

Análisis del aprendizaje informal sobre cultura de paz en las comunidades virtuales “The Top Comics y Marvel Universe”

Emmanuel Pérez Vargas

Universidad Autónoma de Tlaxcala

20206578@uatx.mx

Diana Corona Barrera

Universidad Autónoma de Tlaxcala

diana.corona@uatx.mx

Área temática: Evaluación del aprendizaje y del desempeño escolar.

Resumen

La ponencia realiza un análisis en torno al aprendizaje informal en relación al tema de cultura de paz en prosumidores de las comunidades virtuales de la red social de Facebook, misma que se llevó a cabo a través de la observación de las interacciones que estos realizan respecto al contenido propuesto en estas redes con características de narrativas transmedia (NT) propuestas por Rodríguez (2022), Lastra (2016) y Scolari (2013); es decir, historias extendidas y constituidas por múltiples plataformas creadas por dichos usuarios; ello mediante al análisis de caso de las comunidades de “The Top Comics” y “Marvel Universe”, ello permite observar como mediante las interacciones existentes entre los usuarios prosumidores de estos espacios, se constituyen aprendizajes invisibles (Cobo & Moravec (2011), que propician el intercambio, la resolución de dudas y de conflictos que permiten observar la cultura de paz presente es dichos entornos.

Palabras clave: Cultura de paz, aprendizaje informal, narrativas transmedia, comunidades virtuales.

Introducción

Es claro que en la actualidad la sociedad en su conjunto, pero especialmente el sector de la juventud se encuentra inmerso en espacios digitales de los cuales se adquieren aprendizajes de manera informal; el tema en cuestión surge tras una revisión de diversas fuentes de información relacionadas con cultura de paz, así como los prosumidores dentro del contexto de comunidades digitales, específicamente comunidades de la red social Facebook que se caracterizan por el

consumo y producción de narrativas transmedia (NT), de esa manera se pensó en trabajar con fenómenos transmedia que están presentes en los jóvenes; por ello, la elección de dichas comunidades.

El propósito de esta investigación radica en identificar que interacciones relacionadas a la cultura de paz, o bien contrarias a esta; las cuales se desenvuelven al interior de dichas comunidades digitales y que funcionan como aprendizajes en entornos informales, en este caso en la red social de Facebook. El aporte conceptual de la investigación suma la revisión de términos como el de prosumidor, narrativa transmedia, y cultura de paz, observando cómo se entrelazan los tres elementos en el contexto de los aprendizajes informales; desde el análisis de algunas comunidades virtuales alojadas en las redes sociales.

Fundamentación

La UNESCO aborda el tema de cultura de paz por primera vez en su informe de 1998, en el cual menciona que:

una cultura de paz consiste en valores, actitudes y conductas, que plasman y suscitan a la vez interacciones e intercambios sociales basados en principios de libertad, justicia, democracia, todos los derechos humanos, tolerancia y solidaridad; que rechazan la violencia y procuran prevenir los conflictos tratando de atacar sus causas; que solucionan los problemas mediante el diálogo y la negociación; y que garantizan a todos el pleno ejercicio de todos los derechos y los medios para participar plenamente en el proceso de desarrollo de su sociedad (p. 4).

En este tenor y bajo el contexto tecnológico actual; especialmente dada la preponderancia de las de las redes sociales entre la juventud; son observarles diversas características que visibilizan la cultura de paz en dichos entornos, tal como menciona (Rodríguez, et al, 2020):

las redes sociales proporcionan una sensación de proximidad real entre los usuarios, esto quiere decir que generan una atención a eventos que de otra manera parecerían lejanos e impersonales. De ahí que esa aportación por la paz sea indiscutible. Nada de lo humano es ajeno y gracias a las redes sociales ningún humano puede ser ajeno. Es una herramienta cuyo potencial de conexión y vinculación es enorme si se le imagina en favor de la paz, la justicia, la igualdad, la sostenibilidad, la educación, la solidaridad y la dignidad de las personas (p. 7).

De ahí que, surja la necesidad de comprender las interacciones que llevan a cabo los usuarios de estos espacios, en razón de observar la dinámica que promueve de manera informal el aprendizaje sobre la cultura de paz; especialmente desde el aprendizaje experiencial que se genera en el entorno de las tecnologías digitales en la interacción con otros; al respecto, vale la pena señalar que, el aprendizaje como indica Martinenco (2020) es multimodal y multidireccional, y comprende una variedad de entornos no sólo en las instituciones, sino además, en el hogar, en el espacio de trabajo, en bibliotecas, museos, parques y especialmente en las interacciones con otras personas. Dicho autor (Martinenco, 2020); refiere a Buckingham (2006) quien menciona que:

el uso de las TIC involucra un conjunto de aprendizajes informales en la cotidianidad de los jóvenes donde la colaboración con otros es central (...). La facilidad de transportar los dispositivos móviles. Posibilita que los estudiantes aprendan más allá de los límites temporales y espaciales de la institución educativa (p. 6).

Al respecto, la relación que existe entre el aprendizaje informal, y las nuevas formas de comunicación como el internet y las redes sociales funcionan bajo un mismo espectro denominado “Aprendizaje Invisible” término empleado por Cobo & Moravec (2011) quienes explican que este tiene varios significados uno de ellos es un:

Arquetipo conceptual socio tecnológico hacia una nueva ecología de la educación que recoge ideas, las combina y reflexiona en torno al aprendizaje (...), este enfoque no está restringido a un espacio o momento particular del aprendizaje y propone incentivar estrategias orientadas a combinar el aprendizaje formal con el no formal e informal (...), el aprendizaje invisible sugiere nuevas aplicaciones de las tecnologías de información y comunicación (TIC) para el aprendizaje dentro de un marco más amplio de habilidades para la globalización (p. 26, 27).

Aunado a lo anterior; es importante entender a estos usuarios como prosumidores; quienes realizan acciones de producción y consumo de información en espacios digitales de manera casi sincrónica; en este caso, en el contexto de las redes sociales, porque al tener una audiencia masiva y un espacio digital que les provee de información producen y consumen simultáneamente, comúnmente empleando diferentes plataformas o medios, es ahí que las NT se hacen presentes, porque la información que se comparte, se caracteriza por ser historias expandidas que permiten tener una mejor experiencia con el contenido, tal es el caso de las

series, películas, libros, música, video juegos, entre otros; en ese sentido la experiencia permite desarrollar aprendizajes a partir de la informalidad.

Lastra (2016), identifica al prosumidor como el usuario que cuenta con tres características esenciales, como (1) consumidor, que cuenta con un comportamiento pasivo hacia el contenido y es esencialmente un observador; como (2) distribuidor, quien difunde el contenido consumido y como (3) productor; es decir un creador de contenidos que subdivide el autor en productor de contenido original y productor de contenido subyacente (PCS); quien realiza adaptaciones o versiones del contenido existente; por su parte, Scolari (2013) en Lastra (2016) identifica algunos de los formatos empleados en redes sociales y otros medios, como son: sincronizaciones, recapitulaciones, parodias, finales alternativos, falsos avances, falsos openings, mashups, y adaptaciones.

Por su parte, Guerrero Pico (2016) en Rodríguez (2022), propone cuatro modelos de participación desde las NT (1) el modelo observativo (participante silente, influye con su presencia y decisiones los contenidos y forma del sitio), (2) el modelo discursivo/argumentativo (usuario dedicado a aumentar los espacios disponibles), (3) el modelo creativo/divulgativo (genera contenido que contribuye a la evolución del mundo narrativo que consume), y (4) el modelo lúdico (integración de los tres modelos anteriores).

Bajo esta idea, las NT permiten que los contenidos o historias puedan ser compartidas en diversos medios y bajo diversas modalidades. Por ello, el caso del fenómeno Marvel, se perfila como una de las más grandes narrativas transmedia que existen en la actualidad entre los jóvenes, específicamente por las comunidades de fans que se crean de forma orgánica, así como, los CGU que generan y comparten a través de diversos medios, transformando el rol de estos, de consumidores a verdaderos prosumidores.

Pero ¿qué pasa cuando lo que se consume y produce no tiene un objetivo claro? además de que promueven contenidos violentos, y conductas que contribuyen a diversas actitudes negativas, es ahí donde surge la importancia de la cultura de paz para esta indagación, pues busca identificar prosumidores, contenidos, e interacciones que promueven la cultura de paz con los usuarios de estas comunidades.

Estrategia metodológica

La propuesta sigue un enfoque de investigación cualitativo, debido a que sus características se ajustan adecuadamente al fenómeno de la investigación, el tipo de estudio a abordar en la investigación será descriptivo, con un diseño de investigación a manera de estudio de caso, puesto que, para esta investigación en particular, se analizan las interacciones de los prosumidores que puedan observar acciones que identifiquen una cultura de paz presente o en su caso ausente.

La técnica que se emplea es la observación que consiste en explorar y describir ambientes, comunidades, subculturas y los aspectos de la vida social, analizando sus significados y a los actores que la generan. (Patton, 2015 en Sampieri y Mendoza, 2018). El instrumento para la recolección de la información es un diario de campo.

En particular, para el desarrollo de la investigación se utilizaron diversas unidades de análisis, quedando de la siguiente manera: la unidad de análisis principal es la cultura de paz en las narrativas transmedia. De igual manera se dividen de la unidad de análisis principal, cuatro subunidades de análisis, que nos permiten comprender de forma más amplia la unidad principal; dichas subunidades incluyen las temáticas presentes en las NT y las características de los prosumidores. Se considera entre otros aspectos:

En cuanto a contenidos: el tipo de contenido, número de reacciones en las publicaciones, tipo de reacciones (likes, comentarios, compartidos), ¿quién y qué comenta?, reacciones en los comentarios de los usuarios, e interacción entre usuarios.

En relación a las temáticas abordadas, los ambientes favorables (participación respetuosa entre dos o más usuarios), la dialogicidad (la puesta en comunicación entre personas que buscan establecer redes de intercambio, interactividad y colaboración capaces de interpretar la realidad que les rodea de una manera crítica, entendimiento mutuo), el discurso inclusivo (conjunto de formas de expresión, escritas u orales, que combate la discriminación y promueve la igualdad en las relaciones humanas), la remodelación de actitudes (cambio en la perspectiva, actitud, o idea sobre algo o alguien), y el reconocimiento de los derechos humanos (igualdad, respeto, libertad de expresión, participación e inclusión), así como las actitudes negativas (comentarios negativos, y uso de elementos negativos) presentes.

La observación se llevó a cabo durante dos semanas, siguiendo las publicaciones que se generaban en la red social; así como, las interacciones existentes a partir de los contenidos difundidos en la misma.

Análisis y resultados

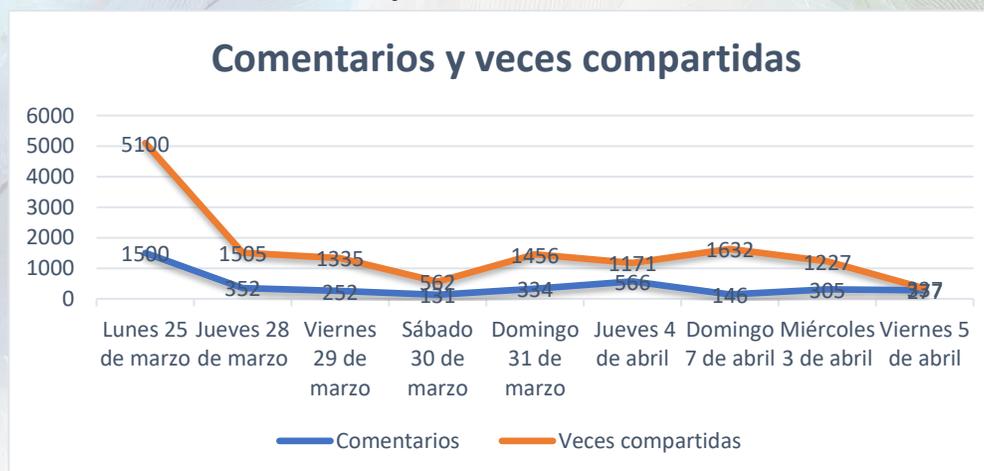
El análisis de los resultados se presenta de acuerdo con las subunidades de análisis propuestas anteriormente. Empezando con los contenidos; en ese sentido, se muestran los datos recabados de las comunidades. En el gráfico 1 se muestra el número de reacciones de los días con más interacción entre los usuarios. Las reacciones más frecuentes son los me gusta, los me encanta, y los me entristece.

Gráfico 1. Número de reacciones a las publicaciones



En el gráfico 2 se aprecian los comentarios y las veces que se compartieron las publicaciones seleccionadas, en ese sentido, se perciben prosumidores con una tendencia mayor a la distribución.

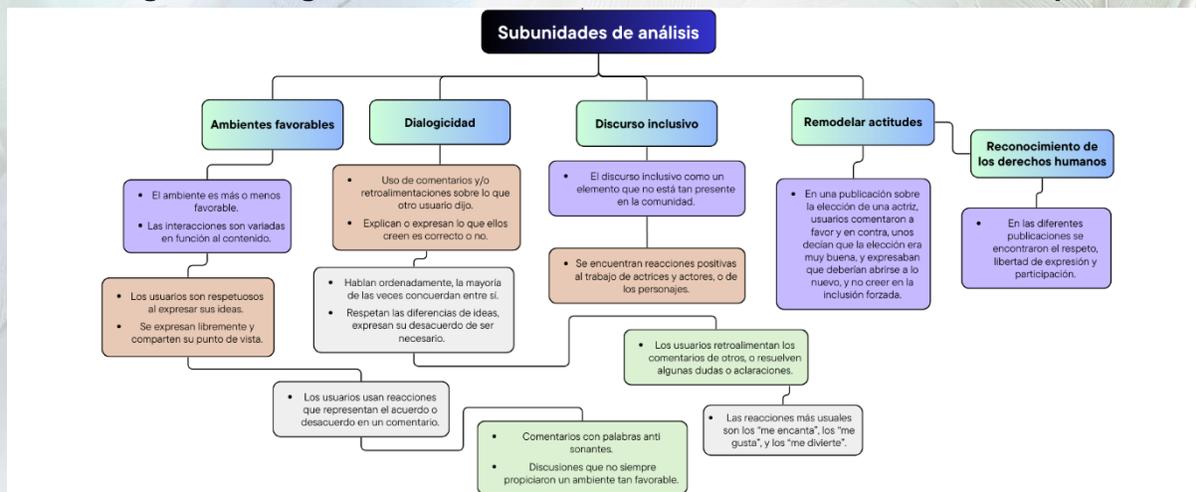
Gráfico 2. Interacciones a partir de comentarios y distribución de la información de los prosumidores



En cuanto a la subunidad de análisis de ¿quién y qué comenta?, se identificaron cuatro usuarios, los cuales son: Eduardo L. Diego O. Félix A., y Christian V. que suelen interactuar diariamente. A través de comentarios, a manera de retroalimentación del comentario de otros usuarios. Por último, está la subunidad de análisis de interacción entre los usuarios, identificó que la mayor interacción entre usuarios en los comentarios se da al replicar alguna imagen, meme o gif, o simplemente texto.

Ahora, en relación con la principal unidad de análisis, la cultura de paz en estas comunidades los resultados se presentan en la figura 1, dónde se identifican las subunidades de ambientes favorables, dialogicidad, discurso inclusivo, remodelar actitudes y el reconocimiento de los derechos humanos. En los ambientes favorables se encontró que las interacciones, y el ambiente de dicha comunidad es regularmente favorable, ya que las interacciones de los usuarios son variadas en función al contenido, pero mayormente se mantiene un ambiente de respeto. En cuanto a la dialogicidad se encontró que dentro de los comentarios hay varias retroalimentaciones; es decir, se genera en los comentarios diversas respuestas que aluden al contenido central del tema, esto mayormente empleando un lenguaje respetuoso. Hablando ahora de las actitudes negativas se encontraron al menos siete casos, en donde los usuarios expresan su disgusto hacia un contenido que alude a la participación de una mujer en un filme, los comentarios aludieron a la elección a partir de una perspectiva feminista o de inclusión forzada, por lo que, se expresaron quejas y comentarios pasivo-agresivos y palabras anti sonantes entre los usuarios.

Figura 1. Desglose de las subunidades relacionadas a la cultura de paz



Para el análisis de datos de la subunidad de análisis de prosumidores se realizó el concentrarlo en una tabla para verificar el tipo de prosumidor, y a su vez el contenido que genera.

Tabla 1: Clasificación de los prosumidores y catalogación de formatos textuales y otros medios (CGU)

Clasificación de los prosumidores	Catalogación de formatos textuales y otros medios (CGU)
<ul style="list-style-type: none"> Existen los consumidores en mayor nivel, también hay distribuidores, aunque en menor medida. Hay pocos productores de contenido original, y pocos productores de contenido subyacente. 	<ul style="list-style-type: none"> Se encontraron fan arts, imágenes, vídeos, gifs y memes.

Nota: Creado a partir de la clasificación de (Lastra, 2016), y la catalogación de (Scolari, 2013 en Lastra, 2016).

En cuanto a la subunidad de análisis de narrativas transmedia, se realizó la siguiente tabla que muestra los cuatro modelos de participación encontrados en las comunidades virtuales.

Tabla 2: Análisis de narrativas transmedia en la comunidad virtual The Top Comics de Facebook

Modelo observativo	Modelo discursivo / argumentativo	Modelo creativo / divulgativo	Modelo lúdico
<ul style="list-style-type: none"> En este caso si hay usuarios de este tipo, ya que, solo reaccionan y comparten el contenido. Estos usuarios tienen una presencia silente, son parte de la popularidad de los contenidos publicados, pero sólo reaccionan al contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> En este caso si hay usuarios de este tipo, ya que, muchos de los usuarios comentan cada una de las publicaciones de manera activa, y algunos con una narrativa larga y argumentada. Así mismo, se identificaron algunos usuarios que constantemente comentan (2), esos mismos usuarios comentan de igual 	<ul style="list-style-type: none"> En este caso hay usuarios que al comentar lo acompañan de algún CGU hechos por ellos mismos, o de terceros, al menos se identificaron de 11 a 30 casos. Este tipo de contenidos puede aportar valor al mundo narrativo, o específicamente al contenido abordado en una publicación. 	<ul style="list-style-type: none"> En este caso hay 5 usuarios que integran los 3 modelos, esto en función de cada día que se tomó registro. Algunos usuarios son: Félix Arizmendi, Sebastian Laime Campero y Christian Vargas.

manera en la otra
comunidad.

Nota: Creado a partir del modelo de Guerrero-Pico (2016), en Rodríguez Lugo, N (2022).

Respecto al aprendizaje informal que se observó se encontraron algunos ejemplos que son retomados para el análisis de esta, se encontraron entre otros ejemplos:

- La resolución de dudas, a través de preguntas específicas que unos usuarios hacen a otros, en donde obtiene respuestas precisas en relación a los contenidos planteados, lo que promovía la aclaración de dudas o enseñando algo nuevo.
- Las respuestas a menudo incluyen contenidos de diversa índole (imágenes, videos, texto), que los usuarios prosumidores generan de forma autónoma o que replican o modifican de lo ya presentado.
- La comunidad en lo general muestra un sentido de orden, diálogo y respeto en la dinámica de interacción existente entre los usuarios prosumidores.

Conclusiones

Las comunidades virtuales son espacios donde se generan diversos elementos que muchas veces se manifiestan de manera implícita, tal es el caso de la cultura de paz, en donde se observa una dinámica mayormente pacífica entre los integrantes de estos espacios digitales, dado que esto permite mantener la armonía en la comunidad; lo cual no las exime de interacciones que propician algunas dinámicas negativas al interior de las mismas, que transgreden la cultura de paz a través de discusiones no fundamentadas, e incluso insultos empleando palabras anti sonantes.; aunque éstas son menores, y normalmente se ven superadas por un ambiente de respeto; ya que se observó a usuarios que siempre interactuaron de manera respetuosa, y promoviendo el reconocimiento de los derechos humanos

Cabe destacar que el tema de los prosumidores está muy marcado en este tipo de comunidades, ya que, se encontraron varios con distintos niveles de creación, divulgación y participación, donde los jóvenes son los que demuestran más entusiasmo al realizar este tipo de actividades, y que de igual manera son el sector más presente a la hora de comentar y reaccionar en las publicaciones. Esto da muestra de que, al observar una comunidad virtual, muchas veces no se toma en cuenta que también existe un aprendizaje informal, puesto que hay usuarios que usualmente aprenden cosas nuevas, y otros que comparten información que ya sabían, eso en cierto modo genera redes de aprendizaje y de comunicación, lo cual permite observar la evolución que ha tenido a lo largo del tiempo la forma de comunicación con el otro, y cómo a la par se

transforman las interacciones. Es importante mencionar que los dos elementos ya mencionados, no hubieran podido ser analizados sin las narrativas transmedia, las cuales tienen un impacto muy grande en aquellos usuarios que las consumen, pues son esas mismas quienes inspiran a otros a crear y expandir un universo, y que inclusive los llevan a crear comunidades virtuales, páginas de fans, blogs, o sitios web, dónde diversos usuarios conviven e interactúan, inspirados por algo que les gusta.

Referencias

- Cobo Romaní, Cristóbal; Moravec, John W. (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Col lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, Barcelona.
- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5334098>
- Martinenco Mariel, R., Martín Belén, Rocío., Romano García, L. (2020). Ecologías de aprendizaje en educación secundaria: TIC y aprendizaje informal. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/571/329>
- Rodríguez Lugo, N. (2022). De las narrativas transmedia al diseño de aprendizaje transmedia. Universidad iberoamericana León.
- Rodríguez Navarro, J, D., Ortiz-Medina, O., Fossi Andrade, C., González Chacín, M., Bermúdez, V. (2020). Cultura de paz en la pandemia por SARS-COV-2: confinamiento, tics y las redes sociales. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_gmc/article/view/20673/144814486966
- Sampieri – Hernández, R., Torres Mendoza, P, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. https://www.google.com.mx/books/edition/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N/5A2QDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&printsec=frontcover
- UNESCO (1998). Informe preliminar de síntesis a las naciones unidas acerca de la cultura de paz. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223%0D/pf0000111280>