

Papeles de Trabajo sobre  
Cultura, Educación y  
Desarrollo Humano / Working  
Papers on Culture, Education  
and Human Development

ptcedh

<http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/presentacion.asp>  
Universitat de Girona

-- *Special issue* --

## Do We Still Believe That Networked Youth Can Change the World?

 [YouTube video abstract by Henry Jenkins](#)

- Do we still believe that networked youth can change the world?  
An interview with Esra'a Al Shafei by **Henry Jenkins**  
(pp. 1-10 / spanish version pp. 11-20)
- Do we still believe that networked youth can change the world?  
A response by **James Gee**  
(pp. 21-29 / spanish version pp. 30-38)
- Do we still believe that networked youth can change the world?  
Response to James Paul Gee by **Henry Jenkins**  
(pp. 39-44 / spanish version pp. 45-51)

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

Universitat  
de Girona



Papeles de Trabajo sobre  
Cultura, Educación y  
Desarrollo Humano

ptcedh

<http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/presentacion.asp>  
Universitat de Girona

# Do we still believe that networked youth can change the world? An interview with Esra'a Al Shafei

Henry Jenkins

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

**Resumen:** Este texto se basa en la entrevista que hizo Henry Jenkins a la joven activista de Bahrein, Esra'a Al Shafei, en el marco del Digital Media and Learning Conference (Irvine, California), en el año 2017. En dicha conversación se trataron una gran variedad de temas sobre la naturaleza de la cultura y la política participativa, explicando el primer contacto que Al Shafei tubo con la censura gubernamental en su adolescencia, así como el rol de la música y los videojuegos como recursos para combatir la opresión del gobierno. Este diálogo insta a los que vivimos en Norteamérica y Europa occidental a aprender todo lo que podamos sobre las luchas políticas de todo el mundo a medida que nos enfrentamos al crecimiento de los movimientos de resistencia en nuestras propias sociedades y a pensar en cómo educar y orientar (o *mentorear*) a los jóvenes de nuestras escuelas que participan en estas luchas

**Palabras clave:** Cultura participativa; política participativa; cambio social; justicia social; activismo.

**Abstract:** Esra'a Al Shafei, a young digital activist and entrepreneur from Bahrain, spoke with Henry Jenkins at the 2017 Digital Media and Learning Conference in Irvine, California. Across a far-ranging exchange, she offered core insights into the nature of participatory culture and politics, sharing her own first brush with government censorship in her early teens, discussing the ways popular music and gaming have offered resources for activists in her region, describing the resources which help her and others remain resilient in the face of government oppression. This essay urges those of us in America and Western Europe to learn what we can from political struggles around the world as we confront the growth of resistance movements across our own societies and think about how to mentor and support young people in our schools who are participating in these struggles.

**Keywords:** Participatory culture; participatory politics; social change; social justice; activism.

**Video resumen / video abstract:** <https://youtu.be/unlUaS1mLYk>

## Author

Henry Jenkins

Provost Professor of Communication, Journalism, Cinematic Arts and Education

University of Southern California

correo-e: [hjenkins@usc.edu](mailto:hjenkins@usc.edu)

## Paper

Jenkins, H. (2018). Do we still believe that networked youth can change the world? An interview with Esra'a Al Shafei. *Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano*, 14(3), 1-10 (spanish version pp. 11-20). [http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/menu\\_articulos.asp](http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/menu_articulos.asp)

--- Fecha de recepción (14/03/2018) / fecha de aceptación (18/06/2018) ---

Nabela Noor, a young American Muslim YouTube personality, was born of Bangladeshi parents and had developed a large following based on her makeup tutorials and fashion advice. Frustrated by what she saw as Islamophobic discourse in American society, intensified by Donald Trump's candidacy for president, she recorded and shared with her followers a powerful statement, "Dear America, From a Muslim-American" (<https://www.youtube.com/watch?v=RQXxvhsRRUo>). Speaking directly to the camera, the 22 year old describes herself as "an American through and through," who is also a Muslim. Noor shared the ways her schoolmates responded differently to her after 9/11, and discussed the chilling climate her family members faced as they went about their normal lives.

Sangita Shresthova, the research director for our USC-based Civic Paths group, encountered Noor's story while writing an account of the political lives of American Muslim youths, who she suggests in our book, *By Any Media Necessary: The New Youth Activism* (Jenkins, Shresthova et al, 2016) are always already soaked in politics in post-9/11 America. They can choose to speak up or remain silent, but political meanings are going to be made of their lives either way. In Noor's case, she had developed her voice by participating in a community of practice. One might argue that her work was always political insofar as providing beauty tips for brown women calls into question what counts as beauty in our culture. She had a platform and an audience. But, with this video, she learned to turn her voice toward participation in a larger political movement. One can see the transformation occur within the video itself—she starts out a little hesitant, but by the end, she speaks with conviction. And the video's circulation brought it to the attention of a diverse set of audiences, many of whom learned new ways of thinking by watching her tell her own story to the camera.

Nick Couldry (2010) has described voice as the process of giving an account of oneself, one's experiences, and one's perspectives, for the purpose of changing the hearts and minds of others. More and more young people around the world are finding and deploying their voices online, though, often, they are not heard because adult leaders are looking in the wrong places, do not understand their language, and are not prepared to hear what they have to say. Noor's first attempt to speak out brought her into more direct political engagement: she was invited to ask a question of the Republican presidential candidates during a 2016 debate, she provided critical commentary on Fusion, and she worked on the Bernie Sanders campaign. In the course of our research, we've found many such stories as young people have turned to video sharing and social media sites to circulate their own stories and, in the process, learned to deploy their voices toward political ends. Not every young person gets heard when they turn the camera on themselves and share their political perspectives with the world, but our research suggests such acts make vital contributions to today's social change movements—from the DREAMers to Occupy Wall Street, from #blacklivesmatter to the Women's March.

These insights were brought home when in Spring, 2017, I shared the stage at the Digital Media and Learning Conference in Irvine, California with Esra'a al Shafei, the Bahraini civil rights activist. When I corresponded with her about this event, she shared some of her own story with me:

"I founded [Majal.org](http://Majal.org) in Bahrain as a student twelve years ago under the name Mideast Youth. We focused on advancing the rights of marginalized populations in our region and were largely driven and directed by the perspectives of our youth. As young people working for local social change, it was only natural to adopt and depend on new media to amplify oppressed and underrepresented voices. We undertook campaigns to free political prisoners, to create self-sustaining protected spaces for LGBTQ Arab youth, encouraged political discourse through music with a platform for regional artists ([Mideast Tunes](http://MideastTunes)), and more. All of these projects were made possible through the ingenuity of our youth and the most cutting-edge technology available at the time—because we felt that was our only weapon against the injustices we were all experiencing, to various degrees, daily. The internet offered us with limitless opportunities to advocate for change in our societies, but it was not without its challenges. Censorship and surveillance were huge obstacles, and in the cases of many of our teammates, continue to present immediate hazards....Our campaigns have real world impact though they are digitally-

based, and though we're a bit older now, we make an effort to view the web with young eyes" (Personal Correspondence, 2017).

Like many Americans, I still have much to learn about the conditions she faces in doing activist work in her region, and, like many Americans, I have stereotypes to overcome if we are to really be able to share lessons learned by young activists working in these two very different contexts. I certainly know that the "Arab Spring" movements were misreported by western media, understood primarily in terms of Twitter and Facebook revolutions, a frame that ignored the real organizing taking place on the ground and in the streets in these countries. Our romanticization of these digital freedom fighters makes it harder for us to process the conflicting reports we receive about the long-term impact of these social change movements.

My Annenberg Ph.D. student, Yomna Elsayed (2018), wrote a dissertation that focuses on the various ways internet comedy and music keep alive the prospects of change in her home country, Egypt, encouraging young people to remain skeptical of entrenched power and ready to mobilize for revolutionary change when the moment is right. Esra'a al Shafei has similarly deployed cultural tools in her own effort to promote equality and social justice in her country—a musician herself, she helped to launch MidEast Tunes, a website and app calling attention to politically-engaged musicians from across the Middle East and North Africa. Around the world, we are finding that young people are frustrated with the tools and language of traditional politics, seeking new ways of expressing their desires for change that speak to and for others of their generation.

Writing for the *Huffington Post* earlier this year, Esra'a al Shafei offered a few perspectives as a human rights activist directed at those western companies that owned the platforms and tools she and her countryfolk use to challenge their governments:

"As new citizen media from protests and conflicts is uploaded and shared across the web, emerging and existing platforms must prove they are committed to hosting valuable citizen-generated content with attention to its safekeeping and integrity, careful archiving of media in a way that is searchable and accessible, and no monetary cost to promote visibility. Likewise, we as a global community must safeguard and support those who take risks by sharing this evidence, allowing for anonymity and employing enhanced digital security. Only continued innovation geared towards the needs of the communities generating this evidence will ensure citizen media's full potential for bringing about awareness, action and justice."

She described the needs for new technologies designed with the needs of global human rights activists at their center, citing her own [CrowdVoice.Org](http://CrowdVoice.Org), as an example of how crowd-sourcing and crowd-verifying tools can better serve the needs of social movements.

The first wave of excitement about digital politics has passed, maybe even the second wave has bit the dust, and there are many reasons for skepticism, if not cynicism, about whether social media platforms enable users to challenge entrenched authority and change the world. But it would be a mistake if we denied the reality that social change is happening differently now as a consequence of the generation that has come of age with the web. The internet may not have changed everything, but it has definitely changed many things about the way politics operates in the 21st century, and youth have been on the front lines of this process.

This is why a conversation like the one we conducted seems so urgent: because we can learn much by looking at the process by which young people, working in different political and cultural contexts, are being introduced into social movements through their cultural participation, the ways they are finding their voice and learning to spread their messages. We need to consider what social movements around the world can learn from each other—what tools they share, what practices they deploy, what dangers they face, and what motivates their engagement and participation.

## The interview

Henry Jenkins: Can you describe a little bit your initiation into the digital? How did you go from access to information to becoming fully engaged as an activist?

Esra'a Al-Shafei: I thought the internet was just one guy writing on his computer, and I wondered, "How can I get in touch with this guy?" I invited a couple of my friends and we started writing political satire. And then a year later, it was getting a lot of traction, and we thought, "Hey, this could be really something a lot bigger." But gradually, our sites started getting censored, there were many things that we were not allowed to talk about or make accessible in our society.

And that's when we realized, "Hey, there's limitations to the internet. It's not just a space where you can go and talk about all these different things." That journey was really difficult because I was incredibly naive. I thought, "Wow, the internet is really the place where we can go and there's no consequences, nobody's going to charge you for saying anything, there are no laws that disable you from saying these things." But as soon as the blogosphere started getting traction, we went from a few dozen bloggers to a couple hundred, eventually thousands, and that's when digital censorship started to take full effect.

We were really concerned about the future of the open web, digital privacy, security, and that's really what got me to think we have to double down on our struggle. We have to really create platforms. And that's when I started getting into development, learning how to create plugins with WordPress and trying to figure out open source software and tools about how do we really engage people in a more interactive and creative way.

Another big challenge for us was how we can get other young people interested in discussing these key societal issues. A lot of my peers in school, their priority was really downloading music and movies. But I really wanted them to also engage in a more deeper level, to talk about things like human trafficking, slavery, corruption of political ministers throughout the region.

We wanted to build a platform to bring diverse people together and put them head-to-head on all these issues. Members of the Baha'i Faith, which is arguably one of the most persecuted faiths in the Middle East, Kurdish minorities that were around the region, we were going to these communities and saying, "Would you be interested in sharing a platform of this kind and sharing your stories so that we can learn from you?" And that is what started my organization and took me to where I am today.

Henry Jenkins: So what kind of mentorship did you have through this process?

Esra'a Al-Shafei: Local bloggers. We had a lot of people that were writing for communities that were already starting to spring up like Global Voices and a couple others which had a healthy number of authors from the Gulf region. I would always go to them and ask, "How do you do this?" and "How do you do that?" And I'm pretty sure some people blocked me along the way.

Henry Jenkins: We've heard here a lot about the Arab Springs as Twitter revolutions and there have been debates about how significant social media has been to change in that region. Is it purely Twitter or much more than that?

Esra'a Al-Shafei: It's definitely much more than that. We grew up amongst these kinds of protests all the time. In 1999 in Bahrain, we've had one of the biggest protests in the country. We didn't have Twitter back then, so calling it a Twitter revolution—we could also call it a shoe revolution because we all were wearing shoes at the same time, you know? So it doesn't matter what you were using.

Twitter was being used against us very much. Twitter was also the reason why hundreds of people have gotten arrested throughout the Gulf region. So you can call it a Twitter revolution if you want but that's not a positive thing necessarily, because it also revolutionized how people censor and surveil content, how you troll people on the internet.

Twitter really amplified the voices of cyberbullies who put the lives of LGBTQ individuals at risk or voices that were also very prominent during the Arab Spring. So it's very important for us to understand the context. We were going to use whatever means we had to make this possible, whether it's just plain technology like SMS, whether through email. I received much more information through email than I did through Twitter. People who were more comfortable sharing personal videos, sharing videos of people being shot at, and saying, "Where can we circulate this?" And it wasn't necessarily just happening on Twitter.

There was a war of misinformation. There were pro-regime trolls that were saying, "Oh this video was actually taken from Yemen," when it was not, or "This video was taken from the 90s," when it was not, or sometimes people from abroad retweeting things that were inaccurate. How do we verify information? How do we post information but in an ethical way without exposing somebody's identity against their will? How do you respect people's boundaries? It wasn't just about people versus the government. It was also about ethics. It was also about learning what the limits are and just how personal this conflict is.

Henry Jenkins: Some have seen the Arab Spring movements as a breakthrough, some as setbacks. How would you assess the current moment?

Esra'a Al-Shafei: I would think it's a breakthrough in the sense that we all feel that much more engaged and we all see the importance of being engaged. Telling members of the LGBT community, "Be heard. We don't have to hide anymore." Telling people from ethnic and religious minorities that if we don't stand up now, this will just continue to happen. We are more prepared. Maybe these movements were not going to be hijacked by other forces that were more prepared to take advantage of chaos. Now we are a little bit more aware of how to organize, in the hopes that the next time something like this happened, it will lead to more progress.

Henry Jenkins: What keeps the spirit of that struggle alive?

Esra'a Al-Shafei: The diversity of content. A lot of people have turned to films, a lot of people have turned to music. Music in the Middle East has always been such an important tool for social justice advocacy, because it's such a subtle and yet powerful way to make your voices heard and at the same time, invite other people to your cause in a very creative and interactive way

One of the platforms that we run is called MidEasTunes.com. And it's basically a platform for underground and independent musicians in the Middle East and North Africa who use music as a tool for social advocacy. A lot of these individuals have been imprisoned or they're living in exile. A lot of them have experienced censorship.



A lot of people here talk about blogging as a very important tool. But I would argue that music is actually that much more powerful. It's much more difficult to censor and it's much easier to go viral.

I was listening to hip-hop by religious minorities talking about their experiences, and that was something that I wasn't really super interested in before. That really made me understand the power and impact of what music can do to really change the way we communicate with each other about each other's struggles, and it can be in however many languages that you want. We have music in Arabic, Kurdish, Farsi, Turkish, and it's just something that really brings us together in a really unique way. And it's not in that cliché, "Let's all get together and share something." But it's really, really much more deeper than that.

Music amplifies our voices in a way that just normal technology really can't achieve. The websites and the applications that we create, a lot of the time, you're speaking to the choir. People who follow you on Twitter follow you because more or less they agree with you. And so you keep creating the same content for the same people. But with music, you go to an event and nobody else might care that much about the specific issue— even something as important as gender politics. How many hip-hop musicians do we have coming out of Egypt who are women wearing the hijab and singing metal songs? That's something that a lot of people don't associate together. And there are a lot of metal musicians who are women. We're very pissed off and this is a very good way to blow off some steam.

Henry Jenkins: Can you talk about how gaming culture also became a political tool?

Esra'a Al-Shafei: Yes. One of the platforms that we run is for LGBT individuals in the region. There's no place to go to talk about our identity, because we're being denied that very thing. We create a lot of advocacy campaigns, but we know that we're not going to win LGBT rights any time—probably not even in my lifetime, to be completely realistic about this. At the same time, we can't say, "Let's just wait a couple of decades later. Someone will have a good life eventually." It's time for us to take control of our own narrative and to figure out what we can do without putting our lives and the lives of other people at risk.

We came up with a discussion platform where we can go to talk about normal, everyday life. It doesn't have to be "Let's organize a protest." We live in places where protesting is against the law. There's so many places where you can't do that without being shot at or without being arrested or imprisoned or seriously hurt or denied travel, just many, many consequences. The list goes on. So we don't necessarily have to put ourselves in that position to fight for justice. It doesn't have to be always on the frontlines. Not everybody is ready to do that.

But when we created this discussion platform, our number one issue was trolls. Cyberbullies we're multiplying like insects throughout the internet. How do we keep communicating with each other without it being in public and without it being in a place that would compromise your identity or the community? You create a topic, something like, "My colleague suspects me of being homosexual. They're threatening to report me. I will lose my job." Just normal things people face on an everyday basis. And once you share an experience or an advice that other people think is helpful, they vote and you get more points. And then based on the amounts of points you get, you unlock more and more features on the platform that you actually didn't even know existed.

When you first log in, you don't know that there's a chat room. But once you reach, for example, 2,000 points, we say, "Congratulations, the community thinks you're rad, and you can now join our chat room." And it becomes difficult to infiltrate those private spaces where you can go and talk about more intimate topics or topics that are taboo in the Middle East. You can do it without really fearing so much about somebody infiltrating it, because you know that everybody there spent a significant amount of time being an encouraging member of the community already and they have a verified status. And once you have even more points, you, for example, can now create your own chat room where it can be completely private and you can invite whoever you want. And that makes it really difficult for trolls, because in order to bypass those systems, it becomes really exhausting. If you're a homophobe and you try to put other people's lives at risk, you have to say hundreds, if not thousands, of really nice things about LGBT people.

Henry Jenkins: Well, maybe that changes your attitude somewhere along the way.

Esra'a Al-Shafei: That's true. And we've had a lot of people who've said that. They said, "I really relate to what a lot of people have been sharing. Even though I'm not queer, I face a lot of those personal issues." And we have a lot of siblings of queer people come in and say, "Oh my god, my brother's gay. How do I fix him?" And people there talk about their experiences and they say, "That's not something you can fix," and then these people tend to stick around. And instead of saying, "How do I fix my brother?" the conversation turns to, "How do I be a better ally to my brother." For the past seven years, we've had no bullies, no trolls, in these private settings. It's really worked well for us.

People always think that things have to be built in Silicon Valley or in New York or in the west, and then you have to export it to the rest of the world because we don't understand how to deal with those problems in an innovative way. But between you and me, we're kicking ass. Sometimes, people have to look at the Middle East and Latin America and Eastern Europe to find information and innovation. When I think of innovation, I don't think of the US anymore. I mean, there's all these pretty flying things and the Teslas and stuff. But when you really talk about innovation on a deeper human level, it's really the places where people have been undergoing human rights violations and building things against incredible odds under very oppressive repressive societies. And if we manage to do that, everybody else obviously can. Sometimes we're shocked by the lack of innovation and civic technology when we see the US, because you're all still talking about voting and manipulation and fake news, and that's all old news for us.

Henry Jenkins: So one of the things we do at our civic imagination workshops is we ask people to share the stories that inspire them. You're someone clearly with enormous hope, given all of the things you're struggling with, so what do you take inspiration from?

Esra'a Al-Shafei: It's a lot of things. I'm really encouraged by just how certain communities, like the *Kurds* for example, how they've been able to just amplify their voices in such an interesting way across the years—through films, through podcasting, through trying to understand how to fight for their history online, wherever they go.

That's the kind of thing I see a lot of people struggling with. How do you educate people? How do you increase information online? And of course, being back home, just really seeing how people as vulnerable as migrant workers are using digital communication to fight for their peers who are going through human trafficking and sexual slavery and labor violations on a daily basis and putting their life on the line by going out there and taking videos and putting it on YouTube, without even being



literate themselves, and facing years and years in prison, or in Saudi Arabia, flogging, or worse, beheading. And that's what people go through just to be heard.

What I'm going through is absolutely nothing compared to what these other communities are going through and how they've put their lives on the line to make their voices heard. So I think it's just important for us to continue pushing, fighting for our dignity, and fighting to take control of our own voices online, and not really just waiting constantly for other people to speak on our behalf, because we own that voice and now we earned that voice. The only thing people can do here for now is at least listen to them. People have literally put their lives on the line for you to listen so that's all that we ask.

Henry Jenkins: So is there a vision of a better world that you're fighting to achieve or just fighting to survive?

Esra'a Al-Shafei: Yes. it would be a world where we can easily hold powerful people accountable in an effective way, because we're tired of every time you go and you raise an issue, that person is above the law, whether it's Ivanka Trump or, in our case, the dictators. If we stop, that's going to continue to happen. We see it all over Europe, crooks getting away with a lot of things, and even in Australia, people getting away with just horrible things that they're doing with refugees. We have to consistently hold people accountable for injustices, because the moment we stop doing that, we start creating a world that we can't bear anymore.

Henry Jenkins: How prevalent are issues of access? For example, the young person who doesn't have access to internet, the technology, time, space to explore some of the positive online communities you've mentioned.

Esra'a Al-Shafei: In the Gulf, we have a very high access rate. In Bahrain alone, more than 90 percent of the population is connected to the internet. Granted, we're only six people, but—no, I'm kidding. We're not that little. In the past decade, we've added hundreds of thousands of more people to the internet. We just continue and continue to grow. People with no access turn to music, for example, because it doesn't matter if you have access, it doesn't matter if you're even literate, if you just show up, that's just a really powerful way of connecting about these issues without necessarily having to be online. And films are another thing. People may not have readily available access to the internet, but they still are able to send films to one another. They're able to take videos of each other.

Even if you don't have personal access, there's always the libraries, the internet cafes, and many other places. When you go to Yemen, for example, not a lot of people would have access in their home, but there would be cafes everywhere where you can use the internet and find a lot of this kind of information.

Henry Jenkins: Safely?

Esra'a Al-Shafei: No, not safely—there's nothing safe for us. You can walk down the streets and just by passing a protest, that's also not safe. If you're a curious person and you're trying to find political information, there's really no safe way to do it online or offline, because if it's offline, you are going to show up to a protest, you want to hear the speeches, and then you're going to be shot at. In some ways, it is safer to use cybercafes.

It's about communicating the dangers in a very straightforward way. Even with the LGBT platform, for example, before you leave a private message, it says, "By the

way, do you know that you're going to risk your life by doing this?" Because there's no way we can ever say, "This is 100 percent secure." There's no such thing ever. No matter how much you believe in the platform, no matter how much you invest in security audits, you're just never going to get there. The biggest platforms today are spending billions and billions of dollars and they're still being hacked on a daily basis.

So the most important thing is to ensure that people don't use these tools with the naiveté that there's not going to be any consequences, because that's what put us in trouble when we were 16 and we thought, "Oh, it's just fine. Jeeves is going to let us do this." But for us, it was that hard reality where, "Look, your peers or other bloggers, all of them are getting imprisoned and they've got their homes raided. And by the way, guess what, you're next." You really had to ensure that when you invite people to participate in a platform, that they understand that you might be in that position too.

And as long as they're aware of that and they still use it, then that's up to them. We can't stop them from doing it. But we can't also encourage them without understanding fully well what that could mean to their personal life. If you administrate a website and somebody gets killed, that's not something that is easy to get over. And it's the most traumatizing thing to have to build something with the knowledge that it cost somebody their life.

I live in this country. I obviously want the best for it. And we can achieve it by just doing what we can today, and everyday taking it up a notch, and everyday you kind of push yourself more and more, despite the white hairs and the sleepless nights and the scary situations—you know, it's really draining, because there are many days where you do want to shut down. And it's going to be an uphill battle. But you just got to work on your calf muscles.

## Conclusion

Many attending Digital Media and Literacy entered that room a bit shell-shocked by the events that had reshaped American politics over the past few years, with many of the panels centering around fears and anxieties we had about the risks of doing politics online and the ethics of encouraging our students to participate in digital culture more generally. Some had blamed media literacy itself for encouraging cynicism about dominant media, plunging us deeper into a post-truth world, and some felt little if anything could be done given how "broken" the American government was in the era of Donald Trump. Esra'a Al Shafei offered us a different narrative: of a young girl who confronted government censors in her early teens, who had learned to code to develop the platforms she and her community needed to confront some of the most repressive governments in the world, and who had become a cultural entrepreneur and political activist as she built and defened communities where minority voices were fostered and alternative perspectives were heard. She showed enormous courage, resilience, vision, and humor, in the face of much bigger struggles than we confronted in our own schools. And she offered us a model of what participatory culture and politics might look like—one which learned what it could from the realms of popular music and gaming, even as it directed those resources and practices towards making social change.

There was silence in the room for most of the conversation, as people leaned forward in their chairs to learn what they could from this young Arab woman. As educators, we wondered how we might have helped a 16 year old girl who is being censored by her government for speaking out against the ills of her society. We pondered what our roles might be as mentors in the future as we help young activists in our classrooms who are struggling against the National Rifle Society, who are facing threats of deportation as immigrants and refugees, who have faced racialized police violence in their communities, who are standing up for reproductive rights or economic justice or environmental protection.

The major innovations in civic media and political resistance, Esra'a reminded us, came not from America or Western Europe, but from Africa, the Middle East, Latin America, or Asia, countries which have long histories of struggles for human rights in the face of governmental oppression. Above all, she showed us the value of blurring the lines between participatory culture and politics: creating a space where young people can find their voices and forge their communities around common interests, where the first steps seem to be low-risk because they are linked to humor, music, gaming, or other things that are everyday dimensions of young people's lives. These popular forms can reach and engage youth who are not already "part of the choir," who may be thinking in political terms for the first time, and they constitute content which can spread places where more overtly political blog posts and tweets would not reach. The strong connections that emerge in such communities sustain struggles in the face of hardship and disappointment, whereas the community takes on an ethical responsibility to protect its members, help them to anticipate risks, and identify solutions to shared problems. El Shafei models a mode of thinking which does not isolate what takes place online from what takes place elsewhere in the culture. Much like the young activists my research team have been tracking in the United States, she and her contemporaries are changing the world by any media necessary.

## REFERENCES

- Al Shafei, E. & Melissa, T. (2017). It's About Human Rights: Social Media Platforms Must Safeguard Citizen-Generated Content. Retrieved from [https://www.huffingtonpost.com/entry/its-about-human-rights-so\\_b\\_9300036.html](https://www.huffingtonpost.com/entry/its-about-human-rights-so_b_9300036.html)
- Couldry, N. (2010). *Why Voice Matters: Culture and Politics After Neoliberalism*. London: Sage.
- Elsayd, Y. (2018) *Modes of Cultural Resistance Post-Arab Spring: Humor, Music and the Making of A New Digital Identity*, Doctorial Dissertation, Annenberg School of Communication and Journalism, University of Southern California.
- Jenkins, H., Shresthova, S., Gambler-Thompson, L., Kligler-Vilinchik, N., & Zimmerman, A. (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. New York: New York University Press.

## ¿Aún creemos que los jóvenes conectados pueden cambiar el mundo? Una entrevista con Esra'a Al Shafei

Henry Jenkins

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

Nabela Noor, una joven YouTuber estadounidense musulmana, nacida de padres bangladesíes, consiguió una gran cantidad de seguidores gracias a sus tutoriales de maquillaje y consejos de moda. Frustrada por lo que ella veía como discurso islamofóbico en la sociedad estadounidense, intensificado por la candidatura de Donald Trump a la presidencia, grabó y compartió con sus seguidores una poderosa declaración: “*Dear America, From a Muslim-American*” (<https://www.youtube.com/watch?v=RQXxvhsRRUo>). Hablando directamente a la cámara, la joven de 22 años se describe a sí misma como “una estadounidense de pies a cabeza”, que también es musulmana. Noor compartió el cambio en las reacciones de sus compañeros de clase respecto a ella tras el 11-S y analizó el ambiente angustioso que tuvieron que afrontar los miembros de su familia en su vida cotidiana.

Sangita Shresthova, directora de investigación de nuestro grupo *Civic Paths* con sede en la Universidad de Carolina del Sur, se topó con la historia de Noor mientras escribía un relato de la vida política de jóvenes musulmanes estadounidenses. En nuestro libro *By Any Media Necessary: The New Youth Activism* (Jenkins, Shresthova et al., 2016), Shresthova sugiere que estos jóvenes siempre están ya inmersos en política en los Estados Unidos post 11-S. Pueden elegir alzar la voz o permanecer en silencio, pero igualmente se atribuirán significados políticos a sus formas de vida. En el caso de Noor, había encontrado su propia voz al participar en una comunidad de práctica. Se podría argumentar que su trabajo siempre ha sido político en la medida en que sus consejos de belleza para mujeres de color ponen en duda lo que se considera belleza en nuestra cultura. Ella tenía una plataforma y una audiencia pero, con este video, aprendió a transformar su voz en un instrumento para la participación en un movimiento político más amplio. Se puede ver la transformación ocurriendo dentro del video en sí; comienza un poco vacilante, pero al final, habla con convicción. Y la circulación del video atrajo la atención de un público diverso, del cual muchos aprendieron nuevas formas de pensar al verla contar su propia historia delante la cámara. Cabe decir que en junio de 2018 el vídeo contaba con más de 130 mil visualizaciones, y su canal con más de 500 mil.

Nick Couldry (2010) define el término *voice* [voz] como el proceso de dar cuenta de ti mismo, de tus propias experiencias y tus propias perspectivas, con el propósito de cambiar los corazones y las mentes de los demás. Cada vez más jóvenes de todo el mundo descubren como pueden alzar sus voces en línea, aunque a menudo no son escuchados porque los líderes adultos están buscando en los lugares equivocados, no entienden su idioma y no están dispuestos a escuchar lo que tienen que decir. El primer intento de Noor de manifestarse abiertamente la llevó a participar más directamente en la política: la invitaron a hacer una pregunta sobre los candidatos presidenciales republicanos durante un debate en 2016, proporcionó comentarios críticos sobre *Fusion* y trabajó en la campaña de Bernie Sanders. A lo largo de nuestra investigación, hemos encontrado muchas historias de este tipo, ya que los jóvenes han recurrido a la difusión de videos y a las redes sociales para hacer circular sus propias historias y, en el proceso, han aprendido a usar sus voces con fines políticos. No todos los jóvenes son escuchados cuando se presentan frente la cámara y comparten

sus perspectivas políticas con el mundo, pero nuestra investigación sugiere que tales actos son contribuciones vitales a los movimientos sociales de hoy en día, desde los *DREAMers* hasta *Occupy Wall Street* y desde *#blacklivesmatter* hasta la Marcha de las Mujeres en Washington.

Llegué a entender realmente tales percepciones cuando en la primavera de 2017 compartí el escenario en la *Digital Media and Learning Conference* en Irvine, California, con Esra'a Al Shafei, la activista de derechos civiles bahreiní. Cuando le escribí sobre este evento, ella compartió parte de su propia historia conmigo:

“Fundé [Majal.org](http://Majal.org) como estudiante en Bahréin hace doce años bajo el nombre de *Mideast Youth*. Nos enfocamos en promover los derechos de las poblaciones marginalizadas en nuestra región motivados y dirigidos en gran medida por las perspectivas de nuestra juventud. A medida que los jóvenes trabajaban por el cambio social localmente, era natural adoptar los nuevos medios de comunicación y depender de ellos para amplificar las voces oprimidas y subrepresentadas. Llevamos a cabo campañas para liberar a los presos políticos, creamos espacios protegidos autosostenibles para los jóvenes árabes LGBTI, alentamos el discurso político a través de la música con una plataforma para artistas regionales (*Mideast Tunes*) y mucho más. Todos estos proyectos fueron posibles gracias al ingenio de nuestros jóvenes y la tecnología más avanzada disponible en ese momento; porque considerábamos que era nuestra única arma contra las injusticias que todos experimentábamos, en menor o mayor medida, a diario. Internet nos ofreció oportunidades ilimitadas para abogar por el cambio en nuestras sociedades, pero no estuvo libre de desafíos. La censura y la vigilancia fueron grandes obstáculos y, en el caso de muchos de nuestros compañeros, continúan presentando riesgos inmediatos... Nuestras campañas tienen un impacto real a pesar de ser digitales y, aunque ahora somos un poco más mayores, nos esforzamos por ver las redes con ojos jóvenes” (correspondencia personal, 2017).

Al igual que muchos estadounidenses, todavía tengo mucho que aprender sobre las condiciones a las que se enfrenta alguien como ella al ser activista en su región y además tengo, y tenemos, estereotipos que superar si realmente queremos compartir las lecciones aprendidas por jóvenes activistas que trabajan en estos dos contextos tan diferentes. Ciertamente sé que los movimientos y los hechos de la “Primavera Árabe” fueron distorsionados por los medios occidentales, entendidos principalmente en términos de las revoluciones Twitter y Facebook, un marco que ignoró la verdadera organización que tuvo lugar en las calles de estos países. Nuestra idealización de estos luchadores digitales por la libertad hace que sea más difícil para nosotros procesar los informes contradictorios que recibimos sobre el impacto a largo plazo de estos movimientos de cambio social.

Mi doctoranda de la USC Annenberg Escuela para Comunicación, Yomna Elsayed (2018), escribió una tesis centrada en las diversas formas en que la música y la comedia en Internet mantienen vivas las perspectivas de cambio en su país de origen, Egipto, animando a los jóvenes a permanecer escépticos sobre el poder arraigado y mantenerse listos para movilizarse para un cambio revolucionario en el momento adecuado. Esra'a Al Shafei también ha implementado herramientas culturales en su propio esfuerzo para promover la igualdad y la justicia social en su país, Bahréin; siendo ella misma músico, ayudó a lanzar *MidEast Tunes*, una página web y aplicación que da visibilidad a músicos políticamente comprometidos de todo el Oriente Medio y África del Norte. En todo el mundo, estamos descubriendo la frustración de los jóvenes con las herramientas y el lenguaje de la política tradicional y vemos como buscan nuevas formas de expresar sus anhelos de cambio que inspiren y defiendan a otros de su generación.

Escribiendo en el Huffington Post a principios de este año, Esra'a Al Shafei ofreció algunas perspectivas como activista de los derechos humanos dirigidas a aquellas empresas occidentales propietarias de las plataformas y herramientas que ella y sus compatriotas usan para desafiar a sus gobiernos:

“A medida que se comparte nuevo contenido generado por los ciudadanos sobre protestas y conflictos, tanto las plataformas emergentes como las existentes deben demostrar que están comprometidas a albergar ese contenido, dando importancia a su custodia e integridad, su archivo cuidadoso de una manera fácilmente accesible y sin que suponga ningún coste su visibilización. Del mismo modo, nosotros, como comunidad global, debemos proteger y apoyar a aquellos que asumen riesgos al compartir esta información, facilitando el anonimato y empleando una mejor seguridad digital. Solo la continua innovación orientada a las necesidades de las comunidades que generan este contenido asegurará el pleno potencial de los medios ciudadanos para generar conciencia, acción y justicia”.

Describió las necesidades de nuevas tecnologías centradas en las necesidades de los activistas de derechos humanos globales, citando su propio [CrowdVoice.Org](http://CrowdVoice.Org) como un ejemplo de cómo las herramientas de *crowdsourcing* y *crowdverifying* pueden servir mejor a las necesidades de los movimientos sociales.

La primera ola de entusiasmo sobre la política digital ha pasado, tal vez incluso la segunda ola haya menguado y hay muchos motivos para el escepticismo, si no cinismo, sobre si las plataformas de redes sociales permiten confrontar a las autoridades arraigadas y cambiar el mundo. Pero sería un error negar la realidad de que el cambio social está sucediendo ahora de manera diferente como consecuencia de la generación que ha crecido y madurado con la Red. Quizás Internet no lo haya cambiado todo, pero definitivamente ha cambiado muchas cosas sobre la forma en que la política funciona en el siglo XXI y los jóvenes han estado en primera línea de batalla en este proceso.

Es por eso que una conversación como la que tuvimos parece tan necesaria: porque podemos aprender mucho observando el proceso por el cual los jóvenes, trabajando en diferentes contextos políticos y culturales, se están introduciendo en los movimientos sociales a través de su participación cultural y observando también las formas con que encuentran su voz y aprenden a difundir sus mensajes. Necesitamos considerar lo que los movimientos sociales alrededor del mundo pueden aprender unos de otros: qué herramientas comparten, qué prácticas implementan, a qué peligros se enfrentan y qué motiva su compromiso y participación.

## La entrevista

Henry Jenkins: ¿Puedes describir un poco tu iniciación en lo digital? ¿Cómo pasaste del acceso a la información a involucrarte plenamente como activista?

Esra'a Al-Shafei: Pensé que Internet era solo un tipo que escribía en su ordenador, y me pregunté: “¿Cómo puedo ponerme en contacto con ese tipo?” Invité a un par de mis amigos y empezamos a escribir sátira política. Y luego, un año más tarde, estaba atrayendo mucha atención y pensamos: “Oye, esto podría ser realmente algo mucho más grande”. Pero gradualmente, nuestras páginas web empezaron a ser censuradas, había muchas cosas sobre las cuales no se nos permitía hablar o hacer accesible en nuestra sociedad.

Y fue entonces cuando nos dimos cuenta, “Oye, hay limitaciones en Internet. No es simplemente un espacio donde puedes ir y hablar de todo tipo de cosas”. Aquel proceso fue realmente difícil porque yo era increíblemente ingenua. Al principio pensé: “Vaya, Internet es realmente el lugar adonde podemos ir y no hay consecuencias, nadie te va a acusar por decir algo, no hay leyes que te impidan decir estas cosas”. Pero tan pronto como la blogósfera empezó a arrancar y atraer atención, pasamos de unas pocas docenas de blogueros a un par de cientos, finalmente miles, y fue entonces cuando la censura digital comenzó a hacerse realidad.



Estábamos realmente preocupados por el futuro de la web abierta, la privacidad digital, la seguridad. Y eso es lo que realmente me hizo pensar que tenemos que redoblar nuestro esfuerzo. Realmente tenemos que crear nuevas plataformas. Y ahí es cuando comencé a interesarme en el desarrollo de páginas web, aprendí cómo crear *plug-ins* con *WordPress* e intenté conseguir entender el software de código abierto y otras herramientas para que podamos involucrar a las personas de una manera más interactiva y creativa.

Otro gran desafío para nosotros fue cómo hacer que otros jóvenes se interesasen en discutir estos asuntos sociales clave. Muchos de mis compañeros en la escuela tenían como prioridad descargar música y películas. Pero realmente quería que también se involucraran en un nivel más profundo, para hablar sobre temas como el tráfico de personas, la esclavitud y la corrupción de los ministros políticos en toda la región.

Queríamos construir una plataforma para unir a personas diversas y ponerlas cara a cara en todos estos temas. Los miembros de la fe Bahá'í, que es posiblemente una de las religiones más perseguidas en el Oriente Medio, las minorías kurdas que estaban en la región... Íbamos a estas comunidades y preguntábamos: “¿Os interesaría compartir una plataforma de este tipo y compartir vuestras historias para que podamos aprender de vosotros?” Y eso es lo que comenzó mi organización y me llevó a donde estoy hoy en día.

Henry Jenkins: Entonces, ¿qué tipo de orientación tuviste a lo largo de este proceso?

Esra'a Al-Shafei: Blogueros locales. Teníamos mucha gente que escribía para comunidades que ya empezaban a surgir como *Global Voices* y un par de otras que tenían un buen número de autores de la región del Golfo. Siempre iba a ellos y preguntaba “¿Cómo se hace esto?” y “¿Cómo se hace lo otro?” Y estoy bastante segura de que algunas personas me bloquearon durante el camino.

Henry Jenkins: Hemos oído hablar mucho sobre la Primavera Árabe como “revoluciones Twitter” y ha habido debates sobre la verdadera importancia de las redes sociales para el cambio en esa región. ¿Es puramente Twitter o mucho más que eso?

Esra'a Al-Shafei: Definitivamente es mucho más que eso. Crecimos entre este tipo de protestas todo el tiempo. En 1999 en Bahréin, tuvimos una de las mayores protestas del país. No teníamos Twitter en ese momento, así que llamarlo “revolución Twitter”... También podríamos llamarlo una “revolución del zapato” porque todos llevábamos zapatos al mismo tiempo, ¿sabes? Así que no importa lo que estabas usando.

Twitter fue usado mucho en contra de nosotros. Twitter también fue la razón por la cual cientos de personas fueron arrestadas en toda la región del Golfo. Así que puedes llamarlo una revolución Twitter si quieres, pero eso no es necesariamente algo positivo, porque también revolucionó la forma en que las personas censuran y vigilan el contenido, cómo se *trolea* a la gente por Internet.

Twitter amplificó las voces de los ciberacosadores que ponen en riesgo la vida de las personas LGBTI y también las voces prominentes durante la Primavera Árabe. Así que es muy importante que entendamos el contexto. Íbamos a utilizar cualquier medio a nuestro alcance para hacer esto posible, ya fuera una tecnología tan simple como el SMS o bien el correo electrónico. Recibí mucha más información por correo electrónico que por Twitter. Las personas que se sentían más cómodas compartiendo videos personales, compartían videos de gente siendo disparadas y

se preguntaban: “¿Por dónde podemos difundir esto?” Y no necesariamente sucedía solo en Twitter.

Hubo una guerra de desinformación. Había *trols* a favor del régimen que decían: “Oh, este video en realidad fue tomado en Yemen”, cuando no lo era, o “Este video fue tomado en los 90”, cuando no lo era, o algunas veces personas del extranjero retwitteando información incorrecta. ¿Cómo verificamos la información? ¿Cómo publicamos información pero de una manera ética sin exponer la identidad de alguien en contra de su voluntad? ¿Cómo respetas el espacio personal de la gente? No se trataba solo de personas contra el gobierno. También se trataba de ética. También se trataba de aprender cuáles son los límites y cuán personal es este conflicto.

Henry Jenkins: Algunos han visto los movimientos de la Primavera Árabe como un gran avance, algunos como contratiempos. ¿Cómo evaluarías el presente?

Esra'a Al-Shafei: Creo que es un gran avance en el sentido de que todos nos sentimos mucho más comprometidos y todos vemos la importancia de comprometernos. Diciéndoles a los miembros de la comunidad LGBTI: “Sed escuchados. Ya no tenemos que escondernos más”. Diciéndoles a las personas pertenecientes a minorías étnicas y religiosas que si no nos levantamos ahora, esto seguirá sucediendo. Estamos más preparados. Quizás estos movimientos ya no serán arrebatados por otras fuerzas más preparadas para aprovechar el caos. Ahora somos un poco más conscientes de cómo organizarnos, con la esperanza de que la próxima vez que ocurra algo así, nos lleve a un mayor progreso.

Henry Jenkins: ¿Qué mantiene vivo el espíritu de esa lucha?

Esra'a Al-Shafei: La diversidad de contenido. Mucha gente ha recurrido a las películas, mucha gente ha recurrido a la música. La música en el Oriente Medio siempre ha sido una herramienta muy importante para la defensa de la justicia social, porque es una manera tan sutil pero poderosa de hacer oír tu voz y, al mismo tiempo, invitar a otras personas a tu causa de una manera muy creativa e interactiva

Una de las plataformas que tenemos se llama MidEasTunes.com. Y es básicamente una plataforma para músicos *underground* e independientes del Medio Oriente y África del Norte que usan la música como una herramienta para la defensa social. Muchas de estas personas han sido encarceladas o viven en el exilio. Muchos de ellos han experimentado censura.

Mucha gente de aquí habla de los blogs como una herramienta muy importante. Pero yo diría que la música es mucho más poderosa. Es mucho más difícil censurar y es mucho más fácil que se haga viral.

Estaba escuchando hip-hop hecho por minorías religiosas hablando de sus experiencias, que no era algo que antes me interesase demasiado. Eso me hizo comprender el verdadero poder y el impacto de lo que la música puede hacer para cambiar la forma de comunicarnos entre nosotros sobre las luchas de cada uno y esto puede ser en tantos idiomas como deseos. Tenemos música en árabe, kurdo, farsi, turco y es algo que realmente nos une de una manera única. Y no es solo el cliché de “Reunámonos todos y compartamos algo” sino que es realmente mucho más profundo que eso.

La música amplifica nuestras voces de una manera que la tecnología normal y corriente no puede lograr. En las páginas web y las aplicaciones que creamos

muchas veces estás predicando a los conversos. Las personas que te siguen en Twitter lo hacen porque más o menos están de acuerdo contigo. Y por lo tanto sigues creando el mismo contenido para las mismas personas. Pero con la música, vas a un evento y puede que a nadie más le importe ese tema concreto, incluso algo tan importante como la política de género. ¿Cuántos músicos de hip-hop tenemos saliendo de Egipto que son mujeres que llevan el hiyab y cantan canciones de metal? Es algo que muchas personas no asocian juntas. Hay muchos músicos de metal que son mujeres. Estamos muy cabreadas y esta es una muy buena manera de desahogarnos.

Henry Jenkins: ¿Puedes hablar sobre cómo la cultura *gaming* también se convirtió en una herramienta política?

Esra'a Al-Shafei: Sí. Una de las plataformas que administramos es para personas LGBTI en la región. No hay ningún lugar a donde ir para hablar sobre nuestra identidad, ya que es precisamente eso lo que se nos niega. Creamos muchas campañas de defensa, pero sabemos que no vamos a ganar los derechos LGBTI a corto plazo, probablemente ni siquiera mientras viva, para ser completamente realista. Pero al mismo tiempo, no podemos decir: “Esperemos un par de décadas, tarde o temprano alguien disfrutará de una buena vida.” Es hora de que tomemos control de nuestra propia narrativa y concretemos qué podemos hacer sin poner en riesgo nuestras vidas y las vidas de otras personas.

Concebimos una plataforma de discusión en la que podemos hablar sobre nuestras vidas cotidianas. No tiene por qué ser “Organicemos una manifestación”. Vivimos en lugares donde manifestarse es ilegal. Hay tantos lugares en los que uno no puede hacer eso sin recibir un disparo, sin ser arrestado, encarcelado o herido de gravedad o se te prohíbe salir del país, tantas y tantas consecuencias... La lista continúa. Así que no hace falta ponernos en esa situación para luchar por la justicia. No tiene que ocurrir todo en primera línea de fuego. No todo el mundo está listo para hacer eso.

Pero cuando creamos esta plataforma de debate, nuestro problema número uno eran los *trols*. Los ciberacosadores se estaban multiplicando como insectos a través de Internet. ¿Cómo nos seguimos comunicando entre nosotros sin que sea en público y sin que esté en un lugar que pueda comprometer tu identidad o tu comunidad? Creas un tema, algo así como: “Mi compañero sospecha que soy homosexual. Están amenazando con reportarme. Perderé mi trabajo”. Situaciones normales a las que las personas se enfrentan a diario. Y, una vez que compartes una experiencia o un consejo que otras personas piensan que es útil, votan y obtienes más puntos. Y luego, según la cantidad de puntos que obtienes, desbloqueas más y más funciones en la plataforma que ni siquiera sabías que existían.

Cuando inicias la sesión por primera vez, no sabes que hay una sala de chat. Pero una vez que alcanzas, por ejemplo, 2.000 puntos, te decimos: “Felicidades, la comunidad piensa que eres guay, ya puedes unirte a nuestra sala de chat”. Y se vuelve difícil infiltrarte en esos espacios privados donde puedes ir a hablar sobre temas más íntimos o temas que son tabú en el Oriente Medio. Puedes hacerlo sin tener tanto miedo de que alguien se infiltre, porque sabes que todos pasaron una cantidad significativa de tiempo siendo miembros que apoyan a la comunidad y que tienen un estado verificado. Y una vez que tengas aún más puntos, tú, por ejemplo, puedes crear tu propia sala de chat que puede ser completamente privada y puedes invitar a quien quieras. Y eso hace que sea realmente difícil para los *trols*, porque eludir esos sistemas se vuelve realmente agotador. Si eres un homófobo e intentas

amenazar la vida de otras personas, tienes que decir cientos, si no miles, de cosas realmente buenas sobre las personas LGBTI.

Henry Jenkins: Bueno, tal vez eso cambie tu actitud en algún momento del camino.

Esra'a Al-Shafei: Eso es verdad. Y hemos tenido mucha gente que nos ha dicho eso. Dijeron: “Realmente me identifico con lo que mucha gente ha estado compartiendo. Aunque no soy queer, me enfrento a muchos de esos problemas personales”. Y tenemos muchos hermanos de personas homosexuales que vienen y dicen: “Dios mío, mi hermano es gay. ¿Cómo lo arreglo?” y la gente de allí habla sobre sus experiencias y les contestan: “Eso no es algo que puedas arreglar” y luego estas personas tienden a quedarse. Y en lugar de decir: “¿Cómo arreglo a mi hermano?”, La conversación se convierte en “¿Cómo puedo ser un mejor aliado de mi hermano?”. Durante los últimos siete años no hemos tenido acosadores ni *trols* en este ámbito privado. Realmente ha funcionado muy bien para nosotros.

La gente siempre piensa que las cosas tienen que construirse en Silicon Valley o en Nueva York o en occidente y luego hay que exportarlas al resto del mundo porque no entendemos cómo lidiar con esos problemas de manera innovadora. Pero entre tú y yo, ¡les estamos machacando! A veces, las personas deberían mirar hacia el Oriente Medio, América Latina y Europa del Este para encontrar información e innovación. Cuando pienso en la innovación, ya no pienso en los EE. UU. Quiero decir, están todas estas cosas bonitas voladoras y los Teslas y esas cosas. Pero cuando realmente se habla de la innovación a un nivel humano más profundo, en realidad la encontramos donde las personas sufren violaciones de los derechos humanos y siguen adelante a pesar de las adversidades en estas sociedades tan opresivas y represivas. Y si nosotros logramos hacer eso, todos los demás obviamente también pueden. A veces quedamos impactados por la falta de innovación y tecnología cívica cuando miramos hacia los EE.UU., porque todavía habláis de votar, manipulación y de noticias falsas y, todo esto, no es nada nuevo para nosotros.

Henry Jenkins: Una de las cosas que hacemos en nuestros talleres de imaginación cívica es pedirles a las personas que compartan las historias que los inspiran. Claramente eres alguien con una enorme esperanza, teniendo en cuenta todas las cosas contra las que estás luchando, entonces, ¿de dónde viene tu inspiración?

Esra'a Al-Shafei: Son muchas cosas. Me siento realmente inspirada por cómo ciertas comunidades, como los kurdos, por ejemplo, han podido amplificar sus voces de una manera tan interesante a lo largo de estos años: a través de películas, a través de podcasts, tratando de entender cómo luchar por su historia en internet, vayan donde vayan.

Ese es el tipo de cosas que veo que a mucha gente les cuesta. ¿Cómo educas a la gente? ¿Cómo podemos incrementar la información en línea? Y por supuesto, de vuelta a casa, realmente viendo cómo personas tan vulnerables como los trabajadores migrantes están usando la comunicación digital para luchar por sus compañeros que sufren tráfico humano, esclavitud sexual y violaciones laborales a diario y arriesgando su vida yendo por ahí tomando videos y subiéndolos a YouTube, sin ni siquiera saber leer y escribir, enfrentándose a años y años en prisión, o en Arabia Saudí, flagelación, o aún peor, decapitación. Y eso es por lo que las personas pasan solo para ser escuchadas.

Lo que yo tengo que afrontar no es nada en comparación con lo que estas otras comunidades están afrontando; cómo han arriesgado sus vidas para hacer oír sus voces. Así que creo que es importante para nosotros continuar presionando,

luchando por nuestra dignidad y luchando por tomar el control de nuestras propias voces en línea y no esperar a que otras personas hablen en nuestro nombre, porque esa voz es nuestra y nos la hemos ganado. Lo único que la gente puede hacer aquí por ahora es, como mínimo, escucharlos. Las personas literalmente han arriesgado sus vidas para ser escuchada, así que eso es todo lo que pedimos.

Henry Jenkins: Entonces, ¿existe la visión de un mundo mejor por el que estás luchando o solo luchas para sobrevivir?

Esra'a Al-Shafei: Sí, sería un mundo en el que podamos responsabilizar fácilmente a las personas poderosas de manera efectiva, porque estamos cansados de que cada vez que uno vaya y plantee un problema con alguien, que esa persona esté por encima de la ley, ya sea Ivanka Trump o, en nuestro caso, los dictadores. Si nos detenemos, esto continuará sucediendo. Lo vemos en toda Europa, los corruptos se salen con la suya en muchos casos, e incluso en Australia, las personas siguen sin ser castigadas por las cosas horribles que hacen con los refugiados. Tenemos que exigir responsabilidad a las personas por las injusticias que cometan, porque en el momento en que dejamos de hacer eso, comenzamos a crear un mundo que ya no podremos soportar.

Henry Jenkins: ¿Cómo son de frecuentes los problemas de acceso? Por ejemplo, la gente joven que no tiene acceso a Internet, la tecnología, el tiempo y el espacio para explorar algunas de las comunidades positivas en línea que has mencionado.

Esra'a Al-Shafei: En el Golfo, tenemos una tasa de acceso muy alta. Solo en Bahréin, más del 90 por ciento de la población está conectada a internet. Lástima que solo seamos seis personas... no, no, estoy bromeando. No somos tan pocos. En la última década, hemos agregado cientos de miles de personas a Internet. Seguimos y seguimos creciendo. Las personas que no tienen acceso recurren a la música por ejemplo, porque no importa si tienes acceso, no importa si eres un analfabeto, solo con presentarse es una manera realmente poderosa de conectar con estos problemas sin necesariamente tener que estar en línea. Y las películas son otro tema. Es posible que las personas no tengan acceso inmediato a Internet, pero aún así pueden enviarse películas entre sí. Pueden grabar videos unos de otros.

Incluso si no tienes acceso personal a internet, siempre hay bibliotecas, cibercafés y muchos otros lugares. Cuando vas a Yemen, por ejemplo, no muchas personas tendrían acceso en su casa, pero hay cibercafés en todas partes donde puedes usar Internet y encontrar mucha información de este tipo.

Henry Jenkins: ¿Con seguridad?

Esra'a Al-Shafei: No, no de forma segura, no hay nada seguro para nosotros. Puedes caminar por las calles y solo pasar por una manifestación, eso tampoco es seguro. Si eres una persona curiosa y estás tratando de encontrar información política, realmente no hay una manera segura de hacerlo con o sin conexión, porque si no estás conectado, vas a tener que ir a una manifestación y escuchar los discursos y luego te dispararán. Según como, es más seguro usar cibercafés.

Se trata de comunicar los peligros de una manera muy directa. Incluso con la plataforma LGBTI, por ejemplo, antes de dejar un mensaje privado, te avisa: "Por cierto, ¿sabes que vas a arriesgar tu vida al hacer esto?" Porque no hay forma de que podamos decir: "Esto es 100 por cien seguro". No existe tal cosa. No importa cuánto creas en la plataforma, no importa cuánto inviertas en auditorías de seguridad, nunca vas a llegar a ese nivel. Actualmente, las plataformas más grandes

están gastando miles de millones de dólares en seguridad, y aún están siendo hackeadas a diario.

Así que lo más importante es garantizar que las personas no usen estas herramientas con la ingenuidad de que no habrá consecuencias, porque eso es lo que nos metió en líos cuando teníamos 16 años y pensábamos: “No pasa nada. Jeeves nos dejará hacer esto.” Pero para nosotros, la dura realidad fue más bien: “Mirad a vuestros compañeros y otros blogueros, todos ellos están siendo encarcelados y sus casas han sido saqueadas; y, por cierto, ¿sabes qué?, tu eres el siguiente”. Realmente tenías que asegurarte de que cuando invitabas a las personas a participar en una plataforma, entendiesen que también podrían estar en esa posición.

Y mientras sean conscientes de ello y sigan usándolo, entonces depende de ellos. No podemos evitar que lo hagan. Pero tampoco podemos incentivarlos sin que entiendan muy bien lo que eso podría significar para su vida personal. Si administras un sitio web y alguien es asesinado, eso no es algo fácil de superar. Y es realmente traumatizante tener que construir algo con el conocimiento de que le costó la vida a alguien.

Yo vivo en este país. Obviamente quiero lo mejor para él. Y lo podemos lograr simplemente haciendo lo que podamos hoy, cada día le das una vuelta más de tuerca y todos los días te esfuerzas cada vez más, a pesar de las canas, las noches de insomnio y las situaciones espeluznantes; sabes, es realmente agotador, porque hay muchos días en los que uno sí desea apagarlo todo. Y va a ser una batalla cuesta arriba. Simplemente tienes que entrenar tus piernas.

## Conclusion

Muchos asistentes a *Digital Media and Learning Conference* entraron en esa sala un poco traumatizados por los eventos que habían remodelado la política estadounidense en los últimos años, con muchos de los paneles centrados en temores y ansiedades que teníamos sobre los riesgos de hacer política en línea y la ética de animar a nuestros estudiantes a participar en la cultura digital en general. Algunos habían culpado a la alfabetización mediática por alentar el cinismo sobre los medios predominantes, hundiéndonos más profundamente en un mundo posverdad, y algunos sintieron que poco o nada podía hacerse dado lo “roto” que estaba el gobierno estadounidense en la era de Donald Trump. Esra'a Al Shafei nos ofreció una narrativa diferente: la de una joven que se enfrentó a los censores del gobierno en su adolescencia, que había aprendido a programar para desarrollar las plataformas que ella y su comunidad necesitaban para enfrentarse a algunos de los gobiernos más represivos del mundo y que se había convertido en una emprendedora cultural y activista política mientras construía y defendía comunidades donde se fomentaban las voces de las minorías y se escuchaban perspectivas alternativas. Mostró una gran valentía, resistencia, visión y humor, frente a luchas mucho más grandes a las que nos enfrentamos en nuestras propias escuelas. Y ella nos ofreció un modelo de lo que podría ser la cultura y la política participativa; uno que aprendió lo que podía de los ámbitos de la música popular y los videojuegos, incluso cuando dirigió esos recursos y prácticas hacia el cambio social.

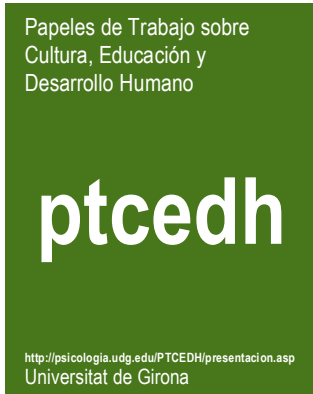
Hubo silencio en la sala durante la mayor parte de la conversación, mientras la gente se inclinaba hacia adelante en sus asientos para aprender lo que podían de esta joven árabe. Como educadores, nos preguntamos cómo podríamos haber ayudado a una niña de 16 años que estaba siendo censurada por su gobierno por hablar en contra de los males de su sociedad. Nos preguntamos por nuestros roles como mentores en el futuro mientras ayudamos a jóvenes activistas en nuestras aulas que luchan contra la NRA (Asociación Nacional del Rifle), que se enfrentan a amenazas de deportación como inmigrantes y refugiados, que se han enfrentado a la violencia policial racializada en sus comunidades, que defienden los derechos reproductivos, la justicia económica o la protección del medio ambiente.



Las principales innovaciones en los medios cívicos y la resistencia política, nos recordó Esra'a, no vinieron de Norteamérica o Europa occidental, sino de África, Medio Oriente, América Latina o Asia, países que tienen una larga historia de luchas por los derechos humanos frente a la opresión gubernamental. Sobre todo, nos mostró el valor de desdibujar las líneas entre la cultura participativa y la política: crear un espacio donde los jóvenes puedan encontrar su voz y forjar sus comunidades en torno a intereses comunes, donde los primeros pasos parecen ser de bajo riesgo porque están vinculados al humor, la música, los juegos u otras cosas que forman parte de las vidas cotidianas de los jóvenes. Estos formatos populares pueden alcanzar e involucrar a jóvenes que aún no son "miembros de la comunidad", que pueden estar pensando en términos políticos por primera vez y estos formatos constituyen contenido que se puede difundir en lugares donde las publicaciones de blogs y tweets más abiertamente políticos no alcanzarían. Las fuertes conexiones que surgen en dichas comunidades mantienen las luchas activas frente a las dificultades y la decepción, mientras que la comunidad asume la responsabilidad ética de proteger a sus miembros, ayudarlos a anticipar riesgos e identificar soluciones a problemas compartidos. Al Shafei ejemplifica un modo de pensar que no aísla lo que ocurre en línea de lo que sucede en otra parte de la cultura. De forma muy similar a los jóvenes activistas que mi equipo de investigación ha estado siguiendo en los Estados Unidos, ella y sus contemporáneos están cambiando el mundo por todos los medios necesarios.

## REFERENCIAS

- Al Shafei, E. & Melissa, T. (2017). It's About Human Rights: Social Media Platforms Must Safeguard Citizen-Generated Content. Retrieved from [https://www.huffingtonpost.com/entry/its-about-human-rights-so\\_b\\_9300036.html](https://www.huffingtonpost.com/entry/its-about-human-rights-so_b_9300036.html)
- Couldry, N. (2010). *Why Voice Matters: Culture and Politics After Neoliberalism*. London: Sage.
- Elsayd, Y. (2018) *Modes of Cultural Resistance Post-Arab Spring: Humor, Music and the Making of A New Digital Identity*, Doctorial Dissertation, Annenberg School of Communication and Journalism, University of Southern California.
- Jenkins, H., Shresthova, S., Gambler-Thompson, L., Kligler-Vilinchik, N., & Zimmerman, A. (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. New York: New York University Press.



# Do we still believe that networked youth can change the world? A response

James Gee

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

## Author

James Paul Gee

Mary Lou Fulton Presidential Professor of Literacy Studies

Regents' Professor

Universidad Estatal de Arizona

correo-e: [james.gee@asu.edu](mailto:james.gee@asu.edu)

## Paper

Jenkins, H. (2018). Do we still believe that networked youth can change the world? A response. *Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano*, 14(3), 21-29 (spanish versión pp. 30-38).

[http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/menu\\_articulos.asp](http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/menu_articulos.asp)

## Introduction

The editors of this journal asked me to write a response to Henry Jenkins' interview with the remarkable activist Esra'a Al Shafei. Al Shafei is someone who risks her freedom and even her life to engage with identities and endeavors that are, in her society, violently suppressed. As she says in the interview, she and her colleagues are "kicking ass", innovating in ways that have a lot to teach us in the United States (where I work).

There is little of any importance that I can teach Al Shafei and much that she has to teach me. Thus, this response will be restricted, for the most part, to the U. S. context of Henry Jenkins' interview. This context is the currently popular participation-connection framework on new digital media (Ito, et al. 2009; Ito, et al. 2013; Jenkins 2006; Jenkins, et al. 2008; Jenkins, et al. 2009; Jenkins, Ito, & Boyd 2016; Jenkins, et al. 2018; Shirky 2008, 2010). The situation in the United States, and many other countries, is not (yet) as violent as in some other countries. Nonetheless, participation and connection give people purpose, mattering, and meaning and when people lose a sense of these things—as so many people have today in the U. S. and across the world due to massive inequality (Stiglitz 2013)—they die, in heart and mind, slowly, but surely.

## Participation and Connection

The participation/connection literature has offered many important examples of young people engaged in prosocial learning and activist enterprises via digital media. However, there are a great many people engaged with less prosocial causes, such as nativism, racism, white supremacy, religious fanaticism, terrorism, authoritarianism, political manipulation, and sales pitches who are often themselves quite adept at digital media. And, arguably, they are sometimes more successful in terms of impact on the world.

The use of digital media for good and bad today raises deep issues about power in the modern world, issues that we have just begun to unravel. If we really want to understand power, institutions, and forms of emergent organization that can compete with or even threaten institutions, we need to study how both “good” and “bad” people make use of digital media, what successes and failures they have had, and even how we should adjudicate “good” and “bad” in the first place.

It is a commonplace (though one often ignored) that digital media and the sorts of participation and connections to which they give rise have no pre-determined effects—good or bad—apart from the contexts in which they are used. The same is true of other technologies, including literacy (Gee 2015). What is important is not the commonplace claim, but the reasons for it. One key reason that the effects of digital media are so context-sensitive is that digital media—just like print and other technologies—tend to supplement and enhance capacities, beliefs, values, and norms that are already present before they are introduced (Toyama 2015). They do not, in general, by themselves replace old entrenched capacities, beliefs, values, and norms and create new better ones. Sometimes in our rush to understand new technologies, we have not studied pre-existing capacities, values, and norms enough and how to change them and create a better ground in which new technologies can function for good.

When we talk about people’s capacities, values, and norms we face the issue of the “nature” of human beings. Humans, like other creatures, learn, think, and thrive better under some circumstances than they do under others (Gazzaniga 1988). They cannot learn and thrive in any old ways (Gee 2013). This is where controversies arise over the nature of human learning. Scholars come to digital media, participation, and connection with different ideas about how humans best learn and thrive. The issues become all the more pressing when we want people to learn new capacities, beliefs, values, and norms so that our new technologies can work for good and not bad (or have no effect).

There is strong evidence that participation and connection are crucial to human beings. Long developed research on public health has shown that humans get sick in mind and body unless they feel they “matter” and “count” to others and believe that what they do can make a difference (Marmot 2004; Pickett, K. & Wilkinson 2011). This is part of human nature. This research shows clearly that any real sense of mattering is battered by inequality in a society. The greater the inequality in a society, the less people (and not just poor people) feel they count and the worse their health.

However, people can find meaning and mattering in evil causes and good ones and everything in between. They can find it in narrow silos or in broader connections. One clear issue for participation and connection is, then, not, just how many people are participating and connecting in an interest-driven group, but how well diverse groups in society are connected to each other and offer cross-group participation possibilities that can impact more widely for good. Otherwise we have no society, only interest groups. This means we also need studies of how interest-driven groups, institutions, and other social groupings and spaces do or do not interconnect into larger networks that can compose a fabric for a civil sphere and a society (or, failing that, resistance and war).

While humans deeply need and desire to matter and see meaning in their actions, it seems that many people find such mattering and meaning in “us versus them” groups and causes. This matter is now well studied in the modern literature on human evolution, biology, and neuroscience (Sapolsky 2017). This literature has important consequences for participation and connection work. While all humans have an urge to divide the world into “us vs. them”, it turns out that who they will count as “us” and “them” is not fixed, but highly context sensitive, an important fact for those who want to create diverse participatory spaces and groups (Sapolsky 2017). However, thanks to academic silos, the two areas rarely meet.

In any case, the fact that humans have a hard time extending who counts as “us” broadly (rather than narrowly) and the implications this for a global world have been long studied (Lorentz 1964; Smith 2011), especially in regard to how to create empathy for people we cannot see (for example, when we are dropping bombs on them, rather than facing them) or who are quite differently situated in the world than we are. The issue is hard, but tractable, if we focus on how the often tension-filled dynamic between groups, on the one hand, who focus on “us” narrowly in order to defend themselves from others and, on

the other hand, the need for people to broaden who counts as “us” across the board if there is to be a civil society and a public sphere.

Modern media scholars who stress participation and connection among young people, often down-play the role of adults, most certainly adult direction. They, of course, very well know and acknowledge that a great many of the devices, platforms, and media that young people interact with were designed by adults. They also know and acknowledge that these adults and the institutions of which they are a part often want to sell things, surveil us, or push an ideological, cultural, or political agenda.

What is less discussed is that even the popular culture products used by young people in prosocial ways were designed by adults in ways that direct attention and learning in certain ways. The design of a video game or a *Pokemon* card partially directs (guides) young people’s interactions and learning, just as do teachers in school. This could be for good, bad, or neither, but effacing such design from our discussions of youth participation and connection misses the importance of the “teaching” (by design) that is very often built into digital and social media.

Of course, young people can redesign (mod) media, but there remains the issue of teaching in the broad sense of direction by designers and design that often sets parameters for modding and riffing. And the modding and riffing, since they are design work, have built-in principles of attention management and learning in them, some of which are hold overs from the original design.

Young people are rarely left to their own devices entirely. They inherit and use the cultural products that have pre-existed them and these products use design to direct and teach. Thus, it would seem, we need to see young people as nearly always not just participating with and connecting to other young people, but also with inherited tools with “built in” affordances for knowledge, attention, and learning that interact sensitively with context. This issue takes on yet more importance when we realize that the participation and connection approach to digital media is part and parcel of a characteristic form of educational progressivism that stresses young people self-directedly immersed in rich activities and setting their own goals fairly free of adult (or “top-down”) direction and goal-setting (Gee 2013). There is, however, ample evidence—long ignored by educational progressives—that human learners of all ages do not learn best just by being turned loose to participate and connect with minor guidance.

Humans learn from experience, store the results of their experiences in long-term memory, and use these memories to imagine and simulate scenarios to prepare for action and choice in the future (Klein, Robertson, Delton 2010, 2011; Seligman, Railton, Baumeister, & Sripada 2016). Human memory is more future focused than past focused, which is why it is such an unreliable resource for veridical recall and such a powerful source for imagination (Loftus 1976; Loftus & Ketcham 1991).

There is a deep problem for any creature (like us) that learns from experience and goes on to find patterns and generalizations in that experience, something that is done best only after having had an ample amount of it. The problem is that “newbies” do not know what to pay attention to in experiences that are always filled with a great deal of “data” that must be foregrounded, backgrounded, or ignored in terms of relevance to an action or task (Gee 2013, 2015; Willingham 2009). Newbies do not know how to assess the results of their hypothesizing and actions towards goals. They do not necessarily know what is a good or bad result and how to best “go on”.

In any complicated learning, trial and error is ineffective and sometimes dangerous. Newbies need to be socialized into norms and values about how best to proceed and what are good results from learning from experience. These norms and values most often existed before the newbie came on the scene. Even modders, riffers, and innovators need a model from which to depart. All these “services” to newbies are offered by teachers and teaching in the broad sense of direction and socialization into a “way of life” from people who are more advanced and have a certain earned “top-down” authority.

We can call the norms and values about how to pay attention, how to assess what is relevant in an experience, how to go on from failure, and how to judge outcomes as good, bad, or indifferent a group’s

“appreciative system” (Schön 1983). This system is partially inherited, created through socialization, and transformed by interaction and relationships of influence, power, and teaching. Appreciative systems are the heart and soul of the “world view” of a group—often a key source of its work for good or bad—and, thus, need to be studied carefully in terms of how they arise, get enforced, change, and sometimes split groups up.

One key issue that I believe needs to be studied is this: By and large, do mixed age groups (young and old together) work better for prosocial goals, staying on task, and learning than age segregated groups? In earlier work I have argued that the answer to this question may be “yes” (Gee 2013; Gee & Hayes 2010), but the matter badly needs more study.

## **Civics and Politics**

The turn from participatory digitally-infused culture to participatory digitally-infused politics brings to the fore some key issues. Recent work has celebrated participatory politics on the part of young people involved in the Occupy Wall Street Movement, DACA, the Arab Spring, and many other much movements (Kahne, Hodgins, & Eidman-Aadahl 2016; Jenkins, et al. 2016). Yet, especially in the midst of our current world-wide turn towards nativism and authoritarian governments, these participatory movements have, as of yet, borne little fruit in terms of impact that compares to the impact dedicated right-wing minorities have displayed. As I write this the Trump administration is dismantling the entire structure of immigration policy and paths to citizenship in the United States despite all the participatory agitation people, young and old, have put into these issues.

We are told that the age of institutional politics is over, being replaced by digital participatory politics. Yet institutions and the state are making a heady come back. It still appears that governance matters and that using social media to shame “bad actors” works less well as governance than does actually governing. A Washington-based quote of unknown origin says something that is still important: “If you’re not at the table, you’re on the menu”.

Lots of civics work in the participation/connection framework relevant to the United States talks a good deal about how young people can engage as citizens in a democracy. But, the United is not a democracy. Given gerrymandering, unlimited campaign contributions, the fact that no more than 10% of Congressional districts are competitive, voter suppression, the electoral college, and the repeated studies that show that elected representatives consistently represent only the interests of the richest people who voted for them, the United States is most certainly not a democracy.

We cannot make real progress if we use words that repeat the lie of our opponents. Technically speaking the U.S. is an oligopolic plutocracy if I may coin a phrase. Note how a civics question like “How can young people participate in and impact on our democracy?” changes radically when we ask the right question: “How can young people participate in and impact on our oligopolic plutocracy?” This question would require a different approach to “civics” and, in all likelihood attract no foundation or government funding. More generally, I would argue that we need to start naming things correctly.

## **Power and Learning**

Power and politics are intimately connected to learning. There is no collaborative problem solving to be had without learning. Lots of work has been devoted to the uses and implications of new digital media for learning in and out of school.

Work on participation-connection often focuses on young people interacting in an interest-driven sphere. However, there is another way to look at the workings of interest (and mattering), not just as interactions, but as shared journeys through multiply-connected well-designed spaces (Gee 2017, Gee & Hayes 2010). Each of these spaces is replete with tools designed to aid teaching and learning.



Take as an example gamers who play the game DOTA 2 (Holmes 2016). DOTA 2 is a very complex team-based game of action and strategy. Players must know how to choose heroes to play from a pool of well over a hundred “heroes” and then form two teams of five players each. Each hero has different skills and those skills can be leveled up (improved) in different ways as the player gains experience and success in the game. DOTA 2 requires players to make a myriad of complicated and often technical choices. Players who want to get good at DOTA 2—ones whose interest is strong—can go to a large number of different websites, many of them designed by the players themselves, to gain teaching of all different sorts. This is not just informal learning; it is informal teaching. Players can even customize how they want to be taught.

There are sites with all sorts of different strategy guides, some in text form, some in videos. There are sites where players have designed tutorials for others, some of them examples of quite explicit instruction. There are sites where players can watch others play, with or without annotation or commentary. Players can go to sites where they can get a coach that will actually enter their own game and coach them. There are sites that offer advice for building up (leveling up) the skills of a hero and teach players how to think about and evaluate different choices. There are sites where players work together to “theory craft”, that is, they seek to figure out the complicated and often hidden statistical models that underlie the game and, in turn, to figure out how to make effective use of these statistics or even re-design them for better and fairer play. And there are all sorts of different forums where players can discuss the game, ask questions, share information, make suggestions, and debate different values and strategies.

This large set of related DOTA 2 sites I call an “affinity space” (Gee 2017, Gee & Hayes 2010). The whole big space is an affinity space and so are all the sub-spaces in it, just like cities in states in countries (such nesting is just how space works). An affinity space like the one built around DOTA 2 is also what Jeff Holmes (2015, 2016) calls a “distributed teaching and learning system” (Gee & Gee 2017). Across the sites, master players and more senior players guide, instruct, and collaborate with newer players. The new players, in the process, internalize the appreciative system of “real DOTA 2” players. Better yet, players can teach and mentor what they are good at, learn from others what they are not yet good at, and seek new, higher challenges to their expertise by “upping their game” through new learning and new styles of play.

The DOTA 2 distributed system of teaching and learning is but one example. Today you can hardly pick a topic that does not offer such a system. People engage in this sort of interest-and-passion-fueled teaching and learning on topics like media production, women’s health, citizen science, political activism, game design, fan fiction writing, robotics, pet care, and almost anything else you can imagine (including, on the “dark web”, how to do identity theft or be a “real jihadist”).

People enter such distributed teaching and learning systems because of an interest. They are led in the development of skills, norms, and values by those who have a passion for the domain and who have put in a great many hours of deliberate practice. Newcomers can, if they choose, remain long enough just to hone their interest or to realize they are not motivated to take the interest much further. Or they can fuel their interest into a passion, stay a lot longer, and become a “real X” who teaches/mentors what they authentically know how to do and evaluate.

In any case, even newcomers who choose not to go all the way to passion have experienced up close and personally the appreciative system of the domain and can understand and appreciate what the domain does, means, values, and why. And that is good and important learning on its own. Indeed, I would argue that young people should be mentored to sample lots of different interests and encouraged to find one or more interest to become a passion that fuels deep skills, values, and affiliation with others who have achieved mastery. Thin and thick affinity for an endeavor is what associates diverse people as they journey with others across the space of spaces that is affinity space, contracting all sorts of different relationships with different people.

Affinity spaces organized as distributed and teaching systems are ubiquitous in the modern world. However, we have always had them. The Catholicism of my youth (in the late 40s, the 50s, and the early 60s) was just such an affinity space. People with an affinity for Catholicism travelled across many different



spaces where they interacted with different people—some more commonly than others—all of whom had an interest in or passion for Catholicism. These were spaces like Catholic homes, schools, churches, clubs, the Cathedral, sports leagues, convents, rectories, monasteries, Catholic TV, Catholic social and charity events, and Catholic-focused political events. All these spaces had aspects of teaching, learning, and norming in them. Teaching and learning resided not just in the school, but was distributed across all these spaces. This affinity space was a blend of participatory interaction, designed spaces, institutions, and top-down and bottom up organization.

Old affinity spaces like Catholicism were composed mainly of real spaces. Many modern ones today are composed of a blend of real and virtual spaces—for example, affinity spaces devoted to certain types of gamers, citizen scientists, libertarians, or chicken fanciers. There are, of course, many affinity spaces devoted to bad, filled with people who are often as digitally savvy as those devoted to good. For example, the Panama Papers (Bernstein 2017; Obermaier & Obermayer 2016) brought to light an international set of spaces (real and virtual)—various banks, law offices, advisors, PR firms, off-shore tax havens, and web sites—all devoted to people with an affinity for hiding money from taxes and government. In this space, gangsters, war lords, drug dealers, business people, politicians, lawyers, bankers, consultants of all sorts, and other rich people journey through a myriad of sub-spaces that are well-designed for global tax evasion and fraud.

Why talk about affinity spaces and distributed teaching and learning systems? Why isn't talking about participation and connection enough? Think of an empty affinity space (no one is any of the spaces at the moment). Each of these is sitting there (really or virtually) with tools and resources to create certain sorts of learning, teaching, and appreciative systems. Each is like a restaurant resourced to cook certain sorts of food in a certain way, though food for the mind and action in the case of affinity spaces.

Such spaces are most often the historical product of mutual top-down and bottom-up design and organization. As people move through them they are guided/directed/taught by the tools and resources—and the practices they facilitate—available to them and, in the act, over time they transform them. But at no point are people innocent of directive frameworks and teaching as design whether done by a tool, resource, or person. It is the shared appreciative systems, skills, and identities that give fellow-travelers (some more than others) power in the sense of directed agency of a characteristic, focused, social, and socialized sort.

In the end, I argue that we need to focus on capacities, design, resources, values, beliefs, and norms and not media or even participation per se. The latter are constrained by and facilitate the former.

## **Politics and Activism**

Let me close with some remarks on politics and activism. In my view, political argumentation and activism can take four different forms: promotion, conversion, a shared journey or war. Promotion is “cheering” for “our side”. It is often crucial work that holds a group of people together, motivates them, and allows them to weather storms. But it is the sort of approach that can become “the Pope talking to Catholics”. Promotion is often composed in such a way that no one who does not already believe is going to be convinced. Indeed, convincing those who do not believe is not, in fact, the main goal of such work. When people come together in an interest-driven group to engage in promotion for their cause or identity, they face the paradox that strengthening their own identity can certainly empower them, by making them matter to each other and, perhaps, by protecting them from others, but it does not necessarily change civil society in ways that will make them safe in the long run.

Conversation involves actually trying to convince people who disagree with you and may even greatly dislike you and your views. It requires arguments that authentically take into consideration why others believe what they do and the possibility that some of your beliefs and arguments may well need more work or even modification. Conversation can actually lead to change, but it can also become a zero-sum game in which every argument becomes a situation where someone will “win” and someone will “lose”—not

always the best way to motivate people to change. What often makes conversion so difficult is that all humans are adverse to giving up—often even thinking about—their cherished beliefs, those from which they most strongly draw their identity and meaning in the world. Nonetheless, conversation can be an important goal, one too little found in academic writing in education, politics, and social science, where authors are usually cheering for their side more than they are sincerely seeking to bring someone over to that side who is not already on it.

For a shared journey approach to political argumentation and activism, I take my guidance from the work of the Iranian philosopher Abdolkarim Soroush (2000). Soroush has written a great deal about contentious issues, including politics and religion, sometimes under difficult and dangerous political conditions. Here are some remarks from an edited collection of some of Soroush's (2000) work called *Reason, Freedom, and Democracy in Islam: Essential Writings of Abdolkarim Soroush*:

Religion is sacred and heavenly, but the understanding of religion is human and earthly

We can have two visions of reason: reason as destination and reason as path. The first sees reason as the source and repository of truths. The second sees it as a critical, dynamic, yet forbearing force that meticulously seeks the truth by negotiating tortuous paths of trial and error.

... each culture must disavow certain elements of itself.

Soroush is calling for a form of political conversation that is not aimed at conversion, but, rather, at gradual, hard-won, and perhaps only partial convergence. The goal is for each participant to better understand the other participants' frameworks, arguments, beliefs, and values, as well as their own. However cherished my own claims are in a scientific, religious, political, or cultural framework, they have to be interpreted and interpretation is always social act. And, too, they have to be given new meaning in new situations where we each need to think about what are sufficient and good reasons for applying our cherished words in and to them (like "democracy"). In the end, the goal is to share a journey towards better understanding and, perhaps, some convergence in making a better world for all. We aim towards truth, but know that while truth can and should be a motivating shared destination, it is not one we frail humans will ever reach or finish.

It will be apparent to many American readers that this viewpoint is quite similar to the American pragmatism of Pierce, James, Royce, and Dewey. Soroush is well aware of this (he is well-versed on Islamic, Iranian, and British/American sources), though when he draws on English-speaking sources he prefers Popper and Quine. There are some studies of groups engaged in a shared journey dialogue across controversy and different cherished beliefs, but far too few such studies and even such groups.

And then there is war. The foundational ethical basis for dialogue is that each participant cedes each other's human right not to be coerced. There is no transcendental argument for this principle, beyond the fact that if one fails to accept it, argument has "run out" and all that we can do is fail to interact with such people and offer them resistance if we are forced to interact with them. At some point we have to cease to argue with people who will not open themselves to learning and changing when their viewpoints have the potential to harm others.

Resistance is war by another name. The goal is not any longer to promote, convert, or journey, it is to survive and over-throw. Digital media can be important here, though it is not yet clear whether digital media are more potent tools for the powerful or the weak. However, the question of how the weak fight back is the subject of history, not social media, and, thus, an important topic for another day. The United States fought one Civil War and it may yet fight another. Sometimes it comes to that.

## REFERENCES

- Bernstein, J. (2017). *Secrecy world: Inside the Panama Papers investigation of illicit money networks and the global elite*. New York: Henry Holt.
- Gazzaniga, M. S. (1988). *Mind matters: How mind and brain interact to create our conscious lives*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gee, J. P. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital media*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Gee, J. P. (2015). *Literacy and education*. New York: Routledge.
- Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World: A Framework for Becoming Human*. New York: Teachers College Press.
- Gee, E. & Gee, J. P. (2017). Games as distributed teaching and learning systems. *Teachers College Record*, 119, 1-22.
- Gee, J. P. & Hayes, E. R. (2010). *Women as gamers: The Sims and 21<sup>st</sup> century learning*. New York: Palgrave.
- Holmes, J. (2015). Distributed teaching and learning systems in *Dota 2. Well Played*, 4, 92-111.
- Holmes, J. (2016). *Video games, informal teaching, and the rhetoric of design*. Unpublished doctoral dissertation. Tempe: Arizona State University.
- Ito, M. et al. (2009). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ito, M. et al. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design*. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H. et al. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture media education for the 21<sup>st</sup> century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H., Ito, M., & Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era. A Conversation on Youth, Learning, Commerce and Politics*. Cambridge, MA: Polity Press.
- Jenkins, H., et al. (2016). *By any media necessary: The new youth activism*. New York: New York University Press.
- Kahne, J., Hodgins, E., & Eidman-Aadahl, E. (2016). Redesigning civic education for the digital age: Participatory politics and the pursuit of democratic engagement. *Theory & Research in Social Education*, 44, 1-35.
- Klein S. B., Robertson T. E., & Delton A. W. (2010). Facing the future: memory as an evolved system for planning future acts. *Memory and Cognition*, 38, 13–22.
- Klein S. B., Robertson T. E., & Delton A. W. (2011). The future-orientation of memory: planning as a key component mediating the high levels of recall found with survival processing. *Memory*, 19, 121–139.
- Loftus, E. F. (1976). *Memory: Surprising new insights into how we remember and how we forget*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Loftus, E., & Ketcham, K. (1991). *Witness for the defense: The accused, the eyewitness and the expert who puts memory on trial*. New York: St. Martin's Press.
- Smith, D. L. (2011). *Less than human: Why we demean, enslave, and exterminate others*. New York: St. Martin's Press.
- Lorenz, K. (1964). *Das sogenannte böse; Zur naturgeschichte der aggression*. Vienna: Dr. G. Borothen-Schoeler.
- Marmot, M. (2004). *The status syndrome: How social standing affects our health and longevity*. New York: Holt.
- Obermaier, F. & Obermayer, B. (2016). *The Panama Papers: Breaking the story of how the rich and powerful hide their money*. London: Oneworld.
- Pickett, K. & Wilkinson, R. (2011). *The spirit level: Why greater equality makes societies stronger*. New York: Bloomsbury.
- Sapolsky, R. M. (2017). *Behave: The biology of humans at our best and worst*. New York: Penguin.
- Schön, D.A. (1983). *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Seligman, E. P. M., Railton, P., Baumeister, R. F., & Sripada, C. (2016). *Homo prospectus*. New York: Oxford University Press.

- Shirky, C. (2008). *Here comes everybody: The power of organizing without organizations*. New York: Penguin.
- Shirky, C. (2010). *Cognitive surplus: Creativity and generosity in a connected age*. New York: Penguin.
- Soroush, A. (2000). *Reason, freedom, and democracy in Islam: Essential writings of Abdolkarim Soroush*. Oxford: Oxford University Press.
- Stiglitz, J. E. (2013). *The price of inequality: How today's divided society endangers of future*. New York: Norton.
- Toyama, K. (2015). *Geek heresy: Rescuing social change from the cult of technology*. New York: Public Affairs.
- Willingham, D. T. (2009). *Why don't students like school? A cognitive scientist answers questions about how the mind works and what it means for the classroom*. New York: Jossey-Bass.

Papeles de Trabajo sobre  
Cultura, Educación y  
Desarrollo Humano

ptcedh

<http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/presentacion.asp>  
Universitat de Girona

# ¿Aún creemos que los jóvenes conectados pueden cambiar el mundo? Una respuesta

James Gee

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

Los editores de esta revista me pidieron que escribiera una respuesta a la entrevista que Henry Jenkins le hizo a la destacada activista Esra'a Al Shafei. Al Shafei arriesga su libertad e incluso su vida comprometiéndose con identidades y proyectos que, en su sociedad, son objeto de una represión violenta. Como dice en la entrevista, ella y sus compañeros están “incordiando”, generando innovaciones de las que tenemos mucho que aprender en Estados Unidos (donde yo trabajo).

Son pocas las cosas importantes que puedo enseñarle yo a Al Shafei y muchas las que ella puede enseñarme a mí. Por ello, esta respuesta se limitará, en su mayor parte, al contexto estadounidense de la entrevista realizada por Henry Jenkins. Este contexto es el marco de participación-conexión en los nuevos medios digitales tan en boga en estos momentos (Ito, et al. 2009; Ito, et al. 2013; Jenkins 2006; Jenkins, et al. 2008; Jenkins, et al. 2009; Jenkins, Ito y Boyd 2016; Jenkins, et al. 2018; Shirky 2008, 2010). La situación en Estados Unidos y muchos otros países no es (todavía) tan violenta como en algunos sitios. Sin embargo, la participación y la conexión dan a las personas un propósito, un sentido y la sensación de importar, y cuando pierden estas cosas —como le pasa a tanta gente hoy en Estados Unidos y en todo el mundo a causa de la enorme desigualdad (Stiglitz 2013)— su mente y su corazón mueren, poco a poco pero irremediamente.

## Participación y conexión

La bibliografía sobre participación/conexión ha presentado muchos ejemplos relevantes de jóvenes que encuentran en los medios digitales una vía de entrada al aprendizaje prosocial y a causas de activismo. Sin embargo, también hay muchísima gente implicada en causas menos prosociales, como en favor de movimientos identitarios, el racismo, la supremacía blanca, el fanatismo religioso, el terrorismo, el autoritarismo, la manipulación política y en presentaciones comerciales, que muchas veces se mueven bastante bien en los medios digitales. Y, en ocasiones, obtienen mejores resultados en términos de impacto en el mundo.

El uso de los medios digitales con fines buenos y malos pone sobre la mesa interrogantes de profundo calado sobre el poder en el mundo moderno, interrogantes que acabamos de empezar a explorar. Si de verdad queremos entender el poder, las instituciones y las formas emergentes de organización que pueden competir con las instituciones o incluso amenazarlas, debemos estudiar cómo utilizan los medios digitales las personas «buenas» y «malas», qué éxitos y fracasos tienen en sus nóminas e incluso analizar cómo asignamos las etiquetas de «bueno» y «malo».

Existe la creencia común (generalmente ignorada) de que los medios digitales y los tipos de participación y conexiones que propician no tienen efectos predeterminados —buenos o malos— fuera del contexto en el que se utilizan. Y lo mismo vale para otras tecnologías, como la alfabetización (Gee 2015). Lo importante no es la creencia común, sino las razones que hay detrás. Uno de los principales motivos por los que los efectos de los medios digitales están tan vinculados al contexto es que dichos medios (al igual

que la impresión y otras tecnologías) tienden a complementar y reforzar capacidades, creencias, valores y normas presentes antes de su introducción (Toyama 2015). En general, no sustituyen por sí solos capacidades, creencias, normas y valores enraizados por otros mejores. A veces, nuestro afán por entender las nuevas tecnologías nos ha llevado a no estudiar suficientemente capacidades, creencias, normas y valores preexistentes, y cómo cambiarlos y crear una mejor base que permita utilizar las nuevas tecnologías para hacer el bien.

Cuando hablamos de las capacidades, los valores y las normas de las personas nos enfrentamos a la cuestión de la «naturaleza» de los seres humanos. Los humanos, como otros seres vivos, aprenden, piensan y se desarrollan mejor en unas circunstancias que en otras (Gazzaniga 1988). No pueden aprender y desarrollarse con paradigmas antiguos (Gee 2013). Y aquí es donde surgen las controversias en torno a la naturaleza del aprendizaje humano. Los académicos se acercan a los medios digitales, la participación y la conexión con diferentes ideas sobre cómo aprenden y se desarrollan mejor los humanos. Estas cuestiones son todavía más acuciantes cuando queremos que las personas aprendan nuevas capacidades, creencias, valores y normas para que nuestras nuevas tecnologías sirvan para hacer el bien y no el mal (o no tengan efecto alguno).

Existen evidencias claras de que la participación y la conexión son fundamentales para los seres humanos. Investigaciones prolongadas sobre salud pública han puesto de manifiesto que los humanos enferman, mental y físicamente, a menos que sientan que «importan», que los demás los «tienen en cuenta» y que crean que lo que hacen puede marcar la diferencia (Marmot 2004; Pickett, K. y Wilkinson 2011). Forma parte de la naturaleza humana. Este estudio muestra claramente que cualquier sensación real de importar es vapuleada por la desigualdad en una sociedad. Y a mayor desigualdad en una sociedad, menos personas (y no solo personas pobres) sienten que cuentan y peor es su salud.

Sin embargo, las personas pueden encontrar sentido y la sensación de importar en causas malas, en causas buenas y en todo el espectro a medio camino entre unas y otras. Pueden encontrarlo en grupos reducidos y en conexiones más amplias. Al pensar en la participación y la conexión, hay una cuestión clara: no basta con fijarse en cuántas personas participan y conectan en un grupo de interés concreto, sino que hace falta analizar cómo están conectados entre sí grupos diversos dentro de una sociedad y qué posibilidades hay de una participación intergrupual que permita ampliar el impacto positivo. De lo contrario, no tenemos sociedad, solo grupos de interés. Por lo tanto, también necesitamos estudios que exploren la existencia o ausencia de interconexiones entre grupos de interés, instituciones y otras agrupaciones y espacios sociales con el objetivo de formar redes más amplias capaces de crear el tejido de una esfera cívica y una sociedad (o, en su ausencia, de resistencia y guerra).

Si bien los humanos tenemos una profunda necesidad y deseo de importar y ver sentido en nuestras acciones, parece que mucha gente lo encuentra en grupos y causas que contraponen el nosotros y el ellos. Esta contraposición está ahora bien estudiada en la bibliografía moderna sobre evolución humana, biología y neurociencia (Sapolsky 2017). Esta bibliografía tiene implicaciones importantes para el trabajo sobre participación y conexión. Aunque todos los humanos tenemos la necesidad imperiosa de dividir el mundo entre «nosotros» y «ellos», resulta que lo que cuentan como «nosotros» y como «ellos» no es fijo, sino que depende en gran medida del contexto, una constatación importante para aquellos que quieren crear espacios y grupos de participación diversos (Sapolsky 2017). Sin embargo, gracias a los compartimentos estancos del mundo académico, las dos áreas casi nunca se encuentran.

En cualquier caso, el hecho de que a los humanos les cueste entender el «nosotros» en un sentido amplio (en lugar de restrictivo) y las implicaciones de esta tendencia para un mundo global han sido objeto de estudio desde hace mucho tiempo (Lorentz 1964; Smith 2011), sobre todo para tratar de encontrar la forma de crear empatía hacia las personas que no vemos (por ejemplo, cuando les lanzamos bombas en lugar de sentarnos cara a cara) o cuya situación en el mundo es diferente de la nuestra. El tema es complicado, aunque abordable, si nos centramos en la dinámica entre grupos, a menudo marcada por una alta tensión: por un lado, fijándonos en quiénes tienen una comprensión restrictiva del «nosotros» para defenderse de los demás y, por el otro, en la necesidad de ampliar quién forma parte del «nosotros» si queremos que exista una sociedad civil o una esfera pública.



Los académicos especializados en medios modernos que más énfasis hacen en la participación y la conexión entre jóvenes a menudo quitan importancia al papel de los adultos, especialmente la dirección marcada por los adultos. Evidentemente, saben perfectamente y así lo reconocen que muchos de los dispositivos, plataformas y medios con los que interactúan los jóvenes han sido diseñados por adultos. También saben y así lo reconocen que dichos adultos y las instituciones de las que forman parte quieren vendernos cosas, vigilarnos o imponer una agenda ideológica, cultural o política.

Se habla menos en cambio del hecho de que incluso los productos de cultura popular utilizados por jóvenes de formas prosociales han sido diseñados por adultos de un modo que dirige la atención y el aprendizaje por determinados caminos. El diseño de un videojuego o una tarjeta *Pokemon* dirige (guía) parcialmente las interacciones y el aprendizaje de los jóvenes, al igual que los profesores en la escuela. Puede dirigirlo para bien, para mal o con un efecto neutro, pero si obviamos dicho diseño de nuestros debates sobre la participación y conexión juveniles pasamos por alto la importancia de la «enseñanza» (a través del diseño), tan habitual en los medios sociales y digitales.

Evidentemente, los jóvenes pueden rediseñar (adaptar) los medios, pero continuamos teniendo la cuestión de la enseñanza en el sentido amplio de la dirección marcada por los diseñadores y un diseño que a menudo establece unos parámetros para adaptar y hacer variaciones. Y tanto las adaptaciones como las variaciones, en tanto que trabajo de diseño, incorporan unos principios de gestión de la atención y de aprendizaje, algunos de los cuales heredados del diseño original.

Pocas veces se deja a los jóvenes abandonados a su suerte. Heredan y utilizan los productos culturales que existían antes que ellos y dichos productos usan el diseño para dirigir y enseñar. Así pues parece que debemos imaginarnos casi siempre a los jóvenes no solo participando y conectando con otros jóvenes, sino también con herramientas heredadas que incluyen *affordances* sobre conocimiento, atención y aprendizaje, con una interacción sensible al contexto. Esta cuestión cobra todavía más importancia cuando tomamos consciencia de que la aproximación de participación y conexión a los medios digitales es una expresión característica de progresismo educativo que aboga por la importancia de tener jóvenes implicados en actividades de gran calado por iniciativa propia y por la fijación de objetivos prácticamente sin la guía de los adultos (o modelo de arriba abajo) (Gee 2013). Existen, no obstante, bastantes pruebas —ignoradas durante mucho tiempo por los defensores de las corrientes educativas progresistas— de que los humanos de todas las edades no aprenden mejor por el simple hecho de poder participar y conectar con un nivel mínimo de dirección.

Los seres humanos aprenden de la experiencia, guardan los resultados de sus experiencias en la memoria a largo plazo y utilizan estos recursos para imaginar y simular escenarios con el objetivo de prepararse para actuar y elegir en el futuro (Klein, Robertson, Delton 2010, 2011; Seligman, Railton, Baumeister y Sripada 2016). La memoria humana está mucho más enfocada al futuro que al pasado, razón por la cual es una fuente poco fiable de recuerdos verídicos y, en cambio, una herramienta extraordinaria para todo lo relacionado con la imaginación (Loftus 1976; Loftus y Ketcham 1991).

Todos los seres vivos (como nosotros) que aprenden de la experiencia y extraen patrones y generalizaciones a partir de dicha experiencia se enfrentan a un problema de gran magnitud, ya que este comportamiento solo da buenos resultados cuando se han acumulado muchas experiencias. El problema es que los «principiantes» no saben a qué deben prestar atención en experiencias siempre repletas de «datos» que deben priorizarse, minimizarse o ignorarse según su relevancia para la acción o la tarea en cuestión (Gee 2013, 2015; Willingham 2009). Los principiantes no saben cómo evaluar los resultados de las hipótesis y acciones encaminadas a alcanzar sus objetivos. No siempre saben qué es un buen resultado o un mal resultado y cuál es el mejor camino a partir de ese punto.

En los aprendizajes complejos, el ensayo y error es un método ineficaz y a veces peligroso. Los principiantes necesitan familiarizarse con normas y valores que les indiquen por dónde seguir y qué se consideran buenos resultados al aprender de la experiencia. En la mayoría de los casos, estas normas y valores existían antes de que el principiante entrara en escena. Incluso los que adaptan, crean variaciones e innovan necesitan un modelo para usar como punto de partida. Todos estos «servicios» son

ofrecidos a los principiantes por profesores y por la enseñanza entendida en un sentido amplio, como un proceso de descubrimiento y familiarización con una «forma de vida» de la mano de personas más avanzadas o que se han ganado una cierta autoridad para guiar de «arriba abajo».

Las normas y los valores sobre cómo prestar atención, cómo valorar qué es relevante en una experiencia, cómo levantarse después de un fracaso o cómo clasificar un resultado como bueno, malo o indiferente constituyen lo que llamamos el «sistema apreciativo» de un grupo (Schön 1983). Este sistema es parcialmente heredado, creado a través de la socialización y transformado por la interacción y las relaciones de influencia, poder y enseñanza. Los sistemas apreciativos son el corazón y el alma de la «visión del mundo» de un grupo —a menudo la clave para que trabaje para hacer el bien o el mal— y, en consecuencia, requieren de un estudio detallado, analizando cómo surgen, cómo se imponen, cómo cambian y a veces cómo se separan en otros grupos.

Una de las cuestiones que, a mi juicio, debería estudiarse es esta: en general, ¿los grupos con personas de diferentes edades juntas son más efectivos al trabajar en favor de objetivos prosociales, seguir su camino y aprender que los grupos con segregación por edades? En algunos de mis trabajos he argumentado que la respuesta podría ser un sí (Gee 2013; Gee y Hayes 2010), pero es un tema que debe estudiarse muchísimo más.

### **Los movimientos cívicos y la política**

El paso de la cultura participativa conectada a la política participativa conectada pone sobre la mesa algunas cuestiones clave. Trabajos recientes han celebrado la política participativa protagonizada por jóvenes implicados en los movimientos Occupy Wall Street, DACA y la primavera árabe (Kahne, Hodgins y Eidman-Aadahl 2016; Jenkins, et al. 2016), entre muchos otros. Sin embargo, en un contexto marcado por el giro mundial hacia las corrientes identitarias y los gobiernos autoritarios, estos movimientos participativos de momento han dado pocos frutos si comparamos su impacto con el obtenido por grupos minoritarios de derechas. Mientras escribo estas líneas, la administración Trump está desmantelando toda la estructura de la política migratoria y las vías para obtener la ciudadanía en Estados Unidos pese a todas las iniciativas participativas impulsadas por jóvenes y no tan jóvenes.

Nos dicen que ha terminado la época de la política institucional, que desaparece sustituida por la política participativa digital. No obstante, lo cierto es que las instituciones y el estado están volviendo con fuerza. Parece que la gobernanza importa todavía y que el uso de las redes sociales para denunciar a «actores malos» es un método de gobernanza que no funciona tan bien como gobernar. Nos han llegado de Washington unas palabras de fuentes desconocidas, pero que dicen algo importante: «Si no estás en la mesa, estás en el menú».

Muchas iniciativas cívicas dentro del marco de participación/conexión relevantes en Estados Unidos hablan reiteradamente de cómo los jóvenes pueden implicarse como ciudadanos en una democracia. Pero Estados Unidos no es una democracia. A la luz de los donativos ilimitados y fraudulentos a las campañas electorales, el hecho de que solo exista una disputa real en el 10 % de los distritos congresuales, la supresión de votantes, el colegio electoral y los estudios que demuestran una y otra vez que los representantes electos representan solo los intereses de los más ricos que les han votado, podemos decir que Estados Unidos no es una democracia.

No conseguiremos avanzar de verdad si usamos palabras que repiten las mentiras de nuestros oponentes. Técnicamente, Estados Unidos es una plutocracia oligopólica si se me permite acuñar este término. Una pregunta de carácter cívico como esta «¿Cómo pueden los jóvenes participar e influir en nuestra democracia?» cambia radicalmente cuando la formulamos correctamente: «¿Cómo pueden los jóvenes participar e influir en nuestra plutocracia oligopólica?». Esta pregunta requeriría un enfoque distinto a la noción de movimiento «cívico» y seguramente no atraería adeptos ni financiación gubernamental. En general, soy de la opinión que deberíamos empezar a llamar las cosas por su nombre.

## El poder y el aprendizaje

El poder y la política tienen una estrecha conexión con el aprendizaje. Ningún problema puede resolverse de forma colaborativa sin aprender. Son muchos los estudios realizados con el objetivo de analizar los usos y las implicaciones de los nuevos medios digitales para aprender dentro y fuera de la escuela.

Los estudios en torno a la participación-conexión muchas veces se centran en jóvenes y su interacción en esferas motivadas por intereses. Sin embargo, podemos mirar el funcionamiento del interés (y de la necesidad de importar) de otra forma: entendiéndolo no solo como una interacción, sino como viajes compartidos a través de espacios bien diseñados con múltiples conexiones (Gee 2017, Gee & Hayes 2010). Cada uno de estos espacios está lleno de herramientas diseñadas para facilitar la enseñanza y el aprendizaje.

Tomemos como ejemplo a los jugadores del juego DOTA 2 (Holmes 2016). DOTA 2 es un juego de acción y estrategia por equipos de gran complejidad. Los jugadores deben saber cómo elegir a los héroes en una selección con más de cien «héroes» y luego formar dos equipos con cinco jugadores cada uno. Cada héroe tiene diferentes habilidades y estas habilidades pueden subir de nivel (mejorarse) de distintas formas a medida que el jugador acumula experiencia y triunfos en el juego. En DOTA 2, los jugadores tienen que elegir infinidad de cosas, algunas de ellas de carácter técnico. Los que quieren ser buenos en DOTA 2 (aquellos que tienen un gran interés) pueden acudir a un gran número de sitios web, muchos diseñados por los propios jugadores, para recibir enseñanzas de todo tipo. Aquí no estamos hablando solo de aprendizaje informal, sino de enseñanza informal. Los jugadores incluso pueden personalizar cómo reciben la enseñanza.

Hay sitios con todo tipo de consejos de estrategia distintos, algunos en forma de texto y otros en vídeo. Hay sitios donde los jugadores han diseñado tutoriales y en algunos casos contienen ejemplos con instrucciones bastante explícitas. Hay sitios donde los jugadores pueden ver a otros jugando, con o sin anotaciones y comentarios. Los jugadores pueden acudir a sitios que ponen a su alcance servicios de *coaching*, donde pueden contratar a un *coach* que entrará en su partida y les orientará. Hay sitios que ofrecen asesoramiento para mejorar (subir de nivel) las habilidades de un héroe y enseñar a los jugadores cómo analizar y evaluar las distintas opciones. Hay sitios donde los jugadores colaboran para elaborar una «theory craft», es decir, para descifrar los complicados y a menudo secretos modelos estadísticos en los que se basa el juego y, a su vez, encontrar la forma de aprovechar estas estadísticas o incluso rediseñarlas para mejorar el juego y conseguir que sea más justo. Y hay todo tipo de foros donde los jugadores pueden hablar del juego, hacer preguntas, compartir información, realizar sugerencias y debatir diferentes valores y estrategias.

Esta enorme red de sitios relacionados con DOTA 2 la definiría como «espacio de afinidad» (Gee 2017, Gee y Hayes 2010). El conjunto del espacio es un espacio de afinidad y también lo son todos los subespacios que lo conforman, como las ciudades que hay dentro de los estados que conforman los países (la anidación es el paradigma de funcionamiento de los espacios). Un espacio de afinidad como el construido en torno a DOTA 2 es también lo que Jeff Holmes (2015, 2016) llama «sistema de aprendizaje y enseñanza distribuido» (Gee y Gee 2017). En los distintos sitios, los jugadores más avanzados y veteranos guían a los nuevos jugadores y colaboran con ellos. A lo largo del proceso, los nuevos jugadores interiorizan el sistema apreciativo de los jugadores del «DOTA 2 auténtico». Lo mejor es, sin embargo, que los jugadores pueden enseñar y actuar como mentores en aquello en lo que son buenos, aprender de otros en aquellas cosas que no dominan aún y buscar nuevos y mayores desafíos que permitan «subir el nivel del juego» a través de nuevos aprendizajes y estilos de juego.

El sistema distribuido de enseñanza y aprendizaje de DOTA 2 es solo un ejemplo. Pero hoy en día es difícil encontrar un tema que no cuente con un sistema de estas características. La gente participa en este tipo de modelos de enseñanza y aprendizaje basados en sus intereses y pasiones en campos como la producción multimedia, la salud femenina, la ciencia ciudadana, el activismo político, el diseño de juegos, la escritura de fanficción, la robótica, el cuidado de mascotas y casi cualquier cosa que pueda

imaginarse (sin olvidar, en la «red oscura» o *darknet*, estrategias cómo identificar robos o convertirse en un «yihadista de verdad»).

Las personas entran en estos sistemas de enseñanza y aprendizaje distribuidos a raíz de un interés. Una vez allí, se inician en el desarrollo de habilidades, normas y valores de la mano de aquellos que tienen una pasión por ese tema, al que han dedicado un gran número de horas de forma consciente. Los recién llegados pueden quedarse lo suficiente para cultivar su interés o para darse cuenta de que no están lo bastante motivados como para ir más lejos. O pueden seguir alimentando ese interés hasta que sea una pasión, quedarse mucho más tiempo y convertirse en un «X de verdad», que enseña o actúa como mentor para transmitir aquello que sabe hacer y evaluar.

Sea como fuere, incluso los recién llegados que deciden no seguir todo el camino hasta convertir su interés en pasión han experimentado en primera persona el sistema apreciativo de ese dominio concreto y son capaces de entender y apreciar qué hace, significa y valora el dominio, y por qué. Y eso, por sí solo, ya es un aprendizaje bueno e importante. Creo que los jóvenes necesitarían una mentoría que les invitara a probar muchos intereses distintos y les animara a encontrar uno o varios capaces de convertirse en una pasión que les impulse a desarrollar habilidades profundas, valores y relaciones con otros que han alcanzado la maestría en ese ámbito. La afinidad, grande o pequeña, con un propósito es lo que estimula la conexión entre personas diversas mientras transitan con otros por el espacio de espacios que es el espacio de afinidad, tejiendo todo tipo de relaciones distintas con personas diferentes.

Los espacios de afinidad organizados como sistemas distribuidos de enseñanza y aprendizaje son omnipresentes en el mundo moderno. Sin embargo, lo cierto es que siempre han estado allí. El catolicismo de mi juventud (finales de los años cuarenta, años cincuenta y principios de los años sesenta) era también un espacio de afinidad. Las personas con una afinidad por el catolicismo transitaban por muchos espacios diferentes y en ellos interactuaban con personas distintas —con algunas con más frecuencia que con otras—, pero todas compartían el interés o la pasión por el catolicismo. Se trata de espacios como casas católicas, colegios, iglesias, clubes, la catedral, ligas deportivas, conventos, rectorías, monasterios, la televisión católica, eventos sociales y benéficos católicos y citas políticas de carácter católico. Todos estos espacios tenían componentes de enseñanza, aprendizaje y organización en torno a normas. La enseñanza y el aprendizaje no se limitaban solo al colegio, sino que se distribuían en todos estos espacios. Este espacio de afinidad era una mezcla de interacción participativa, espacios diseñados, instituciones y organización de arriba abajo y de abajo arriba.

Los espacios de afinidad del pasado, como el catolicismo, estaban formados en su mayor parte por espacios reales. Muchos de estos espacios hoy están formados por una mezcla de espacios reales y virtuales, como espacios de afinidad dedicados a determinados tipos de jugadores, científicos ciudadanos, libertarios o criadores de pollos. Evidentemente, hay también muchos espacios de afinidad dedicados al mal, con personas que se mueven tan bien por el mundo digital como las que tratan de hacer el bien. Por ejemplo, los Papeles de Panamá (Bernstein 2017; Obermaier y Obermayer 2016) sacaron a la luz una serie de espacios (reales y virtuales) —distintos bancos, bufetes de abogados, asesores, empresas de relaciones públicas, paraísos fiscales y sitios web—, todos dedicados a personas con una afinidad por ocultar su dinero de gobiernos y autoridades fiscales. En este espacio, gánsteres, señores de la guerra, traficantes de droga, empresarios, políticos, abogados, banqueros, consultores de todo tipo y otras personas ricas transitan infinidad de subespacios perfectamente diseñados para la evasión fiscal y el fraude a escala internacional.

¿Por qué hablar de espacios de afinidad y sistemas distribuidos de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué no es suficiente con hablar de participación y conexión? Piense en un espacio de afinidad vacío (no existe ninguno así en estos momentos). Cada uno existe (físicamente o virtualmente) con sus herramientas y recursos para crear determinados tipos de aprendizaje, enseñanza y sistemas apreciativos. Cada uno es como un restaurante con todo lo necesario para preparar determinados tipos de alimentos de un modo concreto, aunque en el caso de los espacios de afinidad serían alimentos para la mente y la acción.

En la mayoría de los casos, estos espacios son el producto histórico de un diseño y organización de arriba abajo y de abajo arriba. Cuando las personas transitan por ellos, se les guía/dirige/enseña mediante las herramientas y recursos que se ponen a su disposición —y las prácticas que facilitan— y, en este proceso, con el tiempo los transforman. Sin embargo, en ningún punto las personas son ajenas a los marcos directivos y a la enseñanza por diseño que se produce a través de una herramienta, recursos o persona. Son los sistemas apreciativos, las habilidades y las identidades compartidos los que dan a los compañeros de viaje (a algunos más que a otros) el poder en el sentido de la voluntad dirigida de un modo característico, orientado, social y socializado.

En conclusión, propugno la necesidad de que nos centremos en las capacidades, el diseño, los recursos, los valores, las creencias y las normas, no en los medios ni tampoco en la participación per se. Estos últimos están limitados y propiciados por los primeros.

### Política y activismo

Me gustaría finalizar con algunas reflexiones sobre la política y el activismo. En mi opinión, la argumentación y el activismo políticos pueden adoptar cuatro formas diferentes: promoción, conversión, viaje compartido o guerra. La promoción consiste en «animar» a «los nuestros». Se trata a menudo de un esfuerzo decisivo que mantiene unido a un grupo, le da motivación y le permite capear las tormentas. Sin embargo, es un planteamiento que puede terminar siendo simplemente para consumo interno. La promoción muchas veces solo sirve para convencer a los ya convencidos. De hecho, convencer a los escépticos ni siquiera forma parte de los objetivos principales de este esfuerzo. Cuando un conjunto de personas forma un grupo en torno a un interés particular para promocionar su causa o identidad se enfrenta a una paradoja: reforzar su propia identidad les sirve para ganar confianza y autonomía, ya que cada uno siente que importa a los demás y probablemente están más protegidos del exterior, pero no necesariamente les permite transformar la sociedad civil de una forma que, a largo plazo, les haga sentir seguros.

La conversión implica un intento real de convencer a personas que discrepan de tu opinión y que tal vez incluso estén a las antípodas de tus puntos de vista y tu forma de ser. Este proceso requiere argumentos que tengan realmente en cuenta por qué los demás creen lo que creen y la posibilidad incluso de revisar o transformar tus propias creencias y argumentos. La conversión puede desembocar en un cambio, pero también puede convertirse en un juego de suma cero, en el que cada argumento propicie situaciones con ganadores y perdedores, una dicotomía que no siempre ayuda a animar a las personas a cambiar. Una de las principales dificultades de la conversión es que los humanos tienen aversión a renunciar, ni siquiera hipotéticamente, a sus creencias, a partir de las cuales forjan su identidad y encuentran su sentido en el mundo. Sin embargo, la conversión puede constituir un objetivo muy importante, aunque su presencia es escasa en los textos académicos de ámbitos como la educación, la política y las ciencias sociales, en los que los autores muchas veces tienen más tendencia a animar a los suyos que a intentar conseguir que alguien cambie de bando.

En mi reflexión sobre la argumentación y el activismo políticos en tanto que viaje compartido, me he basado en el trabajo del filósofo iraní Abdolkarim Soroush (2000). Soroush ha escrito muchísimo sobre aspectos controvertidos, tanto políticos como religiosos, a menudo en unas condiciones políticas difíciles y peligrosas. A continuación presento algunas observaciones de una recopilación de parte de la obra de Soroush (2000) titulada *Reason, Freedom, and Democracy in Islam: Essential Writings of Abdolkarim Soroush*:

La religión es sagrada y celestial, pero la comprensión de la religión es humana y terrenal.

Tenemos dos visiones de la razón: la razón como destino y la razón como camino. La primera considera la razón como la fuente y el repositorio de las verdades. La segunda la ve como una fuerza crítica, dinámica pero tranquila que busca meticulosamente la verdad avanzando por tortuosos senderos de ensayo y error.



... cada cultura debe renegar de algunos de sus elementos propios.

Sorouh plantea una forma de conversación política no orientada a la conversión, sino más bien a una convergencia gradual, trabajada y tal vez solo parcial. El objetivo es que cada participante entienda mejor los marcos mentales, argumentos, creencias y valores de los demás, así como los suyos propios. Por más partidarios que tengan mis propios argumentos en un marco científico, religioso, político o cultural determinado, siempre están sujetos a la interpretación y la interpretación es un acto social. Asimismo, deben adquirir significado en nuevas situaciones en las que todos tenemos que pensar si hay suficientes y buenos motivos para aplicar nuestras preciadas palabras (como «democracia»). En última instancia, el objetivo es compartir un viaje destinado a una mayor comprensión y tal vez también en una cierta convergencia, para construir un mundo mejor para todos. Nuestra meta es la verdad, pero sabemos que, aunque la verdad puede y debe ser un destino compartido motivador, es una meta que los humanos, seres imperfectos, nunca alcanzaremos.

Muchos lectores estadounidenses encontrarán en esta perspectiva similitudes con el pragmatismo estadounidense de Pierce, James, Royce y Dewey. Sorouh no es ajeno a esta realidad (siendo buen conocedor de fuentes islámicas, iraníes y también británicas y estadounidenses), aunque cuando echa mano de autores de habla inglesa prefiere recurrir a Popper y Quine. Existen algunos estudios de grupos que mantienen un diálogo basado en un viaje compartido en torno a temas controvertidos y diferentes creencias muy arraigadas, pero este tipo de estudios son muy escasos, al igual que los grupos en sí.

Y finalmente está la guerra. La base ética fundacional del diálogo es que cada participante renuncia a su derecho humano de resistirse a la coacción. Este principio no se fundamenta en ningún argumento trascendental, sino en la simple constatación de que, si alguien no lo acepta, la discusión muere y solo podemos limitarnos a no interactuar con estas personas y ofrecer resistencia si nos vemos forzados a esta interacción. En algún punto tenemos que dejar de discutir con personas que no están dispuestas a aprender ni cambiar cuando sus puntos de vista pueden causar un perjuicio a otros.

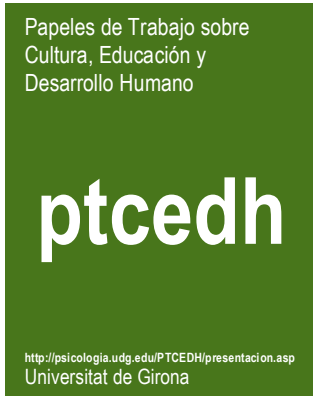
La resistencia es lo mismo que la guerra, pero con otro nombre. En este caso, el objetivo ya no es promocionar, convertir ni emprender un viaje, sino sobrevivir y vencer. En esta fase, los medios digitales pueden desempeñar un papel importante, aunque todavía no está claro si los medios digitales ofrecen más recursos a los poderosos o a los débiles. Sin embargo, la cuestión de cómo plantan batalla los débiles forma parte del terreno de la historia, no de los medios sociales, por lo que se trata de un tema lo bastante importante como para abordar en otra ocasión. Los Estados Unidos se vieron abocados a una guerra civil y tal vez deban hacer frente a otra. A veces las cosas terminan así.

## REFERENCIAS

- Bernstein, J. (2017). *Secrecy world: Inside the Panama Papers investigation of illicit money networks and the global elite*. New York: Henry Holt.
- Gazzaniga, M. S. (1988). *Mind matters: How mind and brain interact to create our conscious lives*. Boston: Houghton Mifflin.
- Gee, J. P. (2013). *The anti-education era: Creating smarter students through digital media*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Gee, J. P. (2015). *Literacy and education*. New York: Routledge.
- Gee, J. P. (2017). *Teaching, Learning, Literacy in Our High-Risk High-Tech World: A Framework for Becoming Human*. New York: Teachers College Press.
- Gee, E. y Gee, J. P. (2017). Games as distributed teaching and learning systems. *Teachers College Record*, 119, 1-22.
- Gee, J. P. y Hayes, E. R. (2010). *Women as gamers: The Sims and 21<sup>st</sup> century learning*. New York: Palgrave.
- Holmes, J. (2015). Distributed teaching and learning systems in *Dota 2. Well Played*, 4, 92-111.
- Holmes, J. (2016). *Video games, informal teaching, and the rhetoric of design*. Unpublished doctoral dissertation. Tempe: Arizona State University.



- Ito, M. et al. (2009). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ito, M. et al. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design*. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU Press.
- Jenkins, H. et al. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture media education for the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H., Ito, M. y Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era. A Conversation on Youth, Learning, Commerce and Politics*. Cambridge, MA: Polity Press.
- Jenkins, H., et al. (2016). *By any media necessary: The new youth activism*. New York: New York University Press.
- Kahne, J., Hodgins E. y Eidman-Aadahl, E. (2016). Redesigning civic education for the digital age: Participatory politics and the pursuit of democratic engagement. *Theory & Research in Social Education*, 44, 1-35.
- Klein S. B., Robertson T. E., y Delton A. W. (2010). Facing the future: memory as an evolved system for planning future acts. *Memory and Cognition*, 38, 13–22.
- Klein S. B., Robertson T. E. y Delton A. W. (2011). The future-orientation of memory: planning as a key component mediating the high levels of recall found with survival processing. *Memory*, 19, 121–139.
- Loftus, E. F. (1976). *Memory: Surprising new insights into how we remember and how we forget*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Loftus, E. y Ketcham, K. (1991). *Witness for the defense: The accused, the eyewitness and the expert who puts memory on trial*. New York: St. Martin's Press.
- Smith, D. L. (2011). *Less than human: Why we demean, enslave, and exterminate others*. New York: St. Martin's Press.
- Lorenz, K. (1964). *Das sogenannte böse; Zur naturgeschichte der aggression*. Vienna: Dr. G. Borothen-Schoeler.
- Marmot, M. (2004). *The status syndrome: How social standing affects our health and longevity*. New York: Holt.
- Obermaier, F. y Obermayer, B. (2016). *The Panama Papers: Breaking the story of how the rich and powerful hide their money*. London: Oneworld.
- Pickett, K. y Wilkinson, R. (2011). *The spirit level: Why greater equality makes societies stronger*. New York: Bloomsbury.
- Sapolsky, R. M. (2017). *Behave: The biology of humans at our best and worst*. New York: Penguin.
- Schön, D.A. (1983). *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books.
- Seligman, E. P. M., Railton, P., Baumeister, R. F. y Sripada, C. (2016). *Homo prospectus*. New York: Oxford University Press.
- Shirky, C. (2008). *Here comes everybody: The power of organizing without organizations*. New York: Penguin.
- Shirky, C. (2010). *Cognitive surplus: Creativity and generosity in a connected age*. New York: Penguin.
- Soroush, A. (2000). *Reason, freedom, and democracy in Islam: Essential writings of Abdolkarim Soroush*. Oxford: Oxford University Press.
- Stiglitz, J. E. (2013). *The price of inequality: How today's divided society endangers of future*. New York: Norton.
- Toyama, K. (2015). *Geek heresy: Rescuing social change from the cult of technology*. New York: Public Affairs.
- Willingham, D. T. (2009). *Why don't students like school? A cognitive scientist answers questions about how the mind works and what it means for the classroom*. New York: Jossey-Bass.



# Do we still believe that networked youth can change the world? Response to James Paul Gee

Henry Jenkins

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

## Author

Henry Jenkins

Provost Professor of Communication, Journalism, Cinematic Arts and Education  
University of Southern California  
correo-e: [hjenkins@usc.edu](mailto:hjenkins@usc.edu)

## Paper

Jenkins, H. (2018). Do we still believe that networked youth can change the world? Response to James Paul Gee. *Papeles de Trabajo sobre Cultura, Educación y Desarrollo Humano*, 14(3), 39-44 (spanish versión pp. 45-51).  
[http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/menu\\_articulos.asp](http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/menu_articulos.asp)

As always, I learn much from my friend, James Paul Gee. He is a generous and generative thinking partner, and his essay poses questions we need to consider as we dig deeper into what it means to speak of participatory politics in the current political context (not just in the United States, which is Gee's primary focus, but in countries across the world which are also experiencing more authoritarian leadership). Using this essay as a springboard, I want to share some of my own current thinking about participatory politics, clarify what I see as some misperceptions, and explore the differences between participatory culture and affinity spaces as models for understanding informal learning.

## Learning from Parkland

Let me start where James Paul Gee left off—with resistance. Trump's far right agenda has been met by large-scale resistance movements in cities across the country, those movements have involved coalitions of groups with diverse interests working together to shift the distribution of wealth and power, and young people—at both the high school and college level—have been central to such movements. The strength of these movements has been that they are cross-generational networks and do not maintain a sharp or fixed divide between leaders and followers, mentors and learners.

I consider the March for Our Lives (March 24, 2018) (and the #NeverAgain efforts more generally) to be a spectacular example of a social movement with strong and highly visible youth participation—in this case, seeking to end gun violence in America's schools and beyond. The core organizers were students who had survived the shooting at Marjory Stoneman Douglas High School in Parkland, Florida. Anyone who has observed Emma Gonzalez, David Hogg, or any of the other young spokespeople for the #NeverAgain movement recognizes that they have found their voices and have the knowledge and skills to use them to advance their cause. This movement has deployed networked media effectively to mobilize large-scale national protests; they have forged strong alliances with traditional political organizations. They have demonstrated the rhetorical skills and media literacies to effectively communicate their messages across different media and political contexts (cable news town hall forums, public rallies, award shows, books),

shifting the nature of their address to reflect these varied situations, but also “calling BS” on conventions that might block or blunt their message. They have absorbed insights from earlier participatory politics movements (Occupy Wall Street, the Dreamers, #BlackLivesMatter, #MeToo, among them) while also laying the foundations for youth engagement in institutional politics—for example, registering participants to vote in hopes of having an impact on the midterm elections, or helping to shape more than 55 state gun laws (even if there has been no movement on the Federal level) (Phillips 2018). The concept of participatory politics also includes forms of collective action directed against corporations and businesses, such as this movement’s efforts to get brands to drop sponsorships of Fox News programs or stop giving discounts to National Rifle Association members. Indeed, given the role that corporate money plays in today’s institutional politics, one would be hard pressed to separate one from the other.

At the end of my interview with Esra’a Al Shafei, I asked educators to consider how they might help young people acquire the knowledge, skills, perspectives, rhetorics, values and courage needed to meaningfully participate in movements for social change. Nothing there should be taken to suggest that I think participatory politics represents young people going it alone. My own Media, Activism, and Participatory Politics project developed an online resource for educators as an extension of our *By Any Media Necessary* book project, including lesson plans and materials which have been tested with educators in Los Angeles and around the country in cooperation with the National Association of Media Literacy Educators ([byanymedia.org](http://byanymedia.org)) and we have contributed to the Digital Civics Toolkit developed in collaboration with others from the MacArthur Foundation’s Youth and Participatory Politics Network (<https://www.digitalcivicstoolkit.org/voice>).

Without taking anything away from the accomplishments of the Parkland kids, I can’t be the only one who has pondered what kind of teachers and mentors they had. Parkland students David and Lauren Hogg write often in their 2018 book *#NeverAgain* about how their current efforts in support of gun control were informed by what they learned at Marjory Stoneman Douglas High School. For example, discussing how a group of high school students could take such effective collective action, the authors explain, “We are growing up in a time when technology gives us the confidence to assume that we can do things and figure out the world in ways that it hasn’t been figured out before. No permission necessary. Stoneman Douglas is a big piece, too, because teachers there put such a huge emphasis on studying real problems in the world today, so we already knew a lot about politics and social issues and just presumed that we could do something about them” (21). They reference the ways TV Production classes taught them how the media operated, they describe inspiration they took from several specific educators, and we can imagine that the school’s strong emphasis on public speaking and drama was also a factor for many of the participating students. These young people were never “left to their own devices entirely.” Both committed educators and a well-designed curriculum shaped their sense of themselves as political agents and informed them about institutions, norms, and practices. This is connected learning (Ito et al, 2013) in action.

### Good and Bad Participation?

You would be hard pressed to find a statement anywhere in the literature on participatory politics as blunt as the one James Paul Gee constructs as a strawman here: “We are told that the age of institutional politics is over, being replaced by digital participatory politics.” Rather, members of the MacArthur Foundation’s Youth and Participatory Politics network (Kahne et al, 2016; Allen and Light, 2015) address core questions about what it means that more young people, and particularly youth of color, are engaging with forms of participatory politics than forms of institutional politics; they examine why young people, who have lost faith in governmental institutions for all of the reasons Gee outlines, look towards educational and cultural change as being essential before other kinds of political reforms are apt to be effective. They consider whether the political establishment is ready to “hear” those emerging rhetorics that are effective at helping young people bridge between participatory culture and participatory politics. Each of these questions centers on the relationship *between* participatory and institutional politics rather than presupposing that one will displace the other. And part of our goal is to identify factors that might increase youth participation in institutional political practices, such as voting or petitioning.

Those of us who have written about participatory politics do not believe that its outcomes are always going to be progressive or pro-social. Gee is right to call attention to the ways that the same practices and platforms are being deployed for “nativism, racism, white supremacy, religious fanaticism, terrorism, authoritarianism, political manipulation, and sales pitches,” and thus, we need to go beyond simply promoting the cause of a more participatory culture and begin asking hard ethical questions about how we distinguish between good and bad forms of participation. A simple response would be to say that bad participation comes at the expense of others, that bad participation seeks to deny others dignity and the right to have a meaningful voice in the decisions that impact their lives (see Cornell and Seely 2017). Bad participation seeks to shut down participation rather than to advance it.

As we move towards a more nuanced understanding of good and bad participation, here are some core questions we need to ask:

- Participation in what?
- Participation for whom and with whom?
- Participation towards what ends?
- Participation under what terms?
- Participation to what degree?

Cultures may be more or less participatory just as governments may be more or less democratic. It is not an either-or proposition. Rather, asking these questions helps us to map the nature and potential of our participation as well as the limits of our voice and power.

### **Affinity Spaces and Participatory Culture**

I am often asked about the similarities and differences between Gee’s notion of “affinity spaces” and my own conception of “participatory culture.” I have always seen potentially productive overlaps between the two. But Gee’s suggestion here that we think about an “empty affinity space” suggests some important differences. Gee has sought to distinguish “affinity spaces” from the affiliation or sociality conjured up by a word like “community.” Starting from a focus on games, game designers, and game players, Gee is interested in shared resources and activities, rule sets and affordances, which are to some degree built into the designed environment. Starting from my personal focus on fandom, my participatory culture model emphasizes the social ties, cultural traditions, shared norms and values, and expressive practices that support informal learning. Fans cluster around existing cultural works produced by others, often commercial producers, but they read them in relation to their own lived experiences and draw from them resources that help them to better articulate their own perspectives. While commercial producers want consumers, they have not always welcomed fans, and for that reason their attempts to build platforms to facilitate fan interactions—to set the terms of fan participation—have largely failed. Fandoms emerge from other fandoms as diasporic knowledge spreads from one site of community engagement to the next. Mentorship is practical but not hierarchical: those who know teach those who need to learn without regard to age or authority.

Fandom is not a space; fans interact with each other across a wide range of different platforms and environments, drawn to them because they offer certain affordances that allow them to pursue their shared goals and interests. Fandom’s power comes from its potential to persist despite top-down limits that shape the design and operation of various platforms. Shut it down here and it will spring up somewhere else (Jenkins, 2016). The ways commercial producers and platforms enable, limit, or profit from fan engagements has become increasingly central to fandom studies research, but most of us recognize that the fan community (a word too valuable to reject) is not limited to a single platform and its affordances. There is no such thing as an “empty” fandom; fandoms only exist when groups of people are brought together through their shared social interactions. The spread of fan knowledge and practices is better understood in terms of mentorship (including peer-to-peer mentorship), tradition, and emergence (grassroots experimentation and innovation), rather than design.

Affinity spaces and participatory cultures are not mutually exclusive; one can imagine many potential overlaps between them, but we cannot assume that every affinity space constitutes a participatory culture or vice-versa. I share Gee's sense that we should be paying more attention to how we build stronger bridges between different participatory cultures, how we find the common ground we need to rebuild the kinds of democratic culture many of us desire. But I would have said that participatory politics movements, such as March for Our Lives, demonstrate the power of such coalitions to take collective action.

## Civic Cultures

As we turn towards participatory politics, I find Peter Dahlgren's notion of civic cultures a generative framework and one which seems consistent with my concept of a participatory culture. Dahlgren (2009) identifies the necessary preconditions for a civic culture—shared social capital, knowledge, values, trust, practices, identities, and spaces. Dahlgren makes the point that civic cultures may exist, albeit precariously, under conditions that are hostile to democratic practices and institutions, as people are willing to risk much in order to achieve that sense of connection and participation. Dahlgren's example focuses on civic cultures under late communism, but we might also find similar efforts to forge civic cultures under Islamic theocracy, or, for that matter, under late capitalism. Dahlgren writes, "Civic cultures are both strong and vulnerable. They can shape citizens; they can serve to empower; citizens, in turn, via their practices, can influence the character of civic cultures....Civic cultures are necessary prerequisites for viable public spheres and thus for a functioning democracy" (p. 106). When Dahlgren speaks about "spaces" as essential to the development of civic cultures, he stresses the ways that networked communications have multiplied the spaces where civic encounters might occur, describing "interspatiality," the capacity to move between spaces and communities, as a fundamental skill for civic participation in the digital age (pp. 115-116).

How might a participatory culture community like a fandom evolve into a civic culture? Linda Herrera (2012), for example, interviewed young Egyptian activists to map their involvement with digital media prior to becoming revolutionaries. For many, their point of entry was through recreational use—downloading popular music, trading Hollywood movies, gaming, or sharing ideas through online discussion forums and social networking sites. This is consistent with my claim in *Convergence Culture* (Jenkins 2006) that people were acquiring skills and knowledge through play within networked communication that they would later apply to more "serious" purposes. Mundane involvement in participatory culture exposed them to a much broader range of ideas and experiences than allowed within Egypt's official culture, encouraging them to acquire skills, forge shared identities, develop social and cultural capital, and build trust with each other before these things were put to use towards political ends. As Herrera concludes, "their exposure to, and interaction with, ideas, people, images, virtual spaces, and cultural products outside their everyday environment led to a substantial change in their mentality and world view" (p. 343). The line between cultural and political participation is blurry here, because many of their cultural activities transgress limits imposed by religious and political authorities. Similarly, what Herrera describes straddles between affinity spaces and participatory culture: it might have been safer to initially enter such practices in a space where shared resources did not yet require strong social ties, but for them to act politically, they needed to eventually form the stronger social connections assumed by a participatory culture model. And more recent scholarship (Elysayed, 2018) shows the persistence of this civic culture, which retreated back again into the realm of popular culture in the face of the collapse of the Egyptian revolution, thus the importance of the platforms for sharing music and comedy that Esra'a Al Shafei describes in this interview.

Both the affinity space and participatory culture models describe things young people often find lacking when they try to enter into institutional politics. Many young people we encounter in our work believe that the language and practices associated with institutional politics are broken: politicians use a rhetoric that does not speak to them and give every indication that they do not want to hear from young people about any of the issues they touch their lives (Jenkins, Shresthova, et al 2016). In such a world, it does not make sense to fall back on traditional models of civic education which assume policemen are our friends (a hard sell to minority Americans these days) or School House Rock explanations for how a bill becomes a law that remain unchanged in the wake of Citizens United. Today's civic classes need to accurately describe



the current political context as well as articulate core philosophical debates around the democratic tradition; educators need to expose young people to alternative models of how political change takes place and empower them to think of themselves as political agents, and they need to help them acquire skills, such as dialogue and feedback, production and circulation, investigation, networking, and mobilization which are fundamentals of participatory politics (Kahne et al 2016).

“Oligopolic plutocracy” may, to some degree, accurately describe the structural distribution of power and wealth in America today, but it does not capture the “structure of feeling” (or describe the civic culture) necessary if we—the people—are going to regain control over our government. Where resistance has taken root in American society, it has sprung from the shock and outrage many feel towards the Trump Administration and the Republican Congress’s reckless disregard for democratic traditions: their willingness to discard institutional constraints on their actions, to disregard public opinion, to dismiss bids for citizenship and equality, to engage in divisive rhetorics and practices, and to embrace autocratic leaders as role models. A civic culture rooted in democratic values and ideals still animates these struggles, even if they occur in a space where our affordances for being heard are limited by design.

### **Schooling vs. Informal Learning**

Public schools, at their most idealistic, were once believed to be our best hope for insuring all had access to the literacies and knowledges necessary for meaningful civic participation, for fostering a shared commitment to core democratic values and practices, and for allowing young people to engage in democratic practices on the level of their own community through their involvement with student government and student press related activities. Schools, under this model, served some of the functions of Dahlgren’s civic cultures. We may debate how well our schools ever lived up to those hopes, but it is pretty clear today that civic education no longer commands a central place in the curriculum, educators no longer feel safe allowing unfettered political debate within their classrooms, and few schools offer students any degree of voice in their own learning. Schooling could be part of the solution, but more often than not, it is part of the problem. It is telling that the Parkland kids received their mentorship not at a public school but rather through an elite private school (a privilege they often acknowledge in their speeches and writings).

Given the failure of many schools to provide the preconditions for civic participation, young people are often trying to build their own civic cultures wherever they can find the spaces and resources to do so. Rarely do they succeed in the absence of cross-generational support. We need new models of mentorship which operate in these informal learning spaces and communities, ones which enable youth voice and agency, ones which support young people’s causes, but also ones which form common cause with them (Soep & Chavez, 2010).

### **The Civic Imagination**

What Gee describes as the shared journey model may best account for what youth need from adults. Naomi Klein (2017), among many others, has argued that resistance—“saying no”—is not enough to achieve our goals. Resistance is an act of brute force—a form of warfare, as Gee suggests—but the links between resisters will remain weak as long as the resistance movement is organized only around what they are fighting against and not what they are fighting for. Rather, Klein argues for diverse groups of people to work together to frame alternative models for what a better future might look like, to develop a deeper understanding of their shared stakes and to find points of agreement amongst their competing agendas. We might describe such a process as one that is focused around the civic imagination.

As part of the Civic Imagination Project (<https://www.civictimaginationproject.org>), I and other researchers are going into communities, across America (in red and blue states alike) and around the world, and using tools of world-building, storytelling, and speculative design to help participants learn to articulate their visions for a better world, identifying in the process where consensus and conflict falls with others they



encounter in their daily lives (Jenkins, Shresthova, & Peters-Lazaro, forthcoming). We ask people to share objects that are meaningful to them as a means of surfacing shared values and experiences; we brainstorm descriptions of the ideal world of 2060 (far enough in the future to allow us to imagine a way beyond current political impasses); we construct and perform narratives that describe moments of change that move us beyond our current problems; and we work with local leaders to identify actions that might allow the community to act upon these emergent agendas. We are also currently developing instructions so that educators and activists can conduct such workshops within their own local contexts. These interventions are designed, in Gee's sense, with civic goals in mind but they also put a strong emphasis on visions and goals that emerge from participants. Consistent with Gee's arguments here, we have found this process works best when it builds on cross-generational ties—more like those found in church congregations than in formal schooling—and when mentorship can flow in all directions. Our focus here is not on communication technology per se: the issue of media is suspended. We believe that once a civic culture gets defined, it will move beyond any one affinity space. Once a shared vision emerges, it will seek to make change by any media necessary.

## REFERENCES

- Allen, D. & Light, J.S. (Eds.). (2015). *From Voice to Influence: Understanding Citizenship in a Digital Age*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cornell, D. & Seely, S. D. (2017). What Happened to the Public Imagination, and Why?. *Global-e*, March 21, <http://www.21global.ucsb.edu/global-e/march-2017/what-has-happened-public-imagination-and-why>
- Dahlgren, P. (2009). *Media and Political Engagement: Citizens, Communication and Democracy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Elsayed, Y. (2018). *Modes of Cultural Resistance Post-Arab Spring: Humor, Music and the Making of A New Digital Identity*, Doctorial Dissertation, Annenberg School of Communication and Journalism, University of Southern California.
- Herrera, L. (2012). Youth and Citizenship in the Digital Age: A View from Egypt. *Harvard Educational Review*, 82, 333-352.
- Hogg, D. & Hogg, L. (2018). *#NeverAgain: A New Generation Draws the Line*. New York: Random House.
- Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor, J., Sefton-Green, J., & Watkins, S.G. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design* (PDF). Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins, H. (2016). Participation: it's complicated (a response to Martin Butler). In Butler, M., Hausmann, A., Kirchofer, A. (eds.). *Precarious Alliances: Cultures of Participation in Print and Other Media*. Bielefeld: Transcript.
- Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N. & Zimmerman, A. (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Shresthova, S., & Peters-Lazaro, G., (eds.) (Forthcoming). *Popular Culture and the Civic Imagination: A Casebook*. New York: New York University Press.
- Kahne, J., Hodgins, E., & Eidman-Aadahl, E. (2016). Redesigning civic education for the digital age: Participatory politics and the pursuit of democratic engagement. *Theory & Research in Social Education*, 44, 1-35
- Klein, N. (2017). *No Is Not Enough: Resisting Trump's Shock Politics and Winning the World We Need*. Boston: Haymarket Books.
- Phillips, A. (2018). After Parkland, Gun-Control Advocates See a Turning Point. *The Washington Post*, July 21, [https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2018/07/21/after-parkland-gun-control-advocates-see-a-turning-point-for-new-state-gun-control-laws/?utm\\_term=.1727cf45d04e](https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2018/07/21/after-parkland-gun-control-advocates-see-a-turning-point-for-new-state-gun-control-laws/?utm_term=.1727cf45d04e)
- Soep, E. & Chavez, V. (2010). *Drop That Knowledge!: Youth Radio Stories*. Berkeley: University of California Press.

Papeles de Trabajo sobre  
Cultura, Educación y  
Desarrollo Humano

ptcedh

<http://psicologia.udg.edu/PTCEDH/presentacion.asp>  
Universitat de Girona

# ¿Aún creemos que los jóvenes pueden cambiar el mundo a través de las redes? Respuesta a James Paul Gee

Henry Jenkins

ISSN 1699-437X | Año 2018, Volumen 14, Número 3 (Octubre)

Como siempre, aprendo mucho de mi amigo James Paul Gee. Es un compañero de reflexiones generoso y generador de ideas, y su artículo plantea cuestiones que debemos tener en cuenta al tratar de descifrar qué significa hablar de política participativa en el contexto político actual (no solo en Estados Unidos, que es donde pone el foco Gee, sino también en países de todo el mundo con regímenes más autoritarios). Tomando este artículo como punto de partida, quiero exponer qué pienso ahora mismo sobre la política participativa, aclarar algunas concepciones erróneas bajo mi punto de vista y explorar las diferencias entre cultura participativa y espacios de afinidad como modelos para entender el aprendizaje informal.

## Parkland. Una fuente de aprendizaje

Voy a empezar donde lo dejó James Paul Gee, hablando de resistencia. Trump y su agenda política situada a la extrema derecha se han encontrado delante multitudinarios movimientos de resistencia en ciudades de todo el país. Estos movimientos son fruto de coaliciones de grupos con diferentes intereses que han sumado fuerzas para dar la vuelta a la distribución de la riqueza y el poder, y los jóvenes —tanto universitarios como preuniversitarios— han tenido un papel protagonista en ellos. La fortaleza de estos movimientos se explica porque son redes generacionalmente transversales, sin una división fija o rígida entre líderes y seguidores, mentores y aprendices.

Personalmente, creo que March for Our Lives (24 de marzo de 2018) (y, en general, las acciones llevadas a cabo bajo el paraguas de #NeverAgain) son un grandioso ejemplo de un movimiento social con una participación juvenil masiva y muy visible, en este caso para luchar contra la violencia con armas de fuego perpetrada en los centros educativos de Estados Unidos y en otros entornos. Sus principales organizadores fueron estudiantes que sobrevivieron al tiroteo que sufrió el instituto Marjory Stoneman Douglas de Parkland (Florida). Cualquiera que haya visto a Emma Gonzalez, David Hogg o los demás portavoces jóvenes del movimiento #NeverAgain se habrá dado cuenta de que han encontrado sus voces y que cuentan con los conocimientos y las habilidades imprescindibles para ponerlas al servicio de su causa. Este movimiento ha sabido utilizar con eficacia los medios de comunicación online para generar una gran movilización en protestas de ámbito nacional y han forjado fuertes alianzas con organizaciones políticas. Han demostrado capacidad retórica y dominio de los medios para comunicar con eficacia sus mensajes en diferentes plataformas de comunicación y contextos políticos (declaraciones en televisión, reuniones en ayuntamientos, actos públicos, entregas de premios, libros), adaptando sus intervenciones a las distintas situaciones, pero también señalando sin reparos las convenciones que pueden frenar o desdibujar su mensaje. Han absorbido las experiencias de movimientos políticos participativos anteriores (Occupy Wall Street, the Dreamers, #BlackLivesMatter o #MeToo, por citar solo algunos) y, al mismo tiempo, han sentado las bases de la implicación juvenil en la política institucional, por ejemplo, registrando participantes para votar con la esperanza de influir en las elecciones de medio mandato o realizando sus aportaciones en más de 55 leyes estatales sobre armas (si bien no existe movimiento alguno a nivel federal) (Phillips 2018). El concepto de política participativa incluye también formas de acción colectiva dirigidas contra corporaciones y empresas, como los esfuerzos de este movimiento para que las marcas

dejen de patrocinar espacios en programas de Fox News o para que se retiren los descuentos a los miembros de la Asociación Nacional del Rifle. Teniendo en cuenta el papel del dinero procedente del mundo de la empresa en la política institucional actual, sería complicado separar una cosa de la otra.

Al final de mi entrevista a Esra'a Al Shafei, pedí a los educadores que pensaran cómo podrían ayudar a los jóvenes a adquirir los conocimientos, las habilidades, las perspectivas, la retórica, los valores y la valentía necesarios para participar activamente en movimientos a favor del cambio social. Mi propuesta no debería interpretarse en el sentido de que, para mí, la política participativa tenga que ser cosa exclusivamente de los jóvenes. En el marco de mi proyecto Media, Activism, and Participatory Politics, desarrollamos un recurso online para educadores pensado para ampliar nuestro proyecto de libro *By Any Media Necessary*. Este recurso incluye ideas de clases y materiales probados con educadores de Los Ángeles y de varios puntos del país en colaboración con la National Association of Media Literacy Educators ([byanymedia.org](http://byanymedia.org)). Además, hemos participado en la creación de Digital Civics Toolkit, en colaboración con otros integrantes de la Youth and Participatory Politics Network de la MacArthur Foundation (<https://www.digitalcivicstoolkit.org/voice>).

Sin intención de restar ni un ápice de mérito a los chicos de Parkland, creo que no soy el único que se ha preguntado qué tipo de profesores y mentores han tenido. En su libro *#NeverAgain* de 2018, los estudiantes de Parkland David y Lauren Hogg afirman varias veces que sus esfuerzos a favor del control de las armas vienen motivados por lo que han aprendido en el instituto Marjory Stoneman Douglas. Por ejemplo, al explicar cómo un grupo de estudiantes de instituto fueron capaces de impulsar una acción colectiva tan eficaz, los autores hacen esta reflexión: «Vivimos en una época en la que la tecnología nos da la confianza para pensar que podemos hacer cosas e interpretar el mundo de una forma que no se había hecho nunca antes. Sin pedir permiso. Nuestro paso por el Stoneman Douglas ha tenido también mucho peso, porque los profesores del centro hacen tanto énfasis en el estudio de los problemas reales del mundo actual que ya sabíamos mucho de política y de problemas sociales, y estábamos convencidos de que podíamos hacer algo en este sentido» (21). Hacen referencia explícita a lo aprendido en las clases de producción televisiva sobre el funcionamiento de los medios, explican cómo les han inspirado determinados educadores, y podemos imaginar que la apuesta por la oratoria y al arte dramático fue también un factor decisivo para muchos de los estudiantes implicados. Estos jóvenes nunca fueron «dejados enteramente a su suerte». De la mano de unos educadores comprometidos y de un plan de estudios bien diseñado, desarrollaron su percepción de agentes políticos y también un conocimiento de las instituciones, las normas y las prácticas. Un ejemplo de aprendizaje conectado (Ito et al, 2013) en acción.

### ¿Buena y mala participación?

Resultaría complicado encontrar en la bibliografía sobre política participativa una afirmación tan clara y directa como la que lanza aquí James Paul Gee a modo de reflexión inicial: «Nos dicen que la época de la política institucional ha terminado, que está siendo sustituida por la política participativa digital». Miembros de la Youth and Participatory Politics Network de la MacArthur Foundation (Kahne et al, 2016; Allen and Light, 2015) abordan cuestiones clave e intentan explicar qué significa que más gente joven, y sobre todo jóvenes de color, se impliquen en iniciativas de política participativa en detrimento de iniciativas de política institucional; estudian por qué jóvenes que han perdido la fe en las instituciones gubernamentales por todos los motivos argüidos por Gee consideran que el cambio educativo y cultural es esencial y debe producirse antes que cualquier otro tipo de reforma política para que sea eficaz. Analizan si el *establishment* político está preparado para «escuchar» esta retórica emergente que ayuda a los jóvenes a transitar entre la cultura participativa y la política participativa. Cada una de estas preguntas se centra en la relación *entre* política participativa y política institucional, en lugar de presuponer que una desplazará a la otra. Y una parte de nuestro objetivo es identificar los factores que pueden hacer aumentar la participación juvenil en las prácticas de la política institucional, como votar o hacer campaña.

Aquellos que habéis escrito sobre política participativa no creéis que los resultados obtenidos por esta vía sean siempre progresistas o sociales. Gee tiene toda la razón del mundo al señalar que las mismas prácticas y plataformas se utilizan «en favor de movimientos identitarios, el racismo, la supremacía blanca, el fanatismo religioso, el terrorismo, el autoritarismo, la manipulación política y en presentaciones comerciales» y, por lo tanto, debemos ir más allá de promover simplemente la causa de una cultura más participativa y empezar a plantearnos preguntas éticas complicadas sobre cómo distinguir entre formas de participación buenas y malas. Una respuesta sencilla sería decir que la participación mala se produce a expensas de los demás, que la participación mala pretende negar la dignidad del otro y el derecho a tener voz en las decisiones que afectan a su vida (véase Cornell y Seely 2017). La participación mala trata de poner cerco a la participación en lugar de darle alas.

En nuestro camino para entender los diferentes matices de la participación buena y mala, hay algunas preguntas básicas que debemos formularnos:

- ¿Participación en qué?
- ¿Participación para quién y con quién?
- ¿Participación con qué finalidad?
- ¿Participación en qué condiciones?
- ¿Participación en qué medida?

Las culturas pueden ser más o menos participativas, igual que los gobiernos pueden ser más o menos democráticos. No se trata de una proposición binaria. La idea es más bien que estas preguntas nos ayuden a esbozar la naturaleza y el potencial de nuestra participación, así como a entrever los límites de nuestra voz y nuestro poder.

### **Espacios de afinidad y cultura participativa**

A menudo me preguntan por las similitudes y las diferencias entre la noción de «espacios de afinidad» preconizada por Gee y mi propia concepción de «cultura participativa». Siempre he visto un solapamiento potencialmente productivo entre ambas. Sin embargo, la sugerencia de Gee en el sentido de que pensamos en un «espacio de afinidad vacío» apunta a algunas diferencias importantes. A través de los «espacios de afinidad», Gee ha buscado distanciarse del carácter gregario y del sentido de pertenencia asociados a una palabra como «comunidad». Partiendo de su campo de estudio prioritario (los juegos, los diseñadores de juegos y los jugadores), Gee se interesa por actividades y recursos compartidos, normas y *affordances*, elementos integrados en cierta medida en el entorno diseñado. Tomando como punto de partida mi interés personal en el fenómeno fan, mi modelo de cultura participativa se centra en los lazos sociales, las tradiciones culturales, las normas y valores compartidos, y las prácticas expresivas que apoyan el aprendizaje informal. Los fans se agrupan en torno a obras culturales producidas por otros, con frecuencia productores comerciales, pero hacen una lectura conectada a las experiencias que han vivido en su propia piel y extraen recursos que les ayudan a articular mejor sus propias perspectivas. Los productores comerciales quieren consumidores, pero no siempre acogen los fans con los brazos abiertos y, por este motivo, sus intentos de construir plataformas para facilitar las interacciones entre fans —para definir los términos de su participación— han fracasado en muchos casos. Los fenómenos fan emergen de otros fenómenos fan al igual que el conocimiento de la diáspora pasa de un centro de interacción comunitaria a otro. La mentoría es práctica pero no jerárquica: aquellos que saben enseñan a aquellos que necesitan aprender sin importar la edad ni la autoridad.

El fenómeno fan no es un espacio; los fans interactúan entre sí a través de un amplio abanico de plataformas y entornos diferentes, a los que se sienten atraídos porque les ofrecen ciertas *affordances* que les permiten perseguir sus objetivos e intereses compartidos. El poder del fenómeno fan viene de su potencial por persistir pese a los límites jerárquicos impuestos por el diseño y el funcionamiento de distintas plataformas. Si se le cierra un espacio, vuelve a surgir en otro sitio (Jenkins 2016). Las formas en las que los productores comerciales y las plataformas facilitan, limitan o se benefician de las interacciones entre fans tienen cada vez más peso en los estudios sobre el fenómeno fan, pero la

mayoría de nosotros reconoce que la comunidad fan (un término demasiado valioso para rechazarlo) no se limita a una única plataforma y sus *affordances*. No existe algo así como un fenómeno fan «vacío»; estos fenómenos existen solo cuando se produce un acercamiento entre grupos de personas a través de sus interacciones sociales compartidas. La difusión del conocimiento y las prácticas de los fans encajan mejor con la idea de mentoría (incluida la mentoría entre iguales), tradición y emergencia (experimentación desde la base e innovación colectiva) que con la de diseño.

Los espacios de afinidad y las culturas participativas no son mutuamente excluyentes; es fácil imaginar posibles solapamientos, pero no podemos pensar que cada espacio de afinidad constituye una cultura participativa y viceversa. Comparto la reflexión de Gee en el sentido de que deberíamos prestar más atención a cómo construimos puentes más sólidos entre diferentes culturas participativas, a cómo encontramos la base compartida que necesitamos para rehacer los tipos de cultura democrática que muchos de nosotros deseamos. Sin embargo, yo añadiría que movimientos políticos participativos como March for Our Lives demuestran el poder de dichas coaliciones de cara a la acción colectiva.

### Culturas cívicas

Al entrar en el ámbito de la política participativa, creo que la idea de culturas cívicas según la definición de Peter Dahlgren es un marco productivo, en la línea de mi concepto de cultura participativa. Dahlgren (2009) identifica las condiciones previas necesarias para una cultura cívica: capital, conocimientos, valores, confianza, prácticas, identidades y espacios sociales compartidos. Dahlgren insiste en que las culturas cívicas pueden existir, aunque sea de forma precaria, en condiciones hostiles para las prácticas e instituciones democráticas, puesto que las personas están dispuestas a asumir grandes riesgos para experimentar esa sensación de conexión y participación. El ejemplo presentado por Dahlgren se centra en las culturas cívicas en el tardocomunismo, pero podríamos encontrar esfuerzos parecidos para forjar culturas cívicas en teocracias islámicas o incluso en el capitalismo tardío. Dahlgren escribe: «Las culturas cívicas son fuertes y vulnerables al mismo tiempo. Pueden dejar huella en los ciudadanos; pueden servir para empoderarlos; los ciudadanos, a su vez, a través de sus prácticas pueden influir en el carácter de las culturas cívicas... Las culturas cívicas son prerequisites necesarios para unas esferas públicas viables y, por ende, para una democracia funcional» (106). Al hablar de los «espacios» como una parte esencial del desarrollo de las culturas cívicas, Dahlgren subraya la forma como las comunicaciones conectadas han multiplicado los espacios propicios para los encuentros cívicos y hace referencia a la «interespatialidad», la capacidad de transitar entre espacios y comunidades, como una habilidad fundamental para la participación cívica en la era digital (115-116).

¿Cómo puede evolucionar una comunidad de cultura participativa como un fenómeno fan hasta convertirse en una cultura cívica? Linda Herrera (2012), por ejemplo, entrevistó a varios jóvenes activistas egipcios para conocer su relación con los canales de comunicación digitales antes de sumarse a la revolución. En muchos casos, su puerta de entrada fue mediante un uso recreativo de estos canales: descargar música popular, intercambiar películas de Hollywood, jugar o compartir ideas en foros de debate online y redes sociales. Esta evolución va en la línea de lo que yo apuntaba en *Convergence Culture* (Jenkins 2006) en el sentido de que, a través del juego, las personas adquieren habilidades y conocimientos del campo de la comunicación conectada que luego utilizarán para fines más «serios». La implicación mundana en la cultura participativa les expuso a un abanico de ideas y experiencias que iba mucho más allá de lo que permitía la cultura egipcia oficial, lo que les impulsó a adquirir habilidades, forjar identidades compartidas, desarrollar un capital social y cultural, y crear una relación de confianza antes de poner todas estas cosas al servicio de unos fines políticos. Tal y como afirma Herrera en su conclusión, «su exposición, e interacción, con ideas, personas, imágenes, espacios virtuales y productos culturales fuera de su entorno cotidiano suscitó un cambio sustancial en su mentalidad y su visión del mundo» (343). La línea entre la participación cultural y política es difusa aquí, porque muchas de sus actividades culturales transgreden los límites impuestos por las autoridades políticas y religiosas. Asimismo, la descripción de Herrera está a medio camino entre espacios de afinidad y cultura participativa: posiblemente era más seguro iniciarse en estas prácticas en un espacio donde los recursos compartidos no requerían todavía fuertes lazos sociales, pero para actuar políticamente al final



necesitaron unas conexiones sociales más fuertes, propias de un modelo de cultura participativa. Un estudio más reciente (Elysayed 2018) revela la persistencia de esta cultura cívica, que volvió al ámbito de la cultura popular con el desmoronamiento de la revolución egipcia. De ahí la importancia de las plataformas para compartir música y humor a las que hace referencia Esra'a Al Shafei en esta entrevista.

Tanto los espacios de afinidad como los modelos de cultura participativa describen cosas que los jóvenes a menudo echan en falta cuando intentan acercarse a la política institucional. Muchos jóvenes que conocemos en el marco de nuestro trabajo creen que el lenguaje y las prácticas asociados a la política institucional son fallidos: los políticos usan una retórica que no conecta con ellos y les transmiten la sensación de que no quieren oír lo que los jóvenes tienen que decir sobre los temas que afectan sus vidas (Jenkins, Shresthova, et al 2016). En un mundo como este, no tiene sentido recurrir a modelos tradicionales de educación cívica que parten de la base de que los policías son nuestros amigos (una idea difícil de vender a las minorías de Estados Unidos en estos momentos) o explicaciones simplistas sobre el camino que recorre un proyecto de ley hasta convertirse en ley, vigentes pese a una realidad como la de “Citizens United”. Las clases de civismo deben hoy explicar con precisión el contexto político actual y articular debates filosóficos profundos en torno a la tradición democrática; los educadores deben exponer a los jóvenes a modelos alternativos de cambio político y empoderarlos para que se vean como agentes políticos, y deben ayudarlos a adquirir habilidades como el diálogo y la capacidad de dar feedback, la producción y la difusión, la investigación, la creación de redes y la movilización, que son pilares básicos de la política participativa (Kahne et al 2016).

El concepto de «plutocracia oligopólica» describe hasta cierto punto la distribución actual del poder y la riqueza en Estados Unidos, pero no recoge la «estructura del sentir» (ni describe la cultura cívica) que necesitamos si nosotros —el pueblo— queremos recuperar el control sobre nuestro gobierno. Allí donde la resistencia ha calado en la sociedad estadounidense ha sido fruto de la repulsa y la indignación que muchos ciudadanos sienten por la administración Trump y su absoluto menosprecio por las tradiciones democráticas de un Congreso en manos de los republicanos: su manifiesta predisposición a ignorar las constricciones institucionales a sus iniciativas, a ignorar la opinión pública, a ignorar los llamamientos a favor de la igualdad y el civismo, a priorizar una retórica y unas prácticas que dividen la sociedad y a preconizar como modelo los liderazgos autocráticos. Una cultura cívica nacida de los valores y los ideales democráticos impulsa estas luchas aunque se produzcan en un espacio donde la posibilidad de ser escuchadas está limitada por diseño.

### **Escuela frente a aprendizaje informal**

Hubo un tiempo en que la escuela pública era el sitio donde se depositaban las máximas esperanzas de garantizar un acceso universal a la alfabetización y a los conocimientos necesarios para una participación cívica real, para fomentar un compromiso compartido con las prácticas y los valores democráticos básicos y para iniciar a los jóvenes en prácticas democráticas dentro de su propia comunidad mediante la implicación en órganos de decisión estudiantil y actividades relacionadas con la prensa. Con este modelo, los centros de educación realizaban algunas de las funciones asociadas a las culturas cívicas de Dalhgren. Podríamos discutir si en algún momento la escuela llegó a cumplir estas expectativas, pero hoy parece bastante claro que la educación cívica ya no ocupa un lugar central en el plan de estudios, los educadores ya no se sienten seguros permitiendo un debate político sin restricciones en sus aulas, y pocos centros ofrecen a los estudiantes algún tipo de voz sobre su propio aprendizaje. La escuela podría ser parte de la solución, pero la mayoría de las veces es parte del problema. En este sentido, es revelador decir que los chicos de Parkland recibieron su mentoría no en una escuela pública sino en una escuela privada de élite (un privilegio que reconocen a menudo en sus discursos y textos).

Ante la incapacidad de muchas escuelas de ofrecer las condiciones previas necesarias para la participación cívica, los jóvenes intentan muchas veces construir sus propias culturas cívicas allí donde encuentran los espacios y los recursos para hacerlo. Pocas veces lo consiguen sin apoyo intergeneracional. Necesitamos nuevos modelos de mentoría que funcionen en estos espacios y



comunidades de aprendizaje informal, modelos que empoderen la voz y la acción de los jóvenes, que apoyen sus causas, pero también modelos que hagan causa común con ellos (Soep y Chavez 2010).

### La imaginación cívica

El modelo de viaje compartido del que habla Gee hace referencia fundamentalmente a aquello que los jóvenes necesitan de los adultos. Naomi Klein (2017), entre muchos otros autores, defiende que la resistencia —«decir no»— no basta para alcanzar nuestros objetivos. La resistencia es un acto de fuerza bruta —una forma de conflicto bélico, en palabras de Gee—, pero las conexiones entre los opositores serán débiles mientras el movimiento de resistencia se organice en torno a aquello que rechazan y no a aquello por lo que luchan. Klein advoca por unir grupos de personas diversos y trabajar conjuntamente para esbozar modelos alternativos de futuro, para conocer mejor las tesis compartidas y encontrar puntos de consenso en sus agendas divergentes. Este proceso podría describirse como un modelo centrado en la imaginación cívica.

En el marco del Civic Imagination Project (<https://www.civicimaginationproject.org>), un servidor y otros investigadores vamos a comunidades de todo Estados Unidos (tanto estados demócratas como republicanos) y de todo el mundo y, usando herramientas de *world-building*, narración y diseño especulativo, ayudamos a los participantes a articular sus visiones de un mundo mejor, identificando en el proceso los puntos en los que surgen el consenso y el conflicto con otras personas que se cruzan en su día a día (Jenkins, Shresthova y Peters-Lazaro, pendiente de publicación). Pedimos a los ciudadanos que compartan objetos que tienen un valor para ellos como forma de visibilizar experiencias y valores compartidos; hacemos una lluvia de ideas sobre cómo sería nuestro mundo ideal en 2060 (en un futuro lo suficientemente lejano como para poder echar a volar la imaginación sin tener en cuenta la situación política actual); construimos y representamos narrativas que describen momentos de cambio capaces de dejar atrás nuestros problemas actuales; y sumamos fuerzas con líderes locales para identificar acciones que permitan a la comunidad llevar a cabo iniciativas en la línea de las agendas diseñadas. Asimismo, estamos creando pautas para que educadores y activistas puedan realizar este tipo de talleres en su contexto. Estas intervenciones están diseñadas (y usamos «diseño» según la definición de Gee) teniendo en cuenta objetivos cívicos, pero también con un gran énfasis en las visiones y los objetivos que proponen los participantes. Confirmando las tesis de Gee en este punto, hemos descubierto que este proceso funciona mejor cuando hay lazos intergeneracionales —más parecido a lo que vemos en las iglesias que en las escuelas— y cuando la mentoría va en todas direcciones. Aquí el foco no lo ponemos en las tecnologías de la comunicación *per se*: el tema de los medios queda apartado. Creemos que cuando una cultura cívica se defina, traspasará ese espacio de afinidad. Cuando surja una visión compartida, buscará la forma de provocar el cambio usando cualquier medio que sea necesario.

## REFERENCIAS

- Allen, D. y Light, J.S. (Eds.). (2015). *From Voice to Influence: Understanding Citizenship in a Digital Age*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cornell, D. y Seely, S. D. (2017). What Happened to the Public Imagination, and Why?. *Global-e*, March 21, <http://www.21global.ucsb.edu/global-e/march-2017/what-has-happened-public-imagination-and-why>
- Dahlgren, P. (2009). *Media and Political Engagement: Citizens, Communication and Democracy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Elsayed, Y. (2018). *Modes of Cultural Resistance Post-Arab Spring: Humor, Music and the Making of A New Digital Identity*, Doctorial Dissertation, Annenberg School of Communication and Journalism, University of Southern California.
- Herrera, L. (2012). Youth and Citizenship in the Digital Age: A View from Egypt. *Harvard Educational Review*, 82, 333-352.
- Hogg, D. y Hogg, L. (2018). *#NeverAgain: A New Generation Draws the Line*. New York: Random House.
- Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor, J., Sefton-Green, J. y Watkins, S.G. (2013). *Connected learning: An agenda for research and design* (PDF). Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins, H. (2016). Participation: it's complicated (a response to Martin Butler). In Butler, M., Hausmann, A., Kirchofer, A. (eds.). *Precarious Alliances: Cultures of Participation in Print and Other Media*. Bielefeld: Transcript.
- Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Vilenchik, N. y Zimmerman, A. (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H., Shresthova, S. y Peters-Lazaro, G., (eds.) (Forthcoming). *Popular Culture and the Civic Imagination: A Casebook*. New York: New York University Press.
- Kahne, J., Hodgins, E. y Eidman-Aadahl, E. (2016). Redesigning civic education for the digital age: Participatory politics and the pursuit of democratic engagement. *Theory & Research in Social Education*, 44, 1-35
- Klein, N. (2017). *No Is Not Enough: Resisting Trump's Shock Politics and Winning the World We Need*. Boston: Haymarket Books.
- Phillips, A. (2018). After Parkland, Gun-Control Advocates See a Turning Point. *The Washington Post*, July 21, [https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2018/07/21/after-parkland-gun-control-advocates-see-a-turning-point-for-new-state-gun-control-laws/?utm\\_term=.1727cf45d04e](https://www.washingtonpost.com/news/the-fix/wp/2018/07/21/after-parkland-gun-control-advocates-see-a-turning-point-for-new-state-gun-control-laws/?utm_term=.1727cf45d04e)
- Soep, E. y Chavez, V. (2010). *Drop That Knowledge!: Youth Radio Stories*. Berkeley: University of California Press.