



## Nuevas prácticas lecto-escriturales en el ciberespacio

**Michele Knobel y Colin Lankshear (editores)**

*A New Literacies Sampler*

New York, Peter Lang Publishing, 2007, 252 pp.

[De la serie *New Literacies and Digital Epistemologies*]

ISBN-10: 0820495239

ISBN-13: 978-0820495231

*A New Literacies Sampler* avanza hacia la redefinición del campo de estudio de las competencias asociadas a las prácticas de lectura y escritura, en coherencia con la transformación que ellas mismas han sufrido en los últimos años, posibilitada por lo que, en la actualidad, se ha dado en llamar la Cultura 2.0, y acelerada por las posibilidades de interacción que brindan los nuevos medios de comunicación.

*Bloguear*, participar en comunidades de práctica, pertenecer a grupos de afinidad, aficionarse a la escritura de relatos de ficción, *videojugar*, construir significados culturales —*memes*—, crear comics tipo manga o animaciones acompañadas con música o video, realizar montajes fotográficos, emisiones radiales en línea; *avatarizarse* para crear nuevas identidades y materializar los sueños y utopías en vidas paralelas, son apenas algunos ejemplos de las prácticas sociales que se desarrollan en la actualidad, masivamente, en el ciberespacio.

Dichas prácticas, más que meras manifestaciones de los usos variados que se les puede dar a las nuevas tecnologías, encarnan una nueva forma de ver y de vivir la relación humana con la técnica y la tecnología, desde la cual los hombres y las mujeres del común han pasado a invadir como actores vivos los espacios de agencia, producción y circulación, y, con ello, a potenciar cualitativa y cuantitativamente, en magnitudes antes insospechadas, los espacios de relación y encuentro entre seres humanos.

Y es en este punto en el que radica la esencia “nueva” de estas competencias; su naturaleza participativa, colaborativa y distribuida. Desde esta perspectiva, una práctica comunicativa óptima puede ser considerada como “nueva” si privilegia la participación sobre la publicación, la experiencia distribuida sobre la experticia centralizada, la inteligencia colectiva sobre la individual, la colaboración sobre la autoría individual, la dispersión sobre la escasez, el compartir conocimientos sobre los derechos de autoría, la experimentación sobre la normalización, la innovación y evolución sobre la estabilidad, la ruptura creativa e innovativa de las reglas sobre la obediencia juiciosa, las relaciones sobre la transmisión de información.

Así las cosas, ser competente para la interacción ciberespacial implica estar en capacidad de interpretar y producir textos digitales, lo que exige habilidades y destrezas para reconstruir los sentidos de éstos a partir de todos esos otros elementos imágenes, sonidos, animaciones, que, junto con el lenguaje verbal, se combinan para expresar el

significado, y, coordinados con otros elementos contextuales y macrocontextuales (intención, contexto situacional, creencias contextuales mutuas, etc.), configuran el mensaje.

Esto es así porque el verdadero valor de los contenidos puestos en Internet reside en su poder para propiciar relaciones entre seres humanos y organizaciones, para lo cual la comprensión de los mensajes explícitos y cifrados es una condición mínima necesaria. En este contexto, la lectura y la escritura, más que simples habilidades, son formas de actuar por medio de lo que Gee (1996) denomina *discurso secundario*, entendido como el uso efectivo de formas comunicativas para actuar en entornos diferentes al del núcleo familiar más cercano.

Así las cosas, no es de sorprender que los editores de esta magnífica recopilación de muestras de investigaciones dediquen su primer capítulo, que funciona como introducción del libro, a puntualizar la concepción que subyace en la obra acerca de las competencias asociadas con las prácticas de lectura y escritura (*literacies*), mediadas por el texto digital, que las identifica como “nuevas”; y a demostrar por qué, dentro de la variada gama de enfoques disponibles para estudiarlas, el más apropiado es el sociocultural.

Tampoco sorprende que en el artículo de cierre, y que bien podría interpretarse como las conclusiones del libro, Cinthya Levis lo valore como un paso importante en la tarea de reescribir el campo de estudio. A la luz de las categorías de agencia, producción (*performativity*) y circulación, presenta una síntesis reflexiva, en la que evalúa los aportes de cada uno de ellos en la tarea de conceptualizar y visualizar esas nuevas competencias, y resalta la importancia de esto para la educación.

A lo largo del desarrollo de los otros ocho artículos que componen la obra, se presenta una muestra significativa de esas nuevas competencias y se ilustra toda una serie de posibilidades de abordaje, enfoques, aproximaciones, temáticas, desde los cuales se puede mover el investigador.

En el capítulo 2, Kevin Leander discute el uso de las nuevas tecnologías en la escuela respecto a las tensiones de espacio y tiempo y los discursos

que entran en oposición, para demostrar cómo las competencias que se enseñan en la escuela no tienen relación alguna con las que los pupilos exhiben de manera fluida fuera de ella, o a pesar de ella, por medio de sus computadores portátiles.

En el capítulo 3, Jennifer Stone explora espacios de afinidad cultural presentes en los sitios web más populares entre los adolescentes, para analizar la gramática de las estructuras lingüísticas exhibidas en sus textos. Con algo de sorpresa, descubre y describe la complejidad de éstas, que le hace cuestionar aproximaciones a las prácticas lectoras de los jóvenes basadas en el concepto de déficit.

Importantes hallazgos en relación con la agencia y la autoridad aplicada a los autores secundarios en los juegos de rol son expuestos en el capítulo 4, por Jéssica Hammer. Éstos son el producto de un estudio empírico aplicado a un conjunto de prácticas narrativas complejas, extraídas de experiencias de juego concretas.

James Paul Gee explora el placer de jugar y su relación con el aprendizaje y la vida, para llegar a proponer el concepto de *projective stance*. Según éste, los videojuegos son el espacio propicio para conciliar el aprendizaje y el placer, y le permiten al ser humano aprender a proyectar sus sueños, metas y valores dentro de un mundo impuesto.

El tema de la escritura de ficción en línea es estudiado en los capítulos 5 y 6, por Rebecca Black y Angela Thomas, respectivamente. La primera de ellas se centra en la respuesta al *feedback* que recibe una adolescente estudiante para reescribir sus historias en colaboración con el lector, lo que le permite analizar el papel de las reseñas del lector en el desarrollo de la escritura en las mujeres jóvenes. La segunda, describe el proceso de escritura conjunta de dos autoras adolescentes y analiza los mundos textuales complejos que crean y las identidades que construyen.

En el capítulo 7, Julia Davies y Guy Merchant reportan los resultados de un estudio etnográfico, en el que exploraron las prácticas comunicativas exhibidas en los *blogs* (*blogging*), y tocan algunos asuntos metodológicos viejos que la investigación en línea trae para los investigadores.

El capítulo 8 está dedicado al estudio de un grupo representativo de *memes*, realizado por los mismos editores del libro, Michele Knobel y Colin Lankshear. De éste se derivan algunas implicaciones que las prácticas implicadas (*meme-ing practices*) pueden tener para la educación.

Esta obra es de vital importancia para las facultades o departamentos de comunicación empeñados en una reforma de sus currículos académicos pues brinda como insumo valioso los estudios realizados por un grupo de especialistas renombrados, en torno a lo que emerge como una nueva frontera de conocimiento: las nuevas competencias generadas por las prácticas sociales mediadas digitalmente que se desarrollan desde una actitud postindustrial.

*Nadya González Romero*  
Profesora Asistente  
Departamento de Lenguas  
Facultad de Comunicación y Lenguaje  
Pontificia Universidad Javeriana