

rezione. A tal proposito, come si afferma con forza nei capitoli dedicati alla Media Literacy 2.0 (cap. 6) e alla cittadinanza digitale (cap. 4), è necessario mettere costantemente in discussione il corrente sistema democratico e i tipi di partecipazione che esso favorisce.

In questo volume si compie spesso questo tipo di operazione. Ad esempio, la descrizione di come le ragazze migranti costruiscano la propria identità multipla anche grazie alla socializzazione online tra pari nelle chat (cap. 8) e la riflessione sul cittadino/consumatore che trova in rete il suo spazio ideale di partecipazione consumista (cap. 2) sono due buone esemplificazioni di come anche le pratiche culturali ed economiche che avvengono in rete contribuiscono a ridefinire continuamente, nel bene e nel male, il senso della democrazia. Da questa prospettiva sarebbe interessante concentrarsi non solo sulla partecipazione che viene favorita, ma anche su quella che viene osteggiata entro un determinato sistema.

Sebbene in questo libro si prendano in considerazione entrambe le tipologie di partecipazione, la partecipazione osteggiata tende a essere etichettata nella maggior parte dei casi come un limite di internet nel promuovere la cittadinanza democratica. Di fronte a una «cattiva pratica» si tende a fermarsi e a passare oltre senza approfondire più di tanto le ragioni per le quali i giovani cittadini non partecipano e senza riflettere abbastanza sul perché la pratica venga definita fallimentare. Come dimostra il recente dibattito sulle pubblicazioni di contenuti riservati da parte di Wikileaks, una pratica può essere definita buona o cattiva — e quindi favorita oppure osteggiata — a seconda dei punti di vista e degli interessi di coloro che la definiscono tale. In quest'ottica, forse ha senso soffermarsi anche sulle «cattive pratiche» per comprendere in che modo il sistema democratico venga messo in discussione e, in tal modo, contribuire a comprendere la natura opaca della cittadinanza democratica.

Francesco Fabbro

H. Jenkins et al.

CULTURE PARTECIPATIVE E COMPETENZE DIGITALI. MEDIA EDUCATION PER IL XXI SECOLO

Milano, Guerini, 2010 (ediz. orig. 2009)

Si può salutare in modo sicuramente favorevole la presentazione al pubblico italiano di un lavoro — arricchito anche da un'ampia e pressoché autosufficiente *Introduzione* di Paolo Ferri e Alberto Marinelli (pp. 7-48) — che dimostra indubbe qualità di documentazione e di riflessività.

La linea sviluppata da Jenkins e dai suoi collaboratori si impernia sull'idea di «cultura partecipativa» e sulle implicazioni e avvertenze pedagogiche e didattiche che la possono accompagnare in una decisa affermazione culturale e diffusione sociale. I caratteri distintivi sono le «barriere relativamente basse per l'espressione artistica e l'impegno civico», il «forte sostegno alle attività di

produzione e condivisione delle creazioni» e la presenza di una «*mentorship* informale, secondo la quale i partecipanti più esperti condividono conoscenza con i principianti»; i punti di attenzione sono rappresentati dall'esistenza di un «accesso ineguale a opportunità, esperienze, abilità e conoscenze», dal problema della trasparenza («imparare a riconoscere i modi in cui i media formano le percezioni del mondo») e dalle questioni etiche connesse alla preparazione ai ruoli «di creatori di media e partecipanti alla vita comunitaria»; i protagonisti sono i giovani con i loro «spazi di affinità», che «offrono enormi opportunità per l'apprendimento» superando ogni differenza, valorizzando ogni interesse e abilità e consentendo «a ciascun partecipante di sentirsi come un esperto sfruttando, al tempo stesso, l'esperienza altrui». Si delinea, di conseguenza, un orizzonte contrassegnato dalla chiara contrapposizione fra le tradizioni dell'istruzione formale e le nuove opportunità di apprendimento informale, in cui la scuola in particolare appare esposta a non pochi rilievi critici.

Istituzionalizzazione di contro a provvisorietà; lentezza rispetto a rapidità nel rispondere ai cambiamenti, agli interessi e ai bisogni a breve termine; localizzazione distribuita e strutturazione ad hoc da una parte e burocratizzazione generalizzante dall'altra; possibilità di entrare e uscire senza difficoltà in un senso e rigidità costrittiva nell'altro. Di qui l'esigenza di stabilire un quadro delle nuove abilità di base specifiche per questo contesto, che Jenkins analizza sotto le categorie del *gioco*, della *simulazione*, della *performance*, dell'*appropriazione*, del *multitasking*, della *conoscenza distribuita*, dell'*intelligenza collettiva*, del *giudizio*, della *navigazione transmediale*, del *networking* e della *negoiazione*. Emergono così, a proposito della scuola, diverse osservazioni, senza trascurare anche gli accenni alle agenzie educative extrascolastiche (la traduzione parla, un po' restrittivamente, di «doposcuola») e alla famiglia.

Troviamo detto, allora, che i genitori, più che «proteggere i ragazzi dai rischi», dovrebbero collaborare a «sfruttare le opportunità» e a «evitare le trappole» connesse alle nuove tecnologie, mentre le agenzie non scolastiche hanno la possibilità di impegnare i giovani in attività significative e di far loro «esplorare una molteplicità di esempi di pratiche esistenti». Quanto alla scuola, deve rendersi conto dei nuovi stili di socialità e di apprendimento e integrarli nelle proprie strutture curriculari e funzionali, evitando di confinare la Media Education in un casella di contenuto per farne un compito di tutte le discipline: i nativi digitali hanno un approccio naturalmente molto più personalizzato, esperienziale e meno dogmatico e tendono a fondere i tratti del produttore e del consumatore; le idee monolitiche e individualistiche dell'intelligenza e della conoscenza non sono più rispondenti alle nuove consapevolezze sugli impianti distribuiti e collettivi, e così via. In definitiva, si segnala «la necessità e il dovere per le istituzioni scolastiche di adeguare le infrastrutture, i curricula e le pratiche quotidiane degli insegnanti al nuovo stile costruttivo e parteci-



pativo dei nativi digitali», così da «gettare un ponte tra le pratiche d'uso e le tecnologie espresse dagli adolescenti e le pratiche formative che hanno luogo nella scuola stessa».

Il tutto tenendo sempre in vista, con un valido equilibrio pedagogico, il consiglio di non contrapporre aspetti e dimensioni che vanno invece connessi organicamente fra loro, di vedere nella formazione alla capacità critica e creativa nonché alla cittadinanza attiva i motivi essenziali da rispettare, di considerare il primo passo, quello dell'accesso ai media, lo strumento di risposta alle nuove possibilità di disuguaglianza che si vanno delineando. Soprattutto, è ricorrente l'avvertenza a non ritenere automaticamente positivi gli effetti dei media digitali, perché soltanto un'accurata e accorta azione politica e pedagogica ci può dare questa garanzia.

Senz'altro una buona lettura.

Cesare Scurati