

**ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES
EN LÍNEA EN TORNO A
NARRACIONES
TRANSMEDIÁTICAS**

**DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA
POPULAR EN ESCENARIOS
DIGITALES**

AUTORA: MARGA ROURA REDONDO

DIRECTORA: SARA OSUNA ACEDO

MADRID, SEPTIEMBRE DE 2011

Título original:

Estudio de las comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas.
Dignificación de la cultura popular en escenarios digitales.

Autora:

Marga Roura Redondo

Director:

Sara Osuna Acedo



Trabajo final de Máster: Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
Subprograma de Investigación en Tecnologías digitales en la sociedad del conocimiento. UNED (2011).

Esta obra se distribuye bajo una licencia Creative Commons.

Se permite la copia, distribución, uso y comunicación públicos de esta obra bajo las siguientes condiciones:

- Se debe acreditar y reconocer explícitamente la autoría de la obra.
- No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Este es un resumen fácilmente legible y jurídicamente válido del Texto Legal completo que puede encontrarse en:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.es>



Diseño de las cubiertas y de las imágenes interiores:
Tahir Fazal Roura y Marga Roura Redondo

A todas las personas que día a día luchan y trabajan por superarse.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias en primer lugar a mis padres, Alberto y María, por su cariño, su comprensión y su apoyo incondicional y en especial a mi madre quien presume siempre de hija donde quiera que vaya.

Quiero dar las gracias a mis hijos, Tahir y Zamar, por su “desinteresada” ayuda. Muchas gracias por su atención en la búsqueda de enlaces de interés y en la creación del monigote de la portada.

Quiero dar las gracias a mis amigos, mis queridos amigos José María y Ana, que siempre han estado ahí para animarme en los peores momentos y también en los mejores.

Quiero dar las gracias a mi directora Sara Osuna. He sido muy afortunada ya que siempre ha estado dispuesta para guiarme en todo momento y a cualquier hora.

Quiero dar las gracias Roberto Aparici, mi Pepito Grillo, mi conciencia perpetua, siempre asaltándome en cualquier esquina y en cualquier rincón para recordarme la trascendencia e importancia de mi formación. Ya ves Roberto, ya he dado un pasito y estoy en ello.

Quiero dar las gracias a mis amigas, mis queridas amigas y compañeras de yo que sé cuantas cosas, Ana y Carmen, siempre dispuestas a echar una mano en lo que haga falta y con una calidad y una dedicación sin igual y las mejores para hacerme reír.

Quiero dar las gracias a Darth-Xeon, Gran Maestro en la comunidad Universo Star Wars por su dedicación y colaboración en la realización de esta investigación. Que la fuerza siempre le acompañe.

Quiero dar las gracias a Haere, administrador de la comunidad El Anillo Único por su dedicación y colaboración en la realización de esta investigación. No le conozco ni la mitad de lo que querría y lo que yo querría es menos de la mitad de lo que merece.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción.....	9
1.2 Delimitación del Campo de Estudio	9
1.3 Relevancia Social.....	11
1.4 Supuestos de partida.....	13
1.5 Antecedentes teóricos y empíricos.....	13
1.6 Objetivos.....	15
1.7. Estructura del Trabajo.....	16

2. LA CULTURA EN LA SOCIEDAD DIGITAL DEL SIGLO XXI

2.1. Introducción.....	17
2.2. Cultura de élite, alta cultura o cultura académica y Cultura Popular.....	18
2.3. De la Cultura de Masas a la Cultura Mediática.....	23
2.4. Cibercultura.....	27
2.5. Sobre fans y frikis.....	30
2.6. Narraciones Transmediáticas.....	35

3. INTELIGENCIA COLECTIVA Y COMUNIDADES DE CONOCIMIENTO

3.1. Hacia una convergencia cultural.....	43
3.2. Participación y Dinámicas de Creación Colectiva.....	44

4. IMPLICACIONES COMUNICATIVAS: ENTORNOS VIRTUALES COMUNICATIVOS Y MODELOS COMUNICATIVOS

4.1. Entornos Virtuales Comunicativos.....	49
4.2. Modelos Comunicativos.....	50

5. IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS: EDUCOMUNICACIÓN Y CONECTIVISMO.

5.1. Educomunicación.....	51
5.2. Conectivismo.....	54

6. INVESTIGACIÓN SOBRE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES MEDIÁTICAS

6.1 Justificación de la metodología a seguir.....	57
6.2. Fases de la investigación	60
6.3. Selección de la muestra.....	63
6.4. Diseño de la entrevista estructurada y del instrumento de análisis.....	71
6.5. Resultados de la observación no participante.....	79
6.6. Análisis e interpretación de los resultados.....	113
6.7. Conclusiones.....	124

7. CONCLUSIONES AL ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS

7.1. Sobre la narración transmediática.....	127
7.2. Sobre participación y dinámicas de creación colectiva.....	128
7.3. Sobre entornos virtuales y modelos comunicativos.....	129
7.4 Sobre educomunicación y niveles superiores de participación.....	131
7.5 Sobre las teorías del aprendizaje.....	131
7.6. Reflexiones y futuras investigaciones.....	132

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....135

9. ANEXOS

9.1. Instrumentos de análisis.....	141
9.2. Entrevistas.....	148

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El proyecto de investigación denominado “Estudio de las comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas. Dignificación de la cultura popular en escenarios digitales” que se presenta a continuación es el Trabajo Fin del Master Comunicación y Educación en la Red: de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento, de la Facultad de Educación de la UNED, dentro del Subprograma de Investigación en Tecnologías Digitales en la Sociedad del Conocimiento.

El Master Comunicación y Educación en la Red: de la Sociedad de la Información a la Sociedad del Conocimiento se enmarca en los estudios oficiales de Postgrado cuya finalidad es la especialización académica, profesional o investigadora.

1.2. Delimitación del Campo de Estudio

La presente investigación parte como resultado del interés en la convergencia cultural y en como a través de los nuevos medios digitales de comunicación se genera conocimiento. Este interés se generó a raíz de la superposición en el tiempo de dos estudios uno relacionado con la convergencia mediática y otro relacionado con las plataformas virtuales de enseñanza-aprendizaje. Entonces surgió la idea de si era posible una conexión entre ambos. Por un lado se desarrollaba el concepto de narración transmediática y por otro lado se estaban analizando escenarios virtuales educativos potenciadores de la participación y la colaboración. Buscando información acerca de las narraciones transmediáticas se pudo observar que en la Red se creaban comunidades en línea estructuradas de la misma manera que se estructuran los escenarios virtuales de enseñanza-aprendizaje y fue entonces cuando se originó la necesidad de profundizar en estas comunidades y desarrollar un estudio sobre ellas basado en principios y paradigmas pedagógicos.

Dentro de la convergencia mediática definida por Jenkins (2008) como “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, dispuesta a ir a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencia de entretenimiento. La convergencia mediática designa una situación en la que coexisten múltiples sistemas mediáticos y en la que los contenidos discurren con fluidez a través de ellos”. La convergencia cultural se refiere al cambio en la lógica con la que opera la cultura dentro de este flujo de contenido en múltiples plataformas mediáticas. Este cambio cultural promueve la búsqueda de información en nuevos

soporte, en nuevos medios y a su vez anima a la participación en la difusión y colaboración en la creación de contenidos y a la conexión y la creación de grupos o corporaciones de usuarios o consumidores que interaccionan entre sí.

La inteligencia colectiva es un término creado por Pierre Lévy y se refiere a la capacidad de las comunidades en red de poner en común el conocimiento individual de cada uno de sus miembros en pro de una meta común o un objetivo. Pierre Lévy (2004) sostiene que “nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo conocimiento reside en la humanidad”. Lo que antes era casi imposible de realizar por una única persona ahora puede ser posible gracias a estas comunidades y estas organizaciones llamadas por Pierre Lévy “comunidades de conocimientos” pueden alcanzar un poder tal que lleguen a lograr negociaciones con los propios productores mediáticos. No se deben confundir ambos conceptos. El conocimiento compartido se refiere a toda la información que es puesta en común por el grupo en su totalidad mientras que la inteligencia colectiva está integrada por la información propia de cada individuo y a la que se accede al dar respuesta a una pregunta concreta. Lévy (2004) lo muestra de esta manera: “El conocimiento de una comunidad pensante ya no es un conocimiento compartido, pues hoy resulta imposible que un único ser humano, o incluso un grupo de gente, domine todos los medios y destrezas. Es fundamentalmente un conocimiento colectivo, imposible de reunir en un solo individuo”.

La narración transmediática es definida por Jenkins (2008) como una historia “que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad”. Una historia puede presentarse como una película y difundirse como una serie de televisión, una novela, un cómic, un videojuego y hasta un parque temático específico. Cada una de ellas debe explotar la historia de forma independiente para no ser redundante y terminar en el fracaso. Por lo tanto, en cada nueva aportación a la historia se deben ofrecer nuevos niveles de conocimiento y así mantener la atención y la fidelidad del consumidor. Una de las claves para mantener el interés en una historia de este tipo es que debe contener informaciones que puedan ser enseñadas, practicadas y dominadas por los consumidores y que el repertorio de personajes y tramas pueden ser referidos por sus fans como algo perteneciente a un mundo sectario y privado, de ellos mismos. Esto favorece que se crean alrededor de la historia comunidades de conocimiento donde destripen las tramas, buceen en los contenidos y busquen secretos escondidos.

Esta investigación pretende analizar las comunidades de conocimiento que se desarrollan a partir de una determinada narración transmediática y que se agrupan sobre escenarios virtuales desde donde comparten y colaboran desde la participación activa de todos sus miembros contribuyendo a la construcción social de conocimiento. Si bien, el campo de investigación es la convergencia cultural

se puede concretar que el universo de estudio estará constituido por las comunidades de conocimiento que se crean alrededor de narraciones transmediáticas y su relación con escenarios virtuales educacionales.

1.3. Relevancia Social

Esta investigación pretende profundizar sobre las comunidades de conocimiento que nacen alrededor de narraciones transmediáticas. Estas narraciones son a menudo, sino siempre, productos comerciales creados por la industria mediática. Por tanto, socialmente no son reconocidos como elementos culturales propiamente dicho, sino se encuentran considerados como subproducto dentro de la cultura popular y sobre sus adeptos pesa el estigma de no ser considerados como expertos o estudiosos sino menospreciados, considerados extraños y extravagantes, solitarios y raros y algo fanáticos y calificados con términos tan despectivos con frikis. Henry Jenkins ha estudiado durante años este tema y hoy es un autor de prestigio y referencia ante las transformaciones en la cultura y en los medios. Jenkins nunca ha ocultado su fascinación por la cultura popular mediática desde su adolescencia y al llegar a la universidad no dudó en integrar la óptica académica con este interés adolescente:

Me frustra el hecho de que, a pesar del creciente número de jóvenes estudiosos que escriben sobre los fans, muchos siguen operando principalmente en relación a los paradigmas de finales de la década de 1980 y principios de la de 1990. Existen otras muchas maneras potenciales de abordar el tema. (Jenkins 2009: 161-162)

Es evidente que desde hace años hemos entrado en nuevo entorno comunicativo y a partir de esto cada vez se constata más la necesidad, no solo de seguirle los pasos a lo que acontece, sino además del estudio con carácter académico de la transición de una comunicación basada únicamente en la transmisión a una nueva comunicación basada en un mundo digital y en crecimiento y centrada en la co-producción, la colaboración, el diálogo y la interactividad.

Se hace necesario, por tanto, un estudio de las relaciones de los usuarios de estos productos industriales masificados y de sus interacciones y relaciones con sus iguales. No ha podido ser hasta la aparición de las tecnologías digitales y en concreto la herramientas comunicativas hasta que no se han creado este tipo de comunidades de conocimiento. Con la era digital emerge una nueva cultura,

cuyas bases son: la comunicación, la coproducción, la participación y el intercambio y son estas comunidades las que toman estas bases y las desarrollan.

Por tanto esta investigación plantea *valorar el papel que tienen los miembros de comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas a través de la inteligencia colectiva en la generación de conocimiento y su estudio desde principios y paradigmas pedagógicos.*

El logro de este objetivo general conlleva la aportación de una serie de cuestiones teóricas y empíricas que permitirán cubrir algunos vacíos en el ámbito de la educación y la comunicación digital.

En primer lugar se cubre un hueco teórico al establecer una relación entre el mundo educativo y la cultura mediática, más concretamente el mundo de las narraciones transmediáticas. A su vez a través de esta investigación van a coincidir los escenarios virtuales Educomunicativos y la convergencia cultural mediática.

En segundo lugar, se realiza un estudio de las relaciones en las comunidades nacidas a partir narraciones transmediáticas, con lo que se plantea un primer acercamiento al análisis de dichas prácticas desde las teorías y modelos de la comunicación y la educación.

En tercer lugar, se aporta un enfoque reflexivo fundamentado en la teoría y en la investigación empírica sobre el concepto social de cultura y conocimiento. Los prejuicios sociales ante determinadas prácticas culturales no reconocidas por todos pero que comienzan a ser reconocidas gracias a estudios como este que posibilitan otro tipo de planteamiento más crítico, creativo y transformador.

Por todo ello, se plantea un campo de investigación que deberá tenerse en cuenta en futuras investigaciones y estudios sobre la comunicación y la educación en la Red.

1.4. Supuestos de partida

La investigación parte de los siguientes supuestos:

- ☒ La Web 2.0 posibilita nuevos modelos de comunicación basados en la participación y la horizontalidad. Estos modelos de comunicación proporcionan espacios privilegiados para desarrollar comunidades de conocimiento compartido.
- ☒ Es posible analizar las comunidades en torno a narraciones transmediáticas a través de sus manifestaciones en entornos virtuales comparándolos con entornos virtuales de aprendizaje.
- ☒ Las narraciones transmediáticas contienen informaciones que puedan ser enseñadas, practicadas y dominadas por los usuarios y favorecen la asociación, integrando y componiendo comunidades de conocimiento.
- ☒ Las comunidades en torno a narraciones transmediáticas pueden constituirse en comunidades de conocimiento equiparables con las comunidades de aprendizaje.

1.5. Antecedentes teóricos y empíricos

Esta investigación parte de los siguientes antecedentes:

En lo que se refiere a los antecedentes teóricos los máximos exponentes van a ser Henry Jenkins y Pierre Lévy con sus planteamientos sobre la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Sin ánimo de ser exhaustivo también es imprescindible referirse a los marcos teóricos fundamentales y a sus autores más representativos:

- ☒ Teorías sobre la sociedad masa desarrolladas entre otros por Ortega y Gasset, Dwight Macdonald, Clement Greenberg y Daniel Bell.
- ☒ La psicología social de la comunicación desarrollada por Abraham Moles.
- ☒ Los estudios sobre la comunicación humana a escala global de Marshall McLuhan.
- ☒ Estudios sobre la cultura popular y los medios de comunicación de Umberto Eco y su concepto de apocalípticos e integrados.

- ☒ Estudios sobre redes sociales, tecnologías de cooperación y multitudes inteligentes por Howard Rheingold.

Las teorías del aprendizaje sobre conectivismo de Siemens han sido fundamentales para las conclusiones en esta investigación, ya que se va a plantear si estas teorías son puestas en práctica por las comunidades de conocimiento que se investigan. Asimismo, los trabajos de autores como Sara Osuna, Joseph Duarte, Roberto Aparici y Paulo Freire han sido decisivos a la hora tanto de establecer el marco teórico, como en el análisis y evaluación de las comunidades virtuales de estudio.

Respecto a los antecedentes empíricos, hay dos líneas de investigación por una parte las investigaciones sobre usuarios de narraciones transmediáticas y por otra parte investigaciones sobre evaluación de plataformas educativas. No se ha encontrado hasta el momento ninguna investigación que aúne los dos campos de investigación.

- ☒ Investigación llevada a cabo por Nicolas Ducheneaut (2004) donde se analizan las interacciones usuario-usuario en el videojuego Star Wars Galaxy, juego en línea multijugador (MMORPG), *The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game*.
- ☒ Investigación llevada a cabo por AERCO en 2009 donde se pretende empezar a conocer algunos aspectos fundamentales del funcionamiento de las comunidades online en España, *Comunidades Online 2009*.
- ☒ Investigación llevada a cabo por Marcos Mutuerverría (2008) de la Universidad Nacional de La Plata sobre los modos de constitución de la subjetividad y de la construcción de identificaciones colectivas en relación a los libros de Harry Potter, “Ser parte de la magia: Club de fans y seguidores de Harry Potter”
- ☒ Investigación llevada a cabo por Daniel Aranda (2004) de la facultad de ciencias de la educación Balquerna (Barcelona) sobre un grupo de espectadores fans de *Gran Hermano* que utilizan un foro de discusión en la red como herramienta de socialización y resignificación, “El espectador excesivo (fan) y las comunidades on-line: estudios de recepción y educación mediática en *Gran Hermano*”

- ☒ Investigación llevada a cabo por Antoni Roig Telo (2010) de la Universidad Oberta de Catalunya sobre la noción de participación de los públicos en el diseño desarrollo y difusión de productos audiovisuales complejos, “La participación como bien de consumo: Una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos”
- ☒ Investigación llevada a cabo por Diego Levis (2010) de la Universidad Oberta de Catalunya dentro del proyecto Redes Educativas 2.1 que se propone indagar en las posibilidades que ofrecen los medios sociales y los entornos colaborativos en Internet en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- ☒ Investigación llevada a cabo por Sonia María Santoveña (2011) de la Universidad Oberta de Catalunya sobre los procesos de comunicación a través de entornos virtuales y su incidencia en la formación permanente en red.

1.6. Objetivos

El objetivo general del presente trabajo de investigación es:

Valorar el grado en que las comunidades en torno a narraciones transmediáticas posibilitan el desarrollo de comunidades de conocimiento compartido similares a las comunidades virtuales de aprendizaje.

Dicho objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

1. Seleccionar una muestra representativa de comunidades de usuarios y usuarias de diferentes productos comerciales de la industria mediática.
2. Identificar y analizar las prácticas participativas y colaborativas que se desarrollan dentro de la comunidad virtual.
3. Observar y valorar la cultura digital de los miembros de las comunidades en torno a narraciones transmediáticas.
4. Evaluar el entorno desde el que se desarrollan las prácticas colaborativas como escenario virtual.
5. Clasificar cada comunidad en torno a una narración transmediática atendiendo a las teorías del aprendizaje.

1.7. Estructura del trabajo

El presente trabajo de investigación se articula en siete capítulos.

A lo largo del primer capítulo **Introducción** se ha descrito el tema de la investigación, formulándose las preguntas, objetivos e hipótesis de la misma y se ha delimitado el objeto de estudio tanto de manera formal como de manera material.

El segundo, tercer, cuarto y quinto capítulo están dedicados al establecimiento de los fundamentos teóricos que dan coherencia al objeto de estudio de esta investigación y sustentan teóricamente el estudio realizado y las conclusiones finales. El marco teórico encuadrará el desarrollo de toda la investigación.

En el segundo capítulo se ha desarrollado un proceso en la introducción temática desde lo más general a lo más particular, por tanto se comienza con referencias a la cultura para luego entrar a diferenciar entre cultura popular, cultura de élite y cultura mediática. A continuación se aborda la evolución de la cultura de masas hacia la cultura mediática para terminar con la cibercultura nacida a raíz de las nuevas tecnologías de la información y las nuevas comunicaciones digitales. Al amparo de esta nueva cultura aflora un mundo cultural de fans y frikis y narraciones transmediáticas. A continuación en el tercer capítulo se aborda en particular la convergencia cultural, la inteligencia colectiva y las comunidades de conocimiento. El cuarto y quinto capítulo está dedicado a los escenarios virtuales y se ha dividido en implicaciones comunicativas e implicaciones pedagógicas.

Una vez delimitado el marco teórico, en el sexto capítulo se expone el **Diseño Metodológico de la investigación**. En este capítulo se justifica la metodología empleada y se detalla el proceso seguido en la investigación y sus respectivas fases junto con el estudio y análisis donde se expone el informe final de los resultados obtenidos en el transcurso de la investigación. En este apartado se extraen las conclusiones preliminares de la investigación.

En el último capítulo **Conclusiones**, se retoman los supuestos de hecho y las conclusiones preliminares del apartado anterior y se amplian abordando e incorporando nuevos aspectos y reconceptualizando algunos ya estudiados. Las conclusiones recorren el análisis, presentan las ideas finales y plantean nuevos interrogantes y líneas de investigación.

En los apartados de Bibliografía y Webgrafía se recoge la totalidad de los libros, artículos y textos de referencia utilizados en esta investigación.

2. LA CULTURA EN LA SOCIEDAD DIGITAL DEL SIGLO XXI

No hay hombre absolutamente inculto: el hombre “se hominiza” expresando y diciendo su mundo. Ahí comienza la historia y la cultura

Paulo Freire

2.1. Introducción

Actualmente la palabra “cultura” es uno de los términos más ricos en significados y ello conlleva más de una confusión en el estudio de las ciencias sociales contemporáneas. El término es ambiguo y existe una falta absoluta de rigor a la hora de utilizarlo. Con la irrupción de las tecnologías digitales y las grandes posibilidades de compartir, crear y cooperar en la generación de conocimiento aún se engrandece más el término cultura y abarca más significado. Se hace por ello absolutamente necesario poner algo de orden en este mar de significados y por tanto se van a acotar los distintos usos específicos del término cultura. Al parcelar las distintas perspectivas a la palabra cultura se corre el riesgo de simplificar conceptos ya que todos son de gran riqueza y complejidad pero se podrá, al menos, disponer de cierto criterio para avanzar en la exposición.

La cultura según la UNESCO¹ es definida con el “conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores y las creencias. La cultura da al hombre la capacidad de reflexión sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. Por ella es como discernimos los valores y realizamos nuestras opciones. Por ella es como el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevos significados y crea obras que lo trascienden”.

La palabra “cultura” es definida por la RAE como “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. y también tiene otra acepción como conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico”. Su origen etimológico se remonta al latín *colo* (de *cólere*) que significa el cultivo de la tierra y que pasó a significar el cultivo de la mente y del espíritu. Como cultivadora del espíritu

¹ Conferencia Mundial sobre las políticas culturales, México, 1992.

esta ligada a *cultus*, sobre todo utilizado en un sentido moral de veneración y en el lenguaje religioso. El concepto de cultura en sentido de venerar no se usa más a partir del siglo XVI y es remplazado por el término culto.

2.2. Cultura de élite, alta cultura o cultura académica y Cultura Popular



Según la mitología griega, las Musas son las nueve hijas de Zeus y de Mnemósine que fueron engendradas en nueve noches consecutivas. El historiador griego del S.II Pausanias apuntaba que, al principio las musas fueron tres: Aedea (el canto, la voz), Meletea (la meditación) y Mnemea (la memoria). Juntas representaban las precondiciones del arte poético en la práctica del culto religioso. Eran consideradas diosas de las artes, de la poesía y de la música, y vivían en el monte Helicón. Muchas figuras de la Ilustración buscaron restablecer un «Culto a las Musas» en el siglo XVIII. Una famosa logia masónica en el París prerrevolucionario era llamada *Les Neuf Sœurs* que quiere decir nueve hermanas refiriéndose a las nueve musas y a ella asistieron Voltaire, Benjamin Franklin, Danton y otros personajes influyentes de la época. Un efecto secundario de este movimiento fue el uso de la palabra *museo* que significaría lugar de culto a las musas para referirse a un lugar destinado a la exhibición pública de conocimiento.

Desde el principio se ligó la palabra cultura con la palabra educación. Rousseau consideró esta relación cuando escribió «*On façonne les plantes par la culture, et les hommes par l'Education*».

C'est à toi que je m'adresse, tendre et prévoyante mère, qui sus t'écarter de la grande route, et garantir l'arbrisseau naissant du choc des opinions humaines! Cultive, arrose la jeune plante avant qu'elle meure: ses fruits feront un jour tes délices. Forme de bonne heure une enceinte autour de l'âme de ton enfant; un autre en peut marquer le circuit, mais toi seule y dois poser la barrière. On façonne les plantes par la culture, et les hommes par l'éducation.

Si l'homme naissait grand et fort, sa taille et sa force lui seraient inutiles jusqu'à ce qu'il eût appris à s'en servir; elles lui seraient préjudiciables, en empêchant les autres de songer à l'assister; et, abandonné à lui-même, il mourrait de misère avant d'avoir connu ses besoins.

¡Me dirijo precisamente a ti, madre tierna y previsora, que supiste apartarte de la carretera principal y proteger al arbolillo naciente del choque de las opiniones humanas! Cultiva, riega la planta joven antes de que muera: un día, sus frutos harán tus delicias. Construye desde muy pronto una muralla alrededor del alma de tu hijo; otros podrán marcar el circuito, pero solamente tú debes poner la barrera. Las plantas se forman mediante el cultivo, y las personas mediante la educación. Si una persona naciese grande y fuerte, su tamaño y su fuerza no le servirían de nada hasta que aprendiese a utilizarlas en su provecho; le resultarían perjudiciales, pues evitarían que los demás se planteasen ayudarle; y, abandonada a su suerte, moriría de miseria antes de haber conocido sus necesidades.²

Es a partir del siglo XVI cuando el concepto de cultura retoma el sentido moral de «desarrollo de las facultades intelectuales para ejercicios apropiados», sentido que es empleado hasta el siglo XVII. A finales del siglo XVIII la traducción del término alemán *Kultur*, en Kant, introduce el sentido de «civilización, tomada en sus caracteres intelectuales», la cual va a entrar en competición con la palabra cultura. El concepto de civilización está muy marcado por su sentido originario de “acción de civilizar” que implica una jerarquía entre culturas. La cultura va a tomar un papel significativo en la mejora de la “dignidad espiritual” de la sociedad y la salud moral de los ciudadanos.

Las principales características de la cultura humanista se pueden concretar en los siguientes puntos (Busquet, 2008: 23):

- a. La cultura es selectiva. Las actividades culturales comportan el cultivo de las cualidades más nobles y de carácter espiritual de la condición humana.
- b. La cultura es normativa y canónica. La “cultura humanista” tiene su fundamento en la tradición y se caracteriza por un elevado grado de exigencia a la hora de juzgar las cualidades de la creación humana.
- c. La cultura es carismática. Las manifestaciones culturales expresan las cualidades extraordinarias del artista, considerado como un genio.

² Traducido por Margarita Pavón Mestras. <http://www.tara-lenguas.com/>

d. La cultura es producto de la educación. La cultura es el fruto de un proceso iniciático que se alcanza a través de una larga y compleja trayectoria educativa.

e. La cultura es jerarquizadora. Las personas ignorantes, incultas y poco sensibles, no disponen de la preparación adecuada para gozar de estas formas culturales.

f. La cultura es frágil y vulnerable. La tradición cultural es como un tesoro heredado. Se trata de un valioso legado que hay que conservar.

La cultura popular se refiere tanto al conjunto de modelos culturales implícitos y explícitos y como a las manifestaciones artísticas creadas y consumidas preferentemente por el pueblo llano. El término cultura popular ha evolucionado mucho, sobre todo en los últimos años. No solo ha evolucionado el concepto sino la consideración social y el valor intrínseco asociado (Ortiz, 1989)

Se puede decir que en el siglo XVI y XVII no había una diferenciación palpable entre cultura popular y cultura de élite, ambas se confundían. Los nobles participaban en las creencias populares y en sus juegos y las autoridades eran muy condescendientes con las prácticas populares. Los romances, las baladas y las comedias y en particular en España, con los entremeses y la novela cortesana no eran asociadas por las clases elitistas a las clases populares. El teatro en sus inicios fue una actividad cultural de origen popular que se iría aristocratizando poco a poco. Fue, por encima de todo, el espectáculo por excelencia en el siglo de Oro. Una comedia representada en las corralas madrileñas podía ser disfrutada por más de cuatro mil personas. La aristocracia y el patriarcado estaban presentes pero el público más fiel era sin duda la clase media como los oficiales, estudiantes, comerciantes, etc. No debemos pensar que este proceso de interacción era simétrico. Las élites participaban activamente de la cultura popular pero no ocurría lo mismo del lado contrario. “Los hombres cultos eran “anfibiaos”, biculturales, hablaban y escribían en latín, pero eran capaces de expresarse en el dialecto local, que hablaban como segunda o tercera lengua (Burke, 1978)

Pero ya en el siglo XVI algunos escritores se afanaron en escribir sobre la cultura popular abordándola desde una perspectiva normativa y reformista. La mayoría de estos escritores fueron clérigos que desarrollaron tratados sobre la superstición en los pueblos³ y John Brand escribiría un libro llamado “*Observation on Popular Antiquities*”. Por *Popular Antiquities* se entiende todo aquello relacionado con las costumbres populares, fiestas, monumentos góticos, ruinas romanas e historia local. El autor justificó su interés por estos temas disculpándose ante sus lectores a los que

³ *Traité de Superstitions* de Jean-Baptiste Thiers (1679), *Antiquités Bulgares, or the Antiquities of Common People* escrito por el clérigo Henry Bourne (1725), *Histoire Critique des Pratiques Superstitieuses Qui Ont Séduit Le Peuple et Embarassé les Savants* del padre Le Brun (1702)

les argumentó que el interés que sentía era ante todo un sentimiento de piedad y consideración ante esos “little ones” que ocupaban el lugar más bajo de la sociedad de los hombres.

Es en el siglo XVII donde comienza una ofensiva sobre la cultura popular por las élites que imponen sus propias reglas de conducta y entonces se produciría el distanciamiento de ambas culturas. Hay varios factores que ayudaron en el proceso del segregacionismo entre ambas culturas:

- ☒ La iglesia, tanto católica como protestante, va a implantar unas normas y políticas para procurarse la hegemonía religiosa. A través de catequesis o a través de los tribunales inquisidores desarrollan una estrategia para hacer posible su objetivo.⁴
- ☒ La centralización del estado a través de una administración unificada de los impuestos, de la seguridad y de la lengua que luchan contra los dialectos regionales revela una integración en el interior del Estado-nación y significa la imposición de una lengua legítima sobre las hablas locales.⁵
- ☒ La constitución de los estados nacionales implica también una transformación de la política en relación a las clases subalternas. El Estado es proveedor pero a su vez va a demandar en contrapartida los impuestos, el servicio militar y a reclamar los deberes atribuidos al estatuto de ciudadanía.⁶
- ☒ La elaboración de una cultura de alcance universal que se impone a todos y se cristaliza en un determinado tipo de comportamiento patrón. La ilustración tuvo un papel fundamental en la elaboración de este modelo ideológico que promovía los valores de universalidad y racionalidad contrapuesto a las prácticas populares consideradas como irracionales.

Con la llegada del Romanticismo, movimiento cultural y político originado en Alemania y en Reino Unido a finales del siglo XVIII, se vuelve a redefinir el concepto de cultura popular y se renueva la predisposición social hacia ella. Durante el siglo XIX se crearon innumerables sociedades relacionadas con la cultura popular. Se creó la Sociedad de Folklore de Londres en 1878, la Sociedad Antropológica Sevillana en 1871, la puesta en marcha del Folk-Lore Español, Sociedad para la Recuperación y Estudio del saber y las Tradiciones Populares impulsada por Antonio Machado y Álvarez en 1881; la asociación de Folklore Italiana de 1884; la Sociedad de Tradiciones Populares,

⁴ Sobre la importancia de la lectura de la Biblia por las clases populares ver Richard Altick, *The english Common Reader*, Chicago, Chicago University Press, 1983.

⁵ Sobre la política de imposición de una lengua legítima ver PIERRE BOURDIEU, *CE QUI PARLER YEUT DIRE*, Paris, 1983

⁶ Sobre la potencialidad de contestación de las prácticas populares en este período ver ROBERT MALCOLMSON op.cit.; NATALIE DAVIS, "The Rite of Violence", in *Society and Culture...* op. cit.; CHRISTIAN DESPLAT Charivaris en Gascogne, Paris, Berger Levrault, 1982; una interpretación interesante sobre el elemento explosivo del carnaval europeo es de BAKTHINE, *Ravelais and his World*, Cambridge, M.I.T. Press, 1968.

establecida en el Museo de Etnografía del Trocadero, de París en 1886, la Sociedad para la Sabiduría Popular en Berlín en 1890. Podemos encontrar a su vez, colecciones de romance desde el siglo XVI. Agustín Durán, en su Romancero General de 1851, insertó un catálogo bibliográfico de los romanceros, y el maestro Menéndez Pelayo publicó el Tratado de los Romances viejos en 1903.

Actualmente el concepto de cultura popular se ha vuelto a reinterpretar y se ha reformulado de forma muy compleja y hasta en ocasiones contradictoria. Burke, profesor emérito de Historia Cultural en Cambridge, dice al respecto en una entrevista para el diario El Mercurio (Florenzano et c, 2006):

Los historiadores se han vuelto más dudosos de lo que acostumbraban acerca de si el término cultura popular sirve para definir la cultura de cualquier período y eso es, en parte, por los cambios actuales. Ahora es más difícil definir la cultura popular de lo que era hace cincuenta años; entonces los intelectuales no miraban televisión y tenían una cultura muy separada de la que tenía la gente normal. Hoy casi todo el mundo mira televisión, hasta los mismos programas, incluso quienes dicen no hacerlo. Algo bueno de esto es el surgimiento de un idioma común. Así, puedes dar una conferencia e ilustrar lo que estás diciendo a partir de un código compartido y puedes contar con que el público lo entienda. Algunos sociólogos, a mi entender acertadamente, hablan de una cultura común. Pienso que tienes que hablar de culturas, en plural, incluso hablando de individuos. Todos nosotros vivimos en una cultura común, pero participamos de varias culturas a la vez.



Arte Urbano. Obra de Banksy⁷

⁷ Banksy es el nombre por el que se conoce a un artista de graffiti que oculta su identidad. Es un exponente muy importante en el mundo cultural porque ha abierto un debate entre los que como Peter Gibson, portavoz

La irrupción de las industrias culturales, los medios de comunicación masivos y las recientes tecnologías comunicativas digitales conforman un nuevo desafío a las fronteras entre la cultura elitista y la cultura popular. El cine, la fotografía, los graffitis, el cómic, el jazz, el flamenco, la novela negra, la literatura de ciencia ficción o los videojuegos están contribuyendo a erosionar aún más esta distinción.

2.3. De la Cultura de Masas a la Cultura Mediática

Hay muchos intelectuales que ponen el mundo en tela de juicio, pero son muy pocos los que ponen en tela de juicio a los intelectuales.
Pierre Bourdieu

La cultura de masas aparece cuando las masas irrumpen como protagonistas en la vida social y forman parte de las cuestiones públicas. La cultura de masas es una consecuencia de la estructura cultural de la civilización industrial. El sistema de producción en serie dio lugar a la distribución y comercialización a gran escala. A esto se le une el surgimiento de los medios masivos de comunicación.

A mediados del siglo XIX, las grandes migraciones del campo a la ciudad en busca de trabajo hacen que la gente se concentre y se organice para lograr satisfacer mejor sus necesidades a través de soluciones colectivas. De esta manera nacen los movimientos obreros y los primeros sindicatos. Se fue forjando una nueva clase social cuyos valores la diferenciaba de los propios valores de la clase burguesa. La primera con ideales basados en la cooperación y el beneficio colectivo y la segunda más individualista.⁸

En la década de los 30 en el siglo XX, se habla de crisis cultural con la aparición de los medios de comunicación de masas: la radio, la televisión, el cine, la publicidad y que van a llenar el tiempo de ocio, un nuevo concepto cultural de la era postindustrial.

Ortega y Gasset en *La rebelión de las masas* hace una descripción de que se entiende por masa social. La sociedad está constituida por una unidad dinámica compuesta por dos factores que son las

de la campaña *Keep Britain tidy*, considera que su obra, como la de otros grafiteros es mero vandalismo y los que le consideran un artista y máximo exponente del arte urbano actual.

⁸ Sobre la nueva clase trabajadora: E.P Thompson “The making of the english working class” (1963)

minorías y las masas. Según Ortega las minorías estarían compuestas por individuos cualificados especialmente y las masas por todos aquellos que no estarían especialmente cualificados. Masa es todo aquel individuo que no se valora a si mismo (en bien o en mal) por razones especiales, sino que se siente “como todo el mundo” y sin embargo no se angustia se siente a sabor al sentirse idéntico a los demás. (Ortega, 1979) Ortega ya no relaciona a las masas con la clase social sino que define al hombre-masa como hedonista y autocomplaciente, conformista, adormecido, insolidario y mediocre, consecuencia de una época caracterizada por la estabilidad política, la seguridad económica, el confort y el orden público.

La cultura de masas ha sido muy crítica por numerosos autores y valorada por muchos otros. El escritor italiano Umberto Eco categoriza estas dos actitudes de los intelectuales en dos posiciones básicas: Apocalípticos e Integrados.

La posición de los apocalípticos desconfía de los medios de comunicación masivos y muestran su recelo ante el aumento de participación de la masa en asuntos públicos. Para los apocalípticos la cultura exige el desarrollo de la inteligencia, la sensibilidad y el saber y por tanto desconfía de las propuestas que tienen por objetivo llevar la cultura al gran público. Con esto se llegaría a un empobrecimiento cultural ya que estaría sometida a la tiranía del mercado y a unos propósitos dirigidos por la industria y la tecnología. Los *mass media* dan al público únicamente lo que este desea o lo que le hace desear mediante medidas persuasivas siguiendo la ley de una economía basada en el mercado y fundamentada en el consumo. Los *mass media* aunque difundan productos de una cultura superior lo hacen poniendo el nivel de la cultura inferior, para que el espectador no tenga que realizar esfuerzo alguno en su consumo. “Los mas media alientan así una visión pasiva y acrítica del mundo. El esfuerzo personal para la posesión de una nueva experiencia queda desalentado.” (Eco, 2004: 65)

El error de los apocalípticos, según Umberto Eco, reside en la idea ilusoria de que es posible la producción de cultura al margen de los circuitos de la industria cultural y los medios tecnológicos. También se encuentra este error en la nostalgia del pasado, de las épocas clásicas de cuando existía una sociedad estamental y las barreras sociales eran nítidas. Algunos autores critican esta postura comparándola con la del amante desairado por su amada: “Parte de la preocupación por la cultura de masa parece propia de la obsesión de un amante desencantado que, habiendo exagerado las cualidades de su amada [...] ahora se siente decepcionado y sólo tiene palabras para destacar de ella los vicios y defectos. Los vicios son ahora exagerados como antes lo habían sido las virtudes”⁹

⁹ Esta referencia está obtenida del libro “Lo sublime y lo vulgar. La cultura de masas o la pervivencia de un mito” de Jordi Busqued (2008) y corresponde al escritor Edward Shills (1957) “Daydreams and Nightmares: Reflections on the Criticism of Mass Culture”, p. 23

Mientras, las posiciones de los integrados son más optimistas y confiadas y comprometidas con la gestión y control de las industrias mediáticas y de los medios técnicos ya que participan en la creación desde un papel activo. Para los integrados la cultura de masas al participar de la vida cultural es sinónimo de democratización cultural. “Nace en una sociedad en que la masa de ciudadanos participa en igualdad de derechos en la vida pública, en el consumo, en el disfrute de las comunicaciones: nace inevitablemente en cualquier sociedad de tipo industrial” (Eco, 2004: 73) Por otro lado los integrados defienden que al desarrollar los *mass media* nuevos lenguajes y desarrollar nuevos esquemas perceptivos, se produce una renovación en el estilo y en las formas de expresión artísticas y culturales.

En fin, la cultura de masas se va a continuar describiendo durante todo el siglo XX como una cultura industrial dirigida al consumo e íntimamente ligada al modelo capitalista, al “*american way of life*” y a la Sociedad del Espectáculo.

Es en el siglo XXI con el desarrollo de las tecnologías digitales de la información y de la comunicación cuando somos invadidos por una nueva cultura. Un salto cualitativo relevante donde el público ya no actúa como consumidor pasivo sino que también va a ser productor de contenidos y va a poder distribuir y compartir con facilidad gracias a la Web 2.0 y las redes sociales. Aparecen términos como “*crowdsourcing*” o “*prosumer*¹⁰” que evidencian este cambio y ponen de manifiesto el cambio de rol ya que el ente pasivo de la cultura de masas que consume lo que le proporciona la industria cultural se transforma en el sujeto activo que consume, crea, produce y participa en la cultura mediática.

Grandes transformaciones están alterando el mundo de la cultura debido a los avances tecnológicos que hacen que se estreche aún más el vínculo entre cultura y comunicación. La cultura mediática es el resultado de esta unión entre cultura y comunicación y va a ser el modo característico de consumo cultural de las sociedades avanzadas. Es una cultura dirigida a toda clase de audiencias por lo que está al margen de ser considerada como cultura popular o cultura elitista.

La cultura popular, la cultura elitista y la cultura mediática van a convivir en paralelo aunque de forma tan estrecha que nunca se va a encontrar ninguna de las tres en estado puro sino que interaccionan constantemente.

Hay que distinguir dentro de la cultura mediática lo que son las industrias culturales, los medios de comunicación tradicionales y la cibercultura. La cultura mediática va a desarrollar empresas que a

¹⁰ La palabra prosumidor es acrónimo que procede de la fusión de dos palabras productor y consumidor.

través de un determinado medio tecnológico, producirá formas simbólicas para transmitir a un público con un abanico que abarca desde muy general a muy específico. Es la facilidad de reproducción y de distribución a gran escala lo que hace posible la rentabilidad comercial. No se debe pensar que aquí termina el proceso de la cultura mediática, se va a generar un proceso de apropiación y recepción cultural de los contenidos mediáticos por parte de los consumidores. Este aspecto va a ser decisivo en el proceso de la comunicación mediática y será más adelante analizado con mayor profundidad.

2.4. Cibercultura



En 1997 fue presentado al Consejo de Europa el informe *Ciberculturas. Nuevas Tecnologías: Cooperación, Cultura y Comunicación* por el filósofo Pierre Lévy sobre las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación digitales. Con el término cibercultura el autor se refería “al conjunto de sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías para designar la cultura propia de las sociedades digitales configuran decisivamente las formas dominantes de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración.”

Evidentemente en el informe de Lévy hay referencias que ya han quedado obsoletas pero las ideas enunciadas entonces por el filósofo siguen con la misma vigencia que entonces ya que con la consolidación y la cada vez mayor facilidad de acceso a la Red el auge de la entonces llamada Cibercultura cada día se evidencia más.

En la segunda parte del informe denominado Propuestas, en el capítulo “Lo Universal sin Totalidad Esencia de Internet” Lévy habla sobre el acceso a Internet y sus implicaciones sociales ante la universalidad del medio que se vuelve más universal y menos totalizador cuantas más aportaciones recibe ya que es imposible circunscribir las áreas de debate o conocimiento a un campo concreto:

Cada minuto que pasa, hay nuevas personas que se abonan a Internet, nuevos ordenadores que se interconectan, nuevas informaciones son inyectadas en la Red. Cuanto más se amplía el ciberespacio, más se convierte «en universal», y menos totalizador se vuelve el mundo informacional. Lo universal de la cibercultura está tan desprovisto de centro como de líneas directrices. Está vacío, sin contenido particular. O más bien, los acepta todos puesto que se

contenta con poner en contacto un punto cualquiera con cualquier otro, sea cual sea la carga semántica de las entidades relacionadas. No quiero decir con esto que la universalidad del ciberespacio sea «neutra» o sin consecuencias, puesto que el hecho mayor del proceso de interconexión general ya tiene, y tendrá aún más en el futuro, inmensas repercusiones en la vida económica, política y cultural. Este acontecimiento transforma efectivamente las condiciones de la vida en sociedad. Sin embargo, se trata de un universal indeterminado y que tiende incluso a mantener su indeterminación puesto que cada nuevo nudo de la red en las redes en extensión constante puede convertirse en productor o emisor de informaciones nuevas, imprevisibles, y reorganizar una parte de la conectividad global por cuenta propia. (Lévy, 1997: 83)

Internet sería, siempre en palabras de Lévy, «universal sin totalidad»: es decir, un sistema cuasi-social en el que tiene cabida todo tipo de conocimiento, pero que no se impone bajo ningún criterio. El ciberespacio nos ha devuelto a un contexto previo a la escritura sin mediación autorial entre la obra y el público.

En las sociedades orales, los mensajes lingüísticos se recibían siempre en el tiempo y en el lugar en que eran emitidos. Emisores y receptores compartían idéntica situación y, la mayoría de las veces, un universo parecido de significación. Los actores de la comunicación evolucionaban en el mismo baño semántico, en el mismo contexto, en el mismo flujo vivo de interacciones.

La escritura abrió un espacio de comunicación desconocido para las sociedades orales, en el que se hizo posible conocer mensajes producidos por personas situadas a miles de kilómetros, o muertas desde hacía siglos, o bien que se expresaban a pesar de importantes diferencias culturales o sociales. A partir de entonces, los actores de la comunicación no compartían ya necesariamente la misma situación, y ya no estaban en interacción directa. (Lévy, 1997: 86)

Esta universalidad que representa la cibercultura propicia la creación de una «inteligencia colectiva»: una comunidad de usuarios que no solamente se dedican a recopilar información, sino que construyen, crean, comparten, opinan, debaten, sugieren... formando así el universo cibercultural que día a día se va gestando en la actualidad.

Con la cibercultura se expresa la aspiración de construir un lazo social, que no se basaría ni en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de

poder, sino en la reunión alrededor de centros de interés comunes, en el juego, en el hecho de compartir el conocimiento, en el aprendizaje cooperativo, en los procesos abiertos de colaboración. El gusto por las comunidades virtuales se fundamenta en un ideal de relación humana desterritorializada, transversal, libre. Las comunidades virtuales son los motores, los actores, la vida diversa y sorprendente del universal por contacto.

Un grupo humano cualquiera sólo tiene interés en constituirse en comunidad virtual para ponerse en contacto con el ideal del colectivo inteligente, más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender a inventar que un colectivo inteligentemente dirigido. El ciberespacio es quizá sólo el indispensable desvío técnico para alcanzar la inteligencia colectiva.

(Lévy, 1997: 103)

En una entrevista a Lévy en el diario *Le Monde*¹¹ diez años más tarde afirma:

-PL: La hipótesis que formulaba en aquella época, cuando pocas personas utilizaban Internet y cuando la Web comenzaba a nacer, era que la interconexión de ordenadores sería un vector de perfeccionamiento y aumento de la inteligencia colectiva. Digo aumento antes que creación porque la inteligencia colectiva es practicada por los seres humanos desde que disponen de lenguaje y cultura. Sólo somos inteligentes colectivamente gracias a los diferentes saberes transmitidos de generación en generación. Sencillamente, Internet es mucho más potente que la imprenta, la radio o la televisión, porque permite una comunicación de tipo transversal y una mejor explotación de la memoria colectiva.

-LM: ¿Eso explica la fama de la actual expresión "inteligencia colectiva"?

-PL: En efecto, esa noción está trazando su camino. Tomamos conciencia de ella porque se transforma a un ritmo observable al interior de una misma generación. Antes las técnicas de inteligencia colectiva permanecían estables de una generación a otra. Ahora hay un salto, una aceleración. Es como un fondo que permanecía inmóvil y que hoy llega a ser una forma que reacciona.

¹¹ L'intelligence collective, notre plus grande richesse, trad. de Christian Hernández, *Le Monde*, 24 de junio de 2007. Disponible en : http://www.lemonde.fr/technologies/article/2007/06/23/l-intelligence-collective-notre-plus-grande-richeesse_927305_651865.html

2.5. Sobre fans y frikis

A pesar de lo que diga la gente, los frikis suelen ser buenas personas, ya que de tanto perder el tiempo con sus gilipolleces acaban perdiendo el tiempo pensando (lo cual no es una pérdida de tiempo).

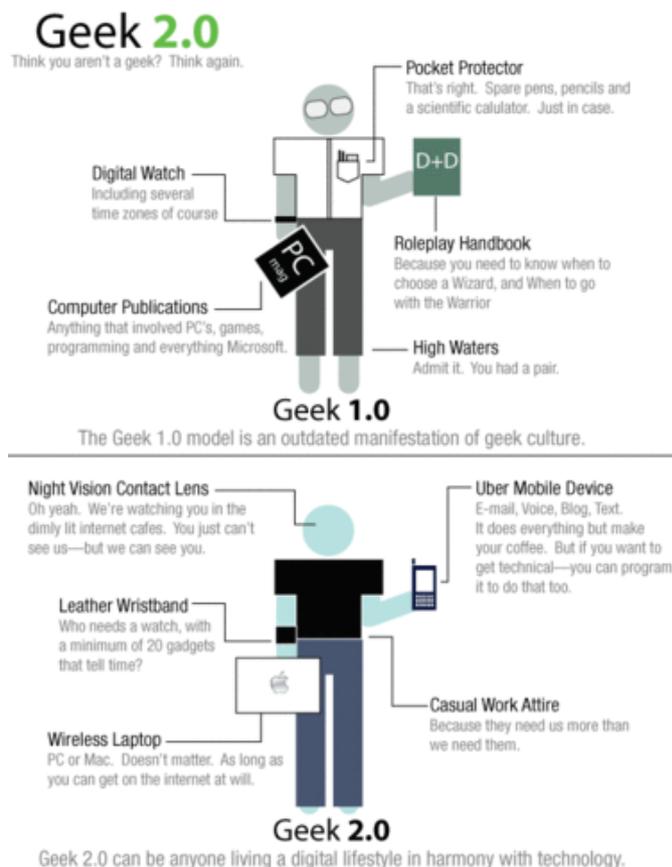
La frikipedia

La palabra friki proviene del termino inglés freak usado para referirse a aquellas personas que por alguna malformación o característica poco usual eran exhibidas en los circos. El término friki en español ha ido evolucionando de tal manera que al principio estaba relacionado con ciertos personajes populares de la televisión con un comportamiento extravagante, ordinario y vulgar. Hoy día la palabra friki se está reinventando cada día y cada vez son más los que se enorgullecen de pertenecer a esta casta.

Resulta interesante y divertido introducir el tema comenzando por como se definen el término friki las propias personas que se consideran a sí mismas como frikis. Este es el caso de Ken Denmead, director de blog GeekDad¹², que expone lo siguiente:

“Lo friki no solo tiene que ver con la informática, Dragones y Mazmorras, la animación japonesa y los cómics. Hay muchas más cosas ahí afuera por las que la gente se apasiona, incluso se obsesiona, que podrían hacer que se los calificara también a ellos como frikis. Si te apasiona, incluso se obsesiona, que podrían hacer que se los calificara también a ellos como frikis. Si te apasiona tanto algo que no es que se te dé bien sino que puede hacer que te enfrasques en ello durante largos periodos de tiempo (a menudo, en perjuicio de tu sociabilidad), quizá seas un friki. Si eres capaz de retener conocimientos enciclopédicos sobre un tema cualquiera y disfrutas usándolos de forma pedante cada vez que se habla de ello, quizá seas un friki.” (Denmead, 2011)

¹² Blog GeekDad: <http://www.geekdadbook.com>



En su libro *Orgulloso de ser Friki*, su autor bajo el pseudónimo de Señor Buebo argumenta de esta manera como distinguir a un friki: “Pues si tenemos a dos personas más o menos iguales, vestidas de la misma manera, puede ser complicado. Pero en realidad no lo es tanto. En una conversación normal se vería que un friki mete una expresión friki por minuto.[.....] Y este humor no suele estar muy considerado por los no frikis, ya que no le entienden”. Es muy interesante la diferencia que hace entre frikis relacionados con distintas narraciones transmediáticas. Parece oportuno por la naturaleza de esta investigación especificar las características que Señor Buebo identifica a cada uno de ellos dentro del capítulo Derecho a la Asociación Friki. Dice así: “Los medios siempre que se disponen a hablar sobre el frikismo: siempre nos llaman algo parecido a “seres incalificables”. Nada más lejos de la realidad. Si hay algo que tiene muy definido un friki es su clasificación.” Y comienza con la siguiente clasificación:

TREKKIES (fans de Star Trek): “Estos frikis son conocidos por llevar muy dentro la filosofía de la serie. Según ellos es la única serie de ciencia ficción que tiene una filosofía propia”.

FANS DE STAR WARS: “Son los frikis más respetados, ya que son los primeros frikis reconocidos.”

LA COMUNIDAD DEL ANILLO: “Los frikis que siguen las aventuras de J.R. Tolkien se definen a si mismos como “culturetas”, ya que siempre está mejor visto ser un seguidor de un libro que de una serie o película.”

OTAKUS (fans de Dragon Ball, Akira, Naruto, Pokémon, Heidi): “Los otakus han conseguido llevar el fenómeno friki un paso más allá. Las televisiones hacen su agosto rodando reportajes con ellos cada vez que hay un salón del cómic porque son muy vistosos y perfeccionistas. Si van disfrazados (o, como dicen, “hacen un cosplay”), hay que tener por seguro que el parecido será de un mínimo del 97%, con complementos incluidos.”

MARVEL-ZOMBIES (fans de Batman, X-man y todo tipo de personajes con poderes): “Pueden llegar a aguantar horas en una cola de un salón para que su guionista favorito les firme un ejemplar.”

SERIE ADICTOS (Fans de Twin Peaks, Perdidos, Héroses): “Los seguidores de estas series que siempre quieren más después de aparecer el “*to be continued*” en la pantalla hacen lo que sea para lograrlo: compran tebeos, libros y entran en foros donde se pasan los días discutiendo sobre si una planta que aparece detrás de tal personaje será un objeto especial en el siguiente episodio o si, en realidad, los habitantes de la isla han sido abducidos por extraterrestres.”

Desde un punto de vista más teórico y académico y menos basado en el estereotipo, Henry Jenkins lleva estudiando el fenómeno fan desde hace casi veinte años, cuando escribió en 1992 su libro *Textual Poachers*. Este libro es el germen de una larga investigación sobre la que se basa el proyecto editorial de Jenkins desde donde se abordan los condicionantes de los fans, la cultura de la participación en ámbitos globales e internacionales y se analiza a los fans desde la perspectiva de lectores y creadores de textos mediáticos.

Jenkins (2009: 22) justifica de este modo su interés en este proyecto:

Cuando estaba escribiendo *Poachers*, me sentía frustrado por lo mal que se había escrito sobre los fans. Como fan, me sentía afectado por esos escritos y quería cuestionarlos. Ciertos pasajes del libro constituyen una defensa académica del mundo de los fans, y otros tratan de describir, analizar y criticar desde la distancia. Por la época de *Science Fiction Audiences* (1995), ya no está la necesidad de defender. Llegado a ese punto, uno puede escribir con seguridad y empezar a contemplar el mundo de los fans de un modo diferente.

Jenkins a partir de su enfoque en su obra *Textual Poachers* sitúa a los fans dentro de una subcultura dentro de la cultura popular mediática como espectadores y consumidores y es en publicaciones posteriores cuando comienza a introducir conceptos relacionados como la cultura de la participación, concepto clave para comprender actualmente la cultura en tiempos de la globalización y el resurgimientos de nuevos medios tecnológicos e interactivos.

En *Textual Poachers*, el autor muestra la complejidad y la diversidad de los fans frente a las concepciones estereotipadas y para ello muestra cinco niveles de actividad:

Primera: Los fans implican un modo particular de recepción.

Segunda: Los fans implican una diversidad de prácticas críticas e interpretativas.

Tercera: Los fans constituyen una base para un consumo activo.

Cuarta: Los fans poseen formas particulares de producción cultural, de tradiciones estéticas y prácticas.

Quinta: Los fans funcionan como una comunidad social alternativa.

Más adelante y siguiendo Henry Jenkins con sus estudios entorno a los fans aparece el libro *Fans, bloggers y videojuegos* donde apunta lo siguiente (2009: 161-162):

Me frustra el hecho de que, a pesar del creciente número de jóvenes estudiosos que escriben sobre los fans, muchos siguen operando principalmente en relación a los paradigmas de finales de la década de 1980 y principios de la de 1990. Existen otras muchas maneras potenciales de abordar el tema.

Cuando mi amigo Christopher Weaver me pasó un ejemplar del libro de Pierre Lévy *Collective Intelligence*, me percaté de que este enfoque abordaba muchas de las cuestiones de las que me costaba hablar en *Textual Poachers*, concretamente las dimensiones sociales de las comunidades de fans. Lévy nos brinda una forma de pensar el mundo de los fans, no en términos de resistencia sino como un prototipo o ensayo general del funcionamiento futuro de la cultura. Lévy describe su visión de la “inteligencia colectiva” como una “utopía realizable”, no algo que brota inevitablemente de la nueva configuración tecnológica, sino más bien algo hacia lo que debemos encaminarnos y luchar por alcanzar. El mundo de los fans es uno de esos espacios donde la gente está aprendiendo a vivir y a colaborar en una comunidad de conocimientos. Estamos probando a través del juego pautas de interacción que pronto penetrarán en todas las demás dimensiones de nuestras vidas. En resumidas cuentas, Lévy nos ofrece un modelo para una política basada en los fans.

Más adelante Jenkins sigue con sus análisis sobre los fans en tiempos globalizados y en la convergencia de medios y aparece el libro *Convergence Culture*. Y es precisamente alrededor de la convergencia cultural generada por los medios y en la cual no se definen claramente las fronteras entre la producción y el consumo desde donde mejor se puede analizar el fenómeno fans.

En primer lugar se ha colocado en el centro a los fans como estrategia de las industrias del entretenimiento y del consumo porque como dice Jenkins: dependen cada vez más de consumidores activos y comprometidos que corran la voz sobre sus valiosas propiedades en un mercado mediático abarrotado y, en ciertos casos, buscan formas de canalizar el output creativo de los fans mediáticos para producir sus costes de producción” (Jenkins, 2008: 139).

En segundo lugar el nivel de participación y colaboración dentro de un mundo globalizado e interconectado:

Esta capacidad para transformar la reacción personal en interacción social, la cultura del espectáculo en cultura participativa, es una de las características centrales del mundo de los fans. Uno no llega a ser un fan siendo un espectador habitual de un programa determinado, sino traduciendo su seguimiento del programa en algún tipo de actividad cultural, compartiendo con los amigos sentimientos y pensamientos sobre los contenidos del programa, haciéndose miembro de una “comunidad” de fans con intereses compartidos. Para los fans, el consumo suscita espontáneamente la producción, la lectura genera la escritura, hasta que los términos parecen lógicamente inseparables.

Y no solo se trata de participación sino que se resalta que es una participación a nivel global, “se trata de un nuevo cosmopolitismo, consistente en compartir conocimientos a escala global” (Jenkins 2009: 170). Es el caso por ejemplo de las comunidades de fans de *anime*¹³ donde los fans japoneses participan y colaboran junto con los fans estadounidenses en comunidades comunes. Algunos fans no japoneses, sobre todo de Estados Unidos, se han aventurado a aprender japonés para participar en proyectos de traducción de cómics o para subtítular películas *anime*.

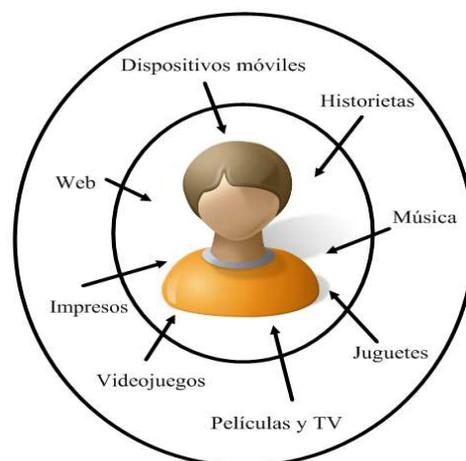
¹³ Anime se refiere a los dibujos animados de origen japonés. Se trata de un género de gran expansión siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial que ha motivado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico.

2.6. Narraciones Transmediáticas

En esta cultura del siglo XXI donde los usuarios han dejado de ser objetos pasivos y se lanzan a la búsqueda de mayores retos que lo involucren en nuevas formas de representación. En este escenario que nos ofrece la cibercultura van a ser muchas las prácticas que se van a tener que reinventar absorbiendo las ventajas que ofrecen la conectividad global y el mayor desarrollo y acceso a las tecnologías y a los medios.

La cultura ya es una industria y por tanto los productores de contenido necesitan conocer las exigencias actuales de los consumidores para poder satisfacer sus demandas. Por tanto si los usuarios reclaman una mayor participación pues los productores les van a hacer participar en el proceso creativo de sus producciones. Es justo en este punto donde comienza a gestarse el concepto de narrativa transmediática. La narración transmediática es definida por Jenkins como una historia “que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (Jenkins, 2008: 101)

Es decir, la información va a ser un mecanismo de acceso hacia un universo narrativo y los usuarios lo alcanzan y lo experimentan desde múltiples medios de distribución.

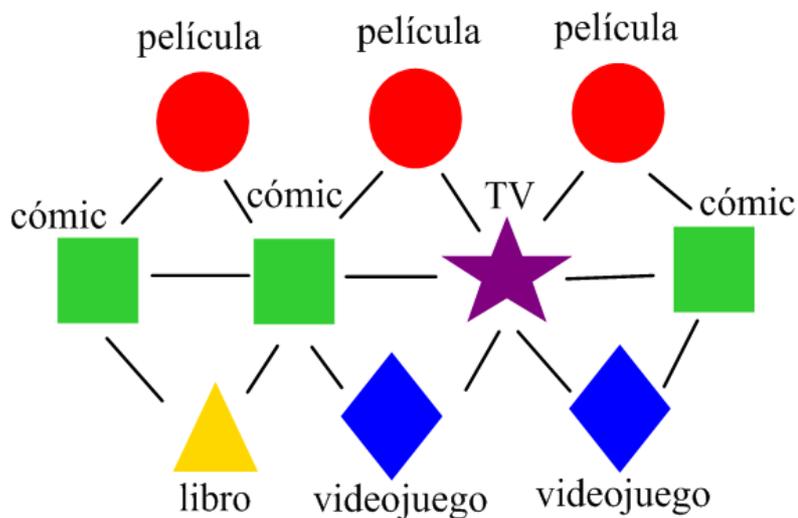


Adaptación del Stephen E. Dinehart (2009)

Las narrativas transmediáticas conforman una compleja estructura. Jenkins la define de este modo: “En su forma ideal cada medio cumple su función de la mejor manera de acuerdo con sus capacidades; así, una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la

televisión, novelas, historietas; explorada en un videojuego; o experimentada en un parque de atracciones. Cada elemento de la franquicia debe ser auto-referencial, lo que quiere decir que no se necesita ver la película para disfrutar del juego, y viceversa. Cada producto es un punto de entrada a la franquicia.” (Jenkins, 2008: 101) Una narración transmediática va a estar formada por elementos compositivos con su propio valor intrínseco y que puede ser consumido de manera individual pero a través las conexiones que se establecen entre ellos permiten la construcción de una experiencia completa del relato. Esto no resulta fácil para los productores ya que una historia no debe repetirse en ningún medio y en ocasiones se remonta al futuro o al pasado y se debe mantener la continuidad de la trama.

Una historia puede presentarse como una película y difundirse como una serie de televisión, una novela, un cómic, un videojuego y hasta un parque temático específico. Cada una de ellas debe explotar la historia de forma independiente para no ser redundante y terminar en el fracaso. Por lo tanto en cada nueva aportación a la historia se deben ofrecer nuevos niveles de conocimiento y así mantener la atención y la fidelidad del consumidor.



Conexiones entre medios. Adaptación de Stephen E. Dinehart (2009)

En la motivación a las audiencias para que ingresen en el relato toman parte activa dos conceptos de la narrativa tradicional: la capacidad negativa y las pistas de migración. La **capacidad negativa** consiste en la generación de lagunas estratégicas en la narrativa para provocar la incertidumbre, el misterio y la duda en la audiencia. Simples referencias a personas, lugares o eventos externos a la narrativa actual proveen pistas a la historia de los personajes y el mundo en el que ésta se desenvuelve. Esto genera un empoderamiento en la audiencia para que completen los espacios con

sus imaginarios dejando algunos libres para motivar la curiosidad de completarlos. (Long, 2007: 53). Las **pistas de migración**, concepto creado por Ruppel (2006) son estrategias dentro de una narrativa para introducir indicios que conduzcan a contenidos presentes en otros medios y se definen como “camino narrativos que son marcados por un autor para que sean localizados por un usuario a través de diferentes patrones de activación” (Long, 2007: 42).

Las capacidades negativas y las pistas de migración se complementan y gracias a ellas las audiencias pueden generar experiencias en el proceso de creación al profundizar en el relato. Se trata por tanto de estrategias que motivan la participación y la interactividad.

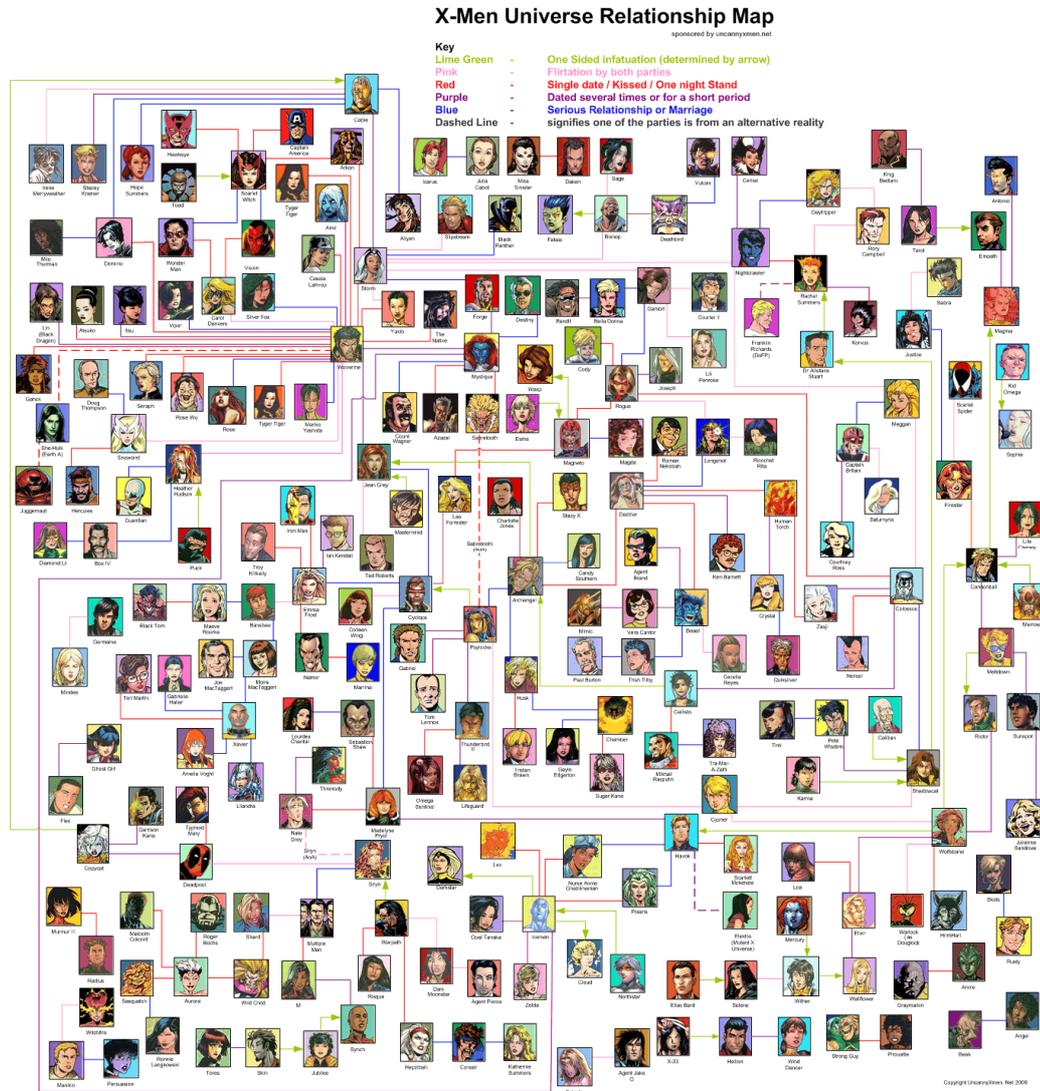
Estas estructuras generan una conexión con las historias que se van a ir desarrollando, lo que provoca que el universo narrativo siga creciendo. Las conexiones se mantienen abiertas para permitir que nuevas personas cuenten con la oportunidad de explorar aún más en el desarrollo de la historia. La capacidad negativa no necesita contar con una dirección a algo en el momento que se desarrolla la historia, pero si genera un espacio en el que pueden ser plantadas pistas para ser seguidas por la audiencia (Long, 2007: 59). Para Jenkins (2009), este principio se fundamenta en tres elementos estructurales:

- ☒ Un interés por enfatizar las dimensiones inexploradas de los mundos de ficción.
- ☒ La ampliación de la línea de tiempo de la historia a partir de relatos alternativos que se relacionan con el material ya publicado.
- ☒ La motivación de hacer visibles las experiencias y perspectivas de los personajes secundarios.

Estas extensiones hacen que las audiencias interesadas realicen un seguimiento, comparen y contrasten sus múltiples experiencias subjetivas con los eventos de ficción, agregando valor y construyendo nuevas posibilidades narrativas. “Lo transmediático ofrece la oportunidad de contar historias desde diferentes puntos de vista, incluyendo las voces que generalmente no son escuchadas” (Li, 2009).

Crear un mundo para desarrollar una historia ofrece la oportunidad de contar con una plataforma en la que se pueden involucrar diversos personajes y situaciones para que sean aprovechadas por cada uno de los medios que intervienen en una narrativa transmediática. La estructura del mundo permite la creación de diversas historias que se aprovechan cada una de las fortalezas de una narración para generar mayor participación. El concepto de construcción de mundos se relaciona directamente con los principios de inmersión y extracción ya que ambos representan formas en las que los consumidores se relacionan de manera directa con los mundos recreados en la narrativa, tratándolos

como espacios reales que se interceptan de alguna manera con nuestra propia realidad (Jenkins, 2009).



Mapa de relaciones de personajes que pertenecen al mundo de X-Men (Niel, 2009)

Al interactuar con un mundo también se recrea la necesidad de conocer por medio de mapas, relaciones y diferentes objetos, todas las posibilidades narrativas que se involucran en una historia. Un mundo bien diseñado invita a ser explorado de manera concienzuda.

Una de las claves para mantener el interés en una historia de este tipo es que debe contener informaciones que puedan ser enseñadas, practicadas y dominadas por los consumidores y que el repertorio de personajes y tramas pueden ser referidos por sus fans como algo perteneciente a un mundo sectario y privado, de ellos mismos. Esto favorece que se creen alrededor de la historia

comunidades de conocimiento donde destripen las tramas, buceen en los contenidos y busque secretos escondidos.

Un factor importante que empuja a la creación de productos de masa más complejos es la demanda de programas que sean un reto para la mente, capaces de desarrollar el deseo innato de la mente humana por la resolución de problemas, es decir, se está hablando de programas inteligentes. “Esto no depende del espíritu filantrópico de quienes producen y venden entretenimiento. El tema es que una serie televisiva, una película, un videojuego o un *reality* produce más dinero si tienen tramas enredadas e impensadas, si estimulan discusiones, ponen interrogantes, dejan espacio a la interpretación y a la curiosidad.” (Wu Ming 2, 2007)

Los productores buscan historias que puedan verse y volver a verse una y otra vez, que animen a la búsqueda de información en la red sobre los momentos más enigmáticos o sobre curiosidades de la serie, que incite a los espectadores a participar en foros específicos o a comprar la serie en el formato que le sea más accesible. “Como ha sucedido diez años atrás con los escritores de género, que de algún modo han recogido y superado el desafío de la complejidad, creo que las letras patrias pueden vivir un nuevo auge, una nueva temporada, si muchos autores se empeñaran en escribir historias que también otros puedan habitar: expertos, *fans*, dibujantes, cineastas, gráficos y actores de teatro. Escritores capaces no sólo de hacer rodar sus dedos sobre un teclado, sino de implicar a otros en una narración abierta, ampliada, que estimule las sinapsis y las comunidades de lectores.” (Wu Ming 2, 2007)

La expansión y la profundidad son dos principios que deben ser tratados de forma complementaria. La **expansión** se refiere al compromiso activo del público en la circulación de los contenidos a través de redes sociales y cómo estos expanden en el proceso su valor económico y cultural. (Jenkins, 2009). Un documento se vuelve expansivo cuando contiene elementos que son valorados de manera positiva por un usuario; muchos de sus componentes han sido diseñados para que las personas se sorprendan y de esta forma se motiven a compartir la información con las comunidades a las que pertenecen. Estos trabajos, la mayoría de las veces, no sólo tienen en cuenta el resultado final de la obra, sino también su proceso de ejecución. En el caso de la **profundización**, Mittel (2009) plantea que “quizás se necesite una metáfora diferente para describir el compromiso del consumidor con la complejidad narrativa. Se debe pensar en programas más profundos que expansivos. Estos involucran un modo de búsqueda forense por parte de las comunidades de fanáticos que los invita a cavar más profundo y explorar más allá de la superficie para entender la complejidad de la historia. Estos programas crean compromisos que permiten a los usuarios un conocimiento de los mundos en los que se desarrolla la historia para motivarse a descubrir más”.

La profundización se alimenta de conceptos como la capacidad negativa y las pistas de migración, propiedades narrativas que ofrecen diferentes mecanismos de atracción para un usuario por medio de interrogantes que sólo pueden ser resueltos al vincularse completamente con el desarrollo de una historia.

Continuidad y multiplicidad conviven de manera paralela en las narrativas transmediáticas; la continuidad se relaciona principalmente con el canon y la coherencia del texto; consumir un mensaje en diferentes medios requiere de una composición lógica que genere unidad narrativa. La multiplicidad en cambio es mucho más flexible y trata de abordar alternativas que muchas veces distan del planteamiento original del autor por lo que se convierte en una práctica que es aprovechada por las audiencias para construir sus propias historias. “En los medios tradicionales, el énfasis se manifestaba en la continuidad y el control, asegurando que las historias fueran consistentes con lo planteado originalmente por el autor. En las narrativas transmediáticas sin embargo, el énfasis está en la multiplicidad, el surgimiento de múltiples autores que crean narraciones o recuentan las existentes para construir una gran cantidad de variadas historias” (Li, 2009).

Aunque la continuidad favorece el entender todo el universo narrativo, el alcance que se logra con la multiplicidad invita a la participación del público en la construcción de historias. Aunque muchos de los aportes se alejen de las características establecidas por el canon, el hecho de que se involucre a nuevos colaboradores, grandes consumidores de estos productos, potencia el crecimiento de la franquicia. La multiplicidad permite que los fans se diviertan recreando nuevas alternativas al representar los personajes y eventos desde nuevas perspectivas, los creadores de historietas confían en ellos para que resuelvan no sólo como encajan las piezas sino también cuál versión de la historia funciona a nivel general (Jenkins, 2009).

La multiplicidad permite que puedan convivir mundos paralelos a la historia original, pues una historia que tenga lugar en un espacio geográfico bien definido, por ejemplo París, puede ser reconfigurada para que se desarrolle en la ciudad de México; cambio que plantea nuevas implicaciones a nivel cultural y social para los personajes que intervienen en la obra.

Otra característica de las narraciones transmediáticas es la **inmersión**. Este principio se caracteriza porque establece un alto proceso de interacción con la obra. En la inmersión, el consumidor ingresa al interior del mundo de la historia, mientras que en la extracción toma aspectos de ésta para involucrarlo en los espacios de su vida cotidiana (Jenkins, 2009). La habilidad de ingresar a la historia plantea en el consumidor una necesidad de conocer un poco más sobre la obra objeto de su

interés. Esta relación se puede establecer por ejemplo, en los parques de diversiones temáticos que permiten que los amantes de una historia puedan sentirse parte del mundo al cual están acostumbrados a imaginar.



Star Wars Weekends en Disney-MGM Studios. Fuente: <http://www.achus.net/>

El concepto de extracción se manifiesta con las comunidades conocidas como *Cosplay* (*Costume Play*), donde fans de una obra de ficción visten prendas que emulan a sus personajes favoritos. Esta representación plantea un alto nivel de integración con los elementos que han sido configurados como parte de una estructura de narrativa transmediática. Este principio cuenta con una conexión directa con la promoción de una marca específica, estableciendo una oportunidad para pasar de lo netamente narrativo a lo comercial.

3. INTELIGENCIA COLECTIVA Y COMUNIDADES DE CONOCIMIENTO

3.1. Hacia una convergencia cultural

Cuando nos referimos a convergencia mediática, Herry Jenkins la define como “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas, dispuesta a ir a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencia de entretenimiento. La convergencia mediática designa una situación en la que coexisten múltiples sistemas mediáticos y en la que los contenidos discurren con fluidez a través de ellos.” (Jenkins, 2008: 14).

Dentro de la convergencia mediática la convergencia cultural se refiere al cambio en la lógica con la que opera la cultura dentro de este flujo de contenido en múltiples plataformas mediáticas. Este cambio cultural promueve la búsqueda de información en nuevos soporte, en nuevos medios y a su vez anima a la participación en la difusión y colaboración en la creación de contenidos y a la conexión y la creación de grupos o corporaciones de usuarios o consumidores que interactúan entre sí. “La convergencia representa un cambio cultural, toda vez que anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos” (Jenkins, 2008: 15)

Ya no es el momento de hablar de productores y consumidores, la cultura de la participación ha desterrado el concepto del espectador mediático pasivo y ahora es el tiempo de nuevos roles que unifican los anteriores roles separados, participantes en un entorno de interacción que se va generando a partir de un nuevo conjunto de reglas que aún están por desarrollarse del todo.

La convergencia cultural es independiente del medio, por muy desarrollado e innovador que este sea. La convergencia cultural está contenida en los individuos, los consumidores y en las relaciones que estos establecen a través del medio. Existe tal cantidad de información de cualquier tema que se genera en el consumidor la necesidad hablar entre ellos. “El consumo se ha convertido en un proceso colectivo” (Jenkins, 2006: 15). Pierre Lévy sostiene que “nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo conocimiento reside en la humanidad” (Lévy, 1997). La inteligencia colectiva es un término creado por Pierre Lévy y se refiere la capacidad de las comunidades en red de poner en común el conocimiento individual de cada uno de sus miembros en pro de una meta común o un objetivo. Lo que antes era casi imposible de realizar por una única persona ahora puede ser posible gracias a estas comunidades y estas organizaciones llamadas por Pierre Lévy “comunidades de conocimientos” pueden alcanzar un poder tal que lleguen a lograr negociaciones con los propios productores mediáticos. No se deben confundir ambos conceptos. El conocimiento compartido se

refiere a toda la información que es puesta en común por el grupo en su totalidad mientras que la inteligencia colectiva está integrada por la información propia de cada individuo y a la que se accede al dar respuesta a una pregunta concreta. Lévy lo muestra de esta manera: “El conocimiento de una comunidad pensante ya no es un conocimiento compartido, pues hoy resulta imposible que un único ser humano, o incluso un grupo de gente, domine todos los medios y destrezas. Es fundamentalmente un conocimiento colectivo, imposible de reunir en un solo individuo”.

A partir de lo anteriormente expuesto se puede entender que Jenkins (2008: 26-27) vea que la convergencia mediática, no solamente como un cambio tecnológico, sino como algo más general donde se “altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios”, y donde enfatiza que es un proceso en desarrollo, pero principalmente que la convergencia “implica un cambio tanto en el modo de producción como en el modo de consumo de medios”.

3.2. Participación y Dinámicas de Creación Colectiva

El segundo factor que empuja a la creación de estos productos es la demanda de participación. Los consumidores quieren poder interactuar con los productos culturales y generar a su vez sus propias producciones. Para la película *Avatar* de James Cameron se creó un lenguaje nuevo cuyos sonidos se eligieron de la musicalidad del japonés y las lenguas urálica y azteca. Los seguidores de esta película han creado portales específicos para el aprendizaje de esta lengua desde donde enseñan vocabulario, fonética y gramática. El 27 de enero de 2011 YouTube transmitió el estreno de la película *Life in a Day* del director Kevin McDonald, película generada por la contribución en video de miles de usuarios en YouTube. Es lo que Jenkins denomina Dinámicas de Creación Colectiva.

Un ejemplo sobre la creación colectiva la encontramos en el proyecto llevado a cabo por YouTube en la creación de una Orquesta Internacional. En 2008, YouTube lanzó la primera orquesta en el mundo en Internet, la llamada Orquesta Sinfónica de YouTube. El proyecto permitió conectar a músicos amateur y amantes de la música con grandes compositores. La Orquesta Sinfónica de Londres y la Filarmónica de Berlín apoyaron el proyecto junto con el Gran Teatre del Liceu de Barcelona y el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid, entre otros. Los músicos seleccionados viajaron a Nueva York donde participaron en un concierto en el Carnegie Hall.

La creación colectiva tiene una vertiente muy importante en la creación de animaciones a partir de los videojuegos, es lo que se denomina Machinima. Machinima es una palabra híbrida que viene de la unión de “*machina*” (máquina), “*animation*” (animación) y “*cinema*” (cine) y se utiliza para

describir el proceso de creación de animaciones en tiempo real mediante la manipulación del motor de un videojuego y sus objetos. Fue con la llegada de Internet, el video digital y los videojuegos con posibilidad de manejar cámaras y la participación de múltiples jugadores lo que ha motivado la aparición de este nuevo concepto de producción mediática. Los nuevos videojuegos en 3D permitieron agregar más y mejores “*cut scenes*” (escenas del juego donde no es posible controlar las acciones). Estas escenas sirven para relatar la historia del juego cuando, por ejemplo, se avanza de un nivel a otro. Los productores han tomado en muchos casos la opción de cosechar una mayor lealtad de los consumidores creando espacios donde puedan generar sus propias contribuciones creativas, reconociendo los mejores trabajos. Will Wright aseguró ya en 2007: “Lo que podemos hacer para el que juego tenga más éxito no es mejorar el juego, sino mejorar la comunidad”.

Estas organizaciones requieren que sus participantes cuenten con la facultad del trabajo en equipo, a partir de su valor individual. Cualquier persona puede ser miembro de una comunidad de práctica; se es participe en ambientes informales, con los grupos de amigos con intereses comunes, o formales, en las relaciones que se establecen al interior de las empresas. Lo que hace relevante una comunidad de este tipo son las motivaciones en la búsqueda de objetivos comunitarios. Estas prácticas se desarrollan en diversos ambientes en donde quienes interactúan cumplen diferentes roles de acuerdo con las características de su afiliación y sus intereses.

Wenger, White, Smith, y Rowe (2005) plantean que “(...) la tecnología de las comunidades es diseñada para la comunidad, pero se experimenta de manera individual por cada uno de los miembros”. Este elemento es clave para identificar el interés personal de participar en dichas organizaciones. No todas las personas cuentan con el mismo nivel de compromiso hacia la comunidad, ni con las competencias técnicas que les permitan aprovechar al máximo los beneficios.

Wenger et al (2005) plantean que estas prácticas son visibles gracias a que las comunidades se construyen a partir de tres intereses principales, que gracias a lo tecnológico encuentran eco:

- ☒ Interacción: Para discutir sobre problemáticas, acuerdos, responder preguntas, los usuarios necesitan estar conectados, en un mecanismo que les permita administrar su relación en el tiempo y el espacio.
- ☒ Publicación: Para producir, compartir y recuperar artefactos que son relevantes para la práctica de la comunidad en un repositorio que facilite el acceso a los miembros.

☒ Atención: Para cimentar los vínculos, los miembros necesitan encontrar formas de participación personal que cultiven su comunidad. Esto requiere de la habilidad de ver la comunidad como comunidad: entendiendo su pulso, sus formas de participación, su estructura en desarrollo, sus roles emergentes, intereses y necesidades cambiantes.

La capacidad creativa de las comunidades de práctica establece los cimientos sobre los que una industria interesada en diseñar narrativas transmediáticas puede consolidar su crecimiento. Pensar en las audiencias en este contexto implica un conocimiento detallado de cómo éstas construyen sus relaciones. El trabajo creativo ya no debe ser visto como un ejercicio de una sola vía, cuyo origen es uno de los extremos de la balanza, sino como la oportunidad de ir más allá de un hábito de consumo.

Dadas las características de las narrativas transmediáticas y su posibilidad de expansión a través de múltiples plataformas, la posibilidad de dar participación a los usuarios, se convierte en un aspecto que los medios de hoy facilitan gracias a las posibilidades técnicas disponibles.

Las historias deben invitar a la participación y a la creación de comunidades que estén dispuestas a invertir parte de su tiempo en tratar de resolver aspectos que no necesariamente se encuentran explícitos en la franquicia. Esto implica incluso, que muchos elementos que hacen parte de la ficción congreguen a personas que deseen aplicar cambios en su vida cotidiana.

Los atractivos culturales dibujan una comunidad de personas que comparten un interés común – incluso algo tan sencillo como saber quién va a salir de la isla en el siguiente episodio (en el caso de un “*reality*” o programa de concurso). Los activadores culturales dan a la comunidad algo que hacer... Cada vez más se pregunta a los productores acerca de qué quieren que los fans hagan con sus series, pregunta clave en el proceso de diseño de espacios que motiven la participación activa (Jenkins, 2009).

Hay que tener en cuenta que tanto los “elementos de atracción” como los “activadores” deben ser diseñados para que los usuarios mantengan una gran expectativa frente a lo planteado por la historia y los invite a participar de la franquicia.

4. IMPLICACIONES COMUNICATIVAS: ENTORNOS VIRTUALES COMUNICATIVOS Y MODELOS COMUNICATIVOS

4.1. Entornos Virtuales Comunicativos

En los entornos virtuales comunicativos la interacción entre sus miembros se realiza a través de medios tecnológicos, convirtiéndose así en espacios que agrupan personas relacionadas con una temática específica. Pero la comunicación que se lleva a cabo, nunca es entre una persona y una máquina, sino entre las personas que interactúan entre sí gracias a las tecnologías.

La simple presencia de la tecnología no garantiza la existencia de interacción entre los individuos y su uso no predispone directamente a una participación activa, sino que éstas dependerán de la disposición y la motivación de las personas implicadas. Los factores fundamentales para que un escenario alcance unos los objetivos construidos sobre la interacción y la participación de sus miembros se desarrollan a continuación:

- ☒ Accesibilidad para todos los miembros, tanto para poder recibir, solicitar y enviar información.
- ☒ Mínimas destrezas y competencias digitales¹⁴ de los miembros.
- ☒ Aceptación de una cultura de participación y colaboración.
- ☒ Calidad de la información y contenidos relevantes que dependen fundamentalmente de la contribución de cada uno de los miembros de la comunidad.
- ☒ Objetivos claramente definidos y consensuados por todos sus miembros, así como unas reglas eficientes de funcionamiento.
- ☒ Generación de un ambiente de actuación positiva que motive y potencie las buenas prácticas educomunicativas.

La evolución de estos escenarios necesita de planteamientos grupales y colaborativos, que conduzcan a la construcción activa del conocimiento, donde sus miembros se sientan parte integrante de la comunidad virtual al estar involucrados en la realización de un proyecto común de

¹⁴ Las competencias básicas digitales indispensables en la sociedad del conocimiento y de la información se plantean desde cuatro grandes bloques: Aprender a buscar información y aprender, aprender a comunicarse, aprender a colaborar y aprender a participar.

aprendizaje, en el que «todos aprenden de todos». Deben ser espacios basados en el intercambio y la creación de conocimiento, donde se promueva el desarrollo de redes de interacción que utilizan las tecnologías digitales como herramientas para construir aprendizajes significativos y permitir a sus miembros desarrollarse como ciudadanía crítica con la adquisición de competencias digitales que exige la sociedad. Por tanto, en estos espacios donde se rompe la verticalidad y la linealidad en las relaciones interpersonales de sus miembros suprimiendo los roles jerárquicos de cualquier tipo, se genera un diálogo que propicia el mutuo aprendizaje y se construyen proyectos que desarrollen la creatividad y la imaginación, haciendo surgir un nuevo paradigma educativo en el que la realidad se reinterpreta de un modo crítico al hacer un uso inteligente y liberador de estos contextos.

Rheingold (2004) habla de multitudes inteligentes y de comunidades virtuales como subculturas y grupos espontáneamente constituidos, donde el alumnado utiliza constantemente herramientas que le permiten adoptar nuevos formatos de interacción, coordinación y cooperación y Lévy considera que la suma de inteligencias compartidas crean una especie de cerebro común “más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender e inventar que un colectivo inteligentemente dirigido. El ciberespacio es quizás sólo el indispensable desvío técnico para alcanzar la inteligencia colectiva” (Lévy, P., 2007: 103). Asimismo, O’Reilly (2005) hace alusión al término arquitectura de la participación para contextualizar el principio de la colectivización y el intercambio del conocimiento entre los miembros de las comunidades virtuales. Estos nuevos roles ciudadanos en los escenarios virtuales convergentes llevan consigo un modelo que permita utilizar la arquitectura de la Red.

4.2. Modelos Comunicativos

En estos momentos ponemos encontrar tres modelos comunicativos diferentes en el ciberespacio: el modelo bancario, el modelo falsamente democrático y el modelo horizontal.

En un **modelo bancario de comunicación**, quien emite deposita su información en quien recibe, transmitiéndole datos e informaciones que debe reproducir. Tiene un carácter unidireccional haciendo una clara distinción entre dos polos, el emisor o fuente de la información y el receptor destinatario de dicha información, cuya misión consiste en decodificar los mensajes y reproducirlos de igual forma que lo recibió en su emisión original.

El **modelo falsamente democrático**, por su parte, está muy presente en escenarios digitales comunicativos y educativos. Quien emite solicita a quienes reciben una retroalimentación o feedback de la comunicación. Las respuestas esperadas de los receptores son las que refuerzan el punto de vista de los emisores. A primera vista es un modelo aparentemente participativo que buscan la

autonomía de los individuos, pero en realidad sólo refuerza una dependencia en torno al punto de vista de quien emite perpetuándose este rol receptor indefinidamente en la ciudadanía. Los papeles de emisor y receptor no son intercambiables, no teniendo posibilidades de decisión y de nuevos aportes en la comunicación los individuos receptores.

En el **modelo horizontal** se presuponen relaciones biológicas entre los individuos, independientemente de su posición de emisores o receptores de los mensajes. Este modelo está basado a partir de una concepción comunicativa EMEREC que potencia la emisión de mensajes propios y no la reproducción de los mismos. Cada sujeto puede desenvolverse con plena autonomía dentro de los procesos comunicativos que se desarrollan en los escenarios digitales convergentes.

5. IMPLICACIONES PEDAGÓGICAS: EDUCOMUNICACIÓN Y CONECTIVISMO.

5.1. Educomunicación

La Educomunicación es el campo de estudio donde confluyen la Educación y la Comunicación. También recibe otros nombres en países de habla hispana como Educación Mediática o Educación para la Comunicación. Educomunicación no es un concepto nuevo, sino que ya ha sido estudiado y puesto en práctica por muchas instituciones y por muchos educadores y profesionales de la comunicación. Paulo Freire fue el que en su origen planteó los principios de la educomunicación basados en el diálogo que se debía desarrollar en los contextos educomunicativos y que no debía ser un diálogo complaciente o un diálogo para la nada, sino que tenía que indagar en los saberes previos de las personas participantes y cuestionar siempre el conocimiento preestablecido.

En este punto se hace necesaria una lectura nacida desde el sentimiento y que transmite emociones que difícilmente se pueden transmitir desde lo teórico. Paulo Freire (2007:73) nos remite de esta manera tan hermosa la esencia del diálogo en la comunicación:

Si no amo el mundo, si no amo la vida, si no amo a los hombres, no me es posible el diálogo. No hay, por otro lado, diálogo si no hay humildad. La pronunciación del mundo, con el cual los hombres lo recrean permanentemente, no puede ser un acto arrogante. El diálogo, como encuentro de los hombres para la tarea común de saber y actuar, se rompe si sus polos (o uno de ellos) pierde la humildad.

¿Cómo puedo dialogar, si alieno la ignorancia, esto es, si la veo siempre en el otro, nunca en mí?

¿Cómo puedo dialogar, si me admito como un hombre diferente, virtuoso por herencia, frente a los otros, meros objetos en quienes no reconozco otros “yo”?

¿Cómo puedo dialogar, si me siento participante de un “ghetto” de hombres puros, dueños de la verdad y del saber, para quienes todos los que están fuera son “esa gente” o son “nativos inferiores”?

¿Cómo puedo dialogar, si parto de que la pronunciación del mundo es tarea de hombres selectos y que la presencia de las masas en la historia es síntoma de su deterioro, el cual debo evitar?

¿Cómo puedo dialogar, si me cierro a la contribución de los otros, la cual jamás reconozco y hasta me siento ofendido con ella?

Cuando hablamos de participación estamos definiendo la acción por excelencia de los nuevos escenarios digitales. El gran desarrollo de las redes sociales se debe a su conformación como espacios de participación. Esta participación no sería posible sin la concepción que la Web 2.0 ha infundido al ciberespacio.

Rheingold (2004) habla de multitudes inteligentes y de comunidades virtuales como subculturas y grupos espontáneamente constituidos, donde los sujetos utilizan constantemente herramientas que le permiten adoptar nuevos formatos de interactividad, coordinación y colaboración.

Por su parte, Lévy considera que la suma de inteligencias compartidas crean una especie de cerebro común “más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender e inventar que un colectivo inteligentemente dirigido. El ciberespacio es quizás sólo el indispensable desvío técnico para alcanzar la inteligencia colectiva” (Lévy, 2007:103)

Asimismo, O'Reilly (2005) hace alusión al término arquitectura de la participación para contextualizar el principio de la colectivización y el intercambio del conocimiento entre los miembros de las comunidades virtuales. Es un concepto con el que pretende expresar la idea de contenidos generados mediante la colaboración entre usuarios y la producción por parte de estos. En su nivel más simple, significa que la forma en que un servicio, producto o aplicación está diseñado puede mejorar facilitando la participación masiva de los usuarios. La arquitectura de la participación ocurre cuando mediante el uso normal de una aplicación o servicio, el servicio mismo mejora. Aplicado a la Web 2.0, se potencia y mejora en la medida que más personas las utilizan. El software de la Web 2.0 está diseñado de forma que las interacciones del usuario tienen el efecto colateral de mejorar el servicio. Cuanto más usuarios y usuarias busquen en Google, más se va a mejorar en sus resultados de búsqueda y cuantas más personas ingresen y utilicen Facebook mejor será Facebook.

Mediante la interacción en los Entornos Virtuales de Aprendizaje se pueden alcanzar los siguientes niveles superiores de participación (Ferres i Prats, J., 2010):

☒ **Participación mediante la interactividad tecnológica:**

El modelo EMIREC de la comunicación, desarrollado por Jean Cloutier, concede a cada individuo la posibilidad de ser al mismo tiempo emisor/a y receptor/a en el proceso comunicativo, los intercambios de información se realizan en un plano de horizontalidad y la comunicación fluye de modo bidireccional y permanente. El modelo EMIREC está relacionado con la filosofía pedagógica

de Paulo Freire, se trata de un proceso comunicativo que es al mismo tiempo un proceso de aprendizaje. En esta interacción se produce la creación activa de significados por parte de quienes están aprendiendo, con la consiguiente ruptura del modelo de comunicación lineal-unidireccional-vertical característico de la educación tradicional para transformarlo en un modelo interactivo-bidireccional-horizontal.

En este proceso se pone de relieve que es en el intercambio de roles (emisores/as-receptores/as) donde se realizan los procesos de aprendizaje. Desde la perspectiva comunicativa se produce un intercambio de papeles estancos y desde la perspectiva educativa, se entiende la comunicación como un medio de aprendizaje

☒ **Participación mediante la relación:**

Del mismo modo que los servicios de redes sociales ofrecen la oportunidad crear vínculos entre sus miembros mediante redes de tramas, en un entorno virtual de enseñanza y comunicación, se podrá interaccionar entre personas que compartan un mismo interés por construir el conocimiento.

Los entornos de aprendizaje deberán ofrecer esta misma forma de participación basada en la relación, esto se consigue generando debates a través de las herramientas de comunicación, donde los participantes pueden integrarse fácilmente mientras realizan un aprendizaje crítico, las comunicaciones serán eficaces siempre que apoyen en la realización de tareas conjuntas. El rasgo que debe diferenciar a una comunidad virtual es la sociabilidad e interacción social entre sus miembros, que superará el aislamiento para transformarlo en colaboración.

☒ **Participación en la construcción del conocimiento colectivo:**

Henry Jenkins (2008:14) se apoya en el concepto de inteligencia colectiva de Pierre Lévy (1997) para definir los rasgos de la nueva cultura: la convergencia de medios y la cultura participativa. Del mismo modo que "nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo conocimiento reside en la humanidad" (Lévy, 1997:20) las comunidades de aprendizaje, al constituirse como entornos participativos, permiten generar esa sinergia donde se integran los conocimientos individuales para construir un conocimiento compartido superior.

La creación de espacios de trabajo grupal, la utilización de herramientas de trabajo colaborativo, como pueden ser las wikis o la comunicación bidireccional para la resolución de problemas se convierten en un sistema abierto, en permanente construcción de conocimiento, facilitado por el intercambio de información y contenidos.

☒ **Participación para la transformación del entorno:**

A través de la comunicación, compartiendo experiencias y potenciando el trabajo colaborativo en equipo, así como la conciencia crítica para extender las posibilidades movilizadoras que ofrecen los entornos para transformar los medios de comunicación de masas hacen posible la transformación del entorno. El contexto social en el que está inmerso el educando, constituye la referencia para que éste construya su propio conocimiento de la realidad.

El aprendizaje colaborativo es esencial en los entornos virtuales porque supone una construcción activa del conocimiento además de otras ventajas como son:

- ☒ Se sientan las bases de la comunicación y el diálogo gracias a las continuas interacciones entre sus miembros.
- ☒ Se obtiene un aprendizaje significativo y exitoso apoyado en el desarrollo de las capacidades.
- ☒ Cada uno de los miembros -por separado- para evitar sentirse excluido del grupo aumenta su iniciativa para aportar ideas, información y en la resolución de problemas, adquiriendo habilidades para la socialización.
- ☒ Se incrementa la autoestima, se desarrolla el pensamiento crítico, aumentan los sentimientos de respeto y solidaridad hacia sus iguales.
- ☒ Desaparece la sensación de aislamiento que provoca el estudio a distancia.

Aunque para que se consigan todas estas ventajas a través del aprendizaje colaborativo habrá que desarrollar estrategias didácticas orientadas a fomentar e incentivar la interacción de los miembros, así como la apertura y el pensamiento crítico.

5.2. Conectivismo

Las anteriores teorías del aprendizaje aparecieron antes de la que la tecnología invadiera las aulas. La tecnología no solo ha irrumpido de tal modo que ha cambiado la forma en que vivimos y nos comunicamos sino también la forma en que aprendemos. Por tanto a los procesos de enseñanza-aprendizaje se debe reflejar esta influencia y las oportunidades que ofrece. En estas teorías del aprendizaje se toma al individuo como protagonista del mismo sin tener en cuenta el aprendizaje que se desarrolla fuera del individuo y en la colectividad. Según Siemens (2004) “las teorías de aprendizaje se ocupan del proceso de aprendizaje en sí mismo, no del valor de lo que está siendo aprendido”. El conocimiento ya no se adquiere de una forma lineal. La utilización de los medios

digitales abren muchos interrogantes respecto a las transformaciones de las estructuras narrativas de los propios medios, la influencia en la construcción, representación e identificación de la realidad y la contribución a una nueva formación de comunicación y socialización. Actualmente la tecnología realiza muchas de las operaciones cognitivas que antes realizaban los aprendices como son el almacenamiento de información y la recuperación de información. Ya no se hace necesario conocer dicha información sino aprender a encontrarla.

La tecnología evoluciona exponencialmente y los cambios se precipitan día a día, se debe plantear el interrogante sobre si puede permanecer actualizado ante tales circunstancias. La acción en la resolución de problemas provoca en ocasiones que se deba dar una respuesta cuando aún no hay una comprensión completa por lo que el aprendizaje debe dar soluciones a estas situaciones.

El conectivismo integra los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. El individuo generalmente se encuentra en ambientes que no están necesariamente bajo su control. Se encuentra en la imposibilidad de predecir

El aprendizaje es un proceso que ocurre dentro de una amplia gama de ambientes que no están necesariamente bajo el control del individuo. Es por esto que el conocimiento (entendido como conocimiento aplicable) puede residir fuera del ser humano, por ejemplo dentro de una organización o una base de datos, y se enfoca en la conexión especializada en conjuntos de información que nos permite aumentar cada vez más nuestro estado actual de conocimiento. En el constructivismo los individuos desarrollan tareas para generar un significado, pero en conductismo deben reconocer el significado en el caos, encontrando los patrones pertinentes por lo que es importante la formación de lazos entre comunidades especializadas y la construcción del significado. Una de las actividades clave de aprendizaje debe ser reconocer los cambios y reajustarse a ellos cuando estos sucedan. La habilidad distinguir entre la información importante y no importante es fundamental.

Principios del conectivismo según Siemens son los siguientes:

- ☒ El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- ☒ El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
- ☒ El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- ☒ La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- ☒ La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- ☒ La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.

- ☒ La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- ☒ La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

El conocimiento personal se hace de una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones. A través de los foros los usuarios entablan diálogos donde comparten opiniones diferentes y conectan diferentes fuentes de información que comparten entre todos y que todos aportan. Con sus aportaciones a la comunidad de conocimiento cada individuo reconoce que “la capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que uno sabe”. Como decía Einstein: “Todos somos ignorantes pero no todos ignoramos las mismas cosas”.

6. INVESTIGACIÓN SOBRE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES MEDIÁTICAS

6.1 Justificación de la metodología a seguir

Se ha optado por una investigación exploratoria no experimental con un diseño mixto basado en una metodología cualitativa (entrevista estructurada a los miembros de la comunidad) y cuantitativa (estudio descriptivo de los escenarios virtuales). Para llevar a cabo esta investigación, se ha optado por la articulación de las técnicas cuantitativa y cualitativa. Como señalan Callejo y Viedma, mediante esta metodología “se persigue que la utilización de varios tipos de aproximación, como si fueran diferentes miradas, confluyan en iguales o semejantes resultados” (2006: 63). Es por ello por lo que se ha elegido este tipo de metodología: porque ofrece la posibilidad de recopilar información sobre una misma realidad desde distintos enfoques y asegurar los resultados utilizando varios métodos. Los estudios exploratorios nos permiten aproximarnos a fenómenos desconocidos, con el fin de aumentar el grado de familiaridad y contribuyen con ideas respecto a la forma correcta de abordar una investigación en particular. Con el propósito de que estos estudios no se constituyan en pérdida de tiempo y recursos, es indispensable aproximarnos a ellos, con una adecuada revisión de los recursos bibliográficos y de la webgrafía. En pocas ocasiones constituyen un fin en sí mismos, establecen el tono para investigaciones posteriores y se caracterizan por ser más flexibles en su metodología, son más amplios y dispersos, implican un mayor riesgo y requieren de paciencia, serenidad y receptividad durante la investigación. El estudio exploratorio se centra en descubrir.

Una vez elegido el objeto de estudio y establecida la modalidad de observación, es hora de acercarse al entorno en estudio. Según Corbetta “la forma más común de resolver el problema es la intervención de un mediador cultural. Esta técnica consiste en recurrir a la credibilidad y el prestigio de uno de los miembros del grupo para legitimar al observador y hacer que el grupo lo acepte” (Corbetta, 2007: 315). El mediador tiene la confianza de los miembros del grupo y a la vez entiende y acepta las intenciones del investigador o investigadora. Se eligió en uno de los grupos de observación un mediador entre los miembros más veteranos de la comunidad y con mayor estatus y en el segundo grupo se contactó directamente con uno de los Webmaster. En ambos casos se explicaron con detenimiento las motivaciones y objetivos del estudio y la aceptación y predisposición fue prácticamente inmediata. Cabe añadir que continúa en ambos casos una relación muy cordial y muestran disposición y hasta motivación hacia la investigadora para la profundización en futuras investigaciones.

En la siguiente imagen se puede apreciar como el mediador facilita el acercamiento a los miembros de la comunidad legitimando a la investigadora:



Marga Roura
Con el permiso de los administradores de El Anillo Único me pongo en contacto con vosotros para solicitar vuestra participación en un estudio que estoy llevando a cabo sobre comunidades generadas en torno a narraciones transmediáticas como es el caso de El Señor de los Anillos.

Se trata de que quién desee participar se ponga en contacto conmigo para contestar a un entrevista que os mandaría y en la que se respetaría completamente el anonimato.

Mi investigación lleva por título "Estudio de las comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas. Dignificación de la cultura popular en escenarios virtuales" como Trabajo Fin de Master en un postgrado en la UNED.

Muchas gracias por vuestra atención.

04 de agosto a las 19:20 · Me gusta · Comentar

A otras 3 personas más les gusta esto.

El Anillo Único Desde EAU ya hemos hablado con ella y nos parece interesante su proyecto, además de sentirnos halagados por habernos escogido a nosotros ;) Así que quien quiera participar, puede hacerlo, las entrevistas serían anónimas

04 de agosto a las 19:30 · Ya no me gusta · 2 personas

Se optó por una entrevista estructurada y los entrevistados fueron voluntarios por lo que en esta primera aproximación al objeto de estudio no ha sido posible elegir una muestra representativa. La entrevista estructurada es un tipo de entrevista en la que se hacen las mismas preguntas a todos los entrevistados con la misma formulación y en el mismo orden. Los entrevistados tienen plena libertad para contestar como deseen ya que las preguntas deben ser abiertas. Este tipo de técnica media entre los métodos cuantitativos y cualitativos de investigación. Va a permitir una estandarización de la información que se puede recoger codificada en una matriz de datos y que es propio del criterio cuantitativo y a la vez las respuestas pueden ser analizadas en su totalidad como contenidos sin enmascararlas en categorías generales que permiten abrirse para conocer por descubrimiento y más a fondo el objeto de estudio. Se ha decidido el uso de este tipo de entrevista ya que no se conocía lo suficiente el objeto de estudio para la realización de un cuestionario cerrado y no se había entablado todavía una relación cercana que posibilitara la entrevista abierta.

La entrevista estructurada que se ha llevado a cabo es más de tipo cualitativo que cuantitativo por las siguientes razones:

- ☒ La entrevista no tiene por objetivo enmarcar al entrevistado en una serie de esquemas preestablecidos por el entrevistador. El objetivo va a ser “proporcionar un marco dentro del cual los entrevistados puedan expresar *su propio* modo de sentir con sus propias palabras” (Corbetta 2007:345)
- ☒ La entrevista no se va a emplear para recabar datos sobre las personas sino para hacerlas hablar y conocer sus puntos de vista.
- ☒ El criterio utilizado se centra en el sujeto entrevistado y no se centra en las variables ya que lo que interesa es comprender los hechos sociales y la cultura que se vive dentro de la comunidad a partir de un estudio global de los fenómenos y de los sujetos estudiados. No se trata de contar variables y relacionarlas sino de entender cómo se manifiestan los individuos.

El instrumento de análisis para la recopilación de información se basó en “Los Criterios e Indicadores para el Análisis y la Evaluación de Plataformas Virtuales” del libro de Sara Osuna *Configuración y Gestión de Plataformas Virtuales*.

6.2. Fases de la investigación

Se han desarrollado en seis fases divididas en dos partes una etapa de organización y otra etapa de investigación.

Durante la primera etapa, de carácter organizativo, se formula y delimita el problema de investigación, los objetivos de la investigación y se estructura formalmente la propuesta de estudio. También se realiza la revisión, preliminar en primer lugar y pormenorizada posteriormente, de la bibliografía, la exploración de la Red y se elabora el marco teórico en el que se va a enmarcar la investigación.

La segunda etapa, de naturaleza investigativa, se centra en el diseño metodológico, en la recogida de datos, la interpretación de los mismos y la elaboración del informe final y las conclusiones finales.

ETAPA ORGANIZATIVA		ETAPA INVESTIGATIVA			
FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4	FASE 5	FASE 6
Formulación y delimitación del problema de investigación.	Revisión bibliográfica, exploración de la red y elaboración del marco teórico.	Selección de la muestra. Diseño del instrumento de análisis y de la entrevista estructurada.	Envío de la entrevista y recolección de datos	Interpretación de resultados.	Elaboración del informe final y las conclusiones de estudio.

La **primera fase**, de carácter preparatorio, se articula en torno al proceso de concreción de la idea preliminar, aún imprecisa, de investigación en un problema de investigación definido y estructurado formalmente. Durante esta fase se realizan las siguientes actuaciones:

-Revisión bibliográfica preliminar y exploración preparatoria de la red.

-Estructuración formal de la idea de investigación.

- Concreción del objeto de estudio.
- Planteamiento de preguntas y objetivos de la investigación.

- ☒ Antecedentes teóricos y antecedentes empíricos.
- ☒ Objetivos de la investigación.
- ☒ Planteamiento de la relevancia de la investigación.

Durante la **segunda fase** se llevo a cabo la revisión de literatura y exploración pormenorizada en la Red y a diferencia de las actuaciones llevadas a cabo durante la fase anterior, más preparatorias e iniciadoras, en esta fase, la revisión de bibliografía y la exploración de la red se realizan de forma detallada y minuciosa con cuatro objetivos:

- ☒ Delimitar adecuadamente el objeto de estudio.
- ☒ Definir los conceptos clave, términos e ideas principales.
- ☒ Elaboración de un plan de temas a desarrollar de acuerdo al planteamiento del problema en el desarrollo del marco teórico.
- ☒ Aproximación selectiva a las fuentes.

A través de la revisión de la literatura, se procede a detectar, obtener y consultar la bibliografía específica relacionada con el propósito del estudio y, posteriormente, se extraerá y recopilará la información relevante referente a la investigación con el objetivo de estudiar en profundidad el contexto teórico en el que se inscribe la investigación. Se utilizan:

- ☒ Fuentes primarias: libros, monografías, artículos de revistas y tesis.
- ☒ Fuentes secundarias: listados, reseñas y revisiones que conduzcan a las fuentes primarias.

Además de la revisión bibliográfica, en esta investigación enfocada en el ámbito de Internet y centrada en el estudio de aplicaciones de navegación web, la exploración de la red tendrá un papel fundamental, no sólo en la configuración del marco teórico, sino a lo largo de toda la etapa investigativa.

Una vez delimitado el problema de estudio y revisada la literatura, se procederá a sustentar teóricamente el estudio. Para ello se analizarán y expondrán las teorías, perspectivas teóricas e investigaciones que encuadren el estudio. El marco teórico además cumplirá una función orientadora a la hora de diseñar adecuadamente la metodología de investigación y ofrecerá un marco de referencia fundamental para interpretar los resultados del estudio.

La **tercera fase** consistió en la selección de la muestra que se concretó en una observación no participante de los escenarios virtuales desarrollados por las comunidades de seguidores de

narraciones transmidiáticas. Se encontraron infinidad de foros, blogs, sitios web y grupos en redes sociales. Se buscó una muestra representativa y rica en participación y proyectos colaborativos. Esta muestra se fue perfilando y afinado poco a poco ya que en algunos casos no hubo ninguna respuesta por parte de los *webmaster* cuando se quiso contactar con ellos y en otros casos la narración transmidiática elegida no era demasiado representativa. Posteriormente, se optó por la observación participante para conocer mejor las comunidades de estudio y se creó una cuenta en cada uno de los escenarios virtuales con el nick PRINCESS-ANONYMOUS. Se contactó de esta manera con varios miembros de la comunidad que se mostraron muy cordiales, abiertos y dispuestos.



En futuras investigaciones en este campo se hace necesario un acercamiento mayor al objeto de estudio con la participación activa en foros.

La recolección de datos se realiza durante la **cuarta fase**, para ello se han enviado con anterioridad las entrevistas y se ha desarrollado una exhaustiva y pormenorizada exploración del entorno de las plataformas de las comunidades estudiadas y es durante la **quinta fase** cuando se lleva a cabo el análisis de los datos obtenidos en la cuarta fase.

En la **sexta y última fase** tras la interpretación de los resultados se procede a la exposición de los mismos a través de un informe final donde, de modo sistemático, se expondrán cada una de las fases del estudio y las reflexiones finales. En el apartado final de Conclusiones se realizará un resumen de los resultados obtenidos.

6.3. Selección de la muestra

Se han elegido para la investigación como narraciones transmediáticas la saga *Star Wars* y la novela de Tolkien *The Lord of The Rings* porque por sus características han sido y son referentes de la cultura popular y porque se han desarrollado en prácticamente la totalidad de medios tanto analógicos como digitales.

A continuación se van a desarrollar cada una de las narraciones transmédicas, en un repaso general de su historia y para un conocimiento de sus adaptaciones para otros medios como la literatura, el ensayo, el cine, la radio, el teatro, la televisión, el cómic y los videojuegos.

EL MUNDO STAR WARS

El tamaño no importa. Mírame a mí. Me juzgas por mi tamaño, ¿eh? Y no deberías, porque mi aliada es la fuerza, y una poderosa aliada es... La vida la crea, la hace crecer, nos penetra y nos rodea... ¡Seres luminosos somos! ¡No esta cruda materia!

Maestro Yoda

Para comenzar hablando de Star Wars hay que remontarse a 1977 con el estreno de la película Star Wars: Episodio IV conocida en español por *La Guerra de la Galaxias*. Película escrita y dirigida por George Lucas que la define como una Space Opera¹⁵ y no como perteneciente al género de ciencia ficción.

La primera película de Star Wars es la cuarta dentro de la cronología interna. Las siguientes películas serían: *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*. La película *Star Wars: Episodio IV* fue en su tiempo una de las películas más taquilleras de la historia del cine con una recaudación de 775 millones de dolares. En la actualidad esta cifra ya no es comparable con las grandes superproducciones, ya que hasta la fecha la más taquillera ha sido la película *Avatar* en 2009 del director James Cámeron con una recaudación de más 2.780 millones de dolares. Hay que señalar que James Cámeron tras ver Star Wars decidió renunciar a su empleo como chofer para empezar su trayectoria en el cine. No es un caso aislado ya que Star Wars ha sido en numerosas ocasiones fuente

¹⁵ Género de fantasía donde se relatan historias acerca de aventuras con trasfondo romántico ambientadas en el espacio. Este término se utilizó por primera vez en 1941 de manera peyorativa para referirse a obras que abusaban de los tópicos y clichés de la ciencia ficción. Con el tiempo este término ha dejado de tener este tipo de connotaciones. El género fue producto de las revistas pulp de los años 1920-1940.

de inspiración para un gran número de directores y guionistas. Además se ha convertido en un fenómeno de la cultura popular.

La frase “*May The Force Be With You*” en español “Que la Fuerza te Acompañe” es una de las diez mejores frases en la historia del cine americano y la banda sonora de John Williams es una de las más populares.

Hubo que esperar hasta 1999 para que se estrenaran las precuelas¹⁶ de la trilogía que descubriría lo ocurrido tiempo antes de lo narrado en la primera trilogía. Se trata de *Star Wars: Episodio I – La Amenaza Fantasma*, *Star Wars: Episodio II – El Ataque de los Clones* y *Star Wars: Episodio III – La Venganza de los Sith*. El estreno de las presecuelas hizo que se cambiara el título original de la primera película al que se añadió el subtítulo *A New Hope*, en español *Una Nueva Esperanza*.



George Lucas tiene todos los derechos de Merchandising generados por Star Wars y todas las producciones que se realizarán a partir de entonces deberían ser autorizadas por Lucasfilm. Todas estas producciones se engloban dentro de lo que se conoce como Universo Expandido y abarca historias, novelas, programas de televisión y videojuegos. Todo este material abarca historias que van desde 25.000 años antes y 140 años después. El primer producto del Universo Expandido fue una publicación de Marvel Cómics en 1978 que consistió en una serie de historietas sobre Star Wars. Desde entonces se han producido series y películas para la televisión y una de las más conocidas fueron las series y películas dedicadas a unos personajes que aparecieron en *El Retorno de Jedi*, se trata de los ewoks a mediados de los 80.

Cartoon Network produjo *Star Wars: Clon Wars* entre 2003 y 2005. Se trataba de una serie de dibujos animados que se centraba en el periodo de guerras clon. La serie original se compone de 20 miniepisodios de 3 minutos para las primeras dos temporadas (que componen el volumen uno de la serie) y cinco episodios de doce a quince minutos de duración para la tercera temporada (que componen el volumen dos de la serie). Los 25 episodios se componen principalmente de batallas internas ya que su énfasis está centrado en la acción, por este motivo la historia no está tan

¹⁶ Se llama precuela a toda película, historieta, serie de televisión, videojuego o novela creada después de una entrega original que tuvo éxito, pero cuya referencia cronológica se sitúa en el pasado, generalmente desvelando las causas o los orígenes del argumento de la primera entrega.

desarrollada como en las películas. En 2008 se lanza la película con el mismo nombre de animación CGI ¹⁷ y que da lugar a otra serie de dibujos animados creada por Lucasfilm para Cartoon Network.

El primer videojuego que se comercializó fue *Star Wars; El Imperio Contraataca* en 1982 para la videoconsola Atari 2600. Desde entonces se han comercializado multitud de videojuegos de acción, de simulación de vuelo de naves espaciales, de *first-person shooter*, de juego de rol, de estrategia y juegos *on line*.



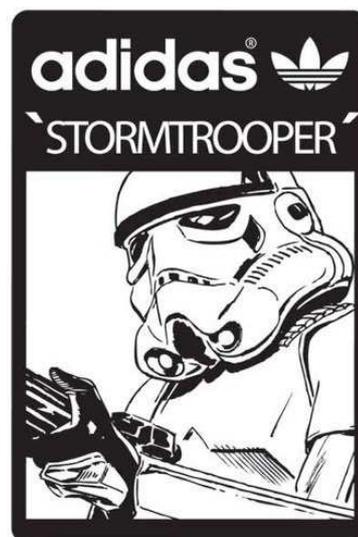
Los últimos juegos lanzados a la venta son *Lego Star Wars: The Complete Saga*, *Star Wars: The Force Unleashed* y *Star Wars: The Force Unleashed II*, para PlayStation 3, PSP, PlayStation 2, Xbox 360, Nintendo DS y Wii. Hay dos títulos más, basados en las Guerras Clon, que fueron puestos a la venta durante noviembre de 2008 para Nintendo DS (*Star Wars Las Guerras Clon: La alianza de los jedi*) y para Wii (*Star Wars Las Guerras Clon: Duelos con espadas de luz*). Además, existe una serie de videojuegos de rol titulada *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, la cual está conformada por *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* (2003; Xbox y PC), *Star Wars: Caballeros de la Antigua República 2: Los Señores Sith* (2005; Xbox y PC) y *Star Wars: The Old Republic* (2011).

Merece la pena añadir una producción muy particular de Lucasfilm, *Star Wars: In Concert* que se estrenó en 2009. Se trató de un evento musical de dos horas de duración en donde la Orquesta Filarmónica Real y un coro en vivo interpretan los temas musicales compuestos por John Williams, mientras se proyectan de forma sincronizada una serie de escenas editadas de las películas de *Star*

¹⁷ CGI significa **Computer-Generated Imagery** o **imagen generada por ordenador** y es la aplicación del campo de gráficos realizados por ordenador mediante gráficos en tres dimensiones -3D para la creación, entre muchas otras cosas, de efectos especiales.

Wars en una gran pantalla Led de alta definición de dimensiones considerables. La gira contó con un total de 140 exhibiciones en un centenar de ciudades de 11 países distintos.

Con *Star Wars* comenzó una nueva concepción del merchandising. Se han llegado a pagar grandes cantidades de dinero por productos de la saga sobre todo en figuras de acción por grandes coleccionistas. Hoy en día la venta de productos derivados de la saga sigue siendo un éxito y se pueden encontrar todo tipo de objetos relacionados con *Star Wars*. La marca Lego ha reproducido una serie de juegos de construcción adaptados a la saga de George Lucas y recientemente Adidas sacó al mercado una colección de zapatillas con la temática de la saga.



La saga ha tenido un gran impacto cultural que llega hasta hoy día. Cuando Ronald Reagan en 1983 propuso la Iniciativa de Defensa Estratégica (SDI) el plan fue etiquetado al instante con el nombre de “*Star Wars*”. Se llegó a crear una nueva religión llamada **jediísmo** (se pronuncia *yediísmo* o *yedaísmo*) inspirado en los personajes jedi de la saga creados por George Lucas quien se inspiró en religiones como el budismo, el taoísmo y el sintoísmo y algunas creencias célticas. En Reino Unido cerca de 400.000 personas se definían seguidoras de este creo en un censo de 2001. El interés por todo lo relacionado con *Star Wars* llega a tal extremo que se ha generado por participación de todos los usuarios de la red una wiki llamada Wookieepedia¹⁸, con más de 85.000 páginas en inglés y más 16.000 en español. La afición por todo lo relacionado con esta saga ha llegado a que se tome el 4 de Mayo como el *Star Wars Day*.

¹⁸ URL de Wookieepedia <http://starwars.wikia.com>

EL MUNDO DE THE LORD OF THE RINGS

«Tres anillos para los reyes elfos bajo el cielo.
 Siete para los señores enanos en casas de piedra.
 Nueve para los hombres mortales condenados a morir.
 Uno para el «Señor oscuro», sobre el trono oscuro
 en la tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
 Un Anillo para gobernarlos a todos.
 Un Anillo para encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos
 y atarlos en las tinieblas en la tierra de Mordor donde se
 extienden las sombras».

J. R. R. Tolkien, *El Señor de los Anillos*

The Lord of the Rings, en español *El Señor de los Anillos*, es una novela escrita por Tolkien filósofo, escritor y profesor en la universidad de Oxford. Perteneció al subgénero de la fantasía épica y la historia transcurre en un lugar ficticio llamado la Tierra Media habitado por seres de diferentes razas como hombres, elfos o enanos entre otros. Fue escrito entre 1937 y 1949 y se tuvo que publicar en tres volúmenes debido a su extensión por lo que no se trata de una trilogía. Las tres partes de la novela se titulan: *La Comunidad del Anillo*, *Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey*. Tolkien escribió *El Señor de los Anillos* como continuación de un libro anterior llamado *El Hobbit*, pero la trama argumental es continuación de otro de sus libros llamado *El Silmarillion* donde se relatan los acontecimientos de los Días Antiguos y donde se concibe toda la trama del *legendarium* o mitología de la Tierra Media y que proporciona el contexto histórico y lingüístico de *El Señor de los Anillos*.

Desde su publicación ha sido reimpresa en numerosas ocasiones y se ha traducido a más de 25 idiomas diferente convirtiéndose en una de las obras más populares de la literatura del siglo XX. Ha sido adaptada en más de una ocasión a la radio, al teatro, al cine e incluso sobre videojuegos y se han escrito infinidad de libros con aproximaciones críticas sobre sus orígenes, influencias, filosofías y temas literarios y sobre el autor y sus obras. Su popularidad aún se mantiene en nuestro tiempo ya que muy recientemente, en marzo de 2011 ha comenzado el rodaje de la película *The Hobbit: An Unexpected Journey*, en español *El Hobbit: Un Viaje Inesperado*, basado en la obra de Tolkien *El Hobbit*.

Se pondrá a la venta en Noviembre de 2011 un nuevo videojuego llamado *El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte* de acción y aventura RPG para PC, PS3 y Xbox 360.

La primera adaptación de El Señor de los Anillos se hizo para la BBC radio en 1955. Se trató de doce episodios, los seis primeros para la primera parte, La Comunidad del Anillo. Más adelante en los años 60 la emisora WBAI-FM de Nueva York lo volvió a intentar con pero esta vez se trató de una breve adaptación con música que no fue autorizada por su autor y por tanto retirada más tarde. Nuevas adaptaciones se fueron repitiendo años más tarde en 1979 para la Nacional Public Radio de Estados Unidos y en 1981 de nuevo por la BBC radio en 26 episodios con una duración media por episodio de media hora. Más recientemente en 2002 y alentada por el éxito de las adaptaciones de Jackson para el cine, la BBC editó ligeramente la adaptación y la emitió de nuevo, publicándola también en casete y CD.

Hubo varios intentos de llevar a la gran pantalla adaptaciones de El Señor de los Anillos. La primera fue en 1956 en una adaptación de dibujos animados basados en los trabajos del ilustrador Arthur Rackham pero que no fructificaron debido a que el guión no se adaptaba convenientemente a la obra y el segundo intento ocurrió en 1967, de la mano del director estadounidense Stanley Kubrick, que quería hacer una versión de la novela con The Beatles como protagonistas: Paul McCartney como Frodo, Ringo Starr como Sam, George Harrison como Gandalf, y John Lennon como Gollum y que tampoco fructificó.

La empresa United Artists compró parte de los derechos de El Señor de los Anillos y realizó en 1978 una adaptación para el cine en una película animación de acción real dirigida por Ralph Bankshi. El largometraje hace un notable uso del rotoscopio, técnica en la que las escenas son filmadas con personas reales sobre un fondo neutro para luego «calcarlas» al celuloide como animación.

El éxito comercial y la aceptación popular llegaron de la mano del director Peter Jackson. El rodaje de la primera película comenzó en octubre 1999 y el estreno de la tercera y última en diciembre de 2003. La Comunidad del Anillo se estreno en diciembre de 2001, Las Dos Torres en diciembre de 2002 y El Retorno del Rey en diciembre de 2003. Se trató de todo un fenómeno mediático que revivió la literatura de Tolkien y con él todo el mundo fantástico de la Tierra Media. Consiguieron entre las tres películas 17 premios Óscar, siendo la más galardonada la última.

En 2009 un grupo de fans de la trilogía realizaron un cortometraje de cuarenta minutos titulado *The Hunt for Gollum* realizado sin autorización con único propósito de la diversión, según afirma su guionista y director Chris Bouchard. Se estrenó el 3 de mayo de 2009 y se encuentra disponible para verla por Internet de forma gratuita.¹⁹

En 1980 se llevó a la televisión en una adaptación para una película de *El Retorno del Rey* hecha en dibujos animados continuación de la película de Ralph Bakshi.

¹⁹ The Hunt for Gollum disponible en el siguiente enlace: <http://thehuntforgollum.com/>

El Señor de los Anillos también ha sido adaptado al cómic en 1971 y en 1981 por Toutain Editor que se publicó en varios países europeos como Italia, Alemania, Holanda, Dinamarca, Suecia y Finlandia. En 1990 Recorded Books publicó una versión en audiolibro de la novela leída por el actor británico Rob Inglis, que utiliza distintas voces para cada personaje y canta todas las canciones él mismo. Tolkien había escrito la música para algunas de las canciones del libro, pero fue Inglis, junto con la directora Claudia Howard, quien escribió el resto. También se ha hecho una adaptación teatral basada en el libro, un musical de tres horas de duración. En 2006 fue estrenado en Toronto, se estrenó también en Londres en junio de 2007 y se cerró en julio de 2008, tras 492 representaciones



Se han comercializado infinidad de videojuegos sobre El Señor de los Anillos. El primero de ellos desarrollado por Universal es de 2001 y lleva por título *La Comunidad del Anillo*. El contrario de lo que muchos pudieran pensar, no se basa en la primera película de la trilogía de Peter Jackson, a pesar de que apareció por las mismas fechas. Basado en la novela de Tolkien, y con la premisa de ser, en teoría, un videojuego extremadamente fiel a la historia en el que se basa. El juego resultó ser muy simple en su apartado jugable y gráfico, y demasiado corto como para poder disfrutar algo de él. Por fortuna para todos los fans de El Señor de los Anillos, ese mismo año saldría, ésta vez sí, la primera adaptación de la saga de Peter Jackson. En 2002 Electronic Arts (EA) puso en el mercado *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* para PlayStation 2 y Game Boy Advance y en 2003 *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* también para PlayStation 2 y Game Boy Advance. Este último considerado el mejor de todos los videojuegos hasta la fecha creados entorno a El Señor de los Anillos. En 2004 aparecería el titulado *El Señor de los Anillos: La Tercera Edad* basado en los juegos de rol y también desarrollado por EA. En 2005 apareció un juego de tácticas solo para PSP centrado en la estrategia. Más adelante aparece *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media* desarrollado por Amaze para PC se trata de un juego de estrategia.



En 2007 llega un juego on line multijugador masivo (MMOG) desarrollado por Turbina siguiendo la estela que deja *World of Warcraft*. Se puede elegir entre ser un hobbit, un hombre, un elfo o un enano y se pueden llegar a logra mejorar las habilidades y acrecentar el poder a las criaturas del mundo, como trolls o orcos, en lugares tan característicos como La Comarca o Moria. Además se debe escoger un oficio, o seguir la historia principal del juego, dividida en libros. Turbina decidió rebajar hasta el límite el pago por jugar al videojuego: es gratis. Solo se paga por expansiones de objetos y de nivel o por suscripciones VIP con beneficios extra.

En 2009 llega el juego *El Señor de los Anillos: La Conquista* desarrollado por Pandemiz para PlayStation 3. Desarrollado por los creadores de la saga *Star Wars: Battlefront*, expertos en multijugadores online, *La Conquista* permite vivir y luchar en las batallas más importantes de la trilogía como uno héroe más.

Las comunidades en línea en torno a estas narraciones mediáticas se eligieron conforme a los siguientes parámetros:

- ☒ Comunidades en línea en torno a la Saga *Star Wars* y a la trilogía *The Lord of The Rings*.
- ☒ Comunidades no oficiales, es decir, que no se encuentren dentro de las franquicias pertenecientes a cada una de las narraciones mediáticas con las que están relacionadas o a una marca comercial.
- ☒ Que contengan más de 1.000 usuarios.
- ☒ Que desarrollen proyectos colaborativos en red.
- ☒ Que contengan herramientas comunicativas tales como foros, chat y e-mail.
- ☒ Que exista la posibilidad de contacto directo con el *webmaster*.

Atendiendo a estos parámetros el estudio se centro en las siguientes comunidades en línea:

- ☒ Universo Star Wars <http://universostarwars.mforos.com/>
- ☒ El Anillo Único <http://www.elanillounico.com/>

6.4. Diseño de la entrevista estructurada y del instrumento de análisis

A partir de este primer contacto y de un mayor acercamiento a las actividades desarrolladas en estas comunidades en línea se generó una entrevista de tipo estructurada y una herramienta de análisis.

Las preguntas de la entrevista para su análisis se agrupan por categorías de la siguiente manera y los resultados aparecen contenidos en el instrumento de análisis bajo el apartado CULTURA DIGITAL. Se han añadido dos preguntas más para el análisis de la accesibilidad.

Registro	¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad? ¿Con que frecuencia entras en la comunidad? ¿Cuánto tiempo le dedicas de media? Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad? Edad Sexo
Accesibilidad	¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web? ¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?
CULTURA DIGITAL (por entrevista estructurada)	
Valores	¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad? ¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?
Discurso	¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?
Sobreentendidos y	

asunciones	¿Qué es lo que nunca tolerarías en un foro?
Normas y Reglas	¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas? ¿Añadirías alguna regla o norma más? ¿Crees que alguna norma o alguna regla están de más?
Papel de los Roles	¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo? ¿Cuál es tu rol actualmente? ¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?
Pautas de participación	¿Qué subforos son en los que más frecuentas? ¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos? ¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?
Actuaciones de Socialización	¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios? ¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad? ¿Te sientes actualmente integrado?
Estereotipos	¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?
Identidad	¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars / The Lord of the Rings y dedicar tu tiempo a esta comunidad? ¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por

	<p>Star Wars / The Lord of the Rings?</p> <p>En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars / The Lord of the Rings?</p>
Valoración Cultural	<p>¿Consideras que Star Wars / The Lord of The Rings está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?</p>

A partir de estas categorías y las preguntas generadas sobre ellas, se creó el siguiente cuestionario de preguntas abiertas y cerradas que se envió por email a los miembros de ambas comunidades que se ofrecieron voluntarios.

El instrumento de análisis para la recopilación de información, como ya se indicó anteriormente en la justificación de la metodología, se basó en “Los Criterios e Indicadores para el Análisis y la Evaluación de Plataformas Virtuales” del libro de Sara Osuna “Configuración y Gestión de Plataformas Virtuales”.

El análisis de las comunidades en línea en estudio se va a realizar en desde dos perspectivas diferentes una atendiendo al escenario virtual desde donde se desarrolla la actividad y otro desde los aspectos culturales y sociales de los sujetos que participan e integran la propia comunidad. Este último apartado será analizado mediante entrevista estructura o encuesta de preguntas abiertas, como se ha indicado en párrafos anteriores. Los aspectos analizados en cada una de las perspectivas se indican en la siguiente tabla:

Análisis del Escenario Virtual	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Análisis General <input checked="" type="checkbox"/> Aspectos Funcionales <input checked="" type="checkbox"/> Estructura Técnica <input checked="" type="checkbox"/> Servicios <input checked="" type="checkbox"/> Usabilidad <input checked="" type="checkbox"/> Accesibilidad <input checked="" type="checkbox"/> Comunicación
--------------------------------	--

Análisis social de los sujetos	<input checked="" type="checkbox"/> Cultura Digital
--------------------------------	---

En el **análisis general** se hace un primer acercamiento al escenario virtual para registrar entre otros parámetros el número de miembros, el movimiento de mensajes en los foros y la participación de los usuarios, las herramientas tanto asincrónica o sincrónicas que se utilizan y los proyectos colaborativos que realiza. Esta primera fase es fundamental y va a condicionar el desarrollo posterior. Si se continúa o no con el análisis depende de que en este primer acercamiento se cumplan los requerimientos exigidos para la muestra y que se expusieron anteriormente.

Dentro del aspecto **comunicación** se van a evaluar las herramientas facilitadoras del diálogo en el escenario virtual. Sara Osuna (2007) clasifica en tres grupos las herramientas tecnológicas que se integran en los entornos virtuales para la educación y comunicación:

- Herramientas que facilitan el diálogo: son aquellas que permiten llevar a cabo conversaciones ya sea de forma sincrónica o asincrónica. Entre estas herramientas cabría citar el chat, el foro, la mensajería, el correo electrónico, la wiki, el blog, la videoconferencia, la pizarra virtual, entre otras.
- Herramientas que facilitan las labores de archivo: Son aquellas herramientas que permiten la creación de diferentes tipos de documentos de forma compartida. Como ejemplos podrían citarse: repositorios compartidos o glosarios colaborativos.
- Herramientas que facilitan el seguimiento personal de cada miembro del grupo: Son las herramientas que posibilitan la planificación de las tareas y la evaluación de los miembros del grupo. Se trataría, en este caso, de instrumentos estadísticos, de tutorización (muy relacionados con las herramientas que facilitan el diálogo) y de creación de tareas y actividades.

Las herramientas que facilitan el seguimiento personal de cada miembro y las herramientas que facilitan las labores de archivo se van a analizar dentro de los **aspectos funcionales** del escenario virtual.

Los aspectos analizados en la **estructura técnica** se encuentran íntimamente relacionados con la interfaz, la navegación y la interactividad y el grado de aprovechamiento del ciberespacio y la escalabilidad del usuario.

La **interfaz del usuario** es todo lo visible en la pantalla del ordenador y es determinada por el programador. La interfaz del usuario cuenta con el diseño gráfico, los comandos, botones de acción, mensajes y otros elementos que determinan cómo interactuará y navegará el usuario a través del contenido de la plataforma. Al ser determinada por el programador, es este el que va a condicionar el acceso a la información ya que a la hora del diseño de la interfaz impone una determinada lógica. La interfaz es lo primero que se percibe en un escenario virtual y es también con lo que se está en contacto durante todo el tiempo que se utiliza. Una interfaz es amigable si no opone ningún tipo de dificultad ni resistencia a que se navegue e interactúe cómodamente por dicho escenario y, a su vez, le sea agradable a las personas usuarias. Además debe ser intuitiva, accesible y fácil de usar.

Se entiende por **interactividad** el control, más o menos parcial, de los usuarios sobre la presentación de la información en los documentos multimedia. La interactividad nos remite a la posibilidad que ofrecen los multimedia para que las personas establezcan un diálogo con la máquina y se refiere a las posibilidades que los multimedia ofrecen para una actuación específica. Cuanto mayor sea la actuación y el poder de decisión del sujeto sobre la aplicación, mayor será su implicación, motivación y dedicación. Se debe exigir un alto nivel de interactividad ya que la intervención del usuario refuerza la asimilación del mensaje transmitido. La interactividad no debe limitarse a las posibilidades de acción sino que debe proyectarse hacia la reflexión, participación, creatividad, la argumentación, en definitiva, en la creación de conocimiento.

La **navegación** remite a las redes conceptuales desarrolladas dentro del escenario virtual. Se trata de posibles recorridos que los usuarios pueden realizar a través de la aplicación. El principio de libertad se refiere a las posibilidades que dan a los usuarios y las usuarias multimedia de ir de un punto a otro cualquiera de la aplicación en cualquier momento, tal que siempre se tenga la sensación de los que se lleva recorrido y lo que falta por recorrer.

La **usabilidad** es otro de los aspectos que se recogen en el instrumento de análisis. El término usabilidad ha alcanzado gran relevancia entre los profesionales dedicados al diseño, desarrollo y evaluación de recursos y servicios para la Web. Las definiciones formales para la usabilidad según la Organización Internacional para la Estandarización (ISO) son las siguientes:

- 1) “La usabilidad se refiere a la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para el usuario, en condiciones específicas de uso” (ISO/IEC 9126); y
- 2) "Usabilidad es la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico" (ISO/IEC 9241).

La usabilidad de un escenario virtual se puede definir como la calidad de la misma según la perciben los usuarios y usuarias que la utilizan. La definición de atributos de usabilidad que define Schneiderman en 1998 nos dan una idea muy concreta sobre a que se refiere este término y como evaluarlo. Los atributos que define Schneiderman son los siguientes:

- Facilidad de aprendizaje de la herramienta. Se refiere al tiempo que una persona debe invertir para familiarizarse con el sistema en sus tareas básicas para poder operar con él sin dificultad. ¿Cuánto tiempo se va a tardar en aprender a utilizar para realizar tareas básicas?
- Velocidad de desempeño de los usuarios y usuarias. Se refiere al tiempo que le va a llevar a los individuos terminar una tarea específica una vez haya aprendido su uso. ¿Cuánto tiempo va a tardar en terminar la tarea?
- Tasas de error de los usuarios y usuarias. Una aplicación ideal evitaría que el usuario cometiese el mismo error varias veces y reportaría tanto a los usuarios y usuarias como a los desarrolladores dicho error
- Retención memorística del funcionamiento de la herramienta. Cuando una persona ha utilizado un sistema tiempo atrás, y tiene la necesidad de utilizarlo de nuevo, la curva de aprendizaje debe de ser significativamente menor que el caso de quien nunca haya utilizado dicho sistema. ¿Cuánto recuerdan los usuarios de lo que conocían sobre el funcionamiento del sistema después de un periodo de tiempo determinado?
- Satisfacción subjetiva. Se refiere al nivel de agrado que produce la aplicación o el sistema ¿Cuánto le gustó el sistema o la aplicación? ¿Está cómodo el usuario utilizando la herramienta?

Otro de los aspectos que se analizan es la **accesibilidad**. El término accesibilidad hay que entenderlo como la posibilidad de que una página o un sitio Web pueda ser visitado y usado por el mayor número de personas, independientemente de las limitaciones propias del individuo o de las derivadas del contexto de uso, ya que también pueden deberse a limitaciones funcionales tanto por parte de la

conexión a la red o por la obsolescencia o imposibilidad de los recursos. Es decir, que un sitio accesible es el que puede ser usado correctamente por todo el mundo. Para ello existen una serie de pautas y recomendaciones sobre diseño accesible publicadas por la WAI (Web Accessibility Initiative), una rama del W3C (World Wide Web Consortium). Entre estas recomendaciones se encuentran consideraciones respecto al contraste entre el texto y el color de fondo de las páginas, introducción de etiquetas HTML que facilitan la revisión de páginas de manera secuencial por sistemas de síntesis de voz para navegadores específicos para personas con visión disminuida. La accesibilidad responde a los requerimientos de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad. Debido a la importancia y protección legal de la igualdad de acceso hay una normativa específica de Accesibilidad TIC:

- ☒ UNE 139801:2003, de Aplicaciones informáticas para personas con discapacidad. Requisitos de accesibilidad al ordenador relativos al hardware.
- ☒ UNE 139802:2003, de Aplicaciones informáticas para personas con discapacidad. Requisitos de accesibilidad al ordenador, relativos al software.
- ☒ UNE 139803:2004, de Aplicaciones informáticas para personas con discapacidad. Requisitos de accesibilidad para contenidos Web.

6.5. Resultados de la observación no participante

A continuación se exponen los resultados de la observación no participante de las comunidades *online*.



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ANÁLISIS DE LOS ESCENARIOS VIRTUALES DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.

ANALISIS GENERAL



Nombre de la comunidad	UNIVERSO STAR WARS
URL	http://universostarwars.mforos.com/
Narración mediática a la que pertenece	STAR WARS
Año de fundación	2005
Breve descripción histórica	Record de usuarios on line el 12 de Marzo de 2009 con un total de 1.191 usuarios en línea.
Número de usuarios actualmente	11.703 usuarios
Herramientas comunicativas asincrónicas	Foros e-mail

Herramientas comunicativas sincrónicas	Tagboard ²⁰
Categorías de los subforos	<p>GENERAL Portal de ingreso destinado a normas, dudas, sugerencia, avisos y presentaciones. Es visitado diariamente.</p> <p>STAR WARS SAGA Dividido en tres subforos: Saga Completa con 24.404 visitas, Las Presecuelas (EPI, EPII, EPIII) y La Trilogía Original (EPIV, EPV, EPVI). Es visitado diariamente.</p> <p>STAR WARS TV Dividido en tres subforos: The Clone Wars 3D (serie de animación 3D), Serie Live-Action (próxima serie) y Series y Programas Anteriores (ewoks, droids, clone wars 2D, etc). Es visitado diariamente.</p> <p>UE Y COLECCIONISMO Dividido en Universo Expandido (general), Videojuegos y Rol, Coleccionismo y Merchandising (Productos de Franquicias), Libros y Cómic, Música y Video. Es visitado diariamente.</p> <p>COMUNIDAD USW (UNIVERSO STAR WARS) Dividido en Comunidad, espacio para los fan-dom de Star Wars y uno de los subforos más visitados con 25.858 visitas, Proyectos USW para todo lo relacionado con los proyectos de podcast de La Cantina y para el desarrollo de la revista ComLink, Fan Art para el arte de los fans, creaciones y tutoriales y FanFic para las narraciones de ficción escritas por los fans. Es visitado diariamente.</p>

²⁰ Un tagboard es un minichat o caja de diálogo en las que la gente puede dejar sus mensajes de manera rápida, cómoda y muy sencilla. Se actualiza cada cierto tiempo y solo con un número determinado de mensajes eliminando los más antiguos.

	<p>OFF TOPIC</p> <p>Dividido en Off Topic Temático para opinar y compartir sobre otros temas diferentes es uno de los subforos más visitados con 23.348 visitas y Off Topic Recreativo para tratar temas relacionados con juegos y temas de entretenimiento es el más visitado de todos los foros con 47.339 visitas. Es visitado diariamente.</p> <p>VARIOS</p> <p>Dividido en Descargas dedicado a la posibilidad de descarga de recursos como guiones, icono, fuentes, etc, Trituradora para todos aquellos temas que hayan sido cerrados y Sala de Control, solo para administradores y moderadores. Es visitado diariamente.</p>
Número de subforos	22 subforos
Número de temas actualmente	11.833 temas
Número de mensajes actualmente	239.684 mensajes
Proyectos Colaborativos	<p>La Cantina</p> <p>Comlink</p> <p>Taller FAN-FIC</p> <p>Fan Art</p>
Publicaciones on line	ComLink
Accesos según rol	Algunos accesos están restringidos según rol
Entorno Privado	Posibilidad de enviar mensajes privados entre usuarios registrados de la comunidad de foros.

ASPECTOS FUNCIONALES		
Grado de cumplimiento de objetivos	4 - Cumple perfectamente con los objetivos para lo que ha sido creado.	
Grado de sencillez	4- Interface intuitiva y sencilla que hace fácil su uso	
¿Es agradable?	Si	
Grado de versatilidad	1- Muy bajo grado de versatilidad ya que todo se basa en el uso de foros.	
Roles que admite	Puede admitir hasta 256 niveles de usuario. USW tiene los siguientes roles: Nuevo, Iniciado, Intermedio, Superado, Experto, Maestro, Gran Maestro y Moderador.	
Recursos	Contenidos textuales	Si
	Galería de imágenes	Si
	Animaciones video	No
	Audio	Si, podcast
	Presentaciones	No
	Videostreaming	No
	Autoenlaces	Si
	Páginas Wiki	No
	Repositorio	No
Actividad de trabajo en grupo	No	
Seguimiento de la actividad del usuario	Se registra la actividad reciente del usuario en su zona privada y la de sus amigos. Se pueden dejar mensajes a modo de red social, pero pertenece al hosting de la comunidad que es miarroba.	

ESTRUCTURA TÉCNICA	
Hosting	Se encuentra alojado en miarroba.com
Tipo de diseño	Diseño página web estática jeréuica basada casi excludamente en foros y varios enlaces en la página principal en una barra de herramientas horizontal.
Grado de calidad técnica	3- Estable y seguro.
Grado de calidad estética	Agradable
Grado de aprovechamiento del ciberespacio	Aunque existe un grado aceptable de aprovechamiento del ciberespacio se podría mejorar considerablemente.
Grado de navegación	2- No es posible volver fácilmente a la pantalla de inicio y la navegación es excesivamente jerarquizada.
Grado de interactividad	2- Grado medio de interactividad
Velocidad de carga	No procede ya que no permite subir ni descargar archivos.
Escalabilidad de usuarios	2- No permite una eficaz administración de los recursos y servicios por parte de los administradores.

SERVICIOS	
Notificación de novedades	Si, pero se trata de un boletín de miarroba
Asesoramiento técnico personal	Si
Facilidad para reportar errores	No
Buzón de sugerencias	No existe un buzón como tal de sugerencias. Existe la posibilidad

	de contactar con el webmaster, además de un subforo para sugerencia pero no específico para ello.
Buscador	Permite búsquedas por nombre de usuario y por subforos.
Noticias	Si, permite introducir noticias organizadas por fechas.

USABILIDAD	
Conocimientos previos específicos	No se necesitan conocimientos previos
Flexibilidad y personalización del usuario	Permite personalizar el perfil, definir firma, avatar, foto personal, nivel de privacidad del perfil, etc.
Grado de ayuda	4- La ayuda es personalizada y se realiza a través de un foro exclusivo para ello llamado Maestros y Aprendices. Maestros y Aprendices es un tema dedicado a los nuevos usuarios del foro Universo Star Wars. La idea es ayudarlos a ganar confianza y a aprender a usar todas las funciones del foro, para que se integren rápidamente y no tengan inconvenientes para disfrutar todo lo que el foro tiene que ofrecer. Es una forma divertida y rápida de conocer a la gente del foro, hacer amigos, perder el miedo y sacarte todas las dudas de como usar el foro. Además existe la posibilidad de tener un tutor que te guíe en los primeros pasos. Si necesitas guía para integrarte al foro, en este tema se te asignará un maestro (Es decir, un usuario más experimentado) que te ayudará a resolver tus dudas y será tu compañero en tus primeros pasos en el foro.
Grado de dificultad de uso	4- Muy bajo grado de dificultad
Grado de claridad y brevedad	4- Muy claro y breve.
Posibilidad de descarga de archivos	No
Posibilidad de conexión con	4- Dispone de la posibilidad de sindicación RSS. Permite compartir

sistemas externos	directamente en Facebook, Twitter y Meneame y otros servicios.
¿Es fácil de entender y reconocer la estructura y la lógica y su aplicabilidad?	Fácil de entender y de reconocer la estructura
¿Es fácil de aprender a usar?	Muy fácil de aprender a usar
¿Es fácil de operar y controlar?	Muy fácil de operar y controlar

ACCESIBILIDAD	
Grado de accesibilidad	2 - Cumple los estándares internacionales de accesibilidad.
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias físicas	1 - No se han observado medidas especiales de accesibilidad
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias cognitivas	1 - No se han observado medidas especiales de accesibilidad
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias sensorial	1 - No se han observado medidas especiales de accesibilidad
Reproducción en diversos navegadores	En todos

COMUNICACIÓN		
FORO	Posibilidad de adjuntar archivos en los foros	No
	Permite insertar imágenes	Si
	Permite insertar video	Si
	Permite insertar código HTML	Si
	Posibilidad de calificar los mensajes en los foros	No
	Permite citar mensajes	Si
	Permite respuesta rápida	Si
	Permite versiones imprimibles de temas	Si
	Editor de texto para respuestas	Si, muy completo con 17 fuentes diferentes, 5 tamaños de letra y paleta de color
	Permite insertar emoticones	Si
	Permite la suscripción a temas	Si
	Resúmenes estadísticos de participación	Si
	Foros anidados o planos	Foros planos
	Aviso vía email cuando hay respuesta en un tema	Permite recibir notificaciones por e-mail de las nuevas respuestas en los foros donde se participe.

	Posibilidad de administración de mensajes en el foro	<p>Se pueden escribir nuevos temas, responder a los temas, editar tus propios mensajes y borrar tus propios mensajes.</p> <p>Permite darse de baja en un tema.</p> <p>Permite añadir firma personalizada en todos los mensajes que se escriban en el foro. Esta opción puede cambiarse a la hora de realizar un post. Permite la subscripción a los foros que se deseé.</p>
CORREO ELECTRÓNICO	Permite adjuntar archivos	No
	Permite mail masivo	No
	Administrar correo	<p>Permite seleccionar quién puede enviarte privados, permite bloquear a usuarios y definir mensajes por página</p> <p>Posibilidad de alerta de mensajes nuevos.</p>
CHAT	Permite enviar mensajes privados	No
	Posibilidad de grabación de charlas	No
Mensajería Interna		Permite intercambiar mensajes entre usuarios conectados sin necesidad de utilizar el correo electrónico.
Web Blog o Bitácora		No
Encuestas		No
Noticias		Dispone de un espacio para noticias en formato foro por lo que las noticias pueden ser comentadas por todos los miembros de la comunidad.
Red Social		Disponen de un grupo en Facebook y en Twitter @ForoStarWars pero no existen enlaces directos desde la web.

FQA	No
Grado de comunicación entre usuarios	3- Los usuarios se comunican a través generalmente de los foros.
Grado de comunicación usuario-moderador	3- Existe un foro específico llamado Maestros y Aprendices donde la comunicación es muy fluida.
Modelo comunicativo al que responde	Modelo comunicativo bidireccional

CULTURA DIGITAL	
Valores	Lo más valorado por los miembros entrevistados han sido los lazos de amistad que se generan y lo menos valorado y que les ha decepcionado es que se generan en ocasiones círculos cerrados con códigos propio.
Discurso	Priman los diálogos lúdicos y los de información. Los miembros entrevistados dicen que también desarrollan diálogos de confrontación pero con un objetivo conciliador y hay muchos de ellos que desarrollan con frecuencia diálogos de ayuda.
Sobreentendidos y Asunciones	No se tolera la manipulación y el engaño, ni los insultos discriminatorios racistas ni sexistas.
Normas y Reglas	Consideran la totalidad de miembros entrevistados que las normas son las correctas y que no es necesario introducir más.
Papel de los Roles	No consideran las jerarquías de los roles como obstáculo a la comunicación.
Pautas de participación	Se sienten muy motivados a la participación y consideran que está motivación es generada por la participación activa de otros miembros.

Actuaciones de Socialización	En general consideran que no ha sido difícil la integración y no aceptan bien la creación de grupos cerrados.
Estereotipos	Según los entrevistados es muy común etiquetar a los nuevos miembros antes de conocerlos por el nick que han elegido.
Identidad	No se consideran diferentes o raros por dedicar tiempo a una afición como está. Hay algunos que hasta presumen de su afición. Muchos de ellos dicen que su afición ya les fue transmitida por sus padres.
Valoración Cultural	Consideran esta narración transmediática de altura cultural.

Las actividades colaborativas que desarrolla Universo Star Wars están en la actualidad operativas en su totalidad y son las siguientes:

TALLER FAN-FIC

El Taller de Fan-Fic es un espacio en el cual puede participar cualquiera y donde se practica escribiendo cada mes relatos cortos *fan-fiction*²¹ de *Star Wars*. Los relatos deben ser de longitud limitada, y de forma mensual es “para no aburrir al personal” como dicen los administradores. Se puede experimentar con distintos géneros y estilos, y aseguran que van a encontrar inspiración entre ellos. Como dicen los administradores “el objetivo del taller es aprender, *pero también divertirse*. No es un taller de literatura, que acaso a muchos se nos haría sosongo, sino uno de fan-fic de *Star Wars*.” Cada mes se establece una Norma. Una Norma puede ser cualquier cosa, como empezar el relato con determinada frase, tratar cierto tema, usar a un personaje que cumpla unas características, ambientarlo en una época concreta de SW, usar cierto género literario, etc. El ejercicio consiste

²¹ El término fanfiction o fan fiction (literalmente, “*ficción de fans*”), a menudo abreviado *fanfic* o simplemente *fic*, hace referencia a relatos de ficción escritos por fans de una película, novela, programa de televisión o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevos papeles para estos personajes. El término fanfiction hace referencia tanto al conjunto de todos estos relatos como a uno en concreto, según el contexto. Definición obtenida de Wikipedia.

en escribir un fan-fic corto que se atenga a la Norma. El límite inicial es de entre 1000 y 2500 palabras, aunque no son muy estrictos con eso. Los administradores argumentan sus razones para poner esta regla.

“Hay tres razones para limitar la longitud:

- 1) Ayuda a la lectura, especialmente en literatura amateur como la nuestra.
- 2) Ayuda a la escritura, ya que evita que te pases todo un año escribiendo una epopeya con cada Norma.
- 3) Ayuda a que aprendas, porque como verás es todo un reto contar lo mejor posible en el menor espacio. ¡Y el objetivo del Taller es aprender! “



Una vez publicado el relato los demás miembros de la comunidad lo pueden comentar. Los administradores animan a la crítica de esta manera: “Un “*buen trabajo, sigue así*” nunca está mal, pero no hay nada mejor que una buena crítica constructiva; aunque suponga un pinchazo al orgullo, es la forma ideal de aprender. Por supuesto, cualquier crítica destructiva está totalmente fuera de lugar, así que absténganse trolls.”

En la web se adjuntan unos consejos para la realización de esta actividad que son los siguientes:

- Intentar no repetir demasiadas veces las mismas palabras.
- Tener cuidado con los tiempos y narradores.
- Usar el corrector ortográfico o chequear la ortografía.
- Buscar que el registro sea lo más neutral posible.
- No forzarse a escribir si no se está inspirado.
- Cuidar que el texto tenga coherencia.
- No tratar de escribir una novela la primera vez (ésta no se aplica al caso, pero, novatos, no está mal tenerla en cuenta de todos modos).

- ☒ Nada de emoticonos (😂), abreviaturas (LOL), onomatopeyas (BOOOOOM), abusos de signos de puntuación (!!!!!) etc. Si puedes describirlo, descríbelo.
- ☒ No uses lenguaje vulgar o tacos si no está justificado por el diálogo de un personaje. Si puedes, en SW es más habitual recurrir a idiomas como el huttés para expresar obscenidades. *Poodo! Hi chuba da naga, stooa sleemo? Chuba doompa, dopa-maskey kung!*
- ☒ Busca el formato más simple posible. *Cursiva*, MAYÚSCULAS, negrita, subrayado...
- ☒ Busca el equilibrio entre narración, descripción y diálogo.
- ☒ No hagas personajes perfectos que acumulen virtudes (*Mary Sue* en inglés), y posiblemente basados en ti mismo/a. Los mejores personajes están llenos de defectos.
- ☒ Respetar el Canon siempre es un plus, dentro de lo que conozcas.
- ☒ Por supuesto, uno nuevo no podrá cumplir *todos* estos consejos siempre desde el principio, pero se le anima a que lo intente. Y un experto podrá jugar saltándose los, pero al experimentar recuerda siempre el efecto que causará lo que hagas sobre el lector.

Cada seis meses, en febrero y en agosto, se realiza un ejercicio a la competición y los relatos ganadores se publican en la revista del foro, Comlink.

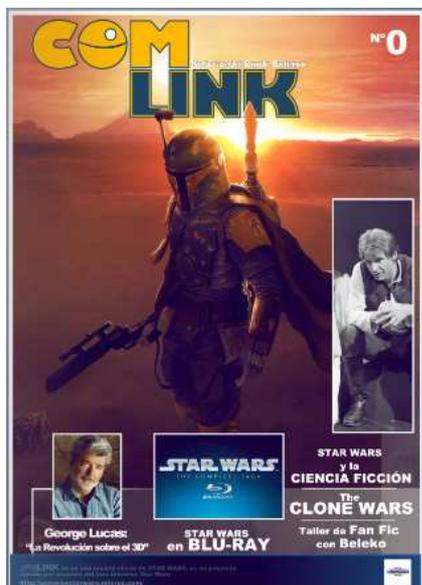
LA CANTINA

La Cantina - Podcast de Universo Star Wars se desarrolla sobre podcast, archivos de sonido distribuidos de forma digital por medio de diversos medios, donde se discute uno o varios temas. En la Cantina del Universo Star Wars se habla la saga en un programa mensual. Tiene unos locutores habituales en el programa y se ofrece una oportunidad para la participación de cualquiera de los



miembros de la comunidad. Trilogy, Jeffhenom, y yo seremos los "locutores" habituales en el programa. Para participar, se debe enviar un correo electrónico y los administradores se ponen en contacto con toda la información necesaria, desde horarios hasta la información específica del episodio. Todos los programas contienen tres secciones, una de ellas es de noticias con una recopilación de las noticias más relevantes y recientes del Universo Star Wars, otra sección de debate

sobre un tema general sobre Star Wars , contrastando las opiniones con los temas del foro y por último la llamada Comunidad y Off Topic centrada en charlas sobre diversos temas, lectura de e-mails , etc...



COMLINK, LA REVISTA DEL FORO

Comlink²² es una revista creada en julio de 2011 por un grupo de usuarios del foro donde se pueden encontrar noticias sobre SW, información general sobre la saga y secciones relacionadas con las actividades que se desarrollan en el foro. En la revista pueden participar cualquier miembro de la comunidad con comentarios, críticas y sugerencias además de artículos y diseños para la revista. Se edita en múltiples formatos para facilitar la descarga a cualquier miembro de la comunidad.

²² Disponible en el siguiente enlace: http://issuu.com/gasconjedi95/docs/comlink_n_0

UNED

ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ANÁLISIS DE LOS ESCENARIOS VIRTUALES DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.

ANÁLISIS GENERAL



Nombre de la comunidad	EL ANILLO ÚNICO. COM (EAU)
URL	http://www.elanillounico.com/
Narración mediática a la que pertenece	THE LORD OF THE RINGS
Año de fundación	2000
Breve descripción histórica	El Anillo Único.com se abrió como web el 7 de Septiembre de 2000. Inicialmente se llamaba El Anillo Único y tenía como dominio <i>www.elanillounico.s5.com</i> , y antes de acabar el año 2000 tendría el dominio <i>www.anillounico.net</i> . A finales de 2002, poco antes del estreno en cines de Las Dos Torres, EAU adquirió el dominio final de <i>www.elanillounico.com</i> . En poco tiempo, El Anillo Único se convirtió en el mayor portal dedicado a J.R.R. Tolkien, a su literatura y a sus adaptaciones cinematográficas. Hoy, El Anillo Único sigue siendo el portal de referencia en todo lo relacionado con el fantástico universo creado por J.R.R. Tolkien.
Número de usuarios actualmente	3.538 usuarios
Herramientas comunicativas asincrónicas	Foros

	e-mail
Herramientas comunicativas sincrónicas	Chat Tagboard Juegos en línea
Categorías de los subforos	<p>DEBATES</p> <p>Dividido en ¡Desafío al Conocimiento! Donde los miembros registrados se desafían mutuamente para ver quién sabe más, Debates y Propuestas donde se debate acerca de los temas propuestos por los administradores, no se pueden abrir temas por los usuarios.</p> <p>LA OBRA DE JRR TOLKIEN</p> <p>Dividido en El Señor de los Anillos donde se comparten comentarios y dudas sobre la obra de Tolkien es el foro más visitado con 8297 visitas, El Hobbit, El Silmarillion, Otros Libros de Tolkien y Artículos de Fans.</p> <p>LA OBRA DE TOLKIEN EN EL CINE</p> <p>Dividido en La Comunidad del Anillo, Las Dos Torres, El Retorno del Rey, Varios, Rumores y Comentarios de la Obra de Tolkien en el Cine y El Hobbit: Partida y Regreso donde se comparten comentarios y opiniones sobre las películas basadas en la obras de Tolkien.</p> <p>JUEGOS SOBRE LA TIERRA MEDIA</p> <p>Dividido en Juego de Rol y Juegos Digitales donde se comparten comentarios, dudas y trucos sobre los juegos</p>

	<p>relacionados con la obra de Tolkien o la trilogía de Peter Jackson.</p> <p>MISCELANEA</p> <p>Dividido en ¡Preguntas y Comentarios de lo que sea! es uno de los foros más visitados con 5.817 visitas, Eventos Tolkiendili Mundiales y Conocernos Todos. Se trata de foros específicos para que los miembros se conozcan entre si con completa libertad para hablar de cualquier tema.</p> <p>ELANILLOUNICO.COM</p> <p>Dividido en Habla con el Equipo del Portal y Concursos y Juegos de EAU. Se trata de foros específicos para tratar temas propios relacionados con la comunidad en línea.</p>
Número de subforos	20 subforos
Número de temas actualmente	1.765 temas actualmente
Número de mensajes actualmente	45.263 mensajes actualmente 308.891 mensajes desde su inicio
Proyectos Colaborativos	<p>Taller de Relatos</p> <p>Premio Bilbo de Poesía</p> <p>Premio Bárbol de Fotografía</p> <p>Premio Bomdadil para Frikis</p> <p>RingQuest</p> <p>II CERTAMEN de RELATOS Hispanos de la Tierra Media</p> <p>La Guerra de los Clanes</p> <p>Duelos de Conocimiento</p>

Publicaciones on line	No
Accesos según rol	Prácticamente están abiertos todos los servicios a todos los miembros registrados y la mayoría de ellos hasta a cualquier usuario no registrado.
Entorno Privado	Permite el envío de mensajes privados entre miembros de la comunidad registrados.

ASPECTOS FUNCIONALES	
Grado de cumplimiento de objetivos	4 - Cumple perfectamente con los objetivos para lo que ha sido creado.
Grado de sencillez	4- Interface intuitiva y sencilla que hace fácil su uso
¿Es agradable?	Si
Grado de versatilidad	Permite configurar un menú personal que aparecerá en la página de inicio y cambiar el fondo de la web entre dos opciones estático o móvil.

Roles que admite	<p>Admite el rol de anónimo que se corresponde con el usuario o usuaria no registrado.</p> <p>Jefes de Orden (moderadores de foro y administradores de la web) y usuarios que tienen los siguientes grados correspondientes al número de participaciones:</p> <table data-bbox="766 604 1244 1590"> <tr><td>Aprendiz</td><td>0 - 25</td></tr> <tr><td>Escriba</td><td>26 - 75</td></tr> <tr><td>Aventurero</td><td>76 - 150</td></tr> <tr><td>Saqueador</td><td>151 - 250</td></tr> <tr><td>Buscador de Tesoros</td><td>251 - 350</td></tr> <tr><td>Frontero</td><td>351 - 500</td></tr> <tr><td>Soldado</td><td>501 - 650</td></tr> <tr><td>Arquero</td><td>651 - 850</td></tr> <tr><td>Erudito</td><td>851 - 1050</td></tr> <tr><td>Montaraz</td><td>1051 - 1300</td></tr> <tr><td>Maese</td><td>1301 - 1550</td></tr> <tr><td>Capitán</td><td>1551 - 1800</td></tr> <tr><td>Sabio</td><td>1801 - 2150</td></tr> <tr><td>Héroe</td><td>2151 - 2500</td></tr> <tr><td>Senescal</td><td>2501 - 2750</td></tr> <tr><td>Soberano</td><td>+ 2751</td></tr> </table>	Aprendiz	0 - 25	Escriba	26 - 75	Aventurero	76 - 150	Saqueador	151 - 250	Buscador de Tesoros	251 - 350	Frontero	351 - 500	Soldado	501 - 650	Arquero	651 - 850	Erudito	851 - 1050	Montaraz	1051 - 1300	Maese	1301 - 1550	Capitán	1551 - 1800	Sabio	1801 - 2150	Héroe	2151 - 2500	Senescal	2501 - 2750	Soberano	+ 2751
	Aprendiz	0 - 25																															
	Escriba	26 - 75																															
	Aventurero	76 - 150																															
Saqueador	151 - 250																																
Buscador de Tesoros	251 - 350																																
Frontero	351 - 500																																
Soldado	501 - 650																																
Arquero	651 - 850																																
Erudito	851 - 1050																																
Montaraz	1051 - 1300																																
Maese	1301 - 1550																																
Capitán	1551 - 1800																																
Sabio	1801 - 2150																																
Héroe	2151 - 2500																																
Senescal	2501 - 2750																																
Soberano	+ 2751																																
Recursos	Contenidos textuales Si, sobre todo además de opiniones en los foros, se comparten poemas, relatos y artículos generados por los miembros de la comunidad.																																
	Galería de imágenes Si																																
	Animaciones video No																																

Audio	No
Presentaciones	No
Videostreaming	No, pero dispone de un canal propio en YouTube con acceso desde la web.
Autoenlaces	Si
Páginas Wiki	No
Repositorio	Si dispone de un repositorio para descargas y una biblioteca con libros y reseñas bibliográficas de todo lo relacionado con la obra y la vida de Tolkien.
Actividad de trabajo en grupo	Si
Seguimiento de la actividad del usuario	Son visibles por cualquiera los 10 últimos mensajes escritos en el foro, el número de temas creados, el número de respuestas y el número de post puntuables para status del personaje.

ESTRUCTURA TÉCNICA	
Hosting	Se encuentra alojado en Spikap y utiliza un sistema de portal basado en PHP_Nuke que es GNU libre.
Tipo de diseño	Diseño página web estática con menú de enlaces en columna izquierda.
Grado de calidad técnica	3- Estable y seguro.
Grado de calidad estética	2- Agradable pero se abusa del texto y el formato de texto es muy pequeño.
Grado de aprovechamiento del	3-Con los recursos que utiliza aprovecha al máximo el

ciberespacio	ciberespacio pero no usan otros que podrían enriquecerlo aún más.
Grado de navegación	3- Se puede acceder en todo momento a cualquier espacio de la comunidad.
Grado de interactividad	4- Alto grado de interactividad tanto en aspectos técnicos como de actividades en desarrollo.
Velocidad de carga	3 –Adecuada
Escalabilidad de usuarios	4- Permite una alta y eficaz administración de los recursos y servicios por parte de los administradores.

SERVICIOS	
Notificación de novedades	Si, posibilidad de recibir un boletín por e-mail.
Asesoramiento técnico personal	Dispone de un enlace de contacto con los dministradores para asesoramiento personal.
Facilidad para reportar errores	No
Buzón de sugerencias	Dispone de un enlace de contacto con los administradores para hacer sugerencias y enviar comentarios. Además de un subforo específico para sugerencias.
Buscador	Si, permite la búsqueda por noticias, usuario o secciones y permite filtro por tema, por autor, por género y por tiempo transcurrido desde su edición.

USABILIDAD	
Conocimientos previos específicos	4- No se necesitan conocimientos previos
Flexibilidad y personalización del usuario	Permite cambiar la información del perfil, se puede añadir al perfil del usuario un personaje ambientado en la Tierra Media.
Grado de ayuda	2- Se realiza principalmente a través de tutoriales.
Grado de dificultad de uso	4- Muy bajo grado de dificultad de uso.
Grado de claridad y brevedad	4- Muy claro y breve.
Posibilidad de descarga de archivos	Solo a través de enlaces externos
Posibilidad de conexión con sistemas externos	Dispone de la posibilidad de sindicación RSS en las noticias de la página de inicio.
¿Es fácil de entender y reconocer la estructura y la lógica y su aplicabilidad?	Fácil
¿Es fácil de aprender a usar?	Muy fácil
¿Es fácil de operar y controlar?	Fácil

ACCESIBILIDAD	
Grado de accesibilidad	2 - Cumple los estándares internacionales de accesibilidad.
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias físicas	1 - No se han observado medidas especiales de accesibilidad
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias	1 - No se han observado medidas especiales de accesibilidad

cognitivas	
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias sensorial	1 - No se han observado medidas especiales de accesibilidad
Reproducción en diversos navegadores	En todos

COMUNICACIÓN		
FORO	Posibilidad de adjuntar archivos en los foros	No
	Permite insertar imágenes	Si pero a través de URL
	Permite insertar video	No
	Posibilidad de calificar los mensajes en los foros	Solo algunos post son puntuables para el status del personaje
	Permite citar mensajes	Si
	Permite insertar código HTML	No
	Permite respuesta rápida	No
	Permite versiones imprimibles de temas	No
	Editor de texto para respuestas	Si pero muy pobre
	Permite insertar emoticones	Si
	Permite la subscripción a temas	No
	Resúmenes estadísticos de participación	No
	Foros anidados o planos	Foros plano

	Aviso vía email cuando hay respuesta en un tema	Si
	Posibilidad de administración de mensajes en el foro	Solo permite reeditar los mensajes y borrarlos.
CORREO ELECTRÓNICO	Permite adjuntar archivos	No
	Permite mail masivo	No
	Administrar correo	No permite administra los mensajes del correo y además el editor de texto es muy pobre
CHAT	Permite enviar mensajes privados	Si, es necesario descargarse anteriormente el mIRC 6.12
	Posibilidad de grabación de charlas	Si
Mensajería Interna		Si permite intercambiar mensajes entre usuarios conectados sin necesidad de utilizar el correo electrónico.
Web Blog o Bitácora		No
Encuestas		Si permite realizar encuestas simples y rápidas entre los miembros para sondeos y votación y además existe un histórico con todas las encuestas que se han realizado.
Noticias		Con novedades del portal, noticias destacadas, noticias enviadas por los miembros de la comunidad, Histórico de Noticias y un blog dedicado a noticias clasificadas por etiquetas sin opción a comentarios pero si a puntuación.
Red Social		Disponen de un grupo en Facebook y en Twitter

	@elanillounico con enlaces directos de la web.
FQA	Si
Grado de comunicación entre usuarios	3- Los usuarios se comunican principalmente a través de los foros.
Grado de comunicación usuario-moderador	3- Comunicación fluida y cercana.
Modelo comunicativo al que responde	Módulo comunicativo bidireccional

CULTURA DIGITAL	
Valores	Se valora sobretodo la amistad y la creatividad que potencia y genera la comunidad.
Discurso	Se desarrollan todo tipo de discursos: informativos, lúdicos, de argumentación, de confrontación y de ayuda.
Sobreentendidos y Asunciones	No son bien asumidos los mensajes que no se corresponden con la temática del foro, ni ninguno de índole religiosa, política o deportiva.
Normas y Reglas	Las normas y reglas son según los entrevistados las correctas y prueba de ello es que no se han producido problemas en mucho tiempo.
Papel de los Roles	El nivel de jerarquía no afecta a la comunicación.
Pautas de participación	Son los administradores con sus propuestas los que más animan a la participación.
Actuaciones de Socialización	La integración se potencia mejor a través de actividades colaborativas y creativas en las que participan en grupo. Por

	otro lado es difícil evitar la generación de grupos cerrados que consideran un grave problema.
Estereotipos	No suelen etiquetar a los nuevos usuarios por el nick que eligen.
Identidad	No se consideran diferentes ni menospreciados cuando les llaman frikis.
Valoración Cultural	Consideran la obra de Tolkien como obra maestra pero de esta época ya que no la consideran al mismo nivel de obras literarias épicas de la edad media y mucho menos de los clásicos griegos. No se han referido en ningún momento a la parte mediática como cultura.

Lo que más destaca en esta comunidad en línea son las actividades creativas que animan a la participación y facilitan la integración y las relaciones entre los miembros registrados. Es muy conveniente referirse a cada una de ellas para conocerlas mejor.

LA GUERRA DE LOS CLANES

La Guerra de los Clanes fue un juego que marcó historia en la comunidad en línea y que en la actualidad se encuentra cerrado. La historia de este juego es relatada de esta manera por uno de los miembros de la comunidad en línea llamado Nazg:

“A principios del año 2003 andaba el foro de EAU en plena ebullición tras el estreno de "Las Dos Torres". Corrían en el foro ciertos aires por parte de los usuarios de unirse en grupos dependiendo de las preferencias de cada uno respecto a los personajes y razas existentes en la Tierra Media. Fue así que ElanorII abrió un post en el foro llamado "Clan Hobbiton" para que se le unieran todos aquellos amantes de los Medianso o que de alguna u otra forma se sentían hobbits. Nada hacía suponer en ese momento que esa sencilla acción de abrir un post iba a suponer no solo la

creación de un nuevo juego, sino la de toda una nueva sección de la web que es como tener un portal dentro del portal de EAU.

Poco tiempo después ya se habían creado más de diez clanes diferentes, y los usuarios se iban uniendo a los distintos Clanes. Fue entonces cuando NecroElfo preguntó en el foro que si esto de los Clanes tenía algún sentido, qué si se iba a hacer algún tipo de juego con ellos. Nada más leer este post Indil entró rápidamente en el chat con la intención de llevar a cabo la idea, así que nos pusimos a pensar en qué tipo de juego hacer. Poco después en el foro ya se estaban proponiendo algunas sugerencias, pero nosotros queríamos hacer algo diferente. Entre las distintas ideas que manejábamos había una que entusiasmaba a Indil de forma especial: que el juego se basara en la creación de historias. Sin embargo pensábamos que esta idea no iba a gustar mucho, pues en nada se parecía a las propuestas que se estaban realizando en el foro. Por lo que decidimos usar una táctica diferente, intentar que fueran los propios usuarios quienes empezaran a desarrollar y escribir las historias de forma espontánea.

Con esa intención empezamos a organizar el juego. Cada usuario debía inventar un nombre para su personaje, y en los foros habilitados para el juego deberían adoptar el rol del personaje que habían creado. También se pidió que cada Clan desarrollara una breve historia que explicará como se formó y cual fue su origen, y una genealogía del Clan. Así mismo se les pidió que describieran el lugar donde se encontraba su Clan, pero que no fuera un lugar ya existente en la Tierra Media. Hasta entonces nada se había dicho de que la partida se iba a ambientar en un lugar del que nada o casi nada conocíamos: el este de la Tierra Media, lo que llamamos "La Tierra olvidada". Sorprendentemente, poco después, los usuarios ya estaban creando historias en el foro, adoptando el papel de su personaje. Algunos clanes se retaban y entraban en conflicto, mientras que otros hacían juramentos de ayuda mutua.

Las reglas del juego han ido cambiando mucho, y son bastantes los usuarios que han ayudado en el desarrollo de las mismas (como Gorthaur, Naugrim, Elessurendil...). Y damos las gracias a todas aquellas personas que de una forma u otra han contribuido al desarrollo de este juego.”

[Historias Públicas](#)
Todo el mundo puede escribir en estas historias

Historias en proceso de desarrollo (últimas tres historias)

Información sobre el origen de la historia	Número de fragmentos	Último fragmento escrito por...
Acontecimiento que marcará la historia: Camino Hacia la Luz, Libro III: La Torre Olvidada	30	Aragorn_II el 2011-08-11 19:48:25
Personaje/s: Tres hermanos Hobbits: Rubén, Guillermo y Eduardo Gamiyl Lugar y época: Principios de la Cuarta Edad Acontecimiento que marcará la historia: Los tres hermanos con ganas de vivir aventuras como su abuelo Samsagaz Gamiyl se meten en una aventura mucho más peligrosa de la que esparaban que marcará la historia de la Tierra Media.	5	rubibolson el 2011-04-15 15:05:22
Personaje/s: Las hermanas valier menores Cirrellé y Cindellé, La elfo slinalla Aranel y su hermano Ridan. Lugar y época: Ered Luin, trescientos años después de la caída de Sauron.	16	menerven_vala el 2009-10-25 22:56:55
Acontecimiento que marcará la historia: Nueva guerra contra el enemigo oscuro		

[Ver más Historias...](#)

Se trata por tanto de un juego creado por varios miembros de la comunidad en línea que unieron sus propósitos e ideas en un espacio creativo y participativo. La Guerra de los Clanes era un juego que se basaba en el desarrollo de historias ambientadas en el mundo creado por J.R.R.Tolkien. El juego trataba de rellenar las lagunas de historias y leyendas de lugares de los que Tolkien no narró nada o casi nada. El juego consistía en poco a poco ir creando relatos que contarán que sucedió en esas tierras, que guerras se libraron, que personajes intervinieron en el devenir de ese lugar... Para ello cada usuario o usuaria debía completar la ficha de su personaje con la siguiente información: Nombre del personaje, raza a la que pertenece, armas o poderes que tiene, descripción e historia (antes de llegar al Clan) de su personaje. Lógicamente cada usuario solo podía jugar única y exclusivamente con un único personaje y será el personaje que narra en primera persona la historia que le acontece.

Este juego tuvo muy buena acogida y se desarrolló con éxito de participación pero en la actualidad se encuentra cerrado desde 2008.

De este juego se quedó la posibilidad de añadir a tu perfil de usuario una ficha que te permite crear un personaje. En la siguiente imagen se puede observar el personaje creado por la investigadora:

Editar Ficha del Personaje

Nombre:	PrincessAnonymous
Sobrenombre o apellido:	Adelheid Euraly
Raza:	Hombres * Requerido
Lugar de la Tierra Media:	País de Tuk * Requerido
Descripción del Personaje:	Extremadamente tímida siempre se oculta debajo de su enorme capa. Por el día ayuda en la panadería de su familia pero por la noche se escapa escondida bajo su capa para hacer justicia por su cuenta. Tiene una habilidad excepcional en
Historia:	Hija bastarda de un rey de tierras lejanas y madre fallecida en el parto es criada por una familia de panaderos élficos de la familia Eldelpán. Sus padres desconocen sus orígenes nobles.

TALLER DE HISTORIAS



El Taller de Historias es una sección en la que los miembros que lo deseen pueden desarrollar historias y cuentos ambientados en el mundo imaginario creado por J.R.R.Tolkien. Los administradores animan de esta manera a la participación: “Deja volar tu imaginación y participa en el desarrollo de estos relatos, que poco a poco, y con la única intención de divertirnos, irán contando y narrando nuevas aventuras en la Tierra Media...”

Las historias son colaborativas y cada miembro va añadiendo una parte a cada una de las historias. Lo único que se pide es que las historias que se vayan desarrollando sean coherentes y con sentido, que cada fragmento continúe por donde termina el fragmento anterior. Los administradores recomiendan que se dedique el tiempo necesario para describir los lugares por donde transcurre la acción, así como a los personajes que intervienen y que se incluyan diálogos para hacerlo más ameno, e incluso alguna canción o leyenda sobre días pasados. También recomiendan que no se excedan escribiendo. Han desarrollado un sistema para que no se solapen continuaciones. Cuando un

miembro esta escribiendo un nuevo fragmento de una historia, es decir cuando haya presionado el botón "Incluir nuevo fragmento", su nick será guardado en el registro para evitar que otros usuarios accedan en esos momentos y continúen escribiendo el relato. De tal forma que las historias de los dos fragmentos se solapen. Si después de haber presionado el botón "Incluir nuevo fragmento" por el motivo que sea se decide no publicar lo que se ha escrito entonces se puede hacer click en "Desactivar mi turno" para que su nick sea borrado del registro. Y así otros usuarios podrán acceder y continuar escribiendo dicho relato.

En el siguiente cuadro es una captura de pantalla de una parte de la sección Taller de Historias donde se pueden observar tres de las historias colaborativas abiertas con el número de fragmentos y la última actualización.

DUELOS DE CONOCIMIENTO

Al comienzo del juego empiezas siendo un *Hobbit*. Poco a poco, conforme vayas obteniendo la victoria en los distintos Duelos en los que te enfrentes, irás ganando "Poder". Al aumentar tu "Poder" podrás subir de nivel. Primero pasarás a ser un *Enano*, seguidamente te convertirás en un *Hombre*, a continuación conseguirás ser un *Elfo* y finalmente lograrás alcanzar la meta convirtiéndote en un *Maia*, un semidios de poder superior al de este mundo. En ese momento tu seudónimo quedará registrado en la lista de las 10 últimas personas que han conseguido llegar a *Maia* (por orden cronológico descendente). Los *Valar* son los moderadores de esta sección. Su función es tomar una decisión en aquellos combates que se encuentren en tabla y dar la victoria a uno u otro jugador (también pueden declarar ese Duelo como empatado). Los combates consisten en hacerse preguntas de forma alternativa, hasta que uno de los dos jugadores falle una pregunta o hasta que se alcance el número máximo de preguntas permitidas. Las preguntas tratarán sobre cualquier asunto o tema que se encuentre en los libros que entran en el Nivel de Dificultad en el que te hayas inscrito:

Nivel de dificultad	Libros que entran
Nivel Básico:	<ul style="list-style-type: none"> • El Hobbit • El Señor de los Anillos (No se incluyen los Apéndices)
Nivel Alto:	<ul style="list-style-type: none"> • El Hobbit • El Señor de los Anillos • Apéndices de El Señor de los Anillos • El Silmarillion

Reglas sobre las Preguntas

1ª regla: Las preguntas que se realicen deben encontrarse en los libros que entren en el nivel en el que estás jugando.

2ª regla: Las cuestiones deben tener una respuesta concreta y exacta, no vale hacer preguntas que puedan tener varias posibles respuestas.

3ª regla: No está permitido hacer preguntas dobles, al estilo de ¿Dónde y cuando tuvo lugar...?

4ª regla: Las preguntas en cuyas respuestas haya que enumerar algo serán dadas por correctas con que se enumeren al menos 3 nombres. Por ejemplo, a la pregunta ¿Quiénes se han puesto el Anillo Único durante la Guerra del Anillo? con responder "Gollum, Tom Bombadil y Sam" sería suficiente.

5ª regla: Este es un juego de conocimientos, por tanto está de más realizar preguntas que sean excesivamente difíciles o casi imposible de saberse. Por ejemplo preguntar "¿cuántas leguas hay desde Pelargir hasta los fondeaderos del Harlond?" que aunque aparezca en El Señor de los Anillos es imposible acordarse de ello. O también preguntar por nombres de personajes que aparezcan en las genealogías y que sin embargo no se las nombre en ningún texto o historia. El juego no consiste en ganar por ganar haciendo preguntas demasiado difíciles solo para asegurarte la victoria.

CERTÁMENES Y CONCURSOS

En la comunidad en línea El Anillo Único se han realizado diferentes concurso a lo largo de su historia. Uno de ellos es el concurso de poesía “Premio Bilbo de Poesía” para poemas ambientados en la Tierra Media de Tolkien, un concurso de relatos “Premio Sauron de Relatos” para relatos también ambientado en la Tierra Media de Tolkien, un concurso de conocimientos llamado “Premio Bombadil para Frikis” de tres preguntas en las que es necesario que el concursante responda bien a todas ellas para ganar, el concurso “Gollum de Acertijos” basado en un WebQuest llamada RingQuest y que consiste en tres pruebas que se realizan durante un mes.

Las pruebas que se deben realizar se encuentran en la RingQuest y son las siguientes:

1ª Prueba: 20 Preguntas Tolkiendili de diferente nivel (medio y alto), en cada pregunta habrán cuatro respuestas a elegir, de las cuales sólo una será correcta. Se deberá responder con el máximo de aciertos posibles. Dado que no habrá tiempo, la respuesta erróneas restará 1 punto.

2ª Prueba: Prueba de búsqueda, se pondrá una pregunta muy sencilla sobre ElAnilloUnico.com y

tendréis que buscar la respuesta... pero no está en este portal sino ahí fuera... en internet :)

3ª Prueba: Razonamiento. Se expondrá un tema de debate y se deberá exponer un punto de vista, y razonar dicho punto de vista. Es evidente que buscamos que los participantes piensen un poco, no? xD

Merece especial atención algunos enlaces específicos del foro de EAU ya que dispone de enlaces específicos a Mapa del Foro, Normas del Foro, Estadísticas del Foro, Mensajes desde Tu Última Visita, Temas más Visitados y Registro.

Las estadísticas del foro son poco ortodoxas y muy divertidas ya que registran los mensajes atendiendo a propiedades muy dispares, originales e insólitas. Algunos de los criterios son además de clasificaciones de los diez primeros usuarios más participativos por el número de mensajes escritos también aparecen los que han escrito los mensajes más largos y se clasifican por la media de número de letras utilizado en cada post. El record está en 973 letras de media por mensaje. Otro criterio es el llamado “Síndrome de Gollum” que destaca a los usuarios que más utilizan en sus mensajes la palabra anillo, de los que dicen “ Están obsesionados con cierto objeto que se introduce en un dedo de la mano. No pueden dejar de pensar en él, no pueden parar de nombrarlo, están obcecados con él... ¡mi tessssoro!. Sin duda necesitan acudir a un especialista 🤖 “. También está el criterio de El Monologuista que son los que más se contestan a si mismos, de estos usuarios dicen lo siguiente: “No sabemos si es que nadie les hace caso o es que les gusta hablar consigo mismos. Por ahora estamos desconcertados aunque nos decantamos por la primera opción. Lo único que tenemos claro es que escriben un post y ellos mismos se responden. Extraña conducta sin duda... seguiremos investigando a estos sujetos. Creemos que no son peligrosos. Nota: ¡ey! ¡ey! ¡no os saltéis sus nombres! por una vez hacerles caso a los pobrecicos 🤖 “. Otro criterio singular es el dedicado a los “narcisistas” ya que recogen los usuarios que escriben más mensajes con la palabra “Yo” de los que dicen: “Yo pienso, yo creo, yo opino, yo, yo, yo... siempre pensando en sí mismos, hay que ver el amor que se profesan 🤖 Nota: aconsejamos a los sujetos nombrados a continuación evitense mirarse en el reflejo de un cristal o espejo, no sea que se golpeen la cabeza al contemplarse ensimismadamente 🤖” Y por último destacar otro criterio que se corresponde con los usuarios más expresivos, se trata de los miembros que más utilizan los emoticones o caritas y también clasificados por los que más utilizan la carita sonriente, la carita triste o la carita gruñona.

Las Normas del Foro son las siguientes:

El Foro de ElAnilloUnico.com está pensado para dar cabida a todos los mensajes y temas relacionados con Tolkien, ya sea directa o indirectamente.

Todos los mensajes publicados en este foro que no tengan relación mínima con el tema central (Tolkien - EAU), mensajes con publicidad, mensajes con objetivos de beneficio económico, mensajes repetidos, mensajes personales, mensajes de contenido ilegal o mensajes con palabras soeces pueden ser eliminados por el Equipo de ElAnilloUnico.com o Admin_EAU.

Este foro utiliza **EXCLUSIVAMENTE LENGUA ESPAÑOLA**. De esta manera todos los HISPANOS (hispanohablantes) nos podemos entender y comunicar. No se permitirá el uso de otros idiomas, dialectos o lenguas (salvo casos excepcionales decididos por Admin_EAU o los moderadores, y obviamente excluyendo las lenguas inventadas por Tolkien -en el caso de escribir un mensaje en esas lenguas, se debe proceder a incluir su traducción al español-).

Si un miembro quiere mostrar en el foro un texto en otro idioma, debe introducir la traducción de dicho texto al español en el mensaje para que todos los usuarios puedan entenderlo. (Las firmas de los usuarios pueden ser en la lengua que ellos prefieran).

Esta web está dedicada a la literatura de Tolkien por lo tanto se pide que se cuide al máximo la escritura, intentando no cometer faltas de ortografía y usando adecuadamente los puntos y comas.

Por favor ¡no escribas mensajes al estilo SMS! piensa que no todo el mundo está acostumbrado a esa forma de escritura y puede resultar bastante molesta. Los moderadores del foro borrarán aquellos mensajes que se encuentren escritos de esa forma.

Cuando abras un Nuevo Tema de debate en el foro y le pongas un título intenta que ese título refleje el contenido del texto sobre el que va a tratar el nuevo debate, es decir que con solo leer el título uno sepa de que trata el tema. No uses títulos al estilo de "Una pregunta", "Una duda", "Necesito ayuda", "Que alguien me responda", etc.

Quedan terminantemente prohibido los mensajes sobre política o religión que no estén relacionados con la obra de Tolkien.

El Foro está moderado por diversos miembros del Equipo de ElAnilloUnico.com y en especial por Admin_EAU. Las decisiones de Admin_EAU son irrevocables, salvo casos excepcionales (decisiones conjuntas de todo el Equipo de ElAnilloUnico.com por unanimidad), cualquier falta de respeto hacia cualquier moderador podrá ser utilizado como motivo de expulsión.

ElAnilloUnico.com se reserva el derecho de administración a este foro y a modificar estas normas.

Nota: Estas normas del foro se han ido escribiendo poco a poco con el paso del tiempo con la intención de hacer más cómodo y agradable el foro para la gran mayoría de usuarios, y conseguir así que se mantenga la armonía y buen "rollo" que siempre ha habido entre los usuarios de EAU (y del cual nos sentimos muy orgullosos ;-)

6.6. Análisis e interpretación de los resultados

Se desea hacer un análisis cualitativo de la entrevista por ello se va a centrar principalmente en el sujeto y no en las variables, como sucede en la investigación cuantitativa. Por tanto se va a desarrollar mediante un criterio holístico. “El individuo es observado y estudiado en su totalidad, con la convicción de que cada ser humano (igual que cada hecho social) es algo más que la suma de sus partes (en este caso, las variables).” (Corbetta, 2007: 367) En otras palabras se trata de entender a las personas no entender unas variables.

No hubo una selección a priori de la muestra entre los miembros de las comunidades en línea analizadas. Se trata, como ya se ha descrito en varias ocasiones, de una primera aproximación por tanto se contactó con un miembro relevante dentro de cada una de las comunidades que avaló la investigación y fueron participantes voluntarios los que contestaron las entrevistas estructuradas.

Las entrevistas se enviaron por email a los miembros relevantes de cada una de las comunidades y estos se encargaron de mandárselo a los voluntarios. El perfil de los voluntarios que contestaron a esta entrevista estructurada es el siguiente:

- Todos son varones
- Entre 16 y 23 años
- Registrados desde hace más de tres años en sus respectivas comunidades
- Todos se conecta diariamente con la excepción de uno de ellos que lo hace tres veces por semana.
- Su tiempo de conexión es entre dos y cuatro horas.
- En la muestra hay usuarios y administradores.

Con el objetivo de sistematizar el estudio de la información se han seguido algunos de los pasos recomendados por García Llamas , González Galán y Ballesteros Velásquez (2001), aunque con un enfoque más cualitativo. Los pasos son los siguientes:

- Lectura objetiva y sistemática de las entrevistas
- Subrayado de los aspectos principales
- Identificación de aspectos comunes
- Identificación de aspectos diferenciadores
- Extracción de conclusiones

La actividad que realizan los miembros de las comunidades en estudio centra su actividad principalmente en los foros. Uno de los entrevistados dice “posteo en todos los temas que me

interesan dando mi opinión y hablando con mis compañeros foreros”. Dentro de este tipo de actividad cabe reseñar la predisposición de la mayoría tanto administradores como usuarios hacia la ayuda a los demás integrantes de la comunidad. Es muy común encontrarse en las entrevistas con expresiones como “mi actividad se centra en participar en discusiones, debates, charlas y eventos del foro, además de ayudar a quien lo necesite”, “mi actividad se centra en comentar y tratar de ayudar a los nuevos.” Esta inclinación hacía la ayuda a los demás se ha visto de nuevo reflejada en otra pregunta de la entrevista, la que se refiere a las motivaciones que impulsan a los miembros a participar en esta comunidad, a lo que responden “ganas de ayudar, participar y compartir con los demás foreros” y “me gusta sorprender a la gente y aportar sensaciones positivas”.

Un rasgo que destaca en toda la entrevista y que se repite con frecuencia en muchas de las respuestas es el vínculo de amistad que se genera entre los integrantes de las comunidades en línea. Son muchas las respuestas que incluyen este particular: “Lo que más valoro es que es muy acogedora y todos nos llevamos muy bien, como si nos conociéramos de toda la vida”, “lo que más me motiva a participar es que me puedo reunir con gente maravillosa”, “lo que más valoro es la facilidad con la que se crean lazos”, “lo que más valoro es la oportunidad de conocer a otras personas con los mismos intereses y aficiones”, “lo que más valoro es el poder conocer a personas que no están cerca de uno y se pueda establecer una amistad”, “lo que más me motiva a la participación es compartir ideas....hay gente bastante estimulante”, “ lo que más valoro es la interacción con gente de todo el mundo compartiendo una misma afición”, “lo que más valoro es la amistad y la camaradería casi instantánea que se siente al llegar al foro”, “son gente muy acogedora y todos nos llevamos muy bien, como si nos conociéramos de toda la vida”.

Lo que más decepciona a los miembros de las comunidades en línea en estudio son los malentendidos, enfrentamientos y los círculos cerrados entre integrantes de la comunidad. Uno de los entrevistados dijo “lo que más me ha decepcionado han sido los conflictos que han surgido entre usuarios en el pasado, los enfados y cabreos de algunos usuarios contra la administración de la web y también, muy especialmente, algunos usuarios que engañaron a todos los demás y causaron un gran dolor”, otra respuesta fue “que hay círculos cerrados de amigos que tienen sus propios códigos” y otra “se dan malentendidos ya que por escrito es difícil leer el tono de las respuestas”.

Los miembros de las comunidades en línea analizadas se sienten completamente integrados y no encontraron apenas problemas para integrarse. Los comentarios en las entrevistas eran los siguientes: “Mi integración fue complicada, debido a que fue mi primer foro, pero luego de poco tiempo pude integrarme tranquilamente”, “Tardé algún tiempo en empezar a participar activamente pero me aceptaron rápidamente”, “para integrarme más rápidamente tuve que decir que el administrador era

un genio...me aceptaron rápidamente”. A la pregunta de ¿te sientes actualmente integrado? las respuestas fueron “bastante”, “completamente” y “si, me siento muy a gusto”.

Los miembros de las comunidades en línea analizadas consideran que las normas y reglas son las correctas y no añadirían ninguna más. Dicen en sus entrevistas: “Si estoy de acuerdo con las normas ya que están para hacer de la comunidad un lugar mejor para todos...aunque disienta de alguna de ellas, creo que es para el bien común”, “no ha habido ningún incidente que nos obligue a pensar en añadir alguna regla más. Si se produjera algún incidente así, y fuera necesario añadir nuevas reglas, se añadirían”, “si, las reglas son justas y necesarias.”

Los miembros no consideran que la jerarquía que se genera en la comunidad afecte al nivel comunicativo. Dicen sobre esto: “no hay tal problema”, “es más, creo que los de menos jerarquía se comunican más que los demás”, “afortunadamente en nuestro foro los usuarios del grupo “administrativo” son usuarios bastante “normales” dentro de la comunidad”, “las opiniones de todos valen lo mismo”.

Aún así, hay miembros que consideran que se generan grupos cerrados. Dice uno de los usuarios entrevistados “Si se generan. Es un hecho”. Pero también hay otros miembros que consideran que existen grupos pero no cerrados dentro de la comunidad. Dicen sobre este tema lo siguiente: “en general uno desarrolla ciertos códigos, o entabla otro tipo de relaciones con los usuarios con los que más habla, códigos que obviamente los demás no comparten, pero esto no implica una exclusión de los demás usuarios”, “hubo cierto problema recientemente pero se solucionó”, “se suelen generar grupos entre los usuarios, pero no son cerrados”.

La mayoría de los miembros de las comunidades en línea analizadas etiquetan a los demás usuarios por el nick que eligen antes de conocerlos. Contestan de la siguiente manera: “si, es posible (que los etiquete) pero todo cambia conociéndolos”, “uno suele hacerlo, algunas veces tienen un avatar de un personaje masculino y resulta ser una mujer o viceversa”, “muchas veces usuarios se ponen cosas relacionadas con sus gustos y uno puede formarse una idea preliminar de su personalidad”, “a varios, es inevitable.”

Lo que nunca tolerarían los integrantes de las comunidades en línea analizadas está relacionado con la etiqueta en la comunicación principalmente y la manipulación de la información. Los miembros de las comunidades dicen que no tolerarían “insultos directos hacia mí o hacia algún forero. Pornografía o temas inadecuados para el foro. Que se extorsione a los usuarios o se use indebidamente la información que los mismos publican en el foro”, “la censura”, “la falta de respeto y/o

discriminación”, “insultos discriminatorios por cualquier tipo de razón; raza, procedencia, color, etc.”

Los datos se van a analizar según las siguientes categorías:

- Comunicación,
- Información y Noticias,
- Proyectos de colaboración,
- Integración, apoyo y motivación de sus miembros y
- Aspectos técnicos y funcionales.

Analizando los datos obtenidos desde la comunicación existen diferencias entre ambas comunidades. Hay que reseñar antes de nada que la comunidad Universo Star Wars (USW) es más joven que la comunidad El Anillo Único (EAU). Mientras que la primera se creó en 2005, hay que remontarse a 2000 en el caso de la segunda comunidad. Esto en principio no es relevante pero la comunidad más joven tiene mucha más actividad que la más antigua y sus proyectos están más actualizados. Por tanto, habría que investigar si esta diferencia es realmente relevante o no en el grado de participación y de actualización de los proyectos de cada una. Se le preguntó al webmaster de la comunidad más antigua (EAU) el porque de esta disminución en la participación y argumentó que hacia mucho tiempo que no se comercializaba nada relacionado con The Lord of The Rings y que por eso la participación había descendido ya que no existía motivación. Además añadió que ahora con se estaba empezando a reactivar la participación debido al próximo estreno de la película “El Hobbit” pero que considera que los foros están muertos porque la comunicación por foros ha sido reemplazada por la comunicación a través de las redes sociales. El *webmaster* de EAU dijo: “Ahora las noticias de El Hobbit es lo que más atención genera, y los foros... bueno, creo que los foros, en general, están muertos o agonizando, que las redes sociales han acabado con ellos. La mayoría de los internautas ya no están acostumbrados a escribir en un foro, aportando unos argumentos con mayor o menor peso, mejor o peor argumentados... Gracias a Facebook, a la proliferación de los blogs y a todas las webs que han adoptado el sistema de comentarios a las noticias, todos se han acostumbrado a escribir comentarios cortos y breves a un mensaje, a una foto, a un vídeo o a lo que sea... Y eso ha acabado, o está acabando, con los foros.”

A la vista de los resultados obtenidos a través de la observación participante se constata que ambos escenarios virtuales corresponde a comunidades *online*. Las comunidades en línea se caracterizan por la interacción entre sus miembros la cual se realiza a través de medios tecnológicos,

convirtiéndose así en entornos que agrupan personas relacionadas con una temática específica y se diferencia de entornos en línea porque potencia el desarrollo y el crecimiento personal y asociativo de sus miembros. Esta comunicación se debe llevar a cabo, nunca entre una persona y una máquina, sino entre las personas que interactúan siendo la tecnología un mero instrumento. El uso de la herramienta no garantiza la existencia de una comunicación real y de calidad entre los individuos y de una participación activa, sino que interacción y participación activa dependerán de la actitud de las personas implicadas.

En base a los datos recogidos en la herramienta de análisis los miembros se asocian en torno a temáticas específicas, por un lado en torno a todo el universo Star Wars y en el otro caso en torno a *The Lord of the Rings* a través de herramientas y medios tecnológicos, ya que en ambos casos hay herramientas comunicativas como son foros y correos electrónicos y las entrevistas han confirmado que los entrevistados consideran su participación en estos escenarios virtuales altamente enriquecedores, creativos y motivadores.

En relación al número y la clasificación de los subforos es muy similar en ambos casos. Se clasifican según el medio en el que se desarrolla la narración transmediática, por tanto hay foros para su versión en cine, otros para su versión en televisión, su versión literaria y sus estudios, ensayos y artículos en torno a ella y otros subforos para videojuegos, subforos para descarga y compartir archivos y en ambos también cierran con un foro sin una calificación específica que vienen a llamar en un caso miscelánea y en otro *off topic*. Ambas comunidades ofrecen la posibilidad de mantener conversaciones privadas entre sus miembros a través de un correo interno. Las posibilidades comunicativas no están explotadas en su totalidad y podrían optimizarse en ambos casos con el uso de redes sociales internas que ofrecen oportunidades de comunicación más fluida, más dinámica, más visual y con más variedad de medios. Complementarían la comunicación que se ofrece a través de foros y correo interno. Y se apunta que solo complementarían y no sustituirían ya que la profundidad en la argumentación que ofrecen los foros hasta el momento no aparece en los mensajes y diálogos a través de redes sociales. Ambas comunidades tienen su propio perfil en la Red. Se abre una nueva posibilidad de estudio en la investigación de las posibilidades reales de Facebook como complemento a la comunicación en una comunidad online, ya que se dice con mucha ligereza que es absolutamente necesaria la presencia en alguna de estas redes sociales tan masificadas pero no hay estudios que avalen hasta el momento dicho comentario.

Estas son dos capturas de pantalla de la presencia de ambas comunidades en la red social Facebook. En el caso de El Anillo Único tiene 1.580 fans y en el caso de Universo Star Wars tiene tan solo 495 fans.

facebook

El Anillo Único

Sitio web



Muro El Anillo Único · Todos (Más recientes)

Compartir: [Publicación](#) [Foto](#) [Video](#)

Escribe algo...

 **Lino Abraham Avila**
Saludos desde Honduras.. soy gran fanatico de tolkien y me encanta su pagina..me tiene bien informado.. todos los dias veo noticias fotos videoblogs, veo escenas de las peliculas y estoy leyendo los libros de LOTR por segunda vez aqui son pocas personas que les gusta leer mucho menos las que les gusta tolkien..pero igual encuentro unos cuantos puntos en la pizarra.. saludos y "que nunca se les caiga el pelo de los pies"
Me gusta · Comentar · Ayer a las 6:40

 **El Anillo Único** Muchas gracias por seguirnos! ;)
Hace 19 horas · Me gusta · 1 persona

Escribe un comentario...

 **El Anillo Único**
El equipo de producción de El Hobbit se trasladará en Noviembre y Diciembre a la ciudad de Nelson para rodar en el área de la Bahía Golden. ¿Podría ser ésta la localización de Esgaroth y el Lago Largo?

 ¿La Bahía Golden podría ser el Lago Largo de El Hobbit?

Muro

- Información
- ¡Todo sobre El Hobbit!
- Fotos
- Síguenos en Twitter!
- Videos
- Citas de ESDLA
- Wall Paper
- VER MÁS

Información

Sigue la actualidad de las películas de El Hobbit en El Anillo Único

A **1.580** personas les gusta esto.

Me gusta Ver todos

 **Peter Jackson**

Cineando

facebook Inicio Perfil

Universo Star Wars - FORO

Muro **Información** Foros Fotos Video Eventos

Compartir: [Publicación](#) [Foto](#) [Enlace](#) [Video](#)

Escribe algo...

 **Juan Carlos Fernández Fernández**
elcuentahistorias: PERDIDO EN ÚLTIMA FRONTERA.
juank-elcuentahistorias.blogspot.com
05 de septiembre a las 19:50 · Me gusta · Comentar · Compartir

 **Bea Ric**
The trap of the dark side - Dani Mendez 2000
vimeo.com
Short film tribute to Star Wars. By Dani Mendez. 2000 Corto homenaje a Star Wars. De Dani Mendez. 2000 Web del autor:
http://www.myspace.com/moriaiwase
07 de agosto a las 14:15 · Me gusta · Comentar · Compartir

 **Malena Baños Pozzati** Les recordamos que nos estamos mudando, por favor sùmense al siguiente link, ya que este grupo, en breve, será borrado para evitar confusiones. Gracias!
 **Universo Star Wars**
USW es un foro que desde hace cinco años brinda un espacio para debatir, comentar y compartir información sobre la saga más importante de la historia del cine de ciencia ficción.

Información

Categoría: Arte y entretenimiento - Películas

Descripción: USW es un foro que desde hace cinco años brinda un espacio para debatir, comentar y compartir información sobre la saga más importante de la historia del cine de ciencia ficción.
http://universostarwars.mforos.com/
Privacidad: Abierto: todo el contenido es público.

Administradores

- Carlos Molina
- Malena Baños Pozzati (Creador)

Coordinadores

Y también en Twitter:



USW prácticamente cuadruplica en número de usuarios a EAU y eso que EAU tiene más antigüedad y dispone de un mayor número y variedad de herramientas comunicativas. Las herramientas de USW se reducen prácticamente al uso de foros pero las características de estos foros a nivel técnico es muy superior a los foros que utiliza EAU, sobre todo a nivel de edición de texto y en el uso de emoticones. Los temas de los foros de USW están más orientados hacia la obra audiovisual mientras que los foros de EAU están más orientados hacia la obra literaria escrita. Esto es debido a las

características propias de la narración mediática sobre la que gira la comunicación, en el caso de USW es en torno al Universo Star Wars que nace de la saga que tiene su origen en el cine mientras que EAU es en torno al mundo *The Lord of the Rings* cuyo origen se encuentra en la obra literaria de Tolkien.

El uso de los foros es más participativo en el caso de USW que en EAU y además en el caso de USW se actualizan constantemente con nuevas participaciones, son foros muy activos mientras que los foros de EAU en general no tienen tanta actividad. Si bien hay subforos dentro de EAU cuyo último mensaje es del día en curso hay muchos que no se han actualizado en varios meses, destaca uno de los subforos, el llamado “Eventos Tolkiendili Mundiales”, cuyo último mensaje es de junio de 2009.

En las entrevistas ha quedado patente que muchos de los miembros también valoran además de las posibilidades comunicativas y creativas que les ofrece la comunidad, la posibilidad de estar al día en información relacionada con la narración transmediática correspondiente. En ambos casos es sobresaliente el grado de información y actualización de los contenidos informativos en todo momento y la variedad de temas que se abordan por parte de ambas comunidades y siempre relacionados con su narración transmediática correspondiente. Pero es muy diferente el medio y las formas utilizadas en ambos casos. Por un lado en el EAU la información es de carácter marcadamente vertical. Ya en la página de inicio comienza a haber enlaces a noticias de interés seleccionadas por los *webmaster*. Aunque se da la posibilidad de que los usuarios envíen también noticias. En USW existe un enlace a Noticias pero la última actualización corresponde a una noticia con fecha diciembre de 2009. Las razones de esta falta de uso pueden ser diversas pero todo apunta a que aparecieron nuevas formas de información más cercanas y participativas y relacionadas con varios de los proyectos comunicativos que se pusieron en marcha como la Cantina, un *postcasting* de actualización informativa y una revista llamada ComLink. En ambos casos los foros son muy utilizados para ponerse al día en todo cuanto acontece alrededor de la narración transmediática correspondiente y además al estar divididos por temas se hace mucho fácil el acceso a esta información.

EAU también ha optado por utilizar las redes sociales para informar a los miembros de la comunidad, sobre todo Facebook. Pero esta información se actualiza semanalmente y se corresponde tan solo con una breve reseña en un mensaje. Mientras el uso que le da USW a su perfil de Facebook es sencillamente como otra alternativa de encuentro para miembros de la comunidad.

En este punto es reseñable la capacidad innovadora y creativa a la hora de informar y capturar la participación de los miembros, ya que van a realizar próximamente un encuentro al que han llamado

USW PRESS CONFERENCE 2011 realizado por los moderadores con novedades y sorpresas. La retransmisión será en directo desde una página web específica y han invitado a todos los miembros de la comunidad.

Ambas comunidades en línea desarrollan proyectos de colaboración. Los proyectos relacionados con EAU son los siguientes: Taller de Relatos, Premio Bilbo de Poesía, Premio Bárbol de Fotografía, Premio Bomdadil para Frikis, RingQuest, II CERTAMEN de RELATOS Hispanos de la Tierra Media, La Guerra de los Clanes y Duelos de Conocimiento, mientras que los proyectos relacionados con USW son los siguientes: La Cantina, Comlink, Taller FAN-FIC y Fan Art. Si bien, la comunidad USW tiene menos proyectos colaborativos que la comunidad EAU, estos están más vigencia y actualización. Los proyectos de colaboración en ambas comunidades comparten características similares. El acceso tanto para la participación como para recibir, solicitar y enviar información se extiende a todos los miembros de la comunidad. Además este acceso no se corresponde únicamente con la disponibilidad tecnológica sino que por el hecho de participar se asume pautas de colaboración entre los diferentes miembros. No van a ser lectores sino actores, no van a ser pasivos sino activos. En todos ellos en mayor o menor medida se asume una cultura de participación y colaboración. En todos los proyectos los objetivos y las reglas están claramente definidos y son conocidos con antelación por todos los miembros de la comunidad que desean participar. En proyectos como La Guerra de los Clanes de la comunidad EAU y la revista Comlink de la comunidad USW se caracterizan principalmente por basarse en una fuerte relación de interdependencia entre los diferentes miembros que lo conforman de tal forma que el alcance final de los objetivos planteados pertenece a todos los miembros y no se trata solamente de un trabajo sumativo.

En lo que respecta a la integración, el apoyo y la motivación de sus miembros hay que decir que este es un de los aspectos más relevantes y cautivadores en este estudio. Ha sido muy satisfactorio encontrar espacios como estos donde el lenguaje empleado para referirse a los usuarios en su totalidad por parte de los administradores y moderadores es tan cercano, familiar y cordial y al mismo tiempo tan altamente motivador, positivo y alentador en todo momento. No es difícil encontrar frases tan motivadoras y alentadoras hacia el aprendizaje como la siguiente, que se encuentra dentro de las instrucciones y normas de uno de los talleres de la comunidad USW: “Un *“buen trabajo, sigue así”* nunca está mal, pero no hay nada mejor que una buena crítica constructiva; aunque suponga un pinchazo al orgullo, es la forma ideal de aprender. Por supuesto, cualquier crítica destructiva está totalmente fuera de lugar, así que absténganse trolls.” También la comunidad EAU utiliza el mismo lenguaje aunque cercano y motivador. Por ejemplo, en un juego de tipo gymkhana de conocimiento llamado Test del Buen Saqueador se anima de esta manera a los que se aventuran a

participar: “¿Estás preparado? ¿corre sangre Tuk por tus venas? entonces empaqueta rápidamente todas las provisiones y enseres que necesites, y empieza a cantar esa conocida cancioncilla... Si por el contrario eres de los que piensan que las aventuras son cosas molestas e incómodas que retrasan la cena entonces es mejor que lo dejes para otro momento. Y como dijo Bilbo (antes de convertirse en un gran Saqueador)...¡No queremos aventuras aquí gracias!”

Sobre todo dentro de la comunidad USW hay desplegado un planteamiento de acogida y ayuda a los nuevos miembros muy notable. Desde la misma página de inicio ya se puede encontrar un enlace llamado “INTEGRATE EN EL FORO. Los Maestros del Foro te guiarán”. Se trata del espacio Maestros y Aprendices 2.0 que es definido de la siguiente forma: “Maestros y Aprendices es un tema dedicado a los nuevos usuarios del foro Universo Star Wars. La idea es ayudarlos a ganar confianza y a aprender a usar todas las funciones del foro, para que se integren rápidamente y no tengan inconvenientes para disfrutar todo lo que el foro tiene que ofrecer. Es una forma divertida y rápida de conocer a la gente del foro, hacer amigos, perder el miedo y sacarte todas las dudas de como usar el foro.” Para comenzar deben pedir un maestro y desde allí te explican como hacerlo: “¿Como obtener un maestro? Muy simple, podés pedir en este mismo tema que alguien te tome como aprendiz y a la brevedad alguno se ofrecerá a entrenarte. O si alguno de los maestros de la lista, de los que está disponible, te cae bien y se forma una buena relación, puedes pedirlo directamente como maestro. Finalmente intercambias mail y otros datos con tu maestro para que puedan comunicarse. Si encuentras algún otro forero que no este en este tema al que respetes y acepta enseñarte, y quieren entrar al tema, nos avisas y los agregamos a la lista. Si no querés o no tenés un maestro, pero tenes dudas que querés aclarar (Donde postear un tema, a quien preguntarle algo, como comunicarte con los moderadores, etc) podés dejarlas en este tema y haremos todo lo posible por asistirte.” Además también se dispone de un foro de ingreso donde poder comenzar presentándose y desde donde plantear las dudas.

En la comunidad EAU el planteamiento es muy diferente pero no por ello se deja de lado a los usuarios con dudas, que necesites ayuda o de nuevo ingreso. Existe un espacio dedicado a FQA (Preguntas frecuentes) desde donde se introduce al nuevo miembro es quienes son, que proyectos se llevan a cabo, propuestas de actividades y juegos y además se dan respuestas a preguntas más particulares relacionadas principalmente con el foro y con el chat, además de respuestas sobre preguntas relacionadas con los juegos o preguntas más técnicas. Para ayudar a la integración de los nuevos usuarios también se dispone de un subforo llamado “Conocernos Todos” que a diferencia de la comunidad USW se encuentra prácticamente al final de todos los subforos porque lo que no es fácil de ver por los nuevos miembros que no estén familiarizados con los foros. Pero también a

diferencia de USW aquí se dispone de un subforo específico para hablar con el equipo del portal con la idea de aportar sugerencia con el objetivo de mejorar.

En lo que se refiera a aspectos técnicos y funcionales ambas comunidades en línea cumplen con los objetivos para los que han sido creadas y diseñadas pero se aprecia en ambas que la comunicación cada vez se resiente más debido a la aparición de nuevos medios y formas de comunicación que se van introduciendo en ambas comunidades con distinta celeridad lo cual está muy relacionado con la participación y actualización de mensajes en los foros. Mientras que EAU sufre una estrangulación en la participación y demuestra un mejor desenvolvimiento en Facebook, la comunidad USW todavía se maneja bien con los foros y su apertura a las redes sociales es muy incipiente. Pero este es un estudio en profundidad que queda pendiente como ya se indicó anteriormente.

Algo común en ambas y muy característico de este tipo de comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas es el uso de roles entre sus miembros que tienen íntima relación con los personajes y los protagonistas de la misma narración. En la comunidad EAU los roles van desde los de nuevo ingreso que son los aprendices hasta los llamados soberanos que son los que han participado en los foros con más de 2751 mensajes. Entre medias hay roles llamados aventureros, soldados, euriditos, montaraz, sabio o héroe. En las entrevistas se constata que este grado no influye en la comunicación entre los miembros de la comunidad en línea. En la comunidad USW solo los de mayor estatus tienen nombres más épicos al llamarse Maestros o Gran Maestros. Al pobre iniciado se le nombra con el poco epopéyico nombre de Nuevo. También y de nuevo en esta comunidad se vuelve a poner de manifiesto por los resultados de la entrevista que el grado de estatus o el rol no afecta al nivel de comunicación. Lo cual parece confirmarse al analizar el discurso en los foros y la alternancia continuada entre todos los roles. No habiendo en prácticamente ninguno de los foros dentro de ambas comunidades ningún subforo acaparado exclusivamente por un rol en particular. Los miembros entrevistados han aportado además a este hecho que sus discursos son muy variados pero la mayoría coincide en que desarrollan con mucha frecuencia diálogos de ayuda a otros miembros.

En todo lo referente a servicios, una característica que adolece ambas comunidades en línea es la falta de repositorios reales para descarga de recursos. Lo que tienen las dos son espacios de descarga de recursos pero se trata de foros donde colocan enlaces a repositorios externos que en muchas ocasiones exigen una nueva contraseña, un nuevo ingreso y hasta el pago por PayPal o por tarjeta de una cantidad mensual.

Ambas tienen una galería de imágenes pero muy simple. No permite la clasificación de imágenes no tiene un buscador. Y también en ambas se echa en falta la posibilidad de visionar videos o

animaciones. Dentro de la comunidad EAU se dispone de una webquest desde la que se realiza uno de los talleres, el llamado RingQuest y las noticias de la página principal tienen formato Blog. También se echa de menos la posibilidad de trabajar actividades colaborativas entre los miembros de cualquiera de las dos comunidades sobre aplicaciones web 2.0 como Wikis y Blogs.

En ninguna de las dos comunidades en línea se han observado medidas especiales de accesibilidad para personas con deficiencia física, ni para personas con deficiencias cognitivas, ni para personas con deficiencia sensorial.

6.7. Conclusiones

Las principales conclusiones que se pueden obtener hasta este momento del estudio son las siguientes:

- ☒ Ambos escenarios virtuales corresponden a comunidades *online* ya que se caracterizan por la interacción entre sus miembros, la cual se realiza a través de medios tecnológicos, convirtiéndose así en entornos que agrupan personas relacionadas con una temática específica y se diferencian de entornos en línea porque potencian el desarrollo y el crecimiento personal y asociativo de sus miembros.
- ☒ Es fundamental resaltar que todos los voluntarios que han accedido a la entrevista han sido varones de entre 16 y 23 que se conectan diariamente.
- ☒ La mayoría de los miembros de las comunidades en línea analizadas etiquetan a los demás usuarios por el nick que eligen antes de conocerlos.
- ☒ A través de la entrevista se destaca que el tipo de diálogo que más utilizan es el de ayuda y de respuesta argumentada a dudas de otros miembros de la comunidad en línea.
- ☒ La actividad que más atención tiene por parte de los miembros de ambas comunidades es sin lugar a duda los foros.
- ☒ En relación al número y la clasificación de los subforos es muy similar en ambos casos. Se clasifican según el medio en el que se desarrolla la narración transmediática, por tanto hay

foros para su versión en cine, otros para su versión en televisión, su versión literaria y sus estudios, ensayos y artículos en torno a ella y otros subforos para videojuegos, subforos para descarga y compartir archivos y en ambos también cierran con un foro sin una calificación específica que vienen a llamar en un caso miscelánea y en otro *off topic*.

- ☒ Un rasgo que destaca en este análisis es el vínculo de amistad que se genera entre los integrantes de las comunidades en línea y el orgullo que sienten de pertenencia al grupo.
- ☒ No hay una postura definida sobre si se crean o no grupos cerrados en sus comunidades respectivas. Las posturas van desde que sí se generan, no se generan, se generan pero no son cerrados hasta la curiosa postura de aquí no pero en otras sí.
- ☒ Lo que nunca tolerarían los integrantes de las comunidades en línea analizadas esta relacionado con la etiqueta en la comunicación principalmente y la manipulación de la información.
- ☒ Los miembros de las comunidades en línea analizadas consideran que las normas y reglas son las correctas y no añadirían ninguna más.
- ☒ Lo que más destaca en estas comunidades en línea son las actividades creativas que animan a la participación y facilitan la integración y las relaciones entre los miembros registrados.
- ☒ Las posibilidades comunicativas no están explotadas en su totalidad y podrían optimizarse en ambos casos con el uso de redes sociales internas que ofrecen oportunidades de comunicación más fluida, más dinámica, más visual y con más variedad de medios.
- ☒ Ambas comunidades en línea desarrollan proyectos de colaboración donde el acceso tanto para la participación como para recibir, solicitar y enviar información se extiende a todos los miembros de la comunidad y este acceso no se corresponde únicamente con la disponibilidad tecnológica sino que por el hecho de participar se asume pautas de colaboración entre los diferentes miembros. No van a ser lectores sino actores, no van a ser pasivos sino activos.
- ☒ En ambas comunidades se potencia la integración, el apoyo y la motivación de sus miembros. El lenguaje empleado para referirse a los usuarios en su totalidad por parte de los administradores y moderadores es cercano, familiar y cordial y al mismo tiempo altamente motivador, positivo y alentador en todo momento.

- ☒ Algo común en ambas y muy característico de este tipo de comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas es el uso de roles entre sus miembros que no alteran el nivel comunicativo, ni representan una verdadera jerarquía vertical. Aunque sí existe gran respeto por los administradores y los moderadores que son los que ponen las reglas y regulan su cumplimiento.

- ☒ En todo lo referente a servicios, una característica que adolece ambas comunidades en línea es la falta de repositorios reales para descarga de recursos.

7. CONCLUSIONES AL ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS

A la vista de los datos analizado anteriormente y en relación con el marco teórico con el que comenzábamos se constatan los siguientes puntos:

7.1. Sobre la narración transmediática

Una narración transmediática va a estar formada por elementos compositivos con su propio valor intrínseco y que puede ser consumido de manera individual pero a través las conexiones que se establecen entre ellos permiten la construcción de una experiencia completa del relato. La misma distribución de los foros confirma la variedad de elementos compositivos de una narración transmediática. Se clasifican según el medio en el que se desarrolla la narración transmediática, por tanto hay foros para su versión en cine, otros para su versión en televisión, su versión literaria y sus estudios, ensayos y artículos en torno a ella y otros subforos para videojuegos. Y en el desarrollo de los temas y los mensajes se refleja la complejidad en muchos casos de seguir el hilo de la narrativa. Una de las claves para mantener el interés en una historia de este tipo es que debe contener informaciones que puedan ser enseñadas, practicadas y dominadas por los consumidores y que el repertorio de personajes y tramas pueden ser referidos por sus fans como algo perteneciente a un mundo sectario y privado, de ellos mismos. Y esto motiva la participación activa en los foros de todos los miembros de la comunidad donde se destripan acontecimientos y hechos particulares en la narrativa, se bucea en los contenidos y se buscan secretos escondidos favoreciendo con esto la creación de comunidades de conocimiento.

Una de las características de las narraciones mediáticas que animaban en la motivación a las audiencias para su ingreso en el relato era, como ya se comentó, la capacidad negativa. La capacidad negativa consiste en la generación de lagunas estratégicas en la narrativa para provocar la incertidumbre, el misterio y la duda en la audiencia. A través de simples referencias a personas, lugares o eventos externos a la narrativa actual proveen pistas a la historia de los personajes y el mundo en el que ésta se desenvuelve y esto genera en las audiencias la necesidad de completar estos espacios narrativos. Para Jenkins (2009), este principio se fundamenta en tres elementos estructurales:

- ☒ Un interés por enfatizar las dimensiones inexploradas de los mundos de ficción.
- ☒ La ampliación de la línea de tiempo de la historia a partir de relatos alternativos que se relacionan con el material ya publicado.
- ☒ La motivación de hacer visibles las experiencias y perspectivas de los personajes secundarios.

En las comunidades analizadas esta necesidad narrativa se ve reflejada en las actividades que se generan a través de proyectos de colaboración como son el Taller Fan Fic, dentro de la comunidad USW donde se crean relatos que utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevos papeles para estos personajes o La Guerra de los Clanes dentro de la comunidad EAU consistente en un juego creado por varios miembros de la comunidad en línea que unieron sus propósitos e ideas en un espacio creativo y participativo y que se basa en el desarrollo de historias ambientadas en el mundo creado por J.R.R.Tolkien tratando de rellenar las lagunas de historias y leyendas de lugares de los que Tolkien no narró nada o casi nada. En estos talleres y proyectos quedan reflejadas los tres principios enunciados por Jenkins ya que se demuestra un interés por enfatizar en las dimensiones inexploradas de los mundos de ficción y este interés es palpable y lo demuestra la alta participación de los miembros, es precisamente el tema de la ampliación de los relatos ya publicados el que marca de desarrollo de las actividades literarias en ambos proyectos y por último, en ambos casos se publican estas narrativas y en muchos casos dan pie a otros miembros a continuar las suyas.

7.2. Sobre participación y dinámicas de creación colectiva

Las narraciones transmediáticas son creadas por los productores con el objetivo de generar en los consumidores una demanda de participación. Los consumidores quieren poder interactuar con los productos culturales y generar a su vez sus propias producciones. Las comunidades en línea van a construir sus escenarios virtuales para que sus participantes cuenten con la facultad del trabajo en equipo pero partiendo del valor individual de cada uno de los miembros. Como dice Lévy "nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo conocimiento reside en la humanidad" (Lévy, 1997:20)

Wenger et al (2005) plantean que estas prácticas son visibles gracias a que las comunidades se construyen a partir de tres intereses principales, que gracias a lo tecnológico encuentran eco:

- ☒ Interacción: Para discutir sobre problemáticas, acuerdos, responder preguntas, los usuarios necesitan estar conectados, en un mecanismo que les permita administrar su relación en el tiempo y el espacio.
- ☒ Publicación: Para producir, compartir y recuperar artefactos que son relevantes para la práctica de la comunidad en un repositorio que facilite el acceso a los miembros.

Tanto en la comunidad EAU como en la comunidad USW estas dos prácticas son básicas y comunes en todas las actividades realizadas por ellas como se ha demostrado anteriormente. Estas prácticas asientan y sustentan los vínculos que se producen entre los miembros y generan el sentimiento de amistad tan valorado por los entrevistados. Esto requiere de gran habilidad por parte de los administradores, moderadores y miembros veteranos que ayudan a los de nuevo ingreso y que fomenta la actividad entendiendo bien sus formas de participación, la estructura en desarrollo, los roles emergentes y los intereses y necesidades cambiantes.

7.3. Sobre entornos virtuales y modelos comunicativos

Los factores fundamentales para que un escenario alcance unos los objetivos construidos sobre la interacción y la participación de sus miembros son los siguientes:

- ☒ Accesibilidad para todos los miembros, tanto para poder recibir, solicitar y enviar información.
- ☒ Mínimas destrezas y competencias digitales de los miembros.
- ☒ Aceptación de una cultura de participación y colaboración.
- ☒ Calidad de la información y contenidos relevantes que dependen fundamentalmente de la contribución de cada uno de los miembros de la comunidad.
- ☒ Objetivos claramente definidos y consensuados por todos sus miembros, así como unas reglas eficientes de funcionamiento.
- ☒ Generación de un ambiente de actuación positiva que motive y potencie las buenas prácticas educomunicativas.

En ambas comunidades analizadas se desarrollan los factores indicados anteriormente. La accesibilidad es la misma para todos salvo en algunas situaciones muy puntuales en que solo son accesibles para los moderadores y administradores de la comunidad pero que en ningún caso obstaculizan el desarrollo de ninguna de las actividades planteadas. No solo es que sean necesarias unas mínimas destrezas y competencias digitales sino que además se potencia el desarrollo de competencias digitales tales como la de búsqueda y selección de información ya que los miembros comparten sus búsquedas por la red con los demás miembros de la comunidad y animan a buscar y encontrar información relacionada para publicar y de eso modo mantener informados al resto de miembros de la comunidad y así actuar activamente en la generación del conocimiento.

Las normas son compartidas por todos los miembros de la comunidad y se muestran muy dispuestos a mediar en el caso de encontrar diálogos de confrontación. La calidad de la información se asegura debido a que cada miembro desea estar bien considerado y mantener un nivel de prestigio dentro de la comunidad. Los objetivos y metodologías empleadas en todas y cada una de las actividades están claramente desarrolladas y son de muy fácil acceso además de tener siempre presente la ayuda de los moderadores en caso de duda. Y el ambiente positivo queda indudablemente confirmado en el lenguaje cercano, educado y amable de los administradores y moderadores que se muestran en todo momento cercanos y sociables.

Por todo ello nos encontramos ante un modelo horizontal de comunicación entre los individuos, independientemente de su posición de emisores o receptores de los mensajes. Este modelo está basado a partir de una concepción comunicativa EMEREC que potencia la emisión de mensajes propios y no la reproducción de los mismos. Cada sujeto puede desenvolverse con plena autonomía dentro de los procesos comunicativos que se desarrollan en los escenarios digitales convergentes. Eso sí, deben respetar unas normas y reglas que se imponen desde la administración y que según la entrevista realizada es bien acogida por todos los miembros de la comunidad.

7.4. Sobre educomunicación y niveles superiores de participación

En las comunidades en línea analizadas se alcanzan los siguientes niveles de participación²³:

- ☒ **Participación mediante la interactividad tecnológica:** El modelo EMIREC de la comunicación, desarrollado por Jean Cloutier, concede a cada individuo la posibilidad de ser al mismo tiempo emisor/a y receptor/a en el proceso comunicativo, los intercambios de información se realizan en un plano de horizontalidad y la comunicación fluye de modo bidireccional y permanente.

- ☒ **Participación mediante la relación:** El rasgo que debe diferenciar a una comunidad virtual es la sociabilidad e interacción social entre sus miembros, que superará el aislamiento para transformarlo en colaboración.

- ☒ **Participación en la construcción del conocimiento colectivo:** Las comunidades analizadas, al constituirse como entornos participativos, permiten generar esa sinergia donde se integran los conocimientos individuales para construir un conocimiento compartido superior.

7.5. Sobre las teorías del aprendizaje

El aprendizaje colaborativo es esencial en los entornos virtuales porque supone una construcción activa del conocimiento además de otras ventajas como son:

- ☒ Se sientan las bases de la comunicación y el diálogo gracias a las continuas interacciones entre sus miembros.

- ☒ Se obtiene un aprendizaje significativo y exitoso apoyado en el desarrollo de las capacidades.

- ☒ Cada uno de los miembros -por separado- para evitar sentirse excluido del grupo aumenta su iniciativa para aportar ideas, información y en la resolución de problemas, adquiriendo habilidades para la socialización.

²³ Joan Ferrés i Prats en APARICI, R. (2010): Educomunicación: más allá del 2.0 establece los niveles de participación.

- ☒ Se incrementa la autoestima, se desarrolla el pensamiento crítico, aumentan los sentimientos de respeto y solidaridad hacia sus iguales.
- ☒ Desaparece la sensación de aislamiento que provoca el estudio a distancia.

Aunque para que se consigan todas estas ventajas a través del aprendizaje colaborativo habrá que desarrollar estrategias didácticas orientadas a fomentar e incentivar la interacción de los miembros, así como la apertura y el pensamiento crítico. El caso de este tipo de comunidades en línea puede dar muchas pistas a las comunidades virtuales de aprendizaje para poner en práctica los puntos anteriormente descritos.

Si hubiera que relacionar la actividad realizada en las comunidades en línea analizadas con una de las teorías del aprendizaje sería sin duda el conectivismo. El conocimiento personal se hace de una red, que alimenta de información a organizaciones e instituciones, que a su vez retroalimentan información en la misma red, que finalmente termina proveyendo nuevo aprendizaje al individuo. Este ciclo de desarrollo del conocimiento permite a los aprendices mantenerse actualizados en el campo en el cual han formado conexiones. A través de los foros de las comunidades analizadas, los miembros entablan diálogos donde comparten opiniones diferentes y conectan diferentes fuentes de información que comparten entre todos y que todos aportan. Con sus aportaciones a la comunidad de conocimiento cada individuo reconoce que “la capacidad de aumentar el conocimiento es más importante que lo que uno sabe”.

7.6. Reflexiones y futuras investigaciones

Uno de los supuestos de partida con los que se comenzaba esta investigación era que las comunidades en torno a narraciones transmediáticas pueden constituirse en comunidades de conocimiento equiparables con las comunidades de aprendizaje. Después de la exposición de las conclusiones queda palpable que las comunidades analizadas ya no solo son equiparables a las comunidades de aprendizaje sino que además son un ejemplo la forma y modos de generar conocimiento. Roberto Aparici dice lo siguiente:

“La escuela y la universidad hacen alarde de la cultura oficial. Son territorios de la cultura asimilada lista para su consumo masivo. Son territorios desnaturalizados de su contexto y de su tiempo. La escuela y la universidad oficiales están ancladas en las tecnologías de la sociedad industrial. [...] En la cultura oficial aún no han entrado las formas populares de la cultura de este siglo, como son YouTube, las redes sociales, la telefonía móvil o los

videojuegos. Se habla frecuentemente de ellos, pero no se los utiliza como lenguaje, medio de comunicación o tecnologías en las prácticas cotidianas de las aulas.” (Aparici, 2010: 33)

El caso que nos ocupa es un hecho muy específico ya que no entra en los cánones de la cultura oficial de la que habla Roberto Aparici y sin embargo termina siendo ejemplo de prácticas colaborativas, creativas, motivadoras y constructoras del conocimiento a través de las tecnologías digitales. No solo la escuela y la universidad no utilizan como lenguaje y medio de aprendizaje la tecnología digital es que además cuando lo hacen siguen mostrando los mismos esquemas, técnicas y prácticas que utilizaban con la tecnología analógica o con la pizarra y la tiza. Sirva este estudio para animar al uso interactivo y potenciador de la participación de las tecnologías por parte de maestros y profesores y como muestra de que siempre se puede aprender de otros. Que como decía Paulo Freire: “Si alguien no es capaz de servirse y saberse tan hombre como los otros, significa que le falta mucho que caminar, para llegar al lugar de encuentro con ellos. En este lugar de encuentro, no hay ignorantes absolutos ni sabios absolutos: hay hombres que, en comunicación, buscan saber más.”

En una investigación nunca se pueden abarcar todos los aspectos que a priori se tienen en cuenta por lo tanto es habitual surjan nuevas líneas de actuación y que queden pendientes para futuras investigaciones. Entre estas cuestiones quedan pendientes de estudio las siguientes:

- ☒ Analizar el grado de pertenencia al grupo y como influye en el grado de compromiso y la motivación hacia la colaboración y la participación en las comunidades en línea.
- ☒ Analizar la participación y el grado de colaboración de las mujeres en las comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas.
- ☒ Analizar el estereotipo o estigma que se genera según el tipo de nick elegido o los datos básicos del perfil de los miembros en los foros de las comunidades en línea.
- ☒ Analizar las jerarquías de los roles o usuario-administrador y como afectan a la comunicación entre todos los miembros de las comunidades en línea.
- ☒ Estudiar los casos de grupos cerrados en comunidades en línea en torno a las narraciones transmediáticas: Cómo se crean, por qué se crean, como influyen en el resto de los miembros y consecuencias en las actividades de las comunidades en línea.
- ☒ Analizar como influye en la calidad de la información compartida la imagen de prestigio de los miembros de las comunidades en línea.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

APARICI, R. (Coord.) (2010) *Conectados en el ciberespacio*. Colección Grado. Madrid. UNED.

BUSQUET, J. (2008) *Lo sublime y lo vulgar. La “cultura de masas” o la pervivencia de un mito*. Barcelona. Editorial UOCpress

BURKE (1978) *Popular culture in Early Modern Europe*, N.York, University Press, N. York

CABRERO, J (2010) *Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza*” [artículo en línea]. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa nº 34. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/images/stories/jca61.pdf>

DEBORD, GUY 1967 (2002) *La sociedad del espectáculo*. Valencia. Pre-textos.

DENMEAD, K. (2011) *Soy un padre friki. Juegos frikis para potenciar la creatividad de tu hijo*. Madrid. Aguilar.

DINEHART, E. (2009). *Transmedia franchise development* [En línea]. Recuperado en septiembre de 2011. Disponible en: <http://narrativedesign.org/2009/06/transmedia-franchise-development/>

CALLEJO GALLEGO, J. y VIEDMA ROJAS, A. (2006): *Proyectos y estrategias de investigación social: la perspectiva de la intervención* McGraw Hill, Madrid

CORBETTA, P. (2007) *Metodología y técnicas de investigación social*. McGraw Hill. Madrid.

ECO, U. (2004) *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona. Debolsillo.

FLORENZANO, C. SOMOSIERRA, M. (2006): *Cultura Popular y Alta Cultura* en El Mercurio, Chile. [artículo en línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/855501-cultura-popular-y-alta-cultura>

FERRÉS i PRATS, J. en APARICI, R. (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona. Gedisa.

JENKINS, H. (1992) *Textual Poachers: Televisión, fans and participatory culture*. London. Routledge.

JENKINS, H. (2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Paidós.

JENKINS, H. (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. [En línea]. Recuperado en septiembre de 2011. Disponible en: http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.php

JENKINS, H. (2009) *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona. Paidós.

LI, X. (2009). *Transmedia as Archontic texts: Multiplicity, Subjectivity, and Social Change*. [En línea]. Recuperado en septiembre de 2011. Disponible en: http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/11/transmedia_as_archontic_texts.php

LEVIS, D. (2011). *Redes educativas 2.1. Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje* [artículo en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 8, n.º 1, págs. 7-24. UOC. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en : <http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v8n1-levis/v8n1-levis>

LEVY, P. (2004). *Inteligencia Colectiva por una antropología del ciberespacio* [en línea]. Washington. Editorial bvsalud. . [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/channel.php?lang=es&channel=8>

LONG, G. (2007). *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. [En línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>

FREIRE, P. (2007): *Pedagogía del oprimido.*, Madrid. Siglo XXI. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://www.ensayistas.org/critica/liberacion/varios/freire.pdf>

MARTEL, F. (2010) *Cultura Mainstream*. Madrid. Taurus.

McLUHAN, M. 1964 (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona. Paidós.

McLUHAN, M. POWER, B. 1989 (2011) *La Aldea Global*. Barcelona. Gedisa.

MITTEL, J. (2009). *To Spread or To Drill?* [En línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/>

NIEL (2009). *X-men Universe Relationship Map* [Imagen]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en:
http://www.uncannyxmen.net/images/article/relationship/relationshipmapv1_files/gif_1.gif

O'REILLY, TIM (2005) *Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos del negocio para la siguiente generación del software* en Boletín de la Sociedad de la Información de Telefónica. [En línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en:
http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146

ORTEGA Y GASSET, J. 1979 (1929) *La rebelión de las masas*. Madrid. Espasa-Calpe.

ORTIZ, R. (1989) *Notas históricas sobre el concepto de cultura popular*. Revista Diálogos de la comunicación, nº 23 [En línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en:
http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/ortiz03.pdf

OSUNA, Sara (2007): *Configuración y gestión de plataformas virtuales*. Programa Modular en Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento. UNED. Madrid.

RHEINGOLD, H. (2004) *Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona. Gedisa.

RUPPEL, M. (2006). *Learning to Speak Braille*. [En línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en: <http://things.wordherders.net/archives/005458.html>.

SÁNCHEZ NORIEGA, J.L. (1997) *Crítica de la seducción mediática*. Madrid. Tauros.

SIEMENS, G. (2004) *Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital*. Traducción Diego Leal. [artículo en línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en:

[www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc)

SEÑOR BUEBO (2009) *Orgulloso de ser friki*. Madrid. mr ediciones.

WENGER, E. (1998). *Communities of Practice: Learning as a Social System*. The Systems Thinker, Vol. 9, No. 5.” [En línea]. Recuperado en septiembre de 2011. Disponible en: http://www.ewenger.com/pub/pub_systems_thinker_wrd.doc

WENGER,E.,WHITE, N., SMITH, J., & ROWE, K. (2005). *Technology for communities*. CEFRIO research institute in Canada. [En línea]. [Fecha de consulta: septiembre de 2011]. Disponible en http://technologyforcommunities.com/CEFRIO_Book_Chapter_v_5.2.pdf

9. ANEXOS

En estos anexos se recogen todos aquellos instrumentos utilizados a lo largo de la investigación, así como la documentación necesaria para la realización de la misma.

9.1. Instrumentos de análisis



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.
DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea UNIVERSO STAR WARS:

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmediáticas a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?	
¿Cuál es tu rol actualmente?	
¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?	
¿Con que frecuencia entras en la comunidad?	
¿Cuánto tiempo le dedicas de media?	
Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?	
¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web?	Muy fácil
	Fácil
	Difícil
	Muy difícil
¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?	Mucho
	Bastante
	Algo
	Poco
	Nada
¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad?	

¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?	
¿Qué subforos son en los que más frecuentas?	
¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?	
¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?	Diálogos meramente informativos
	Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)
	Comentarios reflexivos y argumentados
	Comentarios de confrontación
	Comentarios de conciliación
	Ayuda
	Otros...
¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?	
¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas?	
¿Añadirías alguna regla o norma más?	
¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más?	
¿Qué es lo que nunca toleraría en un foro?	
¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?	
¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?	
¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?	
¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?	
¿Te sientes actualmente integrado?	

¿Consideras que Star Wars está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?	
¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars y dedicar tu tiempo a esta comunidad?	
¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por Star Wars?	
En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars?	

Si eres tan amable, sería interesante que aportaras los siguientes datos:

EDAD:

SEXO: MUJER / HOMBRE

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

Investigadora: Marga Roura Redondo

INSTRUMENTO DE ANÁLISIS DE LOS ESCENARIOS VIRTUALES DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.

ANÁLISIS GENERAL	
Nombre de la comunidad	
URL	
Narración mediática a la que pertenece	
Año de fundación	
Breve descripción histórica	
Número de usuarios actualmente	
Herramientas comunicativas asincrónicas	
Herramientas comunicativas sincrónicas	
Categorías de los subforos	
Número de subforos	
Número de temas actualmente	
Número de mensajes actualmente	
Proyectos Colaborativos	
Publicaciones on line	
Accesos según rol	
Entorno Privado	

ASPECTOS FUNCIONALES		
Grado de cumplimiento de objetivos		
Grado de sencillez		
¿Es agradable?		
Grado de versatilidad		
Roles que admite		
Recursos	Contenidos textuales	
	Galería de imágenes	
	Animaciones video	
	Audio	
	Presentaciones	
	Videostreaming	
	Autoenlaces	
	Páginas Wiki	
Repositorio		
Actividad de trabajo en grupo		
Seguimiento de la actividad del usuario		

ESTRUCTURA TÉCNICA	
HOSTING	
Tipo de diseño	
Grado de calidad técnica	
Grado de calidad estética	
Grado de aprovechamiento del ciberespacio	
Grado de navegación	
Grado de interactividad	
Velocidad de carga	
Escalabilidad de usuarios	

SERVICIOS	
Notificación de novedades	
Asesoramiento técnico personal	
Facilidad para reportar errores	
Buzón de sugerencias	
Buscador	
Noticias	

USABILIDAD	
Conocimientos previos específicos	
Flexibilidad y personalización del usuario	
Grado de ayuda	
Grado de dificultad de uso	
Grado de claridad y brevedad	
Posibilidad de descarga de archivos	
Posibilidad de conexión con sistemas externos	
¿Es fácil de entender y reconocer la estructura y la lógica y su aplicabilidad?	
¿Es fácil de aprender a usar?	
¿Es fácil de operar y controlar?	

ACCESIBILIDAD	
Grado de accesibilidad	
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias físicas	
Activación de funcionalidades para personas con deficiencias cognitivas	
Activación de funcionalidades para personas con	

deficiencias sensorial	
Reproducción en diversos navegadores	

COMUNICACIÓN		
FORO	Posibilidad de adjuntar archivos en los foros	
	Permite insertar imágenes	
	Permite insertar video	
	Permite insertar código HTML	
	Posibilidad de calificar los mensajes en los foros	
	Permite citar mensajes	
	Permite respuesta rápida	
	Permite versiones imprimibles de temas	
	Editor de texto para respuestas	
	Permite insertar emoticones	
	Permite la subscripción a temas	
	Resúmenes estadísticos de participación	
	Foros anidados o planos	
	Aviso vía email cuando hay respuesta en un tema	
Posibilidad de administración de mensajes en el foro		
E-MAIL	Permite adjuntar archivos	
	Permite mail masivo	
	Administrar correo	
CHAT	Permite enviar mensajes privados	
	Posibilidad de grabación de charlas	
Mensajería Interna		
Web Blog o Bitácora		
Encuestas		
Noticias		
Red Social		
FQA		
Listado de usuarios		
Grado de comunicación entre usuarios		
Grado de comunicación usuario-moderador		
Modelo comunicativo al que responde		

CULTURA DIGITAL	
Valores	
Discurso	
Sobrentendidos y asunciones	
Normas y Reglas	
Papel de los Roles	
Pautas de participación	
Actuaciones de Socialización	
Estereotipos	
Identidad	
Valoración Cultural	

9.2. Entrevistas



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea UNIVERSO STAR WARS:

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmédicas a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?	Desde el 4 de febrero de 2009
¿Cuál es tu rol actualmente?	Usuario de rango “gran maestr@”... Líder del sistema maestros y aprendices, destinado a ayudar a los nuevos usuarios
¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?	Me da la oportunidad de conocer a muchos usuarios. Pero conlleva una gran responsabilidad ser la “cara visible” del maestros y aprendices.
¿Con que frecuencia entras en la comunidad?	Diariamente
¿Cuánto tiempo le dedicas de media?	Diría que más de cuatro horas diarias. Me conecto bastante en disitintos momentos del día.
Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?	En participar en discusiones, debates, charlas y eventos del foro, además de ayudar a quien lo necesite
¿Te fue fácil aprender a usar este sitio	x Muy fácil

web?		Fácil
		Difícil
		Muy difícil
¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?		Mucho
	x	Bastante
		Algo
		Poco
		Nada
¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad?	La amistad y la camaradería casi instantánea que se siente al llegar al foro. Todos son amables, y no hay distinción de rangos o posiciones.	
¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?	Me ha tocado entrar en la mejor época del foro, así que salvo algún que otro que no haya entendido las normas, no hay mucho que destacar.	
¿Qué subforos son en los que más frecuentas?	Comunidad, off-topic tematico y recreativo, portal de ingreso, fan fic, saga completa, precuelas, secuelas, the clone wars 3D y universo expandido	
¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?	Temas de interés personal, debates interesantes, noticias relevantes, interés por ayudar.	
¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?	x	Diálogos meramente informativos
	x	Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)
	x	Comentarios reflexivos y argumentados
	x	Comentarios de confrontación
	x	Comentarios de conciliación
	x	Ayuda
		Otros...
¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?	Ganas de ayudar, participar y compartir con los demás foreros.	
¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas?	De momento si.	
¿Añadirías alguna regla o norma más?	No creo que sea necesario.	
¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más?	No de más, pero si modificaría el tema de los colores, que me parece demasiado	

	restrictivo.
¿Qué es lo que nunca toleraría en un foro?	Insultos directos hacia mi o hacia algún otro forero. Pornografía o temas inadecuados para este tipo de foro. Que se extorcione a los usuarios o se use indebidamente la información que los mismos publican en el foro.
¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?	En todo foro siempre se da la sensación de que los usuarios de mayor rango tienen mayor importancia o que sus comentarios valen más. Pero eso queda desmentido rápidamente en este foro. Las opiniones de todos valen lo mismo.
¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?	Los datos de perfil no están disponibles a los usuarios como forma de proteger su privacidad. Si me he dirigido a determinados usuarios sin conocerlos. En general uno se comunica con todos, aun sin llegar a hablar en privado con ninguno ellos.
¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?	En general uno desarrolla ciertos códigos, o entabla otro tipo de relaciones con los usuarios con los que más habla, códigos que obviamente los demás no comparten. Pero esto no implica una exclusión de los demás usuarios. Salvo algunas peleas aisladas no creo que haya habido alguna discriminación o exclusión explícitas en el foro.
¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?	Tarde algún tiempo en empezar a participar activamente. Pero me aceptaron rápidamente.
¿Te sientes actualmente integrado?	Completamente. Me llevo bien con casi todos los usuarios activos de la comunidad, y a los que no conozca los ire conociendo en el futuro.
¿Consideras que Star Wars está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?	Creo que es un hito en la historia del cine. Quizás no sea una obra maestra, pero sí marcó un punto de inflexión, y no creo que haya nadie que no haya escuchado hablar de SW.
¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars y dedicar tu tiempo a esta comunidad?	No, para nada. Se que mis gustos quizás no sean similares a los de la mayoría, pero no soy “raro” por eso.

<p>¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por Star Wars?</p>	<p>Para nada. Star wars es algo que me gusta, como a los demás pueden gustarle otras cosas. Y debatir en foros de este tipo me parece un ejercicio genial, y mucho mejor que otros medios de comunicación online, como redes sociales.</p>
<p>En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars?</p>	<p>A mi familia en general les gusta star wars, fue mi padre quien me hizo ver las películas por primera vez. A mis amigos en general no les atrae, pero no tienen nada en contra de mi afición.</p>

Si eres tan amable, sería interesante que aportaras los siguientes datos:

EDAD: 19

SEXO: MUJER / **HOMBRE**

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMÉDICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea,

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmédicas a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?

Desde finales del año 2002, a raíz del estreno de Las Dos Torres

¿Cuál es tu rol actualmente?

Administrador

¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?

La principal ventaja es poder intervenir directamente y manejar los asuntos internos de la web y poder trabajar para mejorarla lo más posible. No diría que tengo ninguna desventaja, en todo caso, que me esfuerzo y me preocupo demasiado para intentar mejorar la web.

¿Con qué frecuencia entras en la comunidad?

Varias veces al día. Algunas sólo para echar un vistazo rápido, que todo va bien, y cuando tengo más tiempo, o bien para hacer algún trabajo de Admin, o bien para participar en el foro, jugar en alguno de los juegos (sobre todo en la Guerra de las Joyas o el Trivial), o escribir algo en la historia conjunta en la que trabajamos varios usuarios en el Taller de Historias.

¿Cuánto tiempo le dedicas de media? Un par de horas al día aproximadamente.

Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?

Bueno, lo que decía más arriba. Cuando no estoy realizando algún trabajo como Admin miro los foros a ver si hay algún tema nuevo o alguna respuesta nueva y poder participar, hablo con otros usuarios por el mensajero (público o privado), me paso por alguno de los juegos (sobre todo los que decía antes jeje), o me paso para escribir o leer algo en el Taller de Historias.

¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web? Muy fácil

¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?

Bastante

¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad?

Aunque suene a tópico, la oportunidad de conocer a otras personas con los mismos intereses y aficiones. En la página, desde siempre se ha fomentado la interacción social entre los usuarios, y no sólo hablo como Admin, hablo también como el usuario que se registró hace casi ocho años y medio y que no tenía mucha idea de cómo funcionaban estas cosas. Los foros eran un gran lugar en el que hablar sobre todo lo que nos interesaba, de los libros de Tolkien y las películas de El Señor de los Anillos. Pero no era el único, también estaba el mensajero y el chat, y al poco tiempo de registrarme, en el foro surgió una de las mejores ideas que dio pie a la sección más popular de la página, la Guerra de los Clanes. Nació como algo para pasar el rato y se convirtió en un juego apasionante, aunque más que un juego de rol, era un juego literario. Se crearon diversos Clanes, cada uno de 20 miembros, y los usuarios que sentimos curiosidad nos apuntamos. El único requisito era crear un personaje, con una historia propia. La primera época del juego fue una anarquía divertidísima y nos permitió a muchos, con la excusa de formar parte de un mismo Clan, de conocernos un poco mejor, y luego mucho mejor.

¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?

Los conflictos que han surgido entre usuarios en el pasado, los enfados y cabreos de algunos usuarios rebeldes contra la Administración de la web (por esa época todavía no formaba parte del Equipo de la página), y también, y muy especialmente, algunos usuarios que engañaron a todos los demás y causaron un gran dolor. Sobre todo uno, del que no recuerdo su nick (fue hace unos ocho años), y con el que no traté mucho. Era un chico muy popular y que caía muy bien a mucha gente, y un buen día, apareció por la página un primo suyo diciendo que había muerto en un accidente. La noticia nos conmocionó a todos, e incluso durante muchos meses hubo un recordatorio en la página principal en su memoria. Todo para que unos meses más tarde se descubriera que todo había sido un engaño, que no había muerto, y que en vez de ser un chico, era una chica, y creo que precisamente por no poder seguir manteniendo el engaño, nos hizo creer que había muerto.

Por desgracia, no fue el único caso similar, pero sí fue el primero y el que más afectó a la comunidad. En otro caso muy parecido se descubrió el engaño rápidamente.

¿Qué subforos son en los que más frecuentas?

Los de las películas de El Hobbit, porque son los más activos en estos meses. Pero siempre que puedo participo en todos los demás.

¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?

Como simple usuario me gusta opinar sobre los temas que surgen, debatir sobre ellos, o plantear nuevas dudas que se me ocurren.

¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?

Diálogos meramente informativos

Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)

Comentarios reflexivos y argumentados

Comentarios de conciliación

Ayuda

Pues esos cinco tipos de diálogos. A veces sólo escribo para informar de alguna noticia o novedad, otras veces escribo para participar en algún juego o para seguir con alguna broma, la mayoría de las veces escribo para dar mi opinión, lo más argumentada posible, sobre algún tema de debate, y otras respondo a alguna duda de algún usuario sobre problemas con la web o de otro tipo. Y siempre que hay un conflicto, intento poner paz.

¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?

Después de tantos años, le tengo un cariño muy especial a esta página. Fue la primera comunidad en la que participé activamente, y tengo grandes recuerdos de mis primeros años en ella, sobre todo relacionados con la primera Guerra de los Clanes.

¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas? Sí.

¿Añadirías alguna regla o norma más?

No, aunque en los últimos tiempos la página está muy tranquila, así que tampoco ha habido ningún incidente que nos obligue a pensar en añadir alguna norma más. Si se produjera algún incidente así, y fuera necesario añadir nuevas reglas, se añadirían.

¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más? No, no lo creo

¿Qué es lo que nunca tolerarías en un foro?

En un foro general, la falta de respeto hacia otros usuarios, o hacia el Equipo de Administración. Específicamente en este foro, al ser una comunidad dedicada a Tolkien y su obra, los mensajes reiterados sobre asuntos ajenos totalmente a la comunidad, mensajes de índole política, religiosa, deportiva... etc.

¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?

No, para nada.

¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil? No

¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?

Sí, pero no sólo se generan en los foros, también gracias al chat, o al mensajero. Pero creo que donde sobre todo se generan los grupos cerrados es fuera de la propia página, a través del msn y el mail, y hoy en día, a través de las redes sociales. Los usuarios se pueden conocer en el foro, pero donde se desarrolla su verdadera relación y se van creando sus grupos es en el msn o el chat. Al menos así pasaba hace años, y la existencia de estos grupos

cerrados, y la actitud de muchos de sus integrantes, fueron la causa de muchos problemas sociales en la página.

¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?

Conocía la página desde el verano de 2002, pero no me registré entonces. Siento no haberlo hecho, porque sería ahora uno de los usuarios más veteranos. Desde que me registré, empecé a participar en los foros, especialmente en los de las películas, aunque al principio mis mensajes eran cortos y poco argumentados. Al poco tiempo apareció la Guerra de los Clanes, y me inscribí en uno de los Clanes. Hasta entonces apenas me había relacionado con otros usuarios, algo que cambió radicalmente. Gracias a los Clanes me relacioné con otros muchos usuarios, y fui participando cada vez más en la página, hasta que unos meses después empecé a enviar noticias, y unos meses después, me ofrecieron incorporarme al Equipo de la web para subir las noticias que enviaban otros usuarios, y también buscar y escribir otras noticias.

¿Te sientes actualmente integrado? Sí.

¿Consideras que El Señor de los Anillos está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?

Siempre he creído que la mayoría de las comparaciones son odiosas. No creo que sea apropiado o justo comparar El Señor de los Anillos, o El Hobbit, o El Silmarillion, con obras de los grandes autores clásicos. Creo que sólo se pueden comparar a otras obras de género épico-fantástico modernas, y creo que en este terreno, Tolkien no tiene rival. Pero sería poco apropiado e injusto comparar El Señor de los Anillos con cantares de gesta medievales como el Cantar de Mío Cid o Beowulf, o por ejemplo con clásicos griegos como La Odisea o La Ilíada.

¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de El Señor de los Anillos y dedicar tu tiempo a esta comunidad? No, para nada.

¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por El Señor de los Anillos?

Que yo sepa, nunca me han menospreciado a título personal por ello, pero aunque lo hubieran hecho, no me importaría. Tampoco me importa cuando escucho o leo comentarios despectivos del tipo “todos estos frikis de El Señor de los Anillos están muy mal”, etc...

En tu entorno social físico ¿qué piensan sobre tu afición al Señor de los Anillos?

A la afición pura por El Señor de los Anillos y la obra de Tolkien, hay quien lo ve como una afición más, y hay quien también comparte mi admiración por Tolkien. Sobre el trabajo que llevo a cabo en la web, hay quien piensa que hago demasiado y que no gano nada a cambio.



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea:

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmediática a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?	Desde el 24 de Diciembre de 2004	
¿Cuál es tu rol actualmente?	Usuario común	
¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?	Las ventajas que se presentan es el poder seguir creciendo como usuario, las desventajas es no poder tomar medidas como moderador	
¿Con que frecuencia entras en la comunidad?	Dos o tres veces por semana	
¿Cuánto tiempo le dedicas de media?	20 minutos	
Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?	Opinar en distintos temas y aportar al foro	
¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web?		Muy fácil
	X	Fácil
		Difícil
		Muy difícil
¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?	X	Mucho
		Bastante
		Algo
		Poco
		Nada
¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad?	El poder conocer personas que no estén cerca de uno y se pueda establecer una amistad	

¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?	No se ha presentado ningún factor que me decepcione del foro en forma social
¿Qué subforos son en los que más frecuentas?	Saga Completa- Coleccionismo y merchandising – Universo expandido- Comunidad – Off Topic temático- Off topic recreativo
¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?	Debatir y observar
¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?	<input checked="" type="checkbox"/> Diálogos meramente informativos
	<input checked="" type="checkbox"/> Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)
	<input type="checkbox"/> Comentarios reflexivos y argumentados
	<input type="checkbox"/> Comentarios de confrontación
	<input type="checkbox"/> Comentarios de conciliación
	<input checked="" type="checkbox"/> Ayuda
	Otros...
¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?	Dar la opinión en distintos temas y estar informado respecto a distintos asuntos que se presentan
¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas?	Si
¿Añadirías alguna regla o norma más?	No
¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más?	No
¿Qué es lo que nunca toleraría en un foro?	Temas de discriminación, afortunadamente es algo que no se presento en USW
¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?	No
¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?	Uno suele hacerlo, algunas veces tienen un Avatar de un personaje masculino y resulta ser una mujer o viceversa
¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?	Se suelen crear grupos entre usuarios, pero no son cerrados
¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?	Complicado, debido a que fue mi primer foro, pero luego de poco tiempo pude integrarme tranquilamente

¿Te sientes actualmente integrado?	Si
¿Consideras que Star Wars está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?	Si
¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars y dedicar tu tiempo a esta comunidad?	No
¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por Star Wars?	No
En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars?	A algunos no le dan importancia, otros se hicieron fan de la saga.

Si eres tan amable, sería interesante que aportaras los siguientes datos:

EDAD: 17

SEXO: ~~MUJER~~ / HOMBRE

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea:

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmediática a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?	19 de Febrero de 2005
¿Cuál es tu rol actualmente?	Administrador
¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?	Ventajas: puedo hacer sonreír a la gente. Desventajas: a veces consume mucho tiempo.
¿Con qué frecuencia entras en la comunidad?	Diariamente
¿Cuánto tiempo le dedicas de media?	2 horas promedio :P
Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?	Organizo novedades, manejo el aspecto técnico y visual, mantengo orden en el foro.
¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web?	
	<u>Fácil</u>
	<u>Mucho</u>
¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad?	La interacción con gente de todo el mundo compartiendo una misma afición.

¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?	Se dan malentendidos ya que por escrito es difícil “leer el tono” de las respuestas.
¿Qué subforos son en los que más frecuentas?	Comunidad, Off Topic Tematico, Saga General, Sala de Control
¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?	Son los subforos donde se concentran mis gustos y mis “tareass”.
¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?	Diálogos meramente informativos
	Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)
	Comentarios reflexivos y argumentados
	Comentarios de confrontación
	Comentarios de conciliación
	Ayuda
	<u>Otros... Todos los de arriba</u> jajaja
¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?	Me gusta sorprender a la gente y aportar sensaciones positivas, esto lo puedo realizar con frecuencia en el foro.
¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas?	Si, todas estan muy bien :)
¿Añadirías alguna regla o norma más?	Nop.
¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más?	Nop
¿Qué es lo que nunca toleraría en un foro?	La falta de respeto y/o discriminación a otros usuarios.
¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?	Afortunadamente en nuestro foro los usuarios del grupo “administrativo” son usuarios bastante “normales” dentro de la comunidad. No afecta en el nuestro, pero creo que en otros foros se da cierta prepotencia.
¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?	Si, por el nick. Muchas veces usuarios se ponen cosas relacionadas con sus gustos y uno puede formarse una idea preliminar de su personalidad.
¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?	Ahora mismo no.

¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?	Al ser de los primeros que se registraron en el foro, puedo decir que fue bastante facil ya que básicamente empezamos a construirlo.
¿Te sientes actualmente integrado?	Si, bastante.
¿Consideras que Star Wars está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?	Solo la Trilogía Original :P
¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars y dedicar tu tiempo a esta comunidad?	No, he aprendido que todas las personas tienen gustos diferentes y hay que respetarlos así como te tienen que respetar a ti.
¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por Star Wars?	No, mas bien lo contrario :)
En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars?	En la mayoría de casos (en mi entorno físico) a todos les gusta Star Wars también, así que les gusta.

Si eres tan amable, sería interesante que aportaras los siguientes datos:

EDAD: 23
SEXO: HOMBRE

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN
;D



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea:

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmediática a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?	Desde octubre del 2009
¿Cuál es tu rol actualmente?	Usuario activo y miembro de un “consejo de maestros” dentro del foro
¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?	Ninguna ventaja
¿Con que frecuencia entras en la comunidad?	Diariamente
¿Cuánto tiempo le dedicas de media?	Dependiendo... entre dos y cuatro horas. A veces mas.
Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?	Comentar y tratar de ayudar a los nuevos.
¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web?	<input type="checkbox"/> Muy fácil
	<input checked="" type="checkbox"/> Fácil
	<input type="checkbox"/> Difícil
	<input type="checkbox"/> Muy difícil
¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?	<input type="checkbox"/> Mucho
	<input checked="" type="checkbox"/> Bastante
	<input type="checkbox"/> Algo
	<input type="checkbox"/> Poco
	<input type="checkbox"/> Nada
¿Qué es lo que más valoras a nivel social de esta comunidad?	La facilidad con la que se crean lazos de amistad

¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?	Que hay círculos cerrados de amigos que tienen sus propios códigos
¿Qué subforos son en los que más frecuentas?	Comunidad, Ambos off topic, Fan Art, videojuegos y Rol y Libros y comics
¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?	Se tocan temas que me interesan.
¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?	<input type="checkbox"/> Diálogos meramente informativos
	<input checked="" type="checkbox"/> Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)
	<input type="checkbox"/> Comentarios reflexivos y argumentados
	<input type="checkbox"/> Comentarios de confrontación
	<input type="checkbox"/> Comentarios de conciliación
	<input type="checkbox"/> Ayuda
	<input type="checkbox"/> Otros...
¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?	Compartir ideas... hay gente bastante estimulante
¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas?	Si. Estan para hacer de la comunidad un lugar mejor para todos...aunque disienta con algunas de ellas, creo que es para el bien común
¿Añadirías alguna regla o norma más?	Ninguna
¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más?	No
¿Qué es lo que nunca toleraría en un foro?	La censura
¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?	No, es más, creo que los de menos jerarquía se comunican más que los demás.
¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?	A varios. Es inevitable
¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?	Si. Es un hecho
¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?	Para integrarme más rápidamente tuve que decir que el administrador era un genio...me aceptaron

	rápidamente.
¿Te sientes actualmente integrado?	Bastante
¿Consideras que Star Wars está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?	Si tenemos en cuenta que Star Wars sintetiza varias historias, se podría decir que sí.
¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars y dedicar tu tiempo a esta comunidad?	Bastante. Especialmente por dedicarle mucho tiempo a la comunidad.
¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por Star Wars?	Para nada, es más, hago gala de eso.
En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars?	Lo consideran algo gracioso, hasta a mí me da gracia

Si eres tan amable, sería interesante que aportaras los siguientes datos:

EDAD: 19

SEXO: MUJER / **HOMBRE**

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN



ESTUDIO DE LAS COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS. DIGNIFICACIÓN DE LA CULTURA POPULAR EN ESCENARIOS DIGITALES.

Investigadora: Marga Roura Redondo

ENTREVISTA A USUARIOS DE COMUNIDADES EN LÍNEA EN TORNO A NARRACIONES TRANSMEDIÁTICAS.

Estimado/a usuario/a de la comunidad en línea:

En la realización de esta investigación agradecería poder contar con tu participación contestando a las siguientes preguntas. El propósito de esta investigación es la de valorar el papel que tienen los consumidores y las consumidoras de narraciones transmediática a través de la conformación de una inteligencia colectiva en la generación de conocimiento.

¿Desde cuándo estás registrado en esta comunidad?	Desde el 4 de febrero de 2009	
¿Cuál es tu rol actualmente?	Usuario de rango “gran maestr@”... Líder del sistema maestros y aprendices, destinado a ayudar a los nuevos usuarios	
¿Qué ventajas o desventajas te aporta el rol que asumes actualmente?	Me da la oportunidad de conocer a muchos usuarios. Pero conlleva una gran responsabilidad ser la “cara visible” del maestros y aprendices.	
¿Con que frecuencia entras en la comunidad?	Diariamente	
¿Cuánto tiempo le dedicas de media?	Diría que más de cuatro horas diarias. Me conecto bastante en disitintos momentos del dia.	
Generalmente ¿en qué se centra tu actividad en la comunidad?	En participar en discusiones, debates, charlas y eventos del foro, además de ayudar a quien lo necesite	
¿Te fue fácil aprender a usar este sitio web?	<input checked="" type="checkbox"/>	Muy fácil
	<input type="checkbox"/>	Fácil
	<input type="checkbox"/>	Difícil
	<input type="checkbox"/>	Muy difícil
¿Te parece eficaz y eficiente el uso a nivel técnico que haces de este sitio web?	<input type="checkbox"/>	Mucho
	<input checked="" type="checkbox"/>	Bastante
	<input type="checkbox"/>	Algo
	<input type="checkbox"/>	Poco
	<input type="checkbox"/>	Nada
¿Qué es lo que más valoras a nivel social de está	La amistad y la camaradería casi instantánea que	

comunidad?	se siente al llegar al foro. Todos son amables, y no hay distinción de rangos o posiciones.	
¿Qué es lo que a nivel social más te ha decepcionado?	Me ha tocado entrar en la mejor época del foro, así que salvo algún que otro que no haya entendido las normas, no hay mucho que destacar.	
¿Qué subforos son en los que más frecuentas?	Comunidad, off-topic tematico y recreativo, portal de ingreso, fan fic, saga completa, precuelas, secuelas, the clone wars 3D y universo expandido	
¿Qué es lo que te mueve a participar más en estos subforos?	Temas de interés personal, debates interesantes, noticias relevantes, interés por ayudar.	
¿Cómo calificarías tus diálogos en los foros?	x	Diálogos meramente informativos
	x	Diálogos lúdicos (bromas o comentarios desenfadados)
	x	Comentarios reflexivos y argumentados
	x	Comentarios de confrontación
	x	Comentarios de conciliación
	x	Ayuda
		Otros...
¿Qué es lo que te motiva a participar activamente en esta comunidad?	Ganas de ayudar, participar y compartir con los demás foreros.	
¿Consideras que las reglas y normas establecidas son las correctas?	De momento si.	
¿Añadirías alguna regla o norma más?	No creo que sea necesario.	
¿Crees que alguna norma o alguna regla está de más?	No de más, pero si modificaría el tema de los colores, que me parece demasiado restrictivo.	
¿Qué es lo que nunca toleraría en un foro?	Insultos directos hacia mi o hacia algún otro forero. Pornografía o temas inadecuados para este tipo de foro. Que se extorcione a los usuarios o se use indebidamente la información que los mismos publican en el foro.	
¿Consideras que el nivel de jerarquía en los foros afecta al nivel comunicativo?	En todo foro siempre se da la sensación de que los usuarios de mayor rango tienen mayor importancia o que sus comentarios valen más. Pero eso queda desmentido rápidamente en este foro. Las opiniones de todos valen lo mismo.	
¿Alguna vez has etiquetado a algún usuario/a antes de conocerlo sólo por el nick de usuario que utiliza o por los datos de su perfil?	Los datos de perfil no están disponibles a los usuarios como forma de proteger su privacidad. Si me he dirigido a determinados usuarios sin conocerlos. En general uno se comunica con todos, aun sin llegar a hablar en privado con ninguno ellos.	
¿Crees que se generan en los foros grupos cerrados o aislados de usuarios?	En general uno desarrolla ciertos códigos, o entabla otro tipo de relaciones con los usuarios con los que más habla, códigos que obviamente los demás no comparten. Pero esto no implica una	

	exclusión de los demás usuarios. Salvo algunas peleas aisladas no creo que haya habido alguna discriminación o exclusión explícitas en el foro.
¿Cómo fue tu proceso de integración en esta comunidad?	Tarde algún tiempo en empezar a participar activamente. Pero me aceptaron rápidamente.
¿Te sientes actualmente integrado?	Completamente. Me llevo bien con casi todos los usuarios activos de la comunidad, y a los que no conozca los ire conociendo en el futuro.
¿Consideras que Star Wars está a la misma altura de una obra maestra de la cultura de élite?	Creo que es un hito en la historia del cine. Quizás no sea una obra maestra, pero si marcó un punto de inflexión, y no creo que haya nadie que no haya escuchado hablar de SW.
¿Te consideras una persona fuera de lo común por ser seguidor de Star Wars y dedicar tu tiempo a esta comunidad?	No, para nada. Se que mis gustos quizás no sean similares a los de la mayoría, pero no soy “raro” por eso.
¿Te sientes menospreciado cuando te consideran diferente por dedicar tiempo a comunidades de este tipo y sentir admiración por Star Wars?	Para nada. Star wars es algo que me gusta, como a los demás pueden gustarle otras cosas. Y debatir en foros de este tipo me parece un ejercicio genial, y mucho mejor que otros medios de comunicación online, como redes sociales.
En tu entorno social físico ¿que piensan sobre tu afición a Star Wars?	A mi familia en general les gusta star wars, fue mi padre quien me hizo ver las películas por primera vez. A mis amigos en general no les atrae, pero no tienen nada en contra de mi afición.

Si eres tan amable, sería interesante que aportaras los siguientes datos:

EDAD: 19

SEXO: MUJER / **HOMBRE**

MUCHAS GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN

