’obiettivo del team di ricerca era superare questi pregiudizi e prendere in considerazione pratiche comuni come giocare con i videogiochi, scrivere *fan fiction*, fare *cosplay* o condividere *meme* come una parte importante della vita culturale degli adolescenti.

Strategie di apprendimento informali

Il gruppo di ricerca ha organizzato le diverse strategie informali di apprendimento, rilevate durante il lavoro sul campo, in sei modalità.

RICERCATRICE

danah boyd (USA)

“Si parla tanto dei giovani che è spesso difficile discutere di quello che stanno facendo, anche perché, senza l’osservazione, si hanno idee confuse su ciò che dovrebbero o non dovrebbero fare. I giovani sono visti raramente come meritevoli di qualsiasi autonomia e, tuttavia, sono anche giudicati in base a ciò che scelgono di fare [...] le persone pensano di sapere qualcosa sui giovani o perché erano giovani o perché sono genitori di un giovane.”

Fonte: boyd, d. (2014). *It’s Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

MODALITÀ	DESCRIZIONE
Imparare facendo	Lo studente mette in pratica una serie di attività legate all’abilità che desidera acquisire. Queste attività di solito comportano processi di prova ed errore che gradualmente aiutano lo studente a perfezionare detta abilità.
Risoluzione dei problemi	Lo studente deve affrontare un problema o una sfida che lo motiva ad acquisire le giuste abilità per risolverlo.
Imitazione / Simulazione	Lo studente riproduce azioni, sequenze e decisioni prese da qualcuno con maggiore esperienza.
Gioco	Lo studente acquisisce una certa abilità impegnandosi in ambienti gamificati.
Valutazione	Lo studente acquisisce o perfeziona un’abilità esaminando il proprio o altrui lavoro, o mediante la valutazione che altri fanno del suo lavoro.
Insegnamento	Lo studente acquisisce abilità trasmettendo conoscenza agli altri, ispirando altri a padroneggiare un’abilità esistente o acquisendo un’altra abilità che lo aiuta nell’insegnamento.

In una seconda fase, il team di ricerca ha introdotto una serie di categorie formali per espandere la tassonomia. In questo contesto, le sei modalità sono state divise in quattro dimensioni principali (soggetto, tempo, spazio e relazioni), ognuna delle quali comprende una serie di opposizioni (individuale/collaborativa, online/offline, a breve termine/a lungo termine, etc.)

INTERVISTA

Federico

14 ANNI - RAGAZZO
Uruguay

Ricercatore: **È questo il gioco che hai sul tuo cellulare?**

Federico: Sì. Ho installato Studio Tycoon sul mio computer. È come un simulatore di YouTube [...]. È come se fossi uno youtuber ma non è reale, è come un gioco in cui fai finta di essere youtuber, guadagni soldi e tutto. Voglio dire, guadagni soldi nel gioco.

Ricercatore: **Ma ti registri?**

Federico: No, no. È solo una simulazione. Non registri nulla.



Il kit degli insegnanti

Sulla base dei risultati scientifici della ricerca, il team di **Transmedia Literacy** ha prodotto una serie di attività didattiche ad accesso aperto per gli insegnanti delle scuole superiori: il **Kit dell'Insegnante**. Ogni scheda presenta in modo semplice un'attività didattica ispirata alle abilità transmediali e alle strategie di apprendimento informale rilevate durante la ricerca.

In poche parole, l'**Alfabetizzazione Transmediale** non si limita all'analisi delle pratiche delle culture partecipative, dei contenuti prodotti dai ragazzi e delle strategie di apprendimento informale: va oltre l'intervento scientifico e propone alternative per applicare le capacità transmediali degli adolescenti - sviluppate al di fuori della scuola - all'interno del sistema educativo formale e trarne beneficio.

Conclusioni

Sette tweet per riassumere i risultati della ricerca:

#1

La distribuzione delle abilità *#transmedia* tra gli adolescenti non è regolare o equilibrata *#TransmediaLiteracy*

#2

Mentre alcune di queste abilità di *#transmedia* cambiano molto poco nel tempo (ad es. quelle relative ai valori), altre abilità sono soggette a cambiamenti tecnologici incessanti (ad es. quelle relative ai social media) *#TransmediaLiteracy*

#3

Le abilità *#transmedia* sono influenzate dal genere (ad esempio, le ragazze usano maggiormente media che si concentrano sugli aspetti relazionali, mentre i ragazzi tendono a concentrarsi sugli aspetti ludici) *#TransmediaLiteracy*

#4

Gli adolescenti sono consapevoli della necessità di acquisire abilità di prevenzione del rischio *#TransmediaLiteracy*

#5

Gli adolescenti applicano strategie di apprendimento informali tradizionali in nuovi ambienti digitali *#TransmediaLiteracy*

#6

L'imitazione è una delle principali strategie di apprendimento informale che gli adolescenti applicano *#TransmediaLiteracy*

#7

YouTube è uno dei più importanti spazi di apprendimento online e occupa un ruolo centrale nel consumo di contenuti multimediali degli adolescenti e (a volte) nella produzione *#TransmediaLiteracy*

Progetto *Transmedia Literacy*

PARTNER DEL CONSORZIO TRANSMEDIA LITERACY

Universitat Pompeu Fabra (coord. Spagna)
Universitat Oberta de Catalunya (Spagna)
University of Oxford (Regno Unito)
Jyväskylän Yliopisto (Finlandia)
Universidade do Minho (Portogallo)
Universidad de la República (Uruguay)
Pontificia Universidad Javeriana (Colombia)
Università degli Studi di Torino (Italia)
Ars Media (Italia)

Con la partecipazione di:

RMIT University (Australia)
INDIRE (Italia)

COLLABORATORI

Ateneu Barcelonès (Spagna)
Avanguardie Educative (Italia)
ECOlearning (Europa)
eNorssi Network (Finlandia)
MENTEP Project (Italia)
Obras Educativas Lasalle (Spagna)
Plan Ceibal (Uruguay)
School Libraries Network (Portogallo)
Transmedia Week
United Nations Alliance of Civilizations

AUTORE

Carlos A. Scolari (Universitat Pompeu Fabra - Barcellona)

TRADUZIONE

Michela Bongiorno / Gabriella Taddeo / Simona Tirocchi

EDITORE

Catherine Stonehouse

DESIGN E PRODUZIONE

Ars Media

Riconoscimento 4.0 Internazionale (CC BY 4.0)



Il progetto TRANSMEDIA LITERACY ha ricevuto finanziamenti dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione europea nell'ambito della convenzione di sovvenzione n. 645238



European
Commission

Horizon 2020
European Union Funding
for Research & Innovation



TRANSLITERACY - 645238
H2020 Research and Innovation actions

[Transmedialiteracy.org](https://www.transmedialiteracy.org)
[@trans_literacy](https://twitter.com/trans_literacy)

Gennaio 2018