

# CRYSTLE MARTIN

CRYSTLE MARTIN

University of California, Irvine,  
crystle.martin@gmail.com

## **FANTASY WRESTLING: PRODUCCIÓN DIGITAL Y CULTURA VISUAL HECHA POR JÓVENES EN UN ENTORNO DE APRENDIZAJE CONECTADO Y FANDOM COMPETITIVO<sup>7</sup>**

### **INTRODUCCIÓN**

La juventud dedica cada vez más tiempo al uso de la tecnología. En un reciente informe del Pew Research Center, se concluyó que el 78% de los jóvenes tienen teléfonos móviles, que casi la mitad tienen teléfonos inteligentes (Madden et al., 2013) y que el 93% tienen acceso a un ordenador. La juventud utiliza la tecnología con diversos propósitos que incluyen hacer las tareas escolares, jugar, buscar información, socializarse, ver vídeos, y cada vez más, para la producción mediática.

Su capacidad para la producción mediática ha aumentado a medida que la tecnología y el software se han vuelto más accesibles. Ito et al. (2009) describen los diferentes niveles de participación en estas actividades, como pasar el rato (con amigos), navegar (explorar nuevos intereses y picotear) y experimentar con la informática (profundizar en un tema). Los jóvenes participan de estas maneras, en diferentes situaciones, en función de la intensidad de sus intereses.

Los medios juegan un papel importante en la cultura juvenil, al ofrecer a los jóvenes oportunidades para expresarse y brindarles ocasiones para crear y compartir lo creado con una audiencia. La juventud produce artefactos visuales fuertemente influenciados por la cultura popular, a través de la cual ellos crean su propia cultura visual. Esto se puede ver en una diversidad de comunidades, cuya gama va desde las de los juegos de vídeo hasta las de artesanía y las creadas en torno a programas de televisión. Los jóvenes que participan en comunidades *online* adquieren conocimientos especializados que sólo los miembros de la comunidad pueden comprender plenamente. Quienes no pertenecen a la comunidad sólo pueden hacer una lectura superficial, sin llegar a entender plenamente los matices. Las prácticas de cultura visual que llevan a cabo los jóvenes se entrelazan con el empoderamiento, el aprendizaje y la expresión de la identidad. La cultura visual desarrollada por los jóvenes a través de su producción digital facilita sus prácticas de aprendizaje conectado.

---

<sup>7</sup> Reconocimientos: Esta investigación se realizó como parte de la Red de Investigación sobre Aprendizaje Conectado (Connected Learning Research Network) que está apoyada por la MacArthur Foundation's Digital Media and Learning Initiative.

Este artículo examina la producción digital juvenil y cómo es creada y la vincula con cultura visual en una comunidad *online* sobre la *Fantasy Wrestling* [Lucha Libre de Fantasía]<sup>8</sup> profesional, situando culturalmente este tipo de lucha a través de un repaso a su historia. El artículo se basa en los datos obtenidos de un estudio etnográfico realizado a lo largo de ocho meses sobre la comunidad de la federación de lucha libre de fantasía *Over the Ropes*<sup>9</sup> [Sobre las cuerdas]. El análisis se centra en los momentos de producción digital de los jóvenes como un principio clave en el diseño de un marco de aprendizaje conectado. *Over the Ropes* ofrece un buen ejemplo de qué es un ambiente de aprendizaje conectado, ya que se vincula con la producción digital y con la creación de la cultura visual de esa comunidad.

## CULTURA VISUAL, PRODUCCIÓN DIGITAL JUVENIL Y LUCHA LIBRE PROFESIONAL

### CULTURA VISUAL

La cultura visual ha incluido tradicionalmente la pintura y los grabados, las ilustraciones de libros, las galerías, las exposiciones, y los espectáculos populares; dentro de los cuales se puede incluir, sin duda, la lucha libre profesional. Definida a grosso modo, cultura visual son “los artefactos materiales, edificios e imágenes, más los medios y performances de base temporal, producidos por el trabajo e imaginación humanos, que sirven a fines estéticos, simbólicos, rituales o a fines ideológico-políticos, y/o a funciones prácticas, y que se dirigen de manera significativa al sentido de la vista” (Walker & Chaplin, 1997, p. 1-2). Anteriormente, hasta finales del siglo XX (Wright, 2012), la cultura visual estaba relegada a los museos. En los últimos años, sin embargo, se ha empezado a incluir en ella la gran cantidad de artefactos visuales creados por la televisión, la representación electrónica, la cultura material y los medios de comunicación digitales, que pueden incluir tanto material auditivo como visual. La cultura visual en el siglo XXI se ha puesto en disposición de incorporar prácticas visuales nuevas e innovadoras, así como de enfatizar el papel interactivo del espectador (Wright, 2012) o de la audiencia.

Al igual que la cultura en general, la cultura visual existe tanto dentro como fuera de cualquier individuo. La cultura visual es un acto social, incluso cuando está hecha por productores individuales (Walker y Chaplin, 1997). El productor aislado puede estar trabajando solo, pero está creando el artefacto visual para el disfrute y el consumo de otros espectadores. La cultura visual no depende del artefacto sino de la tendencia de las personas a visualizar la existencia (Mirzoeff, 2006). La tecnología actual permite una enorme proliferación de artefactos.

Dentro de la cultura visual, es importante incluir elementos de la cultura popular y la vida cotidiana, con el fin de dar cuenta de estas experiencias (Thompson, 2012). En cuanto a los medios digitales, los memes de internet, como el del gato gruñón (<http://knowyourmeme.com/memes/grumpy-cat>), son un buen ejemplo de esto. La cultura visual reconoce la importancia del imaginario visual como parte de la cultura contemporánea, pero no establece una distinción tajante entre “[las imágenes] de la ‘baja’ cultura popular y las de la ‘alta’ cultura elitista” (Wright, 2012, p. 498), y se considera que la lucha libre profesional estaría firmemente situada en el lado de ‘baja’ cultura en esta ecuación. La cultura visual busca situar las representaciones visuales en el contexto de sus entornos culturales específicos. Las personas consumen y disfrutan de la cultura visual, pero su estudio sistemático saca a la luz el “carácter, poder y funciones sociales y efectos” (Walker & Chaplin, 1997, p. 3) que tiene sobre el espectador y la cultura. El significado de la cultura visual es creado

<sup>8</sup> Es un término general que abarca los juegos de rol y los juegos de base estadística propios del mundo de la lucha libre profesional. Pueden desarrollarse a través de páginas web, foros, correo electrónico, correo postal, o cara a cara [Nota del Traductor].

<sup>9</sup> Todos los nombre son seudónimos. Todas las citas han sido escritas por los participantes.

a través de la conversación entre el individuo, la cultura, y el propio artefacto (Sturken y Cartwright, 2006). La producción de sentido implica tres elementos distintos al artefacto y el espectador: (1) las convenciones que estructuran el artefacto, (2) la interpretación que hacen los espectadores del artefacto y (3) los contextos del artefacto (Sturken y Cartwright, 2009). Todo esto puede verse influenciado por contextos como el de los medios populares.

Los medios digitales ofrecen la oportunidad de producir artefactos utilizando materiales de la cultura popular. Retomando los objetos cotidianos, apropiándose los e improvisando con ellos para la tarea en cuestión, lo que se conoce como bricolaje (Lévi- Strauss, 1966). Bricolaje significa “hacer con” o usar creativamente cualquier material que esté a mano y traslada libremente a la idea de la cultura del hágalo usted mismo” (Sturken y Cartwright, 2009, p. 78). El bricolaje digital mantiene diversos fenómenos culturales, profundiza el sentido de la implicación y amplía el término cultura visual (Wright, 2012). En el desarrollo de la cultura visual, y reflexionando sobre la idea de bricolaje, cada cultura produce una cultura visual que le es específica. “Para la producción cultural son normalmente esenciales el conocimiento y las habilidades especializados” (Walker & Chaplin, 1997, p. 68). Los significados pueden ser incorporados en una representación que quienes carecen de conocimientos especializados pueden no ser capaces de leer, haciendo que la cultura visual les resulte inaccesible. La producción digital ofrece a los jóvenes la oportunidad de crear cultura visual y expresar su identidad participando en sus intereses.

## LA PRODUCCIÓN DIGITAL DE LA JUVENTUD

Los jóvenes suelen estar posicionados como aprendices en los espacios digitales, pero también son mentores y profesores en estos espacios (Martin, en prensa; Martin, remitido). La apropiación ansiosa que hacen los jóvenes de medios digitales, como la publicación de webs, la producción de vídeo, la participación en redes sociales y masivamente en los juegos de rol multijugadores, demuestra la fuerza de su interés por aprender habilidades mediáticas digitales y por la alfabetización digital (Rheingold, 2007). Los jóvenes pueden encontrar comunidades para casi cualquiera de sus intereses, donde pueden producir medios como una forma de participar en lo que les interesa. Por supuesto, no todos los jóvenes son productores digitales en relación a sus intereses, pero muchos lo son. Incluso cuando se trata sólo de imágenes tomadas casualmente, los jóvenes son productores de artefactos digitales.

En el pasado, la producción de medios digitales se vio limitada por el costo y la disponibilidad de la tecnología, pero la tecnología actual, especialmente los dispositivos móviles, han hecho que la producción digital resulte muy accesible. Para la mayoría de los jóvenes productores, una parte importante de la producción mediática es la oportunidad de compartirla con los demás. La propagación del acceso a Internet de alta velocidad ha roto también las barreras de acceso a la producción digital y ha permitido a la cultura de los fans acceder a nuevos medios de producción y distribución. Ito (2011) describe la creatividad en torno a los intereses por la cultura popular como la “confluencia del entusiasmo de los fans, la distribución en línea entre iguales” (p. 52) y las plataformas de producción amigables para los novatos. Este acceso a la producción y distribución permite a la cultura fan situarse en un primer plano tras haber estado ensombrecida en los medios más tradicionales de producción corporativa. Sin embargo, el creciente acceso a la producción de cultura fan no significa que los *fandoms*<sup>10</sup> se estén convirtiendo en la corriente principal ni que tengan interés por serlo (Ito, 2010). A pesar de que los fans se reúnen en torno a populares franquicias mediáticas promovidas comercialmente, como la lucha libre profesional, están produciendo sus propios medios y añan-

<sup>10</sup> Este término proviene de la contracción de fan kingdom (reino o mundo de los aficionados, literalmente) y se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular [Nota del Traductor]

diendo sus propios pensamientos, comentarios, críticas y su propio sesgo. Estos fans están creando cultura visual basada en un interés mediático producido comercialmente. Los primeros ejemplos de esto pueden verse en los foros de los fans de Star Trek, tal y como describe Jenkins (1992) en su libro *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* [*Los cazadores furtivos textuales: Fans de televisión y cultura participativa*]. En este libro Jenkins describe el debate crítico entre los fans de Star Trek, así como su creación de medios digitales sobre los personajes de la serie en forma de *'fan ficción'*. Los medios producidos por los fans no reemplazan a los producidos profesionalmente, pero integran con ellos "una ecología de medios compartida y convergente" (Ito, 2010, p . 280 )

Los fandoms han conformado durante mucho tiempo los entornos de consumo crítico y de producción creativa. Como Ito (2010) describe, refiriéndose a los creadores amateurs de videos musicales, el apoyo social y cultural y el acceso a los canales de distribución pueden generar un trabajo creativo de alta calidad en espacios orientados por el interés. El acceso a las herramientas digitales, la distribución en línea, y una ecología de aprendizaje entre iguales democratiza la producción creativa. En estos espacios digitales los jóvenes crean sus propias oportunidades de aprendizaje mediante la adopción de un papel activo. Se implican en la búsqueda de información cuando la necesitan a partir de la búsqueda activa y haciendo preguntas. Esto desarrolla sus habilidades para resolver problemas que no pueden resolver por sí solos, y fomenta su producción.

Las comunidades en línea pueden ofrecer accesibilidad, apoyo a los nuevos participantes y una cultura sustentada en el apoyo e intercambio (Ito, 2010; Martin, remitido). Al mismo tiempo, los participantes en la comunidad utilizan un discurso muy específico (Gee, 2004) y cultivan un profundo conocimiento sobre el tema de su interés. Este discurso sería completamente inaccesible a foráneos sin la cultura de apoyo e intercambio que muchas de estas comunidades propician. "La producción de los fans está todavía profundamente implicada en discursos y en infraestructuras que la diferencian de las sensibilidades de producción y consumo cultural propias de la 'corriente principal'" (Ito, 2010 , p . 278).

Los espacios mediáticos apoyan muchos de los procesos de la cultura juvenil: "la construcción de la identidad, la construcción de redes de colaboración y el desafío al control de los adultos" (Buckingham, 2009). Estas comunidades en línea tienen sus propias estéticas, ideología, representación simbólica y códigos y normas éticas, las cuales constituyen su cultura visual. Para ser miembro de una de estas comunidades, los jóvenes tienen que conocer totalmente los factores mencionados, y mostrar este conocimiento a través del discurso que utilizan y de los artefactos digitales que producen. Convertirse en miembro de una comunidad requiere un "proceso de auto-identificación" (Buckingham, 2009), lo que exige la afirmación de una actitud adecuada que consolide la identidad e incorpore los aspectos de la comunidad.

Los jóvenes producen medios digitales para ser consumidos por otros jóvenes y por ellos mismos. Los jóvenes revisan sus propias producciones digitales, no sólo para ver cómo se podrían actualizar, sino también para ver la respuesta de la audiencia en términos de 'hits' y comentarios. Esencialmente elaboran productos mediáticos para su propio consumo, actuando como su propio público. Este proceso reflexivo, permite a los jóvenes mirarse conscientemente a sí mismos, a su producción, y a cómo otros ven su producción (Weber & Mitchell, 2008).

La producción juvenil de medios suscita una amalgama de respuestas en los adultos, entre ellas las de los progenitores y los medios de comunicación. El sentimiento general oscila entre el interés por sus prácticas, el rechazo de estas prácticas como algo trivial, y el miedo de que los jóvenes compartan demasiada información privada. Sin embargo, se pone demasiada atención en "qué" están produciendo los jóvenes en lugar

de enfocar en “por qué” están produciendo (Stern, 2008). Para muchos jóvenes, la producción de medios digitales es un ámbito que no sólo usan para explorar intereses, sino también para explorar su identidad. La identidad como término ha sido definido de muchas maneras y ha sido contestado en muchas ocasiones, sin embargo, es un concepto importante. “La identidad generalmente se refiere a cómo uno se ve subjetivamente a sí mismo en el tiempo y a través de las situaciones, y se cree generalmente que evoluciona a lo largo del ciclo de vida como un cambio interno” (Stern, 2008, p. 97). La identidad es única para nosotros y a la vez parte de un colectivo social (Buckingham, 2008), siendo el desarrollo identitario tanto un viaje individual de auto-investigación como un proceso que es reflexivo al feedback de sus compañeros y de la sociedad. La reflexividad y la negociación son partes importantes del proceso de desarrollo de la identidad. El desarrollo de la identidad en la juventud es una parte integral en el desarrollo general de la persona, porque los jóvenes a menudo exploran con el objeto de determinar quiénes son y qué quieren mostrar al mundo. La expansión del acceso a las herramientas de producción digital ofrece a los jóvenes mayores oportunidades de crear y producir productos mediáticos que los refleje como individuos. La auto-indagación es un aspecto importante del desarrollo de la identidad, en el que la auto-indagación no ocurre de manera aislada sino en el contexto y comentario de los demás.

Las relaciones con iguales creadas a través de Internet pueden ser muy importantes para la identidad de los jóvenes. Los contextos en línea ofrecen a los jóvenes oportunidades únicas para explorar la identidad que podría no aceptarse en contextos locales, como por ejemplo, la de ser un fan de la lucha libre de fantasía (Martin, remitido). La producción mediática en línea también ofrece una mayor oportunidad para la auto-reflexión. “Expresarse en línea se convierte en una forma en la que los jóvenes pueden explorar sus creencias, valores y su auto-percepción, y por lo tanto, ayudarles a lidiar con su sentido de identidad” (Stern, 2008, p.102). La expresión de uno mismo en contextos en línea está fuertemente ligada a la producción digital, en la que la expresión de los demás se hace visible a través del mismo medio. La expresión de los jóvenes cambia con el tiempo junto con el cambio de sus intereses, su identidad y la tecnología.

La juventud utiliza la estrategia del bricolaje para la formación de la identidad “dando forma tanto a ‘lo que tiene a mano’ como siendo conformado por ello, de modo que las identidades son a la vez personales y sociales” (Weber & Mitchell, 2008, p. 44). Esta gestación de la identidad es una forma de constructividad, es decir “la manera lúdica, más o menos deliberadamente creativa, de involucrarse en el ‘montaje’” (Weber & Mitchell, 2008, p. 39) de la creación de la identidad - su construcción y deconstrucción. La identidad colectiva de los jóvenes en sus culturas digitales es al menos algo estimulado por la autoridad (a veces punitiva) de los adultos (Martin, remitido). La producción digital de los jóvenes varía de acuerdo con el contexto social (Buckingham, 2008). La colectividad y la construcción social de la identidad es tan importante como la exploración individual (Weber & Mitchell, 2008). Los *fandoms* en línea ofrecen a los jóvenes oportunidades para la producción digital, y las comunidades de lucha libre profesional son excelentes entornos para explorar la producción digital de los jóvenes.

## LUCHA LIBRE PROFESIONAL

La lucha libre profesional tiene sus raíces en el siglo XIX (*Modern Wrestling*, 1895). A pesar de su larga historia y popularidad internacional, la lucha libre profesional continúa acarreado el estigma cultural de ser decididamente vulgar. Los medios de comunicación, al enfatizar su contenido socialmente perverso como medio de entretenimiento, hacen que sea vista por muchos como carente de valor cultural y como estéril para el aprendizaje. Pero la lucha libre profesional ofrece, a quienes participan en ella, una variedad de experiencias educativas y culturales relevantes.

Los fans de la lucha aprecian los matices del espectáculo. La lucha libre profesional es a partes iguales atletismo y melodrama y comprender esto es parte de ser un *insider*, un allegado. “Conocer las reglas que rigen el juego de la lucha libre, no es sólo saber los nombres de los movimientos, sino también cómo los promotores construyen el evento, es saber cómo se juega al juego de la vida. Ya sea en el estadio, en las revistas o en Internet, a los fans les encanta mostrar sus conocimientos. Son ‘enterados’, no ‘pardillos’<sup>11</sup> (Mazer, 2005, p. 75). Para llegar a ser un experto, un fan tiene que convertirse en un iniciado, mediante la recopilación de conocimientos especializados, como se mencionó anteriormente. Los fans de lucha libre de fantasía muestran su conocimiento a través de los numerosos medios de producción disponibles, incluidos medios sociales (por ejemplo, Facebook y Twitter), YouTube y Tout videos, la creación de imágenes y GIFs, los foros y wikis.

La lucha libre de fantasía tiene una capacidad transmutadora (Barthes, 2005): transforma a la gente común en superhéroes. La persona se convierte en el personaje de la lucha libre profesional. El luchador profesional cambia en el transcurso del guión, pasando de dominar a ser dominado, de héroe a villano<sup>12</sup> y vuelta otra vez. Las audiencias de la lucha libre, al igual que en el teatro, deben dejar en suspenso su incredulidad, a fin de participar plenamente de la experiencia (Barthes, 2005). La lucha libre es una compleja mezcla de guión, teatro visual y acrobacias, que van llevando a los espectadores a través de tramas complejas que se cruzan y se entrelazan. Las comunidades en línea creadas para los fandoms, como las de la lucha libre profesional, están fuertemente manejadas por los medios de comunicación auspiciados por las empresas de promoción de esta lucha, de las cuales la más grande y más conocida es la WWE (World Wrestling Entertainment). Al mismo tiempo, la producción de los fans constituye la esencia de estas comunidades en línea.

La capacidad de un luchador para utilizar el mic<sup>13</sup> al comienzo de una pelea, en un video promocional<sup>14</sup> o en una entrevista resulta decisiva. Los luchadores que muestran talento con el micrófono se han convertido en superestrellas de la lucha libre, por ejemplo Rock o Mick Foley. Ambos han tenido largas carreras de lucha libre y gran apoyo de los aficionados. Los aspectos melodramáticos de la lucha libre son los que la hacen tan placentera a los aficionados. La gente que no suele ver lucha libre la entiende sólo desde un punto de vista superficial. No entiende el disfrute de la lucha libre como una producción teatral, de expresión cultural o de entretenimiento, sino que la entiende sólo como una forma ilegítima de deporte que carece de normas y estadísticas, que son lo que otorgan a los deportes su cualidad intelectual. Sin embargo, la lucha libre ofrece a sus espectadores un tipo de melodrama, que presenta un lenguaje específico y una sutil actividad, que permite a sus aficionados implicarse en ella y mostrar su experticia.

Los aficionados pueden mostrar su experticia o conocimiento especializado a través de su participación. La cultura participativa (Jenkins, 2006) de estas comunidades ofrece diversos beneficios para la producción, como ofrecer pocos impedimentos para la expresión artística y para la implicación cívica, un fuerte apoyo para crear y compartir creaciones propias, tutoría informal, aprendizaje entre iguales y desarrollar habilidades académicas, adecuadas para cursar una carrera.

En su producción de identidad (Weber & Mitchell, 2008) a través de los medios digitales, los participantes aprenden a desarrollar habilidades nuevas y desarrollan las ya existentes. Al usar habilidades académicas aplicables, enriquecen su participación en su espacio de interés y entre sus iguales. Este tipo de aprendizaje puede considerarse como aprendizaje conectado (Ito, et al., 2013) y la producción es un elemento impor-

11 Se trata de un juego de palabras sin equivalente en español: “They are ‘smarts’, not ‘marks’”

12 Heel y Face son términos propios del contexto de la lucha libre de fantasía que se refieren al luchador que ejerce el papel de villano y al luchador heroico, respectivamente [Nota del Traductor]

13 Término usado para micrófono

14 Lo que se conoce como “promo” entre la comunidad de lucha libre profesional

tante. La cultura visual desarrollada por los jóvenes en estas comunidades en línea se hace visible a través de su producción digital.

La producción de la cultura visual requiere trabajo físico y mental, incluyendo el pensamiento imaginativo, la construcción, la invención y el juego (Walker y Chaplin, 1997). Esto también es cierto para la lucha libre de fantasía. La producción incluye la distribución, la circulación y el intercambio con la comunidad. Los deseos y los intereses de cada individuo son una parte necesaria de la producción. El deseo y el interés también juegan un importante papel en el consumo, la recepción, y el uso de la cultura visual por parte de la audiencia. El placer, aunque generalmente se asocia con el consumo, también es crucial para la producción de cultura visual. El placer es el medio a través del cual la cultura visual influye en el espectador (Walker y Chaplin, 1997). Y el placer combinado con el interés y el deseo, juega un papel importante tanto en la producción como en el consumo de la lucha libre de fantasía.

## METODOLOGÍA

Los datos para este artículo forman parte de un estudio etnográfico que emplea una combinación de observaciones y entrevistas con los participantes de la federación de lucha libre de fantasía *Over the Ropes*. Las observaciones en ésta comunidad se prolongaron durante ocho meses, desde octubre del 2012 hasta mayo del 2013, e incluyeron notas de campo sobre las conversaciones dentro de los foros. Se realizaron veinticinco entrevistas con los participantes de la comunidad. Los entrevistados fueron solicitados y seleccionados en base a su participación y liderazgo en el foro. Los entrevistados variaban en estatus dentro de la comunidad, nivel de conocimiento experto sobre la lucha libre profesional e intensidad de su participación en los foros, así como en las áreas de los foros en las que participaron. La edad de los participantes oscilaba entre los 16 y los 30 años, estando la mayoría de ellos entre los 16 y 22 años de edad, siendo 24 de los participantes hombres y 1 mujer. Provenían de diferentes lugares del mundo, desde Asia hasta Europa y desde Norteamérica a Sudamérica.

Las entrevistas se realizaron a través de chat o del sistema de mensajes privados en las *Wrestling Boards* [Juntas de Lucha Libre], el sitio principal para *Over the Ropes*. Se observaron también las intervenciones de los entrevistados en los foros con el fin de triangular éstas con los datos de sus entrevistas y así crear un cuadro completo de su participación. Las entrevistas y notas de campo fueron codificadas usando un esquema previo basado en los principios del aprendizaje conectado (Ito et al., 2013), que se puede ver en la Tabla 1. En la sección que sigue se presenta una descripción de la federación de lucha libre de fantasía *Over the Ropes*, basada en la observación y en datos obtenidos en las entrevistas. Este documento sólo explorará los códigos que examinan la producción digital y los datos relativos a la federación de lucha libre de fantasía.

PRINCIPIO DE APRENDIZAJE CONECTADO	DESCRIPTORES DEL CÓDIGO
Guiado por el Interés	Invitaciones / exposiciones al interés Información / conocimiento que buscan Desarrollo / Búsqueda de relaciones centradas en el interés
Basado en colegas	Identidad / interacción de grupo Elogios y humillaciones La circulación y el intercambio Compartir recursos y oficios La inspiración y la motivación Retroalimentación y ayuda
Centrado en la Producción	Herramientas y oportunidades de producción Observación detallada

Identidad y Transiciones	Transiciones consecuentes y cambios de rol Gestión de la reputación
Académicamente orientado	El reconocimiento en la escuela e identidad académica Oportunidades para cursar una carrera. Formas curriculares de aprendizaje / contenido
Propósito compartido	Regulación social / comunitaria Colaboración / actividad conjunta
Trabajo en red abierto	Recontextualización y reformulación Artefactos mediacionales

Tabla 1: Esquema de codificación de Aprendizaje Conectado

## UNA MIRADA MÁS ATENTA A LA FEDERACIÓN DE LUCHA LIBRE DE FANTASÍA

El grupo de la federación de lucha libre de fantasía *Over the Ropes* es parte de la mayor comunidad de fans de la lucha libre profesional, las *Wrestling Boards*. La federación de lucha libre de fantasía ha estado activa durante más de dos años. Participar en una de las muchas federaciones de lucha libre de fantasía constituye una forma altamente comprometida de producción en la comunidad fans. La lucha libre de fantasía se lleva a cabo bajo un formato de juego de rol basado en texto. Los jugadores desarrollan sus propios personajes decidiendo su apariencia; los movimientos de la firma; la alineación, si son un *heel*, un *face* o *tweener* (es decir, el malo, el bueno o el neutral/ambiguo, respectivamente) y la historia de fondo. Los jugadores producen tarjetas de promoción para sus luchadores. Cada grupo de lucha libre de fantasía diseña su propia tarjeta, específica de su grupo, decidida por el *booker*, parecido a un maestro de juego en una mesa de juego de rol (RPG), o mediante consenso entre los jugadores. Los jugadores tienen que tener un conocimiento sofisticado de las complejidades y matices de la lucha libre. Tienen que dominar los saberes y el discurso propio de la lucha libre profesional con el fin de producir interpretaciones matizadas que sean auténticas y creíbles. Los jugadores también tienen que ser capaces de intercambiarse con sus personajes de manera fluida durante el juego, promoviendo las identidades múltiples (Weber y Mitchell, 2008), interactuando simultáneamente como sí mismos y como sus personajes. Los jugadores representan sus personajes y re-crean el universo de la lucha libre de fantasía a través de la escritura.

### ANÁLISIS<sup>15</sup>

La producción creativa es el centro de una federación de lucha libre de fantasía. Sin producción no hay federación de lucha libre de fantasía. Los participantes producen todo: el universo, los personajes, las reglas, las tarjetas de la lucha. Es una comunidad totalmente *centrada en la producción*. La creación del espectáculo de principio a fin es una inversión importante para toda la comunidad.

Mike, un joven de 18 años de edad, de los Estados Unidos es uno de los primeros escritores de *Over the Ropes*. Describe así el interés de la federación de la lucha libre de fantasía por la producción:

Para ser honesto, la escritura creativa siempre ha sido algo a lo que he sido aficionado desde hace tiempo. Yo era muy bueno en eso en la escuela secundaria por lo que dicen mis maestros. Cuando se pensó en la federación, supe enseguida que quería ser parte de ella. Como la federación necesitaba escritores, entrar en ella era tan sencillo como presentar un segmento creativo de un combate simulado, o la historia de fondo de un personaje que querías que fuera presentado en el show. Ahora que ha crecido mu-

15 Se han escrito los códigos en itálica para favorecer la lectura.



cho más; para convertirte en un escritor, debes haber sido miembro del foro durante al menos 2 meses, y tener intervenciones de alta calidad y buena gramática. También enviar una pieza de escritura creativa.

Mike busca expandir la producción de la federación de lucha libre de fantasía añadiendo nuevas características a la página web:

El tema del *Kayfabe* (término de lucha libre para hablar como un personaje) también supondría un buen complemento para la federación. Podría verse cómo se conseguían mayor número de lectores aún más emocionados y encantados. Además, ¡mantendría la federación más activa, también! Daría también a la gente la oportunidad de hablar como su superestrella, o en nombre de su superestrella. Creo sin embargo que esto debería aplicarse únicamente a los lectores activos.

Las fichas de personaje serían otro buen complemento para quienes les gusta la personalización de su superestrella. Los registros y las páginas Wiki son definitivamente necesarios por razones evidentes.

Más allá de la actuación a través de la producción de escritura de la federación de lucha libre de fantasía, los jugadores también producen videos e imágenes. Rhashan, un joven de 19 años de edad, de los Estados Unidos, hace hincapié en cómo su producción es más sofisticada que la de otros miembros de la comunidad: "Yo no doy mucho feedback en *Over the Ropes*, aparte de la escritura, porque nadie hace *Over The Ropes* como yo, en lo que se refiere a crear promos reales". Para los participantes de *Over The Ropes*, la producción de la comunidad y la propia comunidad son piezas entrelazadas de la fantasía colectiva (Fine, 1983) que están desarrollándose conjuntamente.

En la cultura de la comunidad, es un motivo de orgullo sobresalir en la producción de feudos<sup>16</sup>, el desarrollo de rivalidades y la producción de historias interesantes entre su personaje y el personaje de un jugador rival. Zach, un joven de 17 años de edad procedente de Europa, dice: "Me gusta tener mi propio personaje y hacer que él o ella sea como queremos que sea. También me gusta el hecho de que ahora el nivel de actividad que tengas ayuda a cómo actúa tu personaje. Nunca he visto el foro tan activo y es muy divertido publicar como si fuera el personaje y escribir largas entradas increpando a otros luchadores. Te hace sentir bien". El elemento del rol-playing apoya la exploración y producción de la identidad a través de la creación de un personaje (Fine, 1983). Los jugadores crean conjuntamente una fantasía colectiva para llevar a cabo su federación de lucha libre de fantasía (Fine 1983). El grupo define colectivamente sus límites, le da vida y lo convierte en un entorno apto para el juego, así como la creación de cultura visual. Producen la representación y la cultura de la federación de lucha libre de fantasía. Los resultados se basan en la actuación producida por el jugador y la cantidad y calidad de la producción directamente influyen en cómo les va en el juego. Jugadores como Zach, apoyan que el rendimiento de producción lo lleve cada jugador. Enfatizar el rendimiento de la producción aumenta la actividad de la federación y el disfrute de los jugadores.

Los aspectos performativos de juego de rol que contiene la lucha libre de fantasía permiten que la comunidad esté más involucrada en la producción de cultura, incluyendo la cultura visual. La cultura de esta federación de lucha libre de fantasía, más allá de centrarse en que el jugador disfrute, tiene que ver con el apoyo entre iguales; ayudar a los demás a aprender y a mejorar sus habilidades es una norma cultural para la participación, que redundante en una mejor calidad en la producción. Esto es apoyado por Zach. Él dice: "Yo realmente miro en *Over the Ropes* y trato de ayudarles a mejorar, escribiendo reseñas de su trabajo para que puedan mejorarlo". Jonathan, un joven de 16 años de edad, desde el Reino Unido, reitera los sentimientos de Zach sobre *Over the Ropes*: "Doy y recibo *feedback* a menudo sobre lo que hago. A menudo ayudo o tutorizo

<sup>16</sup> Rivalidad entre dos luchadores o equipos, que incluye varios combates. Los feudos pueden durar varios meses e incluso años y normalmente, aunque no siempre, concluye en el combate de un evento [Nota del Traductor].

a nuevos miembros del foro lo mejor que puedo. Al fin y al cabo, todos somos iguales y somos como una familia en *Wrestling Boards* (el foro matriz de *Over the Ropes*)". El *apoyo entre iguales*, al ser uno de los principios de esta cultura, crea un vínculo entre los miembros de la comunidad, desarrollando estrechas conexiones entre los jugadores mientras actúan en el universo fantástico de su federación de lucha libre de fantasía.

Los jóvenes solicitan directamente comentarios para ayudarlos a cumplir con las expectativas de sus compañeros y también para apoyar su auto-indagación. La falta de comentarios provoca frustración, pero en situaciones donde se da una amplio *feedback*, como en las comunidades de lucha libre de fantasía en línea, *Over the Ropes* (Martin, remitido), los jóvenes cuentan con el apoyo y la oportunidad de explorar tanto nuevas técnicas de producción digital como nuevas prácticas de identidad. En esta comunidad los jóvenes son capaces de experimentar en entornos de poco riesgo, llevando su identidad y su producción digital a posiciones que podían haberles hecho sentir aprensión de experimentar en situaciones de mayor riesgo. Los jóvenes son capaces de practicar diversos "modos de ser" (Stern, 2008), es decir, diferentes identidades. La aprobación y el apoyo de los compañeros están ligados tanto a la identidad de los jóvenes como a su autoestima, y por lo tanto son buscados conforme los jóvenes maduran. Para un joven, un desajuste entre su grupo de colegas y él mismo puede ser muy sofocante para el desarrollo de sus intereses. Sin embargo, la capacidad de los jóvenes para buscar un grupo más amplio de colegas a partir de contextos *online*, supone un apoyo para el desarrollo de su identidad y para eludir las limitaciones que la comunidad local puede ofrecer.

Los comentarios críticos de la comunidad son importantes para la producción digital y para la producción de identidad. La crítica constructiva es una forma de *feedback* buscada por la juventud en su producción digital como parte de la exploración de la identidad, tal como se mencionó anteriormente. Aquí Sackfist reprende a un jugador por no escribir una reseña completa del show de la semana anterior:

Tu opinión es muy desnatada tío, pasará por esta vez, pero la próxima semana, sin embargo, no pasará. Tienes que hacer más referencia al espectáculo.

HQ [alta calidad] Entrada señalada por Zach y CM Punk. Estad seguros tíos de que calificar el espectáculo como no calificable es una merma.

[un jugador le pregunta qué es una entrada HQ]

Se toman su tiempo para grabar sus voces reales y publicarlas, para que les demos crédito. Igual que hicimos para Rhashan por sus videos. Están haciendo un trabajo extra. Estás invitado a hacer lo mismo.

El requisito de que la crítica sea parte de la producción de la comunidad puede parecer extraño al principio, pero se utiliza como un método para mantener la participación activa, el compromiso, y un producto de alta calidad. Los jugadores hacen críticas pertinentes y honestas. He aquí un ejemplo de lo que Zach escribió como *feedback* a un partido del espectáculo de la semana anterior:

*Me encantó, me encantó, me encantó la referencia al mosquito. Me gusta como Venom [el personaje de un jugador] acaba de salir como un monstruo absoluto en esta partida. No estoy seguro si me gusta la forma en que casi dominó todo el combate, me hubiera gustado ver que los 3 luchadores hubieran tenido un momento en la partida en el que dominaran. Por cierto, esta frase me estremece: 'Ben [El comentarista]: Ay, ay, la cabeza de Clang [el personaje de un jugador], ha perdido claramente unos pocos puntos de IQ después de eso' Perdido. Perdido. Perdido.\*facepalm<sup>17</sup>\* Está bien de todos modos, cada partida tiene varios errores. Sin*

17 \*Facepalm\* se presenta como texto de reemplazo de su emoticono, habitual en internet. Se refiere al gesto de poner la palma de la mano en la cara en una muestra de vergüenza o frustración. [Nota del Traductor]

*embargo ésta tenía muchos. Para el último cuarto del combate todos los comentarios decían: Comentario Estándar y sólo había una persona comentando. Tienes que comenzar a leerlo todo antes de publicarlo. De todos modos ha sido una gran partida.*

El *feedback* puede verse como una parte más del ciclo de producción/consumo. Zach está evaluando el espectáculo por la calidad y autenticidad del producto. Los participantes de *Over The Ropes* utilizan su producción tanto para disfrutar de la lucha libre con otras personas como para tener un lugar donde compartir sus críticas sobre la situación actual del “producto”, de la oferta comercial de la lucha libre profesional. Referirse a los espectáculos televisivos de lucha libre profesional como “productos” era algo común entre los fans. La producción de esta comunidad se centra en su interés en la lucha libre y depende de su voluntad y capacidad de ser críticos para lograr un alto nivel en su producción creativa.

Los participantes ponen en juego su experticia y su conocimiento especializado a través de su producción. Lucky, un joven de 19 años de edad, desde el Reino Unido, se enorgullece de su ranking de actividad en el sitio:

*No llevo mucho tiempo, sólo desde Julio, pero soy el segundo mayor publicador en el foro. Me gusta estar activo para ayudar a crear discusiones entre diferentes personas. Tiendo a ayudar en el foro y a sus usuarios cada vez que puedo. Actualmente se me considera un moderador en el foro.*

Como se ha visto anteriormente, el apoyo a los compañeros en la comunidad es un valor cultural, y tener conocimientos especializados permite a los participantes adquirir estatus en la comunidad, adquiriendo el papel de mentor. El conocimiento especializado es muy importante en las comunidades de fans, tanto para la persona que lo tiene como para las personas de la comunidad que pueden beneficiarse de la inteligencia colectiva del grupo (Martin, en prensa). Esta comunidad reconoce y valora el conocimiento especializado. El tipo e intensidad de este conocimiento pueden parecer raros para quienes no son parte de la comunidad, pero para los que están dentro puede ofrecer un buen nivel de estatus y una oportunidad de probar una identidad de líder. En esta comunidad, el valor del conocimiento especializado no sólo es visto en sí mismo, sino en su expresión a través de la producción. Farooq, un joven de 18 años de edad, de los Estados Unidos, describe cómo determinar la calidad de las entradas en el foro:

*En cuanto a los miembros, es muy fácil de decir. Este foro no está edulcorado, la gente dirá quien le gusta o quien no le gusta. Y se puede saber cuando alguien publica. Este es un ejemplo de un mensaje de un miembro respetado: “Estoy de acuerdo que CM Punk es bueno en el micrófono, pero está sobrevalorado en el ring”. Este es un ejemplo de una entrada de un miembro no respetado: “Qué se joda CM Punk, él es bueno en el micrófono porque es una perra chillona y es una mierda en el ring”. Los miembros respetados dan calificaciones justas a todos los luchadores y evitan usar insultos inmaduros.*

En *Over The Ropes* los miembros de la comunidad más experimentados ofrecen ayuda a los que tienen menos experiencia, como hemos visto anteriormente.

La producción de medios digitales es una práctica generalizada en el sitio a través del diseño de gráficos y tarjetas de lucha libre, la creación de gifs animados y la creación de clips de vídeo y audio así como representaciones a través de textos. Zach enseña Photoshop a otros porque tiene buen dominio del mismo. Enseñar le hace tener aún más práctica en el programa, lo que redundará en su interés por hacer carrera como diseñador gráfico o arquitecto. Rhashan crea videopromociones, por ejemplo, un diálogo o monólogo que utiliza para introducir un guión, para su personaje, para vestir y poner en escena su personaje. También crea GIFs animados para realzar su representación escrita. Las habilidades que los jóvenes desarrollan en *Over The Ropes* les ofrecen la oportunidad de tener agencia sobre sus decisiones de aprendizaje (Martin, 2012) y llevar

a cabo el desarrollo de la identidad en este entorno (Martin, 2012 ; Weber y Mitchell, 2008). La producción digital de la juventud, basada en el desarrollo de habilidades, crea un ambiente de aprendizaje conectado, como un lugar para la exploración de la identidad y de la creación de cultura visual.

## DISCUSIÓN

Las federaciones de lucha libre de fantasía ofrecen la fusión entre el “viejo” grupo de seguidores y las “nuevas” prácticas de las comunidades en línea (Halverson, 2007). El entorno de *Over The Ropes* apoya una cultura de producción digital juvenil. A través de actuaciones y de creación de artefactos, los jóvenes definen la cultura visual de la comunidad. Puede parecer extraño entender un juego de rol de la federación de lucha libre de fantasía como una manifestación de la cultura visual, por estar basado en textos. Sin embargo, la lucha libre de fantasía es más que un simple texto; se trata de representaciones y corporalizaciones, que es lo que hace que sean parte de la cultura visual. La naturaleza no estática, no construida, de la federación de lucha libre de fantasía hace que sea más una representación que un texto de formato tradicional. La cultura visual de la comunidad se centra en la autenticidad, que se expresa a través de las representaciones textuales de los personajes de la lucha libre de fantasía.

Como se ve en la descripción de la producción en la comunidad, los jugadores trabajan para crear la mejor representación posible, empeñándose en conseguir luchadores y situaciones auténticos, creando videos e imágenes. Cada jugador consigue poner en escena de forma creativa su visión de su personaje a partir de la tarjeta del personaje y también produciendo medios digitales para apoyar esa representación. Los jugadores dejan su firma como productores en lugar de sólo como consumidores (Jenkins, 2006) y la comunidad les ayuda a desarrollar y utilizar una amplia gama de habilidades del siglo XXI (Partnership for 21st Century Skills, 2009). Se han visto experiencias de aprendizaje similares en las comunidades en línea de video juegos (Martin, 2012; Martin & Steinkuehler, 2010; Ochsner & Martin, 2012; Steinkuehler, 2011; Steinkuehler y Duncan, 2009).

La cultura visual de *Over The Ropes* expresa tanto los elementos de la lucha libre profesional que gusta a los jugadores, como una crítica a la lucha libre profesional. Esta mirada crítica a la lucha libre de aquellos que más la disfrutan muestra que los fans son consumidores inteligentes del producto. Producen una representación utilizando las posibilidades de los medios digitales que incorporan, por una parte, elementos de la lucha libre profesional más comercial y, por otra parte, elementos que ellos piensan que podrían mejorar la lucha libre profesional. Los jóvenes usan esta producción como una oportunidad para la exploración de la identidad poniendo en escena personajes diferentes a ellos mismos. La puesta en escena de este juego de rol basado en texto, pues se representa por medio de la escritura, permite a los jóvenes crear cultura visual en torno a un interés, a través de la producción digital. Esta vinculación entre el apoyo entre iguales, los intereses y la producción propicia su formación en un ambiente de aprendizaje conectado.

El ambiente de aprendizaje conectado (Ito, et al., 2013) de *Over The Ropes* ofrece a los jóvenes la oportunidad de crear su propia cultura visual a través de su producción digital. Los participantes en la comunidad aprenden y mejoran sus habilidades a partir de los ideales de colaboración de la comunidad. El marco de aprendizaje conectado postula que el aprendizaje es más exitoso cuando un alumno tiene un interés personal o pasión que está llevando a cabo en un contexto de afinidad cultural, de apoyo social y de propósito compartido. La participación de la juventud en la comunidad está vinculada al empoderamiento, el aprendizaje y la expresión de la identidad, de nuevo todas ellas piezas clave del aprendizaje conectado.

Los jóvenes a menudo son atraídos por la producción digital de artefactos mediáticos a partir de un interés, ya sea a causa de una exploración personal o debido a un interés más específico, como los juegos

(Rafalow, remitido) o la lucha libre profesional (Martin, remitido). Estos jóvenes utilizan la colaboración entre compañeros para perfeccionar sus habilidades de producción digital, tanto por el apoyo para la mejora de habilidades digitales como a partir del *feedback* sobre el contenido. Estas habilidades digitales se pueden orientar hacia metas académicas y profesionales de los jóvenes. Los jóvenes que producen medios digitales en comunidades de interés *online*, a menudo se unen al propósito compartido de la comunidad como una manera de aumentar su interacción con sus intereses. La gran cantidad de medios y de oportunidades sociales en contextos en línea permite a los jóvenes utilizar la naturaleza abierta en red de Internet para acceder a recursos de aprendizaje que de otra manera les resultarían difíciles de encontrar. La juventud utiliza la producción digital como una manera de explorar su aprendizaje e identidad. A través de esta producción digital y del apoyo entre colegas, se están conectando al marco del aprendizaje conectado y están utilizando la cultura visual que crean para la comunidad como una manera de compartir con el mundo sus pensamientos, criterios e identidad.

## REFERENCIAS

- Ball, M. R. (1990).** *Professional wrestling as ritual drama in American popular culture*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Barthes, R. (2005).** The world of wrestling. In N. Sammond (Ed.) *Steel chair to the head: The pleasure and pain of professional wrestling* (pp. 33-66). Durham, NC: Duke University Press.
- Black, R. W. (2007).** *Fan fiction writing and the construction of space*. e-Learning, 4 (4), 384-397.
- Black, R. W. (2008).** *Adolescents and online fan fiction*. New York: Peter Lang.
- Buckingham, D. (2009).** *Skate perception: Self-representation, identity and visual style in a youth subculture*. Video cultures, 133-151.
- Buckingham, D. (2008).** *Introducing Identity* (pp. 1-24). In D. Buckingham (Ed.), *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, MA: The MIT Press. doi: 10.1162/dmal.9780262524834.001
- Crawford, G. (2004).** *Consuming sport: Fans, sport, and culture*. London: Routledge.
- Fine, G. A. (1983).** *Shared fantasy: Role-playing games as social world*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Goffman, E. (1967).** *Interaction ritual: Essays in face-to-face behavior*. Chicago, IL: Aldine Publishing. Guaranteed entertainment. (1948, May 31). Time: 51-52.
- Halverson, E. (2007).** *Reality television, fan behaviors, and online communities of practice* (p. 244-246). In C. Chinn, G. Erkens, & S. Puntambekar (Eds.) *CSCCL '07 Proceedings of the 8th international conference on Computer Supported Collaborative Learning*. International Society of the Learning Sciences.
- Hunt, N. (2003).** *The importance of trivia: Ownership, exclusion, and authority in science fiction fandom*. In M. Janovich, A. L. Rebo, J. Stringer, & A. Willis (Eds.) *Defining cult movies: The cultural politics of oppositional taste*. Manchester, UK: Manchester University Press.
- Ito, M. (2010).** *"As long as it's not Linkin Park Z": Popularity, distinction, and status in the AMV subculture* (pp. 275-298). In M. Ito, D. Okabe, & I. Tsuji (Eds.) *Fandom unbound: Otaku culture in a connected world*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Ito, M. (2011).** *Machinima in a fanvid ecology*. *Journal of Visual Culture*, 10(1), 51-54.
- Ito, M., Gutierrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., Schor, J., Sefton-Green, J., & Watkins, S. C. (2013).** *Connected Learning: An Agenda for Research and Design*. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.
- Jenkins, H. (1992).** *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006).** *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Chicago: John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.
- Kafai, Y. B., & Peppler, K. A. (2011).** *Youth, Technology, and DIY Developing Participatory Competencies in Creative Media Production*. *Review of Research in Education*, 35(1), 89-119.
- Madden, M., Lenhart, A., Duggan, M., Cortesi, S., & Gasser, U. (2013).** *Teens and Technology 2013*. Washington, D.C.: Pew Research Center's Internet & American Life Project. [http://www.pewinternet.org/~~/media//Files/Reports/2013/PIP\\_TeensandTechnology2013.pdf](http://www.pewinternet.org/~~/media//Files/Reports/2013/PIP_TeensandTechnology2013.pdf)
- Martin, C. (in press).** *Voyage across a constellation of information: Information literacy in interest-driven learning communities*. To be published by Peter Lang in the series *New Literacies and Digital Epistemologies*.
- Martin, C. (in submission).** *Fantasy wrestling as competitive fandom and connected learning*. Submitted to *Games and Culture*.
- Martin, C. (2012).** *Video games, identity, and the constellation of information*. *Bulletin of Science, Technology, and Society*, special issue: *Game On: The Challenges and Benefits of Video Games, Part I*, 32(5), 384-392.
- Martin, C. & Steinkuehler, C. (2010).** *Collective information literacy in massively multiplayer online games*. *e-Learning and Digital Media*, 7(4), 355-365.
- Mazer, S. (2005).** "Real" wrestling/ "Real" life. In N. Sammond (Ed.) *Steel chair to the head: The pleasure and pain of professional wrestling* (pp. 67-87). Durham, NC: Duke University Press.
- Mirzoeff, N. (2009).** *Introduction to visual culture* (2nd Ed.). New York, NY: Routledge.

- Ochsner, A. & Martin, C. (2012).** *Learning and cultural participation in Mass Effect and Elder Scrolls affinity spaces.* In W. Kaminski & M. Lorber (Eds.), *Gamebased Learning: Clash of Realities 2012* (pp. 97-106). Munich, Germany: kopaed.
- Partnership for 21st Century Skills. (2009).** *Framework for 21st Century Learning.* Tuscon, AZ: Author. Retrieved from [http://www.p21.org/documents/P21\\_Framework.pdf](http://www.p21.org/documents/P21_Framework.pdf)
- Rafalow, M.** (in submission). *nOObs, trolls, and idols: Complicating reputation metrics with community-driven cultural categories.* In submission to CHI.
- Rheingold, H. (2007, January 1)** *The tools of cultural production are in the hands of teens.* Retrieved from [http://www.edge.org/q2007/q07\\_2.html](http://www.edge.org/q2007/q07_2.html)
- Soep, L. (2006).** *Beyond literacy and voice in youth media production.* McGill Journal of Education, 41(3), 197-214.
- Spencer, A. (2008).** *DIY: The rise of lo-fi culture.* London: Marion Boyars.
- Steinkuehler, C. (2011).** *The mismeasure of boys: Reading and online videogames.* WCER Working Paper.
- Steinkuehler, C. & Duncan, S. (2009).** *Informal scientific reasoning in online virtual worlds.* Journal of Science Education & Technology. DOI: 10.1007/s10956-008-9120-8.
- Stern, S. (2008).** *"Producing Sites, Exploring Identities: Youth Online Authorship."* *Youth, Identity, and Digital Media.* Edited by David Buckingham. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press. 95-118. doi: 10.1162/dmal.9780262524834.095
- Sturken, M. & Cartwright, L. (2006).** *Introduction to Practices of Looking* (pp. 27-33). In J. Morra and M. Smith (Eds.) *Visual culture: Critical concepts in media and cultural studies.* London: Routledge.
- Sturken, M. & Cartwright, L. (2009).** *Practices of looking: An introduction to visual culture.* Oxford: Oxford University Press.
- Walker, J. A. & Chaplin, S. (1997).** *Visual culture: An introduction.* Manchester, UK: Manchester University Press.
- Weber, S., & Mitchell, C. (2008).** *Imaging, keyboarding, and posting identities: Young people and new media technologies.* In D. Buckingham (Ed.), *Youth, identity, and digital media* (pp. 25-47). Cambridge: MIT Press.
- Wright, T. (2012).** *Visual Culture, Ethnography, and Interactive Media.* A Companion to the Anthropology of Europe, 497-518.