
Η κουλτούρα της σύγκλισης

Βασική Υπόθεση

Σύγκλιση

Ένας νέος παραδειγματικός άξονας
για να κατανοήσουμε την εξέλιξη των
μέσων



Τι ονομάζουμε «Σύγκλιση»;

- Τη ροή περιεχομένου μέσα από πολλαπλές ‘μεντιακές’ πλατφόρμες,
- Τη συνεργασία ανάμεσα σε μία πληθώρα βιομηχανιών των μέσων και
- Την ευμετάβλητη συμπεριφορά των κοινών των μέσων

τεχνολογικές, βιομηχανικές, πολιτισμικές
και κοινωνικές εξελίξεις

Σύγκλιση = πολιτισμική αλλαγή

- άμεσα συνδεδεμένη με την ενεργό συμμετοχή των καταναλωτών
- Ρήξη με την ιδέα ότι η σύγκλιση αφορά μόνο μία τεχνολογική διαδικασία

Συμμετοχική Κουλτούρα

- Αντίθετη στην ιδέα της παθητικότητας του θεατή.
 - Διάδραση μεταξύ παραγωγών και καταναλωτών
- *Όλοι οι συμμετέχοντες στην κουλτούρα της σύγκλισης δεν είναι -εξαρχής τουλάχιστον- ισότιμοι

Η έννοια της συλλογικής ευφυΐας

(Pierre Lévy)

- Κανείς δεν μπορεί να γνωρίζει τα πάντα
 - ο καθένας μας ξέρει και από κάτι
 - Συλλογική ευφυΐα = Η συλλογή όλων αυτών των διάσπαρτων γνώσεων και δεξιοτήτων
 - Σημασία κοινοτήτων στην παραγωγή νοήματος
-

Το παράδειγμα της «ψηφιακής επανάστασης»

- δεκαετία 1990: τα «νέα μέσα» θα αντικαταστήσουν παλιά (το ίντερνετ την τηλεόραση, κλπ...)

Βλ. *Being Digital*, Nicholas Negreponte

- Διχοτομία : παλιά μέσα = παθητικά vs
νέα μέσα = διαδραστικά

Σύγκλιση: Αλλαγή παραδείγματος

Το παράδειγμα της Σύγκλισης βασίζεται στην υπόθεση ότι τα παλιά μέσα θα είναι σε διάδραση με τα νέα με ένα περίπλοκο και σύνθετο τρόπο

Το μοντέλο των μέσων λειτουργεί σε 2 επίπεδα:

- 1^ο: το μέσο είναι μια τεχνολογία που επιτρέπει την επικοινωνία
- 2^ο: τα μέσα είναι, επιπλέον, πολιτισμικά συστήματα

(Lisa Gitelman)

- Η σύγκλιση των μέσων είναι πολύ περισσότερα από μία τεχνολογική αλλαγή.

- Η σύγκλιση είναι μία διαδικασία όχι ένα καταληκτικό σημείο

<http://thematrix101.com/>



Trailer

<http://www.youtube.com/watch?v=9p3s>



190-

*MATRIX : η διασκέδαση στην εποχή της
σύγκλισης των μέσων*

- Transmedia storytelling
 - Κατεξοχήν παράδειγμα της σύγκλισης που χρησιμοποιεί την ενεργό συμμετοχή των κοινοτήτων γνώσεων
 - Διαμεσιική αφήγηση: η τέχνη του να φτιάχνεις τον κόσμο.
-

Η 'συνεργατική' αφήγηση

Η έννοια του co-creation

- Συνεργατική συγγραφή
- Media mix
- Λαϊκή Κουλτούρα
- Μύθοι
- Διακειμενικότητα

«Σε έναν πολιτισμό όπου το κυνήγι αποτελεί βασικό στοιχείο τα παιδιά παίζουν με τόξα και με σαΐτες.

Σε μία κοινωνία της πληροφορίας [τα παιδιά] παίζουν με την πληροφορία

(Henry Jenkins)

The daily Prophet



Η σχολική εφημερίδα του Roudlard

- «Έφυγα πρόσφατα από την Ακαδημία Μαγείας της κυρίας Mckay στις ΗΠΑ για να έρθω στο Roudlard. Πέρασα το μεγαλύτερο μέρος της ζωής μου στη νότια Καλιφόρνια και η μητέρα μου είπε στον πατέρα μου πως ήταν μάγισσα όταν έγινα 5 ετών (τον εγνατέλειψε λίγο αργότερα)»
- «Είμαι η μοναδική αδελφή του Harry Potter [...] βγαίνω με τον Drago Malefoy (ακόμη κι αν αυτό δεν αρέσει στον Harry [...])

« Όταν μιλάμε για εκπαίδευση στα μέσα δεν πρέπει να σκεφτόμαστε απλά ότι πρόκειται για μία διαδικασία όπου οι ενήλικές διδάσκουν σε παιδιά κι αυτά μαθαίνουν. Αντίθετα, πρόκειται για ένα τόπο όπου τα παιδιά μαθαίνουν το ένα στο άλλο και , αν θέλουν να ανοίξουν τα μάτια τους, οι ενήλικές μπορούν κι αυτοί να μάθουν πολλά »

Henry Jenkins



Η κουλτούρα της παρωδίας

- Snowman

http://www.youtube.com/watch?v=NmVIm_JRHH4

- Big Brother - Obama/ vs Hilary Clinton

<http://www.youtube.com/watch?v=6h3G-lMZxjo>

<http://www.youtube.com/watch?v=OwT6mgXsZvU>

- The Clintons Sopranos

<http://www.youtube.com/watch?v=BfkRjvAYuOc>

- Trump fires Bush

<http://www.youtube.com/watch?v=5fKPKhXFxs4>

Η παρωδία σε ένα υβριδικό μεντιακό περιβάλλον

Παρωδία → εναλλακτικός λόγος
βασισμένος στη λαϊκή/μεντιακή
κουλτούρα

Συγκρότηση μίας δημόσιας κουλτούρας

Οι δεξιότητες που αποκτάμε από το παιχνίδι, από την ενασχόληση με τη διασκέδαση με τα μεντιακά προϊόντα έχουν επίπτωση στον τρόπο που μαθαίνουμε, που εργαζόμαστε, που συμμετέχουμε στην πολιτική διαδικασία και στον τρόπο κοινωνικής σύνδεσης με άλλους ανθρώπους.
