COMUNIDADES VIRTUALES DE JÓVENES:

Hacer visibles sus aprendizajes y saberes

CentroReinaSofía sobre Adolescencia y Juventud

FAD Telefónica Santander

Investigación financiada a través de la convocatoria de **'Ayudas a la Investigación' 2015**, del **CENTRO REINA SOFÍA SOBRE ADOLESCENCIA Y JUVENTUD.** La convocatoria, de carácter anual, tiene como objetivo apoyar investigaciones sobre adolescencia y juventud desde cualquier perspectiva relacionada con las ciencias sociales.

Equipo de Investigación: Esbrina
Universidad de Barcelona

Coordinadora:
Cristina Alonso Cano

Coordinadora: técnica:
Cristina Salazar Fornaguera

Autores (por orden alfabético):
Cristina Alonso Cano
Alejandra Bosco Paniagua
Sara Victoria Carrasco Segovia
José Aurelio Castro Varela
Xavier Giró Gràcia
Fernando Hernández Hernández
Fernando Herraiz García
Raquel Miño Puigcercós
Pablo Rivera Vargas
Cristina Salazar Fornaguera
Juana María Sancho Gil
Joan-Anton Sánchez Valero

Colabora:
Verónica Vera
Maquetación:
Francisco García-Gasco

Cómo citar este texto:
Cano, C.; Salazar, C.; Bosco, A.; Carrasco, S.; Castro, J.; Giró, X.; Hernández, F.; Herraiz, F. Miño, R.; Rivera, P.; Sancho, J.;Sánchez, J.A.(2017) Comunidades virtuales de jóvenes: hacer visibles sus aprendizajes y saberes. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.
DOI: 10.5281/zenodo.3648690

ISBN: 978-84-92454-97-6
FAD ©, 2015
Nota: Las opiniones vertidas en el texto son responsabilidad de sus autores.
El Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud y la FAD no se identifican necesariamente con ellas.

ÍNDICE

Página

1. INTRODUCCIÓN 6

2. PRIMERAS APROXIMACIONES 8

3. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 10

4. RESULTADOS 14

5. CONCLUSIONES 83

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 88

ANEXOS 90

AGRADECIMIENTOS

El informe que se presenta a continuación no hubiese sido posible sin la colaboración de los miembros de las comunidades virtuales participantes, quienes, generosamente, nos han regalado su tiempo y han compartido con nosotros sus experiencias, vivencias y aprendizajes, permitiéndonos aprender de ellos y con ellos: *DeviantArt, El Libro del Escritor, Dibujando.net, Cosplay España, Kabua, OpenMind* y *Feminismes*.

Nuestro especial agradecimiento al *Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud*, sin cuyo soporte no habría sido posible el desarrollo del proyecto; y a todos los colegas, amigos y conocidos que se involucraron de alguna manera en el mismo.

1. INTRODUCCIÓN

En el presente informe se presentan el desarrollo y los principales resultados del proyecto de investigación "Comunidades Virtuales de Jóvenes: hacer visible sus aprendizajes y saberes". En primer lugar se explicitan la pertinencia y los objetivos del proyecto; a continuación se detalla el enfoque metodológico y el desarrollo del trabajo de campo. Por último, se presentan los resultados obtenidos y las principales conclusiones derivadas de su análisis.

El proyecto, de un año de duración (octubre 2015 - octubre 2016), ha sido desarrollado por un equipo de 12 investigadores, pertenecientes al grupo de investigación consolidado Esbrina -Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos (2014 SGR 632)- de la Universidad de Barcelona.

1.1. RELEVANCIA E INTERÉS DEL PROYECTO

La rápida evolución tecnológica de las últimas décadas ha tenido un impacto profundo en nuestra realidad. Una nueva situación que Brown y Adler (2008) definen en términos de un nuevo modelo de "sentido común":
"We all perceive and act based on "common sense" assumptions about the world around us and the requirements to achieve our goals. Every major technology shift has produced a fundamentally new common sense model. (. . .) We are on the cusp of a shift to a new common sense model that will re-shape many facets of our life, including how we identify ourselves, participate with others, connect with others, mobilize resources and learn (Hagel and Brown 2008, p. 2-3).

En esta nueva realidad mediada por las tecnologías digitales, el aprendizaje trasciende los espacios y tiempos educativos formales. Aprendemos a lo largo y ancho de la vida (Banks, Au, et al., 2007), en el trabajo y en casa, en la implicación ciudadana y en la participación social (Jenkins, Ito y Boyd, 2016).

En la última década, han proliferado los trabajos científicos y académicos que abordan las nuevas formas de aproximación de los jóvenes a las tecnologías y a los entornos digitales (redes sociales, foros, blogs, campus virtuales. . .) y los aprendizajes asociados que se originan a partir de estas aproximaciones y apropiaciones (Ito et al., 2013; Ito et al., 2010; Boyd, 2014; Jenkins et al., 2009). Esto pone en evidencia la importancia de comenzar a observar y a tener en cuenta las prácticas de los jóvenes fuera de la escuela, así como la imperiosa necesidad de empezar a plantearnos nuevos modelos, entornos y prácticas educativas acordes a las realidades y exigencias de la sociedad del conocimiento del siglo XXI. Porque, como señalan Ito et al. (2010, p.18), "although studies of learning in out-of-school settings have examined a wide range of learning environments, these approaches have been relatively silent as to how learning operates in relation to mass and networked media".

En esta nueva realidad digital, ha proliferado de forma exponencial la participación de los jóvenes en comunidades virtuales y redes sociales. Sin embargo, son aún muy escasos los estudios que han explorado su potencial educativo y formativo. Algunas contadas excepciones son los trabajos de García-Canclini, 2014; García-Canclini y Urteaga, 2012; García-Canclini, Cruces y Urteaga, 2013. Estos autores analizan en profundidad las nuevas prácticas de creación y consumo cultural de los jóvenes (trendsetters, techsetters, prosumidores o emprendedores culturales) en tres sectores: la edición, la música y el arte. En estos trabajos se exploran las nuevas reglas y dinámicas de producción, las redes de colaboración, la flexibilidad laboral, las estrategias creativas, la auto-ocupación, los nodos de creación o los nuevos formatos de festivales. Los autores abordan si estas nuevas prácticas generan cambios en la creatividad, y si estos cambios afectan únicamente a un número reducido de jóvenes o a la sociedad en un sentido más amplio.

Sin duda, nos encontramos ante un fenómeno socioeducativo (comunidades virtuales – jóvenes – aprendizaje) complejo, emergente, relevante y poco estudiado, y, frente a un proyecto de investigación que invita a pensar y aproximarse a las comunidades virtuales de jóvenes y adolescentes desde "otro lugar", como explicamos más adelante, y reconocer el capital cultural de nuestra juventud.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal de nuestro proyecto es recuperar y visibilizar los aprendizajes y saberes de los jóvenes fuera de la escuela a partir de la identificación y el análisis en profundidad de su participación en comunidades virtuales.
Los objetivos específicos que nos planteamos son:

- Identificar y cartografiar comunidades virtuales de jóvenes.
- Explorar e identificar qué elementos definen a las comunidades virtuales, así como su uso como espacios de aprendizaje y producción de conocimiento (el sentimiento de comunidad, la pertenencia al grupo, la confianza, el respeto...)
- Analizar cómo y qué aprenden los jóvenes que participan de forma activa en comunidades virtuales.
- Divulgar, entre la comunidad científica y los agentes políticos y sociales, los resultados del proyecto: el potencial educativo y formativo de las comunidades virtuales en el aprendizaje y en la construcción de las múltiples identidades de los jóvenes.

2. PRIMERAS APROXIMACIONES

2.1. LOS JÓVENES Y LOS ESPACIOS VIRTUALES

La rápida evolución de las tecnologías digitales, ha agudizado la necesidad de explorar las nuevas formas de aproximación de los jóvenes a las tecnologías digitales y a los entornos virtuales (redes sociales, foros, blogs, campus virtuales...) y, específicamente, a los aprendizajes asociados a las mismas. Algunos de los trabajos científicos y académicos recientes que abordan esta temática son los de: Boyd (2014); Carey (2014); Ito et al. (2013), Gabrielson (2013), The Open University (2013), Thomas y Brown (2011), Shirky (2010 y 2009) y Jenkins et al. (2009).

Ito et al. (2008, 2010), en su proyecto *Digital Youth research. Kids' Informal Learning with Digital Media: An Ethnographic Investigation of Innovative Knowledge Cultures*, exploraron cómo los jóvenes utilizan los medios digitales en su vida cotidiana. La investigación intentó responder a dos grandes interrogantes: (1) cómo los medios digitales se están integrando en las prácticas y en las "agendas" de los jóvenes; y (2) cómo están cambiando las dinámicas relacionadas con el aprendizaje, la alfabetización y la producción de conocimiento entre los jóvenes y los adultos. El estudio tuvo un carácter etnográfico. Durante tres años se realizaron 659 entrevistas semi-estructuradas y un total de 5194 horas de observación. Los resultados muestran cómo los nuevos medios están alterando las formas de aprendizaje y de socialización, y están generando nuevos interrogantes y posibilidades para los educadores, las familias y los responsables de las políticas educativas. La investigación también concluye que la interacción en estas comunidades digitales provoca un aprendizaje significativo en términos de aprendizaje con otros (o con los otros) y el desarrollo de habilidades para la ciudadanía digital.

Boyd (2008) argumenta que las redes sociales (social network sites) ofrecen a los jóvenes "space to work out identity and status, make sense of cultural cues, and negotiate public life" (p. 120). La autora plantea que las características distintivas de estos espacios virtuales, léase, la persistencia (persistence), la buscabilidad (searchability), la replicabilidad y las audiencias invisibles, alteran y complejizan las dinámicas sociales y las formas en que las personas se relacionan (Boyd, 2008).

En ambos trabajos los jóvenes son entendidos como actores en sus propios mundos sociales, donde pueden "negotiate, share, and create culture with adults and each other" (Corsaro, 1997 en Ito et al., 2010, p. 7). Explorar la participación de los jóvenes españoles en las comunidades virtuales, obedece a la necesidad de comenzar a indagar y comprender en nuestro contexto las prácticas de negociación, de colaboración y de creación de cultura, investigadas en su momento por Ito et al. (2008 y 2010) y Boyd (2008).

2.2. LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Se atribuye a Rheingold (1993) el acuñamiento del término "comunidad virtual". En sus primeras aproximaciones al concepto, Rheingold (1993) entiende la comunidad virtual en tanto "[...] agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio" (p.5). Con posterioridad, Montes de Oca, García y Fuster, (2011) recuperan de la definición Rheingold tres ingredientes y rasgos distintivos indispensables para la existencia de una comunidad virtual: la interactividad, el componente afectivo y el tiempo de interactividad.

Las comunidades virtuales presentan muchos puntos de coincidencia con las redes sociales. Pero las comunidades virtuales suelen estar conformadas por un número significativo de miembros "más estables", en tanto individuos que suelen permanecer en la comunidad durante un tiempo prolongado. Estas personas comparten intereses u objetivos de variada índole: musicales, políticos, literarios, científicos entre otros, y tienen un sentido de pertenencia más acusado que el de los participantes en una red social, por eso, pueden ser llamadas comunidades de interés (Sacristán, 2013). Mientras las redes sociales, generalmente, tienden a satisfacer necesidades emocionales, las comunidades virtuales dan respuesta a necesidades intelectuales y culturales de sus miembros.

Del 85% de jóvenes en España que usa Internet, un 80% lo hacen para buscar "información necesaria", y un 40% directamente para aprender. Algo que nos da la pauta que muchos de los participantes de estas comunidades son personas de entre 15 y 29 años (Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud, 2014). Estas comunidades virtuales conformadas mayoritariamente por jóvenes, además de ser comunidades de interés, son comunidades de aprendizaje y creación de conocimiento, aunque no en el sentido académico de estos términos. Es decir, no se trata de comunidades educativas con unos objetivos de enseñanza ya preestablecidos, y unas características y roles estáticos que establecen qué aprender, y quienes enseñan o aprenden como las define Sacristán (2013). Sino que el mero hecho de compartir información y prácticas diversas genera en los participantes unos determinados aprendizajes. Estas comunidades se están convirtiendo en la forma de aprender por excelencia, en particular, entre las personas de la franja de edad señalada anteriormente.

Asimismo, las comunidades virtuales de aprendizaje incorporan muchas de las características de las comunidades de discurso, de las de práctica o de construcción del conocimiento (Montes de Oca, García y Fuster, 2011). Estos elementos en común, tornan difícil trazar una línea divisoria definida entre los distintos tipos de comunidades, así como determinar cuándo una comunidad virtual (creada para otro tipo de funciones) promueve prácticas que contribuyen al aprendizaje de sus miembros. De hecho, las personas suelen utilizar también las redes sociales tanto para satisfacer necesidades emocionales o socializarse, como para producir conocimientos y aprender. No obstante, en las comunidades virtuales de aprendizaje, de práctica, de conocimiento, etc. se pone de relieve la idea de aprendizaje como construcción social (Gros, 2008). Es decir, de unos saberes, habilidades o actitudes que devienen principalmente de la interacción intensiva entre personas.

Cabe matizar, no obstante, que muchos servicios de redes sociales pueden llegar a albergar comunidades virtuales, en tanto que reúnen a personas vinculadas por intereses en común que permanecen ligadas e implicadas por un largo período, en tanto utilizan internet como un nuevo espacio antropológico donde compartir conocimientos y realizar aprendizajes (Henri y Pudelko, 2003).

Contestar a la pregunta ¿cómo y qué aprenden los jóvenes en las comunidades virtuales?, nos lleva a posicionarnos como investigadores desde el abordaje de las teorías del aprendizaje social. Las posibles respuestas a esta pregunta superan los postulados del aprendizaje cognitivo y factual y nos exigen poner en relación el aprendizaje, el mundo y el conocimiento.

La teoría del aprendizaje situado de Lave y Wenger (1991) pone el énfasis en la globalidad de la persona y rompe con la asunción de que aprender es la recepción de conocimiento factual. Estos autores se preguntan qué tipo de encuentros y compromisos sociales propician el aprendizaje. Unos cuestionamientos que en nuestro trabajo nos ha llevado a plantearnos una serie de interrogantes que nos han guiado en el tránsito por las diferentes fases de la investigación que no ocupa: ¿Por qué se crean las comunidades virtuales?; ¿Por qué se implican los jóvenes?; ¿Cómo se autorregulan?; ¿Qué hace que los jóvenes se mantengan implicados?; ¿Qué tipo de conocimiento se genera?...

3. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. HIPÓTESIS DE TRABAJO

En los últimos 15 años, en particular con la irrupción de herramientas de la web 2.0., la proliferación y participación en redes sociales y comunidades digitales (también llamadas virtuales) ha sido exponencial.

En las comunidades virtuales, a menudo, los jóvenes encuentran un espacio de conexión, de intercambio, de autorregulación, de reconocimiento (del yo y el nosotros), de pertenencia, de afinidad de intereses... en el que es posible colaborar, diseñar, crear y compartir, pero sobretodo, aprender de los otros y con los otros.

No obstante, los jóvenes, en tanto sujetos creadores de saber, y las comunidades virtuales en tanto espacios de aprendizaje, prácticamente no han sido investigados. Más allá de lo que explicitan las webs, desconocemos qué se aprende, cómo se aprende y qué papel juegan las comunidades virtuales en la construcción de la identidad de los jóvenes que participan en ellas.

Por otro lado, no podemos obviar que el mismo concepto de comunidad virtual presenta algunas complejidades:

(1) **Los entornos.** Si bien es cierto que las dinámicas de las redes sociales están más relacionadas con el reconocimiento social, no podemos obviar que tienen un gran potencial de aprendizaje, y éste no depende únicamente del tipo de plataforma virtual, sino de cómo se utiliza y quién los gestiona y participa. Las características de la red pueden propiciar ciertos comportamientos, pero los usuarios suelen ir más allá.

(2) **Intergeneracionalidad.** La mayoría de comunidades virtuales de aprendizaje están guiadas por un interés común, pero no tienen un límite de edad. De hecho, ésta es una característica propia de los contextos virtuales y justamente la relación horizontal entre jóvenes y adultos es uno de los factores que multiplican su potencial de aprendizaje (Ito et al., 2008).

(3) **Multimodalidad.** Las comunidades en internet suelen ser multimodales, utilizando diferentes formatos y medios según lo que se quiera conseguir en cada momento. Si bien podemos identificar un foro o una red social como el origen de una comunidad, ésta puede actuar en muchos lugares (virtuales y físicos) al mismo tiempo. Las interacciones que se pueden dar entre los integrantes pueden ser primordialmente virtuales, pero no se puede ubicar de forma clara dónde radica la comunidad, ni circunscribir sus interacciones en un espacio concreto.

(4) **Pertenencia.** ¿Qué define la pertenencia a una comunidad? Puede ser simplemente la capacidad de acceder a un lugar concreto, ya sea por invitación o por la creación de una cuenta de usuario, pero no es únicamente eso. En el caso de comunidades abiertas (por ejemplo, si hablamos de la comunidad DIY) que pueden relacionarse en diferentes fórums, grupos de Facebook o canales de YouTube, resulta fácil tener una idea intuitiva de cuáles son las características que la definen, pero los mismos miembros de una comunidad pueden diferir a la hora de identificar estas características. En la mayoría de los casos, no existe un "código fundacional", ni unas normas de conducta, más allá de las normas básicas de la "netiqueta"[1], que rigen las comunicaciones virtuales. Son los mismos integrantes quienes definen qué es, y su sentido de pertenencia y los intereses que proyectan los que definen el presente y el futuro del grupo. Es muy común ver cómo un grupo de jóvenes se identifica con un término como "maker" o "modder", sin tener una noción clara de lo que significa en términos concretos, más allá de "hago cosas parecidas a lo que hacen los otros que se identifican como yo".

1 Término que se utiliza para referirse al conjunto de normas de comportamiento general en Internet. La netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real al virtual. El término surge de la unión de Red (Net) +Etiqueta, que significa etiqueta en la red. Es importante destacar que las netiquetas han sido impulsadas por los propios usuarios de Internet con la finalidad de aportar mayor seguridad y humanidad a la comunicación y así combatir problemas de la red tales como el fraude, el spam (correo basura) o los rumores en aras a conseguir una convivencia cibernética más agradable, segura y confiable.

(5) **Deslocalización.** Las comunidades virtuales no tienen límites nacionales, y suelen ser multiculturales. Compartir una lengua suele ser un gran aglutinador, ya que permite una comunicación mucho más fácil. Por su potencia cultural, el inglés suele ser la lengua franca de facto en internet pero, la edad y la procedencia de sus integrantes marca mucho sus capacidades lingüísticas, sobre todo en un segundo o tercer idioma. No podemos quedarnos simplemente con la idea que las comunidades virtuales en castellano son las únicas en las que participan los jóvenes españoles.

3.2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Atendiendo a la complejidad y a las exigencias del estudio, adoptamos un posicionamiento investigador próximo a los postulados de la etnografía virtual (Hine, 2004 y 2005) y multisituada (Falzon, 2009); en tanto ambas nos permiten estudiar más que un espacio o múltiples espacios en concreto, su configuración a través de las conexiones entre ellos (Hine, 2004).

La etnografía virtual nos permite abordar cuestiones relativas al aprendizaje de los miembros de las comunidades virtuales, así como a las implicaciones que tiene Internet en la organización de las relaciones sociales, la comunicación, la autoría y la privacidad.

En los últimos años, se está reconsiderando la noción de etnografía vinculada a un espacio en concreto o en múltiples espacios, para pasar a estudiar la configuración del espacio a través de las interacciones. El objeto de investigación pasa a ser "los flujos y las conexiones en vez de las localidades y los límites como principios organizadores" (Hine, 2004 p.81).

Consecuentemente, las comunidades no se abordaron como lugares aislados, sino como espacios posibilitadores de conexiones. Si bien partimos de comunidades concretas, estas nos llevaron a través de distintos lugares (físicos y virtuales) que cobran sentido a medida que se relacionan con otros (Falzon, 2009).

En concordancia con estos planteamientos metodológicos, el proceso de investigación se desarrolló en 2 fases distintas: (1) Detección y cartografiado de Comunidades Virtuales en las que participan jóvenes españoles, entre 15 y 29 años; y (2) Estudio en profundidad de 7 comunidades virtuales. Este estudio de carácter etnográfico, se complementó con un cuestionario en línea, elaborado una vez finalizado el trabajo de campo, para calibrar la extensión del fenómeno.

3.3. FASES DE LA INVESTIGACIÓN

3.3.1. Primera fase: detección y cartografiado de comunidades virtuales

En primer lugar realizamos un muestreo intencionado de comunidades virtuales en las que participan jóvenes españoles, teniendo en cuenta las siguientes tipologías: (1) arte y cultura (artes plásticas, música, literatura, cine...); (2) creación (movimientos Makers, DIY...); y (3) reivindicación postmaterialista (feminista, ecologista, pacifista...). Para ello se partió de algunas de las evidencias que se derivan de las investigaciones con jóvenes (en curso y finalizadas) del grupo ESBRINA -Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos- y del contacto con jóvenes en la propia universidad, atendiendo a que muchos miembros del grupo de investigación trabajamos con jóvenes. De esta detección inicial surgieron 24 comunidades virtuales.

A partir de esta localización preliminar y con el objetivo de generar un sistema de representación cartográfico, iniciamos un proceso de revisión del funcionamiento y de las características de las comunidades virtuales. Esto nos llevó a crear, de manera inductiva, un sistema de categorización, que no estaba inicialmente contemplado.

Esta necesidad de categorización surge de la detección de una gran diversidad de particularidades en las comunidades seleccionadas: temáticas; uso de diferentes entornos; fuentes de financiación; carácter real (físico, no digital) además de virtual. . . . entre otras singularidades.

Entendemos que el sistema de categorización que se presenta en este informe no es definitivo ni estático. Teniendo en cuenta la complejidad y la heterogeneidad de las comunidades virtuales a las que nos hemos aproximado, sugerimos revisitar y problematizar la categorización presentada en futuros proyectos y accesos. Prueba de ello es que a medida que avanzaban las diferentes fases el proyecto y nos adentramos en el proceso etnográfico, el sistema de categorización fue

variando, algo que en todo momento valoramos positivamente, ya que nos ha posibilitado profundizar y alcanzar una mejor comprensión de las características y el funcionamiento de las 24 comunidades virtuales analizadas.

Concluimos esta primera fase con la creación de un mapa visual (ver Apartado 4.1.1.3) que nos ha posibilitado ubicar las comunidades virtuales detectadas en este proyecto, y que puede servir en futuros estudios para emplazar otras comunidades dentro del sistema de categorización propuesto.

3.3.1.1. Sistema de categorización

La revisión inicial de las 24 comunidades virtuales encontradas se realizó de manera individual. Cada investigador creó una cuenta de usuario, cuando fue necesario, y exploró 2 o 3 comunidades virtuales de la muestra inicial. Durante este período de revisión, mantuvimos reuniones periódicas de todo el equipo investigador con la finalidad de compartir e intercambiar los hallazgos, fruto de las primeras indagaciones.

La diversidad y heterogeneidad de las comunidades encontradas, tanto por sus focos temáticos de interés como por su funcionamiento y características, nos llevó a plantearnos la necesidad de generar un sistema de categorización (ver Apartado 4.1.1) que nos permitiera profundizar en la comprensión y compartir los resultados de la exploración.

Las categorías surgieron de manera inductiva durante las reuniones, y a medida que se avanzaba en la observación y análisis de las comunidades fueron sistemáticamente revisitadas, problematizadas y redefinidas.

3.3.1.2. Cartografía

La construcción del mapa, elaborado por los miembros del equipo de investigación que desarrollan su actividad académica e investigadora en el ámbito de la cultura visual en la Facultad de Bellas Artes parte de la idea de que "el mapa no es el territorio" (Korzbski, 1931), es decir, que el primero nunca totaliza o suple con carácter definitivo el segundo, sino que más bien sirve para re-elaborarlo de manera siempre parcial y situada. Por otro lado, con la propuesta visual se trata de evidenciar no sólo una concepción rizomática (Deleuze & Guattari, 1987) del mapa, sino también su condición de representación fragmentaria de los territorios explorados.

3.3.2. Segunda Fase: estudio en profundidad de 7 comunidades virtuales

Las 7 comunidades escogidas para llevar a cabo el estudio en profundidad fueron: (1)DeviantArt; (2) El Libro del Escritor (ELDE Marcapáginas); (3) Dibujando.net; (4) Cosplay España; (5) Kabua; (6) OpenMind; y (7) Feminismes. La selección de estas comunidades se hizo teniendo en cuenta la heterogeneidad de comunidades que habíamos detectado en la categorización realizada en la primera fase del proyecto. Nuestra intención fue realizar un muestreo que pudiera dar cuenta de las diferentes formas de funcionar de las comunidades virtuales y de sus singularidades.

3.3.2.1. Contacto y negociación

Para explorar las posibilidades de estudiar en profundidad las comunidades seleccionadas, en primer lugar, contactamos con alguno/s de sus miembros y/o administradores, seguidamente, les enviamos un documento de presentación del proyecto (Anexos 1 y 2) y exploramos su disposición a participar. Cerramos la negociación con la firma de un documento de aceptación a modo de consentimiento informado (Anexo 3).

En un primer momento, intentamos contactar con más de 10 comunidades virtuales a través de sus foros y/o sistemas de conversación. Cada uno de los investigadores que había explorado una comunidad durante la primera fase del proyecto, contactó con los administradores, fundadores, moderadores o miembros activos de su comunidad. Este primer enlace, nos permitió, siguiendo lo que Freedman et al. (2013, p. 106) denominan "bola de nieve", contactar con un grupo más amplio de miembros de la comunidad.

Una vez aseguramos la implicación en el proyecto de 7 de las 10 comunidades contactadas (en algunas comunidades fue imposible conseguir en el tiempo requerido miembros dispuestos a participar) el equipo investigador se organizó por parejas. Cada pareja se responsabilizó de estudiar en profundidad una de las comunidades seleccionadas, aunque algunos miembros del equipo tuvieron que trabajar en más de un caso.

3.3.2.2. Entrevistas

Como se ha indicado anteriormente, cada pareja de investigadores se encargó de realizar las entrevistas a "su comunidad".

Una vez se logró contactar con algún miembro de la comunidad, generalmente fundadores o administradores, se negoció con ellos para identificar a otros miembros de esa misma comunidad susceptibles de ser entrevistados. Se contactó con ellos a partir de conexiones directas vía correo electrónico o de posts (entradas) públicos en foros o en boletines de noticias de las páginas de las comunidades. Una vez identificadas las personas susceptibles de ser entrevistadas en cada una de las comunidades, se les envió un breve documento sobre la naturaleza del estudio (Anexos 1 y 2) y se exploró el interés y disponibilidad de la persona para ser entrevistada virtual o presencialmente. También se le informó de una de las premisas éticas de nuestra investigación: garantizar el anonimato y la confidencialidad. En definitiva se explicitó en todo momento nuestra intención y voluntad de mantener protegidas las identidades de las personas involucradas. A pesar de ello, algunos de los participantes manifestaron que deseaban aparecer en la investigación y en los documentos con su nombre propio.

Una vez los participantes aceptaron ser entrevistados, se procedió a: (1) firmar el documento de consentimiento informado (Anexo 3); y (2) fijar el día y hora en el que tendría lugar la entrevista.

A partir de ese momento, cada pareja de investigadores realizó entre 2 y 4 entrevistas semi-estructuradas virtuales y/o presenciales a los fundadores, administradores, moderadores o miembros de cada una de las comunidades seleccionadas. Los guiones de estas entrevistas (Anexos 4 y 5) se construyeron a partir de una re-elaboración de los objetivos iniciales del proyecto y de la primera exploración realizada durante la fase de detección y cartografiado de las comunidades.

En el caso de Kabua, atendiendo a las singularidades de la comunidad y sus miembros, en lugar de entrevistas se optó por realizar un grupo de discusión.

3.3.2.3. Recogida de material

Finalmente, a partir de algunas de las informaciones, de las temáticas y de las particularidades que surgieron en las entrevistas, realizamos búsquedas de evidencias en las páginas de las diferentes comunidades que nos permitieron corroborar en unos casos, y profundizar en otros, las informaciones facilitadas por los informantes.

Los investigadores realizamos una observación más profunda y detallada de los distintos espacios virtuales en los que funcionan las comunidades, focalizando la recogida de evidencias en situaciones que estuviesen relacionadas con los bloques temáticos del guión de entrevistas (Anexos 4 y 5) y/o situaciones particulares surgidas durante estas últimas.

Nos gustaría precisar que este proceso de recogida de material generó bastantes dudas entre el equipo de investigadores, debido a las implicaciones éticas relacionadas con la indagación de un material publicado en el seno de la comunidad por unos miembros que desconocían (o no tenían por qué conocer) la existencia de nuestro proyecto de investigación. A pesar que cualquier miembro de una comunidad virtual sabe (o debería saber) que cuando publica algo en la página de la comunidad, esa publicación se convierte en un contenido al que puede acceder cualquier miembro de la comunidad, convertir ese contenido en evidencias de un proyecto de investigación tiene, o podría tener, una serie de implicaciones que van más allá del simple acceso.

3.3.2.4. Cuestionario

Para complementar el trabajo etnográfico se realizó un cuestionario en línea (Anexo 7) para calibrar la extensión del fenómeno. Para el diseño del mismo, partimos de los bloques temáticos y conceptos emergentes de la primera fase y de los resultados de las entrevistas de la segunda fase del proyecto.

Para la difusión del citado cuestionario, se utilizó el método de bola de nieve mencionado anteriormente. Además, siempre y cuando los administradores de las comunidades vinculadas al proyecto dieron su autorización, el cuestionario se publicó en las páginas de estas comunidades.

4. RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DE LA PRIMERA FASE: CATEGORIZACIÓN Y CARTOGRAFÍA DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES

4.1.1.Sistema de categorización.

En la presentación de la primera fase de la investigación, anunciamos al lector que el sistema de categorías o tabla de categorización que se presenta como uno de los resultados de esta fase (ver Apartado 4.1.1.2), surgió de manera inductiva, fruto de una necesidad de clarificación del equipo investigador frente a la riqueza y diversidad de las comunidades virtuales encontradas. Atendiendo a ello, no podemos considerarlo (ni es nuestra pretensión) un modelo o propuesta estática y definida. Entendemos la tabla de categorización que se presenta como un primer acercamiento, una guía que nos puede orientar en futuras aproximaciones y que sugerimos revisitar y problematizar durante y después de la incursión en el campo.

4.1.1.1. Definición de las categorías

A continuación presentamos la relación de las 11 categorías propuestas y sus respectivas subcategorías:

1. Acceso

Las comunidades virtuales utilizan distintos protocolos para dar acceso a nuevos miembros, que se pueden entender como procesos de selección realizados por los administradores y moderadores de las estas comunidades. Ser miembro de una comunidad implica no sólo poder consultar el contenido de la misma, sino también tener la posibilidad de publicar contenidos y de conectarse con otros miembros.

En base al tipo de acceso definimos cuatro tipologías de comunidades:

a. Abiertas: se da la opción de crear (o no) un perfil de usuario (registro) para poder publicar contenido

b. Semi-abiertas: no es necesario el registro para acceder a los contenidos, pero sí para poder publicar e interactuar con otros usuarios.

c. Por inscripción: es necesario registrarse para poder consultar y publicar contenidos e interactuar con otros miembros.

d. Por invitación: es necesario que un administrador, moderador y/o miembro de la comunidad posibilite el registro de nuevos miembros.

De estas cuatro tipologías de acceso, la cuarta (por invitación), es la única en la que los administradores y/o moderadores llevan a cabo un proceso de selección específico para cada usuario. En las tipologías 2 y 3, el proceso de selección está determinado por una serie de requisitos mínimos necesarios para la creación de un perfil de usuario (usualmente una cuenta de correo electrónico activa es suficiente, pero puede haber otros requerimientos como una edad mínima). En la primera tipología no hay proceso de selección.

2. Entidad que da origen a la comunidad

Hoy en día es una práctica común en las empresas y en las instituciones públicas la creación de comunidades virtuales con la intención de mantener un contacto directo con los consumidores y usuarios. Más allá de que estos espacios tengan o no ánimo de lucro, consideramos importante preguntarse quién está detrás de la creación y de la administración de estas comunidades para poder entender mejor la finalidad y el funcionamiento de la comunidad virtual. En base a este criterio se definieron 3 tipologías:

a. Creada por miembros.

b. Creada por una institución pública.

c. Creada por una empresa privada.

3. Soporte económico

En la línea de la categoría anterior, consideramos importante indagar en el funcionamiento económico de las comunidades para poder comprender con mayor profundidad sus finalidades y actividades. Teniendo en cuenta que es posible que el estado de una comunidad varíe a lo largo del tiempo, consideramos importante analizar no sólo la entidad que soporta o da origen a la comunidad, sino también el sistema de financiación que permite su subsistencia. Un ejemplo de esta fluctuación es Couchsurfing, una web creada por particulares, que fue absorbida por una empresa privada, Better World Through Travel, que se financia a través de suscripciones voluntarias de sus miembros.

Los principales tipos de financiación son:

a. Donaciones de los miembros.

b. Cuotas de suscripción (los miembros están obligados a pagar una cuota que puede proporcionarles ciertas ventajas, como la eliminación de la publicidad o el acceso a áreas reservadas).

c. Privada, ya sea por financiación de una empresa o a través de otras actividades comerciales como la publicidad.

d. Sin ningún tipo de financiación.

4. Rango de edad

Saber con precisión cuál es el rango de edad de los miembros de una comunidad virtual puede resultar un proceso bastante complejo. Debemos tener en cuenta que en muchas comunidades virtuales y redes sociales es opcional introducir la edad, pero más allá de esto, es imposible tener la certeza absoluta de que los datos que los miembros han introducido sean ciertos. Sin embargo, sí se puede saber de antemano si dentro del proceso de selección de los miembros mencionado anteriormente se considera la edad como un factor determinante. A partir de esta apreciación, consideramos 2 tipologías de comunidad:

a. Indeterminado: comunidades virtuales en las que no hay criterios de edad para el registro de nuevos miembros.

b. Determinado: comunidades virtuales que limitan el acceso a miembros dependiendo de su edad.

5. Espacio de la Comunidad

Las comunidades virtuales se caracterizan por su capacidad de romper barreras geográficas, interconectando individuos de todo el mundo en espacios virtuales de diálogo, producción e intercambio. Sin embargo, algunas comunidades virtuales ocupan espacios no sólo virtuales sino también físicos. Por ejemplo, algunos miembros de la comunidad Cosplay España, donde hay cientos de foros, tutoriales y galerías relacionadas con la creación de vestuarios, maquillajes y utilería, se reúnen con motivo de la celebración de eventos como El Salón del Manga en Barcelona o Madrid Otaku, entre otros, no sólo para asistir sino para producir creaciones colectivas. Según este criterio encontramos dos tipologías de comunidades:

a. Comunidades que ocupan espacios virtuales.

b. Comunidades que ocupan espacios virtuales y físicos.

6. Plataformas digitales

Para poder comprender mejor el tipo de relaciones que se dan entre los miembros de una comunidad es necesario indagar en el espacio virtual en el que se inscribe y donde tienen lugar las interacciones entre sus miembros. Este espacio virtual está definido en gran parte por las plataformas web que utiliza la comunidad. Entendemos plataforma web como un sistema que permite: la publicación; la creación y el tránsito de contenido e información; y la interacción entre usuarios a través de la red (internet).

Hemos categorizado el uso de plataformas web en 3 tipologías:

a. Plataformas preexistentes: como Facebook, Instagram, Twitter, Google+... que posibilitan a sus miembros la formación de grupos abiertos y cerrados.

b. Plataformas editables: como gestores de contenido (CMS), foros, galerías, software social, entre otros, que han sido desarrolladas específicamente para las comunidades virtuales.

c. Plataformas mixtas: comunidades virtuales que se mueven a través de plataformas creadas específicamente y plataformas preexistentes.

La utilización de plataformas web preexistentes, como las redes sociales, determina que tanto el contenido que se produce y comparte, como la interacción entre miembros dentro de la comunidad, estén sujetos a las normativas vigentes de la misma. Esto es importante, pues las "reglas de juego" no están dictadas únicamente por los miembros de la comunidad, sino que están definidas por un ente externo a la misma (Facebook, Google,....).

7. Área de interés

Las comunidades virtuales se definen por un interés compartido entre sus miembros. Ésta afinidad por un tema (Música, Artes plásticas, Artes digitales, Literatura, Cine, Makers/DIY, Salud, Deportes, Moda, Videojuegos...) es la razón sobre la que se desarrolla la interacción entre los miembros y sobre el cual se construye la comunidad.

8. Finalidad de la comunidad

Además de ser espacios para el encuentro y la interacción entre miembros alrededor de un interés común, las comunidades son espacios para la producción o el intercambio de contenidos (fotos, vídeos, noticias, textos, etc.). Consideramos importante indagar en la finalidad de la comunidad, que puede ser explícita o implícita, entendida en términos de producción de contenidos:

a. La finalidad es la producción de contenidos originales por parte de los miembros, de manera individual o grupal.

b. La finalidad es compartir contenidos previamente creados por otros individuos, instituciones, comunidades virtuales, etc.

c. La finalidad es mixta. Producir contenidos originales y no originales.

9. Lengua

Lengua más utilizada en la interacción entre usuarios y la publicación de contenidos:

a. Castellano.

b. Inglés.

c. Otras.

10. Normas de participación y convivencia

Las comunidades virtuales pueden estar sujetas a normativas para regir los comportamientos (interacción, publicación de contenidos, etc.) de sus miembros. Estas normas pueden ser:

a. Explícitas (publicadas en foros o espacios específicos).

b. Implícitas.

También se utilizan mecanismos para reforzar su cumplimiento como: la presencia de moderadores o administradores que regulan el comportamiento de los usuarios y la publicación de contenidos; los sistemas de penalización y recompensas (sistemas de puntos, de badges o de reconocimiento y certificación de aprendizajes...); o el bloqueo temporal o definitivo de miembros.

11. Modalidades de comunicación y de producción

Hoy en día el fácil acceso a plataformas como YouTube, Instagram, Flickr, Soundcloud, etc. hace que la publicación y comunicación multimodal sea una de las constantes dentro de la interacción entre los usuarios de comunidades virtuales. Esta categoría pretende indagar en la multimodalidad de las comunicaciones, haciendo evidente cuáles son las modalidades más utilizadas por los miembros de una comunidad:

a. Imágenes.

b. Video.

c. Audio.

d. Texto.

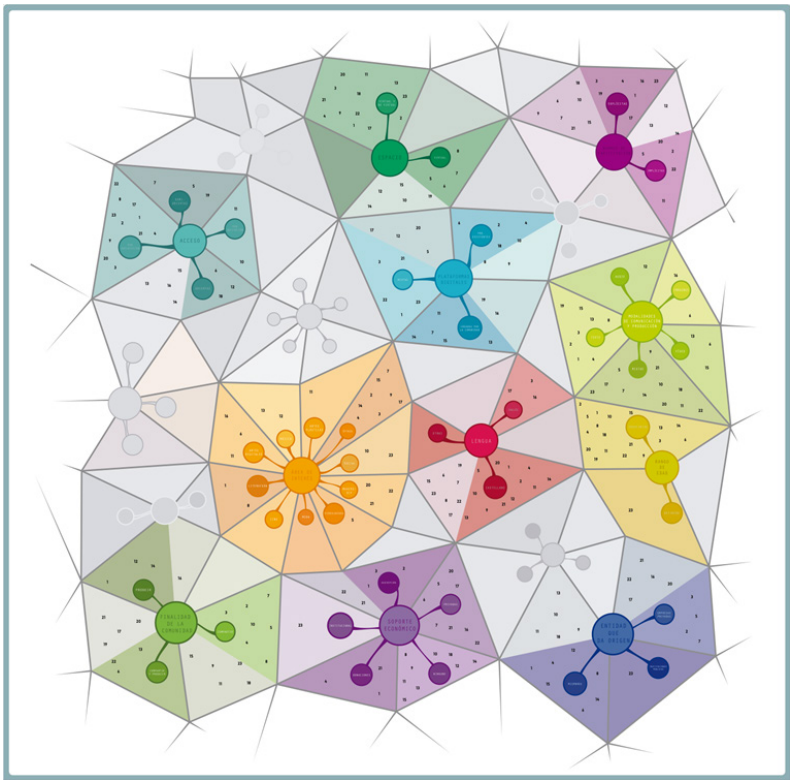
e. Otras.

4.1.1.2. Tabla de categorización de comunidades virtuales

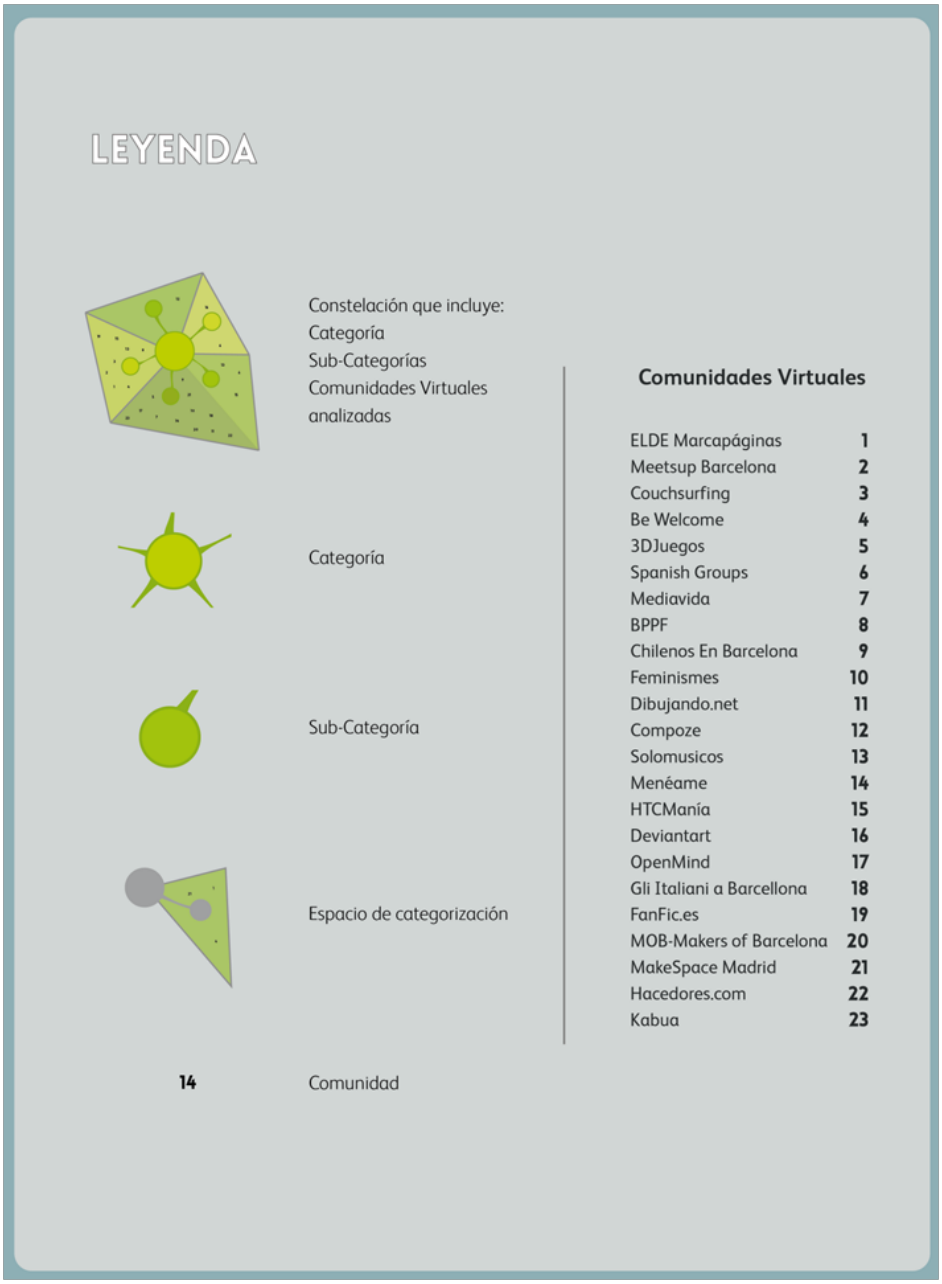
		Feminismes	Dibujando.net	ELDE	Cosplay España	Deviantart	OpenMind	Kabua	Compoze	Meetsup	Couchsurfing	Be Welcome	3d luegos
Acceso	Abiertas								■				
	Semi-Abiertas					■							■
	Por Inscripción			■	■		■	■		■	■	■	
	Por Invitación	■	■										
Entidad que da origen	Miembros	■	■	■	■				■			■	
	Institución Pública							■					
	Empresa Privada					■	■			■	■		■
Soporte Económico	Donaciones			■								■	
	Cuotas de Suscripción									■	■		
	Privada			■		■	■	■					■
	Sin financiación	■	■		■				■				
Rango de Edad	Definido	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■
	Indefinido							■					
Espacio de la comunidad	Virtual	■								■		■	■
	Físico y Virtual		■	■	■	■	■	■	■		■		
Plataformas digitales	Pre-existentes	■								■		■	
	Creadas		■			■							
	Mixtas			■	■		■	■	■		■		■
Área de interés	Música								■				
	Artes plásticas												
	Artes digitales		■			■							
	Literatura			■									
	Cine												
	Makers/DIY				■								
	Social (Reivindicación)	■						■					
	Contacto Con Otros									■		■	
	Videojuegos												■
	Otros	■					■						
Finalidad de la Comunidad	Producir												
	Compartir												
	Mixta												
Lengua	Castellano	■	■	■	■		■	■	■	■		■	■
	Inglés					■	■				■		
	Otros												
Normas	Implícitas	■		■		■	■	■				■	
	Explícitas		■		■				■	■	■		■
Modalidad principal de comunicación y producción	Imágenes				■	■							
	Video												
	Texto	■		■						■	■		
	Audio								■				
	Mixtas		■				■	■				■	■

		Spanish Groups	MediaVida	BPPF	Chilenos en Barcelona	Solomúsicos	Menéame	HTCManía	Gli Italiani a Barcelona	Fanfic.es	MOB	MakeSpace	Hacedores
Acceso	Abiertas	■				■	■	■	■				
	Semi-Abiertas		■							■			
	Por Inscripción			■	■						■	■	■
	Por Invitación												
Entidad que da origen	Miembros	■		■	■	■	■	■	■	■			
	Institución Pública												
	Empresa Privada		■								■	■	■
Soporte Económico	Donaciones											■	
	Cuotas de Suscripción										■	■	■
	Privada		■				■						
	Sin financiación	■		■	■	■		■	■	■			
Rango de Edad	Definido	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Indefinido												
Espacio de la comunidad	Virtual	■	■	■			■	■					
	Físico y Virtual				■	■			■	■	■	■	■
Plataformas digitales	Pre-existentes	■		■	■				■				
	Creadas		■			■	■	■		■			
	Mixtas										■	■	■
Área de interés	Música					■							
	Artes plásticas												
	Artes digitales	■											
	Literatura									■			
	Cine												
	Makers/DIY										■	■	■
	Social (Reivindicación)												
	Contacto Con Otros				■				■				
	Videojuegos												
	Otros		■	■			■	■					
Finalidad de la Comunidad	Producir												
	Compartir												
	Mixta												
Lengua	Castellano	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■
	Inglés												
	Otros								■				
Normas	Implícitas			■	■			■	■	■		■	■
	Explícitas	■	■			■	■				■		
Modalidad principal de comunicación y producción	Imágenes	■											
	Video				■	■				■			
	Texto												
	Audio												
	Mixtas		■	■			■	■	■		■	■	■

4.1.1.3. Cartografía



Autoría: Cristina Salazar, Sara Carrasco, Fernando Herraiz y Aurelio Castro



4.2. RESULTADOS DE LA SEGUNDA FASE: ESTUDIOS DE CASO

A continuación se presentan los relatos construidos a partir del trabajo de campo realizado por cada una de las parejas de investigadores en las comunidades virtuales seleccionadas. Para la elaboración de los casos, acordamos un guión orientativo de escritura (Anexo 6) que focalizó la redacción en los siguientes aspectos descriptivos y analíticos: (1) descripción general de la comunidad; (2) perfiles de los participantes; (3) aprendizajes y aportaciones; (4) relación con el/los otro/s; y (5) sentido de comunidad. También incorporamos un último apartado en el que dejar constancia de aquellas cuestiones y temáticas interesantes y destacables relativas a la comunidad, que no estaban contempladas en los apartados anteriores, y que nos posibilitaba subrayar y reseñar los aspectos más interesantes de cada una de las comunidades.

Siguiendo los planteamientos éticos de la investigación, hicimos llegar una primera versión de los estudios de caso a los fundadores, administradores y/o miembros de las siete comunidades participantes para que pudieran incorporar las correcciones, aclaraciones o anotaciones que considerasen pertinentes. Las apreciaciones fruto de la devolución fueron incorporadas en la versión final del documento.

DeviantArt

http://www.deviantart.com

Figura DA.1. Logo de DeviantArt

Xavier Ciró Gràcia
Cristina Alonso Cano

1. Descripción y trayectoria de la comunidad virtual

DeviantArt (inicialmente deviantART) es una de las comunidades más grandes dedicadas al arte en internet. Cuenta con unos 35 millones de usuarios de todo el mundo, aunque la mayoría se encuentra en Estados Unidos y la lengua principal de relación es el inglés. Se fundó en el año 2000, siendo pionera en muchos aspectos que ahora asociamos a las redes sociales, como los perfiles de usuario personalizables o la publicación de contenidos creados por los mismos usuarios. Su propósito inicial era compartir modificaciones del aspecto (skins) de programas populares como Winamp, de manera similar a otros sitios contemporáneos como skinz.org o customize.org, pero rápidamente adoptó una perspectiva mucho más amplia, abriendo las puertas a todo tipo de arte digital y tradicional (compartido digitalmente).

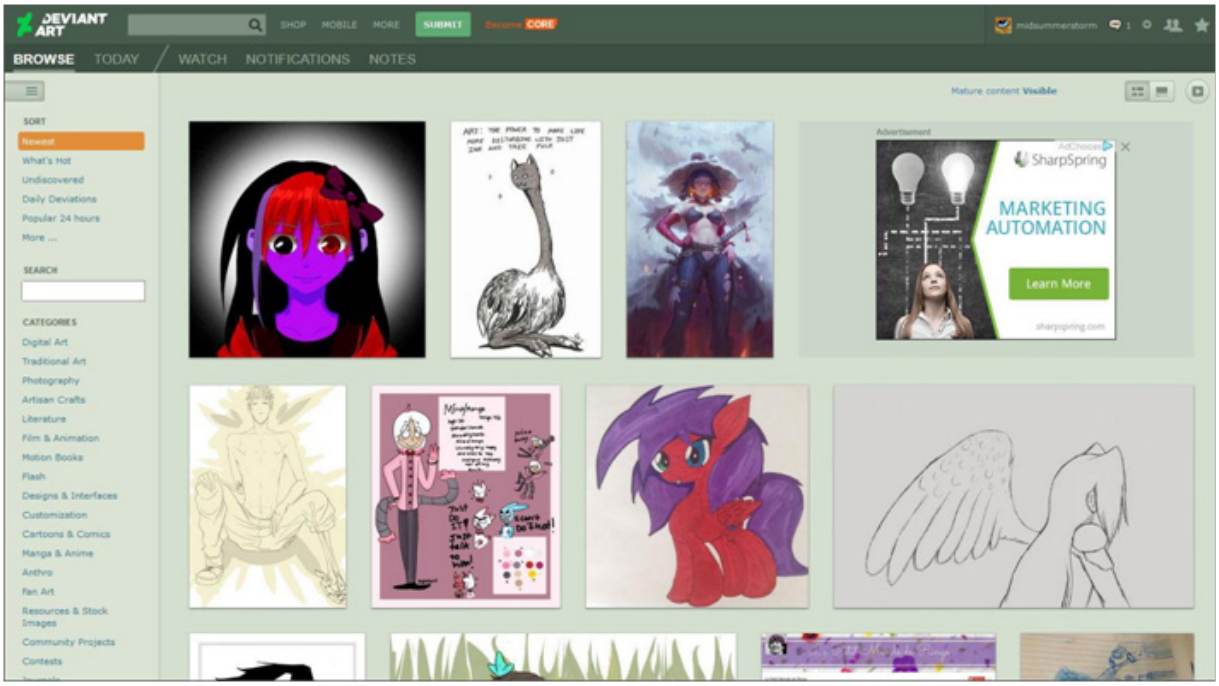


Figura DA.2. Captura de Pantalla Página Principal

DeviantArt es una comunidad semi-abierta, en la que todo el mundo puede ver lo que se publica, pero es necesario crear una cuenta gratuita para poder tener un perfil donde poder subir tus propias obras. Hay una larga lista de categorías que permiten organizar los contenidos y que, a la vez, definen diferentes comunidades dentro de DeviantArt, como Arte Digital, Arte Tradicional, Fotografía, etc. Estas comunidades no son estancas; todos los usuarios pueden etiquetar sus obras de la manera que mejor les parezca. Además de las categorías, DeviantArt permite organizar a los usuarios en grupos. Cualquier usuario puede crear un grupo con sus propias reglas de participación y hacerlo público. Estos grupos son, en la práctica, pequeñas comunidades que utilizan DeviantArt como plataforma, y que tienen su propia estructura de gestión interna, siempre subordinada a la de la red general.

Los fundadores de DeviantArt fueron Scott Jarkoff, Matt Stephens, Angelo Sotira y otros, inicialmente poniendo 15.000$ de su bolsillo para mantener el servicio en funcionamiento. En 2001, ocho meses después de su inauguración, DeviantArt se convirtió en empresa en Estados Unidos y funcionó con diversos métodos de financiación (especialmente publicidad) hasta llegar a

las cuentas premium en 2006, que permiten ciertas ventajas a la hora de vender las obras de los artistas participantes, así como algunas mejoras en el uso de la web. En la actualidad, DeviantArt funciona como un servicio freemium, en el que los usuarios pueden mantener una cuenta gratuita o pueden pagar por el servicio Core (15$ por 3 meses o 50$ por un año) que elimina la publicidad que aparece en las páginas que ve el usuario, y ofrece otras pequeñas ventajas.

Para crear una cuenta en DeviantArt hay que proporcionar una fecha de nacimiento y un género (masculino, femenino u otro), pero es el usuario el que decide si muestra información públicamente. Según Quantcast, un servicio de minería de datos en internet, la población de DeviantArt (https://www.quantcast.com/deviantart.com) está compuesta principalmente por jóvenes entre 18 y 24 años, seguidos por los menores de 18 y los que están entre los 24 y 35. El resto de franjas de edad son bastante minoritarias. Según las mismas estadísticas, aproximadamente un 43% de los usuarios son de Estados Unidos.

El software que da vida a DeviantArt fué originalmente desarrollado por Scott Jarkoff, y ha ido evolucionando con los años y con el crecimiento del número de usuarios. DeviantArt antecede a redes sociales como Friendster, MySpace o Facebook, y está completamente diseñada para servir a su comunidad de artistas. Se podría decir en 2016 que la plataforma se ha quedado bastante anticuada, y que no ha sabido (o no ha podido) adaptarse a los nuevos estándares de interacción en la web, pero eso, de momento, no parece haberle pasado factura.

Aunque el principal objetivo de DeviantArt es compartir las producciones de sus usuarios, es importante destacar que la red ofrece mucho más que eso. No sólo se publican tutoriales para ayudar a aprender técnicas o programas, sino que también se ofrecen mentoría o crítica constructiva para artistas nuevos o ya veteranos. Además los grupos mantienen sus propias galerías de obras destacadas, dependiendo de sus propios criterios, y también se organizan concursos o encuentros presenciales. Es importante destacar que muchos usuarios usan la red como portafolio no solo personal, sino también profesional, y como punto de contacto para encargos remunerados.

Al ser un servicio de origen norteamericano, y estar presentado en inglés, esta es la lengua principal de relación dentro de la red. Aún así, no hay reglas estrictas sobre el uso de otras lenguas y hay muchos grupos organizados alrededor de un idioma común (como el español) que permite una comunicación más fluida.

DeviantArt permite publicar cualquier cosa que se pueda entender como arte (o que entre en una de sus categorías) y que pueda ser compartido digitalmente (como, por ejemplo, fotos de dibujos). La comunicación entre los usuarios es mayoritariamente en forma de comentarios en las obras, o en forma de mensajes personales o en foros.

2. Entrevistados

DeviantArt permite a sus usuarios ocultar su edad, género y procedencia, por lo que, dentro de la inmensidad de la red, es difícil identificar jóvenes españoles que se ajusten a nuestras necesidades. Después de una aproximación aleatoria, la mejor estrategia que encontramos fue la de usar el buscador de grupos con la palabra "españa". Esto nos devolvió 55 resultados. En 40 de estos resultados, entramos en el grupo, miramos la lista de administradores/creadores y vimos si se podía identificar a personas del rango de edad y nacionalidad requeridas. Esta búsqueda nos llevó a 6 posibles contactos. A través de la mensajería interna de DeviantArt, enviamos un mensaje personal a cada una de estas personas, explicando los objetivos de la investigación y pidiéndoles una entrevista personal. De este grupo de 6 personas, 3 respondieron interesándose en participar, aunque finalmente, después de negociar con ellas por correo electrónico, sólo 2 fueron entrevistadas. Estos son sus datos:

Nombre: Andrea Muñoz
Lugar de residencia: Madrid
Género: femenino
Edad: 22 años
En DeviantArt:
FlyingDragon04 (http://flyingdragon04.deviantart.com/)
Administradora de 4 grupos
Miembro de 100 grupos

Nombre: Vanessa BV
Lugar de residencia: Lebrija (Andalucía)
Género: femenino

Edad: 22 años
En DeviantArt:
Vstonem4 (http://vstonem4.deviantart.com/)
Administradora de 1 grupo
Miembro de 68 grupos

3. Bloques temáticos emergentes

3.1 Aprendizajes y aportaciones

DeviantArt, como comunidad centrada en el arte, promueve dos tipos principales de aprendizajes: el relacionado con la práctica artística de cada miembro (dependiendo de la disciplina o disciplinas que practica) y el relacionado con las habilidades sociales y comunicativas, que pueden ser transferidas a otros campos de la vida no relacionados directamente con el arte. Los dos tipos de aprendizajes se producen de forma paralela y, en ciertos puntos, resulta muy difícil distinguir dónde acaba uno y empieza el otro.

Cuando hablamos de aprendizajes relacionados con la práctica artística, el primero que podemos destacar es la creación y el compartir todo tipo de tutoriales sobre técnicas artísticas concretas. Estos tutoriales los crean los propios usuarios, y se dirigen a otros usuarios con diferentes niveles de destreza; a veces están pensados como introducción para no iniciados, mientras otras están diseñados para contar en detalle ciertas técnicas avanzadas. Estos tutoriales se agrupan en la categoría "Tutorials".

Andrea: *"Yo la verdad es que seguí bastantes tutoriales de personas a las que admiraba mucho, (...), hoy en día puedo decir que todo lo que aprendí fue gracias a los tutoriales de esas personas."*

Otro punto muy importante para un artista es aprender a poner su trabajo en el espacio público, aceptar y aprender de las críticas, y desarrollar su capacidad para conseguir mantenerse económicamente a partir de su trabajo. Todo usuario de DeviantArt con una cuenta puede subir sus propias producciones y compartirlas públicamente. Estas producciones se agregan en su perfil, que contiene espacio no solo para una galería personal, sino también para una sección de favoritos y un diario (journal) que permite poner entradas públicas. En cada una de las producciones (deviations, tal como las llama la comunidad) DeviantArt proporciona una sección de comentarios, que funciona de manera similar a un foro. Es en este espacio donde tienen lugar la mayoría de interacciones entre usuarios. La calidad o profundidad de estos comentarios puede ser muy variable pero, intuitivamente, diríamos que la mayoría se limitan a ser simples muestras de aprobación o desaprobación. Aún así, los comentarios son uno de los aspectos más destacados a la hora de valorar la experiencia de comunidad dentro de la red y se les atribuye una especial importancia como motor de aprendizaje.

Vanessa: "*Como estamos entre artistas, digamos, te comentan muchas veces de forma más profesional: me gustan los colores, me gusta mucho la técnica... Yo estaba pensando en YouTube por ejemplo, la gente te comenta pero no es tan específico.*"

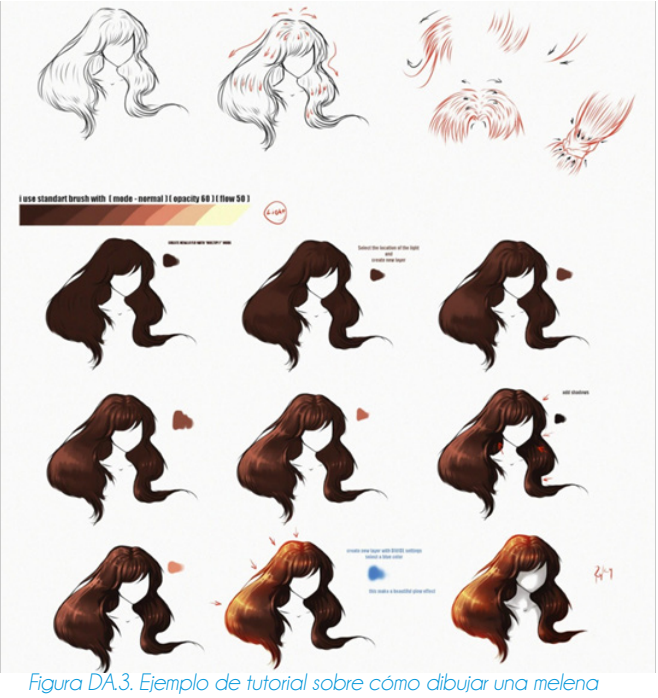


Figura DA.3. Ejemplo de tutorial sobre cómo dibujar una melena (http://www.deviantart.com/art/Hair-Tutorial-503132443)

Entre los 35 millones de usuarios de DeviantArt hay muchas maneras de usar lo que la red ofrece. Hay quien ve su participación como una manera de avanzar profesionalmente en su campo artístico preferido. DeviantArt ofrece una plataforma a través de la cual vender copias impresas de las producciones de los usuarios, pero muchos usuarios ofrecen sus servicios directamente a través de sus perfiles (commissions). Esto muestra cómo las comunidades dentro de DeviantArt también ofrecen este crecimiento personal, que permite a muchos iniciarse en el mundo de la venta de arte sin tener que pasar por una facultad o un marchante. Al tratarse de encargos muchas veces personales, el riesgo inherente en establecer relaciones comerciales en internet se ve minimizado, y permite explorar este espacio de desarrollo económico de forma poco arriesgada, y pasar a servicios profesionales más establecidos en el momento que DeviantArt se queda pequeña para el artista.

Si centramos la mirada en los aprendizajes que podríamos llamar relacionales, las diferentes maneras de participar en la comunidad marcan lo que cada usuario obtiene al participar en la red. Los usuarios menos implicados, los llamados lurkers, simplemente consumen lo que otros producen, ya sean piezas de arte, tutoriales o discusiones en foros o secciones de comentarios. Estos usuarios ni siquiera necesitan una cuenta, ya que pueden acceder a todos estos contenidos libremente. Un paso más allá están los usuarios que deciden crearse una cuenta y no solo ver lo que hacen otros, sino que añaden comentarios y participan en discusiones. Lo primero que tienen que aprender estos usuarios es cómo dirigirse a otras personas de forma adecuada y, en muchos casos, a escribir de forma inteligible en inglés. Si bien cada grupo dentro de DeviantArt puede usar la lengua que le parezca más adecuada, como hemos dicho anteriormente, la lengua de relación común dentro de la red es el inglés, y toda la interfaz está en inglés.

Andrea: *"A mí me ha ayudado también muchísimo a la hora de hablar inglés. (...) Realmente se aprende muchisimo, muchisimo a hablar inglés. Claro, porque si quieres contactar con otras personas a no ser que sean hispanohablantes siempre tienes que hablar inglés."*

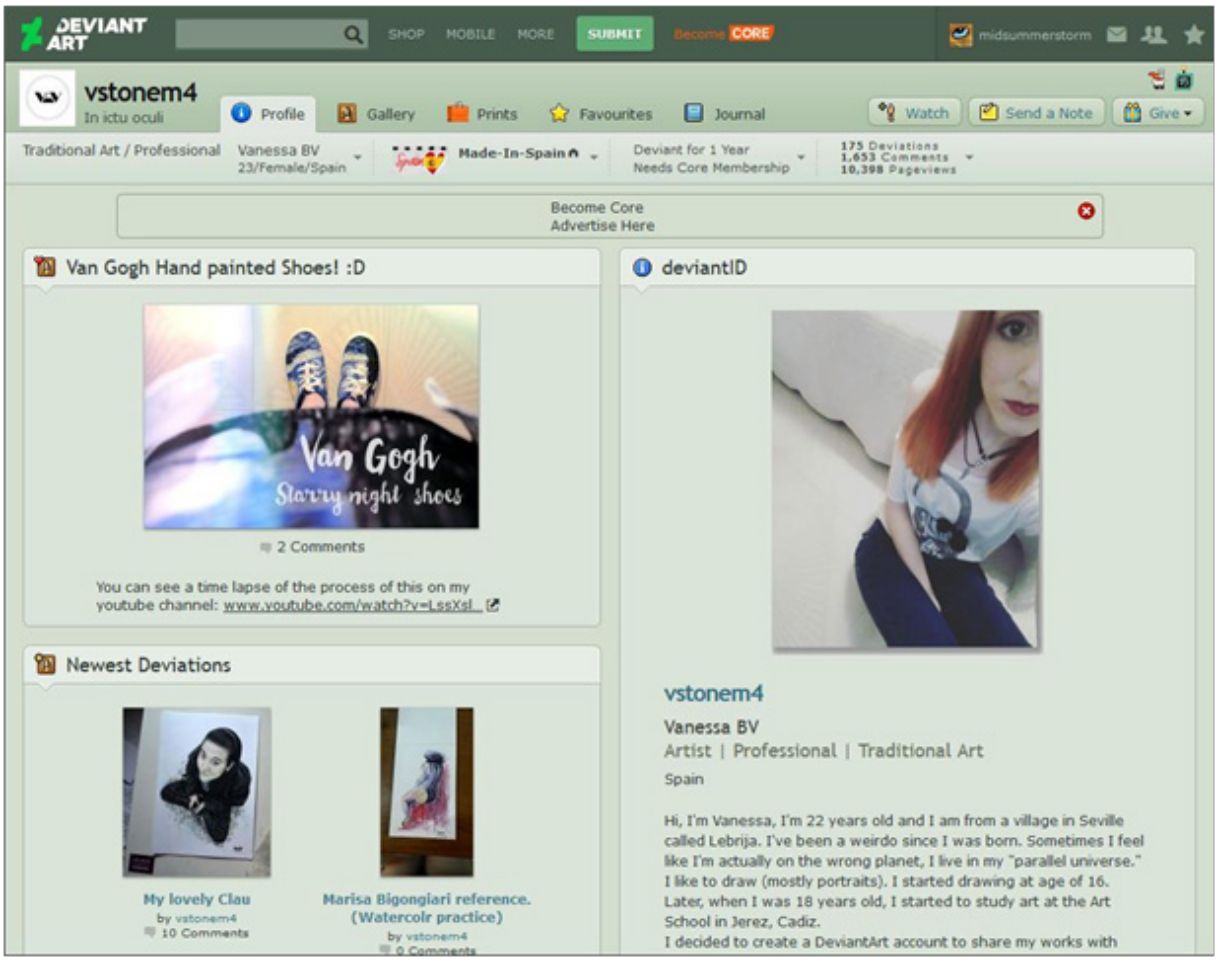


Figura DA.4. Perfil de Vanessa (http://vstonem4.deviantart.com/)

En un tercer nivel encontramos a las personas que deciden crear o participar en la administración de uno o varios grupos. Esto requiere un nivel de responsabilidad y de capacidad de relación mayor que en los casos anteriores, y permite desarrollar sus capacidades de administración y de resolución de conflictos.

Andrea: *"Creo que (he aprendido) a ser un poco más responsable.*
Porque realmente ves que esas personas al fin y al cabo están por convicción, intentas que las personas se sientan cómodas.
Obviamente quieres que tu grupo sea importante, tenga muchos seguidores,
y que sea un sitio en el que la gente piense a la hora de exponer sus dibujos y de enseñárselos a otros usuarios.
Entonces te crea una especie de responsabilidad porque necesitas que esas personas se sientan especialmente cómodas.
Tienes que darle un poco de vida al grupo."

Figura DA.5. Comentarios en una entrada
(http://vstonem4.deviantart.com/art/My-lovely-Clau-612414171)

Por último, es importante destacar, el trabajo de mentoría que realizan algunos usuarios, ya sea dentro o fuera de los grupos; un acompañamiento que requiere un alto grado de responsabilidad y que no exige más remuneración que la propia satisfacción de ver crecer a los miembros de la comunidad.

Andrea: *"Pues aparte de mejorar y crecer como artista, creo que te ayuda mucho a mejorar como persona.*
¿Por qué? Parece una tontería, pero realmente ves que hay personas que aparte de que te apoyan un montón,
te dan muchísima seguridad en uno mismo. Y tu intentas dar lo que has recibido."

3.2 El otro

Una de las características importantes a destacar sobre cómo las personas interactúan dentro de DeviantArt es el respeto con el que se hacen y se reciben críticas. Hay muchas redes sociales en las que los usuarios pueden participar en discusiones y, en muchos casos, estas discusiones tienden a derivar en ataques personales o en lo que los anglosajones llaman internet drama. DeviantArt, ya desde su inicio, parece haberse construido sobre una cultura del respeto que se ha preservado con los años, quizás por su condición de espacio artístico.

Vanessa: "*En DeviantArt la gente es como muy cumplida, digamos. Sobre todo la gente de fuera de España.*
Porque por cada vez que le das a favorito y demás a las fotos,
siempre te agradecen que le hayas dado favorito o que le hayas comentado.
Siempre están muy agradecidos."

Esta capacidad de relacionarse de forma activa y a la vez constructiva se extiende al funcionamiento de los grupos. Cualquiera puede crear un grupo y pasa, automáticamente, a ser su administrador principal, y puede designar a otras personas como administradoras.

Esto lleva a que muchos grupos tengan varias personas administrándolo, a veces con roles específicos; se encargan de aceptar las solicitudes de entrada, de crear galerías de obras destacadas, de organizar concursos o eventos y, en general, de mantener el grupo activo. Es usual encontrarse con usuarios que están inscritos en docenas de grupos a la vez, con variedad de orientaciones artísticas o de lenguas preferentes. Los grupos suelen tener normas específicas que sirven como base para moderar el espacio. Por ejemplo, las reglas del grupo Made-In-Spain dicen:

Los mandamientos de Spain:
Spain is different. Sí. ¡Pero también hay reglas! En eso no es diferente, nop.

- *Sólo se admiten usuarios de España.*
- *Por favor, nada de contenido de +18.*
- *No al ecchi, hentai, yaoi, o el yuri.*
- *No se admiten sketches/obras inacabadas.*
- *No suban al "Featured". Eso se elegirá por los admins.*
- *Suban a la categoría correspondiente, o es probable que no se acepte.*

Los administradores de los grupos funcionan de forma independiente de la administración general de DeviantArt, y usan lo que la plataforma les ofrece para organizarse, con sus ventajas y limitaciones, aunque, si lo prefieren, también pueden usar formas de contacto más personales, como mensajes de móvil o correo electrónico. Los administradores de un grupo son quienes deciden las normas que regulan su funcionamiento, aunque éstas pueden ser consensuadas con todos los usuarios. Los grupos son entidades orgánicas, que nacen y mueren diariamente; al ser tan fáciles de crear, es muy común encontrar grupos que no tienen realmente usuarios, o que han dejado de estar activos al no conseguir una masa crítica de usuarios y administradores que mantengan la llama encendida. Otros consiguen florecer y llegar a tener una actividad diaria muy rica.

3.3 Sentido de comunidad

Como red que da servicio a millones de usuarios, DeviantArt es, por encima de todo, una comunidad de comunidades, que engloba múltiples dimensiones de relación. Si bien las producciones se organizan en la web general por categorías, los grupos sirven de contrapeso ortogonal a éstas, y sirven para agregar contenidos de otras maneras. Una de estas maneras es la agrupación por la lengua de los usuarios, como hemos visto en el caso de Made-In-Spain, y permite a los usuarios crear pequeñas comunidades (en comparación con el total de usuarios) que respondan a sus necesidades e intereses particulares. Es fácil encontrar comunidades devotas de ciertos personajes de manga o anime, o de ciertos tipos de arte menos conocidos. Esta capacidad de crear sus propios espacios dentro de una red tan grande, permite a los usuarios sentirse parte de algo que es a la vez personal y universal.

Andrea: *"Fue en realidad para conocer gente que le gustaba lo mismo que a mi*
Por lo menos al principio. Ahora me gusta el hecho de que puedas conocer gente de todos los lugares del mundo
que compartan aficiones contigo y que además respetan y admiran las cosas que haces.
Y además conoces gente (...) a la que tu admiras y crees que puedes aprender mucho de esas personas."

Este sentimiento de pertenencia se agudiza con el hecho de ver apreciado el trabajo personal que los usuarios publican. DeviantArt permite "seguir" (follow) a otros usuarios, de manera que, por cada nueva obra publicada, aparece una notificación en el espacio del usuario seguidor. Esto lleva a que un usuario con muchos seguidores consiga, inmediatamente después de publicar un nuevo trabajo, comentarios relevantes, y muchas veces positivos.

Andrea: *"Los admiradores son gente que me apoya mucho y sobre todo su apoyo*
y su cariño la verdad es que es de lo mejor que hay en DeviantArt y lo que más me gusta."

Obviamente, no todo el mundo tiene seguidores, ni sus obras son apreciadas inmediatamente (o nunca), pero el hecho de seguir a alguien, tal como vemos en otros servicios como Twitter, permite establecer una conexión que parece cercana a alguien a quien se admira, cosa que permite dar valor a su participación en la comunidad, aunque sea simplemente como alguien que deja comentarios en las obras de otros. Paralelamente, el hecho de contar con tantos y tan diversos usuarios permite a los miembros de DeviantArt encontrar de forma práctica nichos culturales que pueden ser apropiados y expandidos. Estas pequeñas (y no tan pequeñas) comunidades dedicadas a cosas que no son populares o ampliamente conocidas, permite dar un espacio de socialización a los que, de otra manera, no tendrían lugar o voz en comunidades más grandes y menos focalizadas.

4. Singularidades de la comunidad

DeviantArt es un caso muy especial de red social. Es una de las pioneras y tiene un gran número de usuarios pero, a la vez, su nombre no suele aparecer cuando se discuten los casos paradigmáticos, como Facebook, Twitter o, anteriormente, MySpace. Probablemente esto se debe, en buena parte, a haber aparecido antes de que hubiéramos definido qué es una "red social", y que su éxito, aunque impresionante, quedase eclipsado por el de otras redes más populares y que reciben mucha más atención de los medios tradicionales de comunicación. Su dedicación al arte la hace singular, ya que no pretende ser la red en la que encontrarse con los amigos, los familiares o gente con la que fuiste a la escuela. Su idea original, que sigue estando vigente, es la de dar a todo el mundo que quiera, un espacio donde publicar sus obras, sean buenas, malas o pasables, despierten el interés de otros o no, y entrar en contacto con otros artistas, profesionales o amateurs, que compartan contigo la pasión por la fotografía, el dibujo, la escritura o cualquier otra expresión artística.

DeviantArt nació en un mundo diferente al que conocemos hoy, pero ha conseguido seguir siendo relevante gracias, por encima de todo, a la pasión que muestran sus usuarios por pertenecer a la comunidad artística. Esta pasión queda reflejada en las miles de obras que se publican diariamente, y en la infinidad de grupos existentes, que permiten a todo el mundo encontrar un sitio en el que compartir sus inquietudes y seguir el trabajo de otros.

Si hablamos de la experiencia de usuario, DeviantArt, aunque ha ido evolucionando, ha tenido problemas a la hora de mantener una interfaz que sea funcional y usable con el paso de los años. Al ser un desarrollo totalmente a medida, puede ofrecer exactamente lo que los creadores tenían en mente, sin nada que sea accesorio. Pero, por otra parte, la inercia de un desarrollo que ya tiene dieciséis años a sus espaldas y que ha visto cómo la evolución de la web ha llevado a cambios muy importantes en lo que los usuarios consideran una buena interfaz, hace que cada vez sean más evidentes sus carencias, y más necesario un rediseño que permita mejores herramientas de promoción para artistas profesionales y para los administradores de los grupos que la conforman.

DeviantArt sin duda se merecería un estudio en profundidad para poder encontrar y describir con precisión los mecanismos que la hacen funcionar como red social. Esperamos que este pequeño estudio haya despertado el interés del lector y nos ayude a profundizar y a seguir explorando qué y cómo aprenden los jóvenes en las comunidades virtuales.

El Libro del Escritor (ELDE Marcapáginas)

http://www.ellibrodelescritor.com/

Figura E.1. Logo de El Libro del Escritor

Cristina Salazar Fornaguera
Cristina Alonso Cano

1. Descripción y trayectoria de la comunidad virtual

El Libro del Escritor, es una comunidad de escritores, profesionales y aficionados, que nació en el año 2014. La comunidad está impulsada por dos jóvenes, una escritora y periodista y un ingeniero de sistemas, cuyo proyecto original era crear un software multiplataforma (móvil, web y pc) para escritores llamado Elde Pluma.

Meritxell y Jose, para dar a conocer y promocionar su herramienta y trabajo, crearon un blog de escritores (Figura E.1.) donde comenzaron a publicar semanalmente textos relacionados con el arte de la escritura, así como a ofrecer pequeños cursos de formación y otros servicios de pago relacionados con la escritura (corrección de estilo, traducción, etc.). A media que fue aumentando la participación en el blog y como respuesta a la demanda de los lectores, nace lo que hoy en día es la comunidad de Facebook. Esta comunidad está organizada en grupos por ciudades/regiones de España. Aunque su plataforma social más utilizada es Facebook, están intentando migrar su actividad a una nueva página, la *Red social literaria gamificada.*

Figura E.1. Captura de Pantalla (http://www.ellibrodelescritor.com/)

1.2 Historia de la comunidad

Los fundadores de la comunidad se conocieron en un pequeño grupo de Facebook (10 participantes) para escritores, creado por otra persona. El grupo creció, se desordenó y se acabó. A partir de ese momento, se establece una relación personal y profesional entre los fundadores. La iniciativa nace con el propósito de desarrollar una herramienta informática (Figura E.2.) para escritores por interés personal de Meritxell, que se convirtió en el Trabajo Final de una asignatura de Jose. Posteriormente, crean un blog sobre escritura para dar a conocer el proyecto, que más tarde se convirtió en la plataforma de impulso de la comunidad virtual que existe hoy en día.

Fueron los mismos seguidores del blog quienes plantearon la posibilidad de crear las comunidades en Facebook, ya que la posibilidad de conectarse con otros escritores de su zona geográfica más próxima les parecía atractiva. Con esta finalidad, Jose implementó un formulario en la página principal del blog que permitía a los usuarios indicar la Comunidad Autónoma en la que estaban residiendo. Cuando existe un grupo de 10 personas o más que han votado por una de las comunidades se organiza el grupo de Facebook. En estos momentos hay 32 grupos de diferentes ciudades y zonas geográficas siendo Alicante y Madrid los grupos más activos.

Figura E.2. Captura de Pantalla (http://www.ellibrodelescritor.com/eldepluma)

En este momento, los fundadores, se encuentran en el inicio de una nueva fase del proyecto, la creación de la nueva página web, a donde planean migrar la comunidad de los grupos de Facebook. La propuesta de la página es conformar una red social de escritores en español *gamificada* (Figura E.3.). La propuesta de gamificación surge de un interés personal compartido por los dos fundadores y de la necesidad de buscar un espacio en el mercado que no estuviese saturado. Existen muchas comunidades de escritores online gamificadas, pero en español no hay ninguna.

La gamificación permite que los miembros pueden escoger una facción (ciencia ficción o fantasía), un avatar[2] y crear un personaje que puede ir evolucionando a medida que se vayan acumulando puntos (que se obtienen por participar en las actividades propuestas y ganar los concursos). En estos momentos, la página aún se encuentra en fase de implementación.

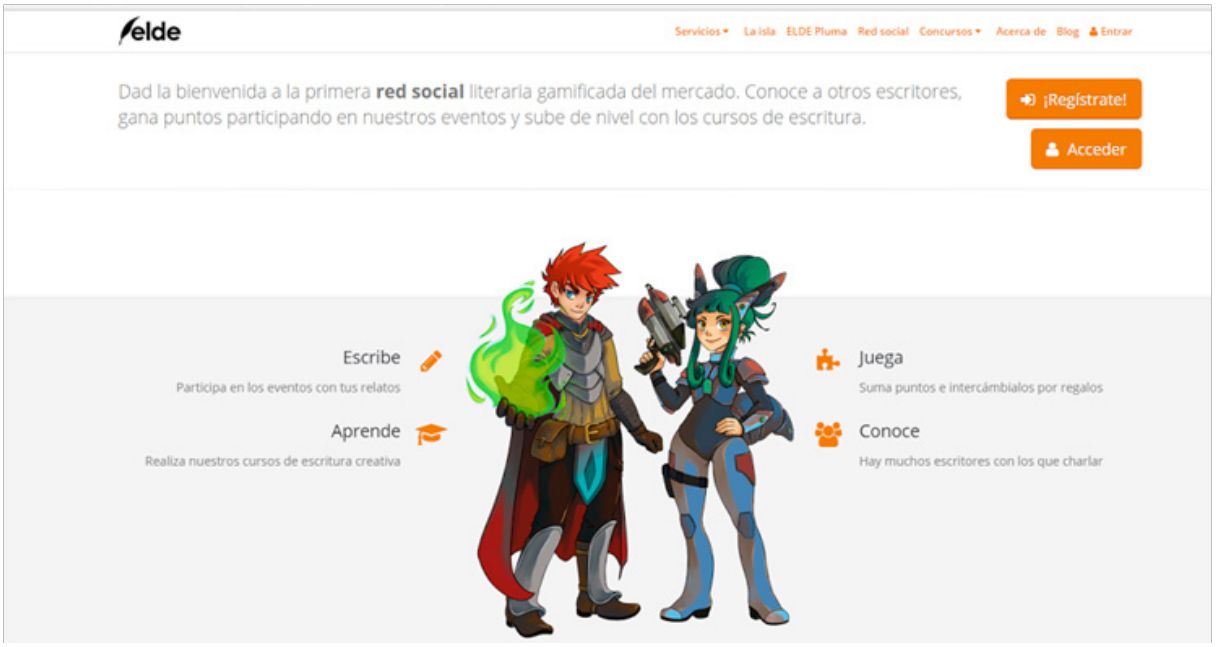


Figura E.3. Captura de Pantalla (http://www.ellibrodelescritor.com/red-social)

Para poder llegar a implementar la página web y la red social, los fundadores decidieron organizar un *crowdfunding* con la finalidad de remunerar la dedicación a tiempo completo de Jose, en tanto programador y desarrollador de todo el sistema web, y poder retribuir económicamente la dedicación a tiempo parcial al proyecto de Meritxell, en tanto organizadora de la mayoría de las actividades de la comunidad.

Por iniciativa de uno de sus miembros, Cristina Alfaraz, se sugiere a la comunidad la creación de una Antología titulada *La isla del escritor*. La intención era contribuir con el crowdfunding a la financiación del proyecto. Se implicaron en la propuesta 32 escritores miembros de la comunidad, escribiendo, corrigiendo y editando sus relatos de manera colaborativa, con la finalidad de publicar un libro que ya ha salido a la venta. Los beneficios de la publicación se han destinado a remunerar la implicación y el trabajo de los fundadores de la comunidad.

1.3. Características de la comunidad

La actividad principal de la página de *El Libro del Escritor* son los concursos de escritura. Estos concursos se han sistematizado, regulado y normalizado a partir de la creación de la red social de escritores:

> *"Participa en nuestra competición de microrrelatos. Suma puntos y consigue ser el mejor al acabar el año. Cada mes publicaremos una prueba en nuestra plataforma indicando* ***tres requisitos.*** *La extensión siempre será* ***de 500 palabras.*** *El plazo para enviar los relatos durará desde el* ***1 hasta el 15 de cada mes.*** *Después, los participantes tendrán hasta el* ***28*** *para* ***comentar y evaluar tres*** *relatos de otros participantes. Se tendrán que destacar los puntos fuertes y débiles de la estructura y el contenido de los textos. Es* ***obligatorio*** *comentar los relatos de* ***tres*** *participantes. En caso contrario, la participación de ese mes no será válida. No es obligatorio participar todos los meses. Si un mes no tienes tiempo para escribir o evaluar a tus compañeros,* ***no pasa nada.*** *"* (http://www.ellibrodelescritor.com/red-social)

En este momento, la comunidad transita por 4 espacios diferentes: (1) el blog del libro del escritor; (2) la red social ELDE; (3) Facebook; y (4) Twitter. El espacio más activo socialmente es el de Facebook, donde tienen lugar intercambios de relatos, propuestas de actividades, etc. Las actividades de ELDE, la red social, que aún está en construcción, por ahora se limitan a los concursos de escritura. Por último, en el blog y el twitter sólo los administradores de la comunidad postean nuevos contenidos, dejando a los usuarios (miembros o no) la opción de comentar o "re-twittear". Estos dos espacios (el blog y

2 Identidad virtual que escoge un usuario para que lo represente en un entorno digital. Suele ser una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia al usuario para su identificación.

el twitter) fueron descritos por Meritxell como herramientas fundamentales para localizar nuevos miembros, ya que les dan visibilidad en distintas plataformas y espacios virtuales.

Los miembros de la comunidad son de perfiles y edades muy heterogéneas. Escritores profesionales (formados en carreras afines, como Meritxell) se encuentran con personas que se relacionan con la escritura como afición en sus ratos de ocio (como Cristina), sin importar la edad o la proveniencia:

Meritxell: *"Tenemos desde chicas que están en bachillerato, hasta una doctora retirada. Hay de todo. Una franja de edad increíble. Y la gente interactúa entre ellos, sin importar la edad sinceramente."*

La comunidad representa una entrada económica para sus fundadores, por lo que *El libro del escritor* no puede ser considerada una comunidad sin ánimo de lucro. La retribución económica se obtiene a partir de los servicios de corrección, asesoría, informe literario, maquetación, talleres, el crowdfunding y a la venta del libro *La isla del Escritor.* De todos modos, la gran aspiración de los fundadores es que eventualmente salga al mercado la aplicación/programa de escritura, el que fue su objetivo original.

2. Entrevistados

El contacto con los miembros de esta comunidad virtual se hizo a través de un alumno de una de las investigadoras del grupo. Este estudiante se mostró muy interesado en participar en el estudio y nos ayudó a contactar con otros miembros de la comunidad. Aunque finalmente no pudo participar, pues su edad estaba fuera del rango que nos interesaba en el estudio, nos puso en contacto con la fundadora de la comunidad. Desde el primer momento, Meritxell, la fundadora, se mostró motivada, dispuesta y encantada de colaborar con nosotros.

A través de Meritxell, contactamos con Cristina, uno de los miembros más activos de la comunidad. También negociamos con ella la posibilidad de publicar posts con la finalidad de encontrar miembros que se ofrecieran voluntariamente a participar en nuestro proyecto. En la publicación (que se hizo en los grupos de Facebook de Alicante, Madrid y Barcelona) se explicó brevemente el objetivo del proyecto, se indicó un correo electrónico de contacto y también se ofreció la posibilidad de contactar a través del grupo de Facebook. A partir de este post surgieron dos miembros interesados, pero sólo uno estaba dentro del rango de edad acordado por el equipo de investigación (jóvenes entre 15 y 29 años).

Después del contacto inicial, se les envió a los tres jóvenes interesados (la fundadora y 2 miembros) un documento de negociación con información relativa al proyecto y a su participación en el mismo. Con posterioridad concretamos las fechas de las entrevistas virtuales o presenciales.

2.1. Meritxell - Co-Fundadora

Graduada en Periodismo (Universidad Autónoma de Barcelona) y con un Máster en Escritura Creativa (Universidad de Sevilla). Actualmente está cursando un Doctorado en Comunicación de la Universidad de Cádiz.

Fundó la página con el que ahora es su compañero, Jose Molina. Jose es el ingeniero informático de la página, y es el responsable del funcionamiento técnico de la aplicación y de las distintas plataformas. Meritxell tiene un papel más activo dentro de la comunidad, siendo ella la que propone y postea la mayoría de actividades dentro de las páginas de Facebook. Meritxell está realmente muy involucrada en el proyecto. Invierte mucha energía y tiempo para mantenerlo vivo. Ella emplea la expresión "pinchar a los miembros" para referirse a la necesidad de motivar y generar actividad entre los miembros de la comunidad. Constantemente propone actividades, concursos y otro tipo de iniciativas con el objetivo de mantener, y si es posible incrementar, el nivel de actividad dentro de la comunidad.

El compromiso de Meritxell con la comunidad y su profunda implicación le han llevado a ganarse el respeto entre los miembros de la comunidad, hasta el punto de ser considerada una "figura de autoridad". Meri, como la llaman coloquialmente, es quien tiene la última palabra en cuestiones relacionadas con la escritura, la convivencia y las relaciones sociales en la comunidad.

2.2. Cristina

Cristina es una Ingeniera de Sistemas, programadora de páginas web y aplicaciones informáticas, que practica la escritura como hobby.

Cristina es un miembro muy activo de *ELDE*, una de las primeras integrantes de la comunidad. En ella recae la autoría de la idea y la coordinación del proyecto de la Antología. Este proyecto ha sido clave en la relación de Cristina con la Comunidad, pues a partir de entonces ella comienza a sentir a ELDE como una "familia online" o una comunidad muy cercana. En el marco de la entrevista, cuando le preguntamos por qué motivo utilizaba la primera persona del plural (nosotros) cuando se refería a la comunidad, nos manifestó que este proyecto había significado para ella una inflexión en la relación con los otros miembros de la comunidad, ya que le había permitido desarrollar relaciones personales y de colaboración más intensas y auténticas con miembros de distintas comunidades autónomas del estado español.

A partir de su participación en el proceso de creación de la Antología, Cristina se ha ganado el reconocimiento de otros miembros de la comunidad. En el grupo de Facebook de la *Antología (Un libro para ELDE)* se puede ver cómo gracias a su trabajo e implicación se ha ganado el respeto y la admiración de los otros participantes. Cristina, en los últimos años, ha vivido en diferentes ciudades españolas, y este hecho ha contribuido a que sea miembro de varios grupos de Facebook de diferentes zonas y, consecuentemente, interactúa con personas de distintas comunidades autónomas.

2.3. Javier

Javier se considera escritor profesional, pero, por el momento, no puede permitirse vivir de la escritura. Entró a la comunidad gracias a un amigo escritor que lo invitó a un evento creado con la finalidad de promocionar el software creado por los fundadores de ELDE para facilitar el proceso de creación literaria. A partir de este encuentro se hizo miembro de la comunidad.

Es "un usuario más" que ha participado puntualmente respondiendo algunas dudas o dando algunas opiniones. En algún momento ha escrito algún microrrelato (ejercicios propuestos por Meritxell en Facebook). Pero desde que la página focalizó su actividad en los concursos, su participación ha disminuido, pues, según nos manifestó, no le motivan. Tampoco participó en el proceso de creación de la Antología.

Javier se relaciona con los otros usuarios en los debates, especialmente a través de los comentarios del muro del blog de la comunidad o de Facebook. Manifiesta no haber establecido ninguna relación de amistad o personal dentro de la comunidad.

Es en este sentido que en esta investigación ha habido un interés en la utilización de género como herramienta metodológica, crítica y hermeneútica, primero, y como elemento que permite discernir determinados intereses vitales en aquellas personas que han constituido nuestra población de estudio y específicamente en quienes han sido nuestros informantes.

3. Bloques temáticos emergentes

3.1. Aprendizajes y aportaciones

Los 3 entrevistados han remarcado insistentemente lo importante que ha sido su participación en la comunidad para su desarrollo como escritores (aprendizajes técnicos). Sin embargo, únicamente Meritxell y Cristina, en las entrevistas que mantuvimos con ellas, manifestaron que su participación en la comunidad les había llevado a desarrollar otros tipos de aprendizajes y aportaciones en su vida personal y social. En ambos casos, la Antología parece ser el origen de aprendizajes asociados a procesos personales más profundos e interesantes para ellas. En el caso de Cristina, la Antología es, incluso, un punto de inflexión en el sentido de pertenencia a la comunidad. Es decir, a partir de ese ejercicio comienza a sentirse más próxima a los demás miembros de la comunidad.

> Cristina: *"La Antología tiene 500 páginas porque la gente dijo no, donar un relato no. Como el proyecto es tan especial y nos gusta tanto, vamos a escribir todos un relato desde cero. Y vamos a corregirlos entre todos. Este era el objetivo de la red social. Al final, escribir, dar a conocer tu texto, que todo el mundo lo lea, corregirlo... pero claro, es que ha sido escribir y corregir casi 500 páginas. Y organizar a 50 escritores, de diferentes puntos de España. Ha sido un proyecto muy grande, muy bonito.* ***Y eso, yo creo, que es lo que más nos ha unido a todos."***

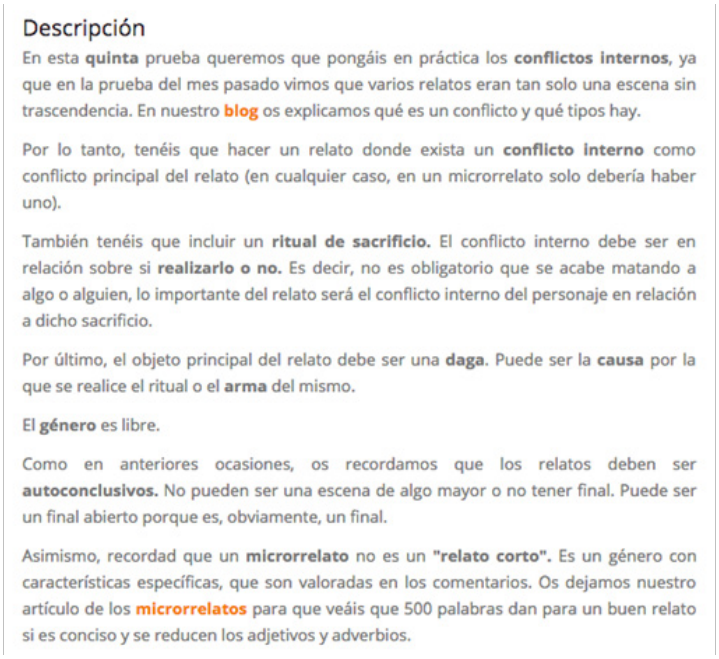
Por otro lado, Javier, encaja más en el perfil de "lurker" (mirón). Aunque es miembro del grupo de Facebook y sigue el blog, tiene poca o ninguna relación con otros miembros de la página y tampoco suele participar en los concursos o ejercicios propuestos. Sus aprendizajes técnicos están especialmente relacionados con las publicaciones de los artículos del blog, y con la lectura ocasional de textos de otros miembros.

Teniendo en cuenta que el perfil de Javier es poco participativo, las siguientes consideraciones surgen, mayoritariamente, de las entrevistas a Meri y Cristina.

Aprendizajes técnicos y profesionales:
Se enfatiza lo importante que son las competencias relacionadas con la escritura, ya que es un incentivo para producir textos de todo tipo y les permite tener retroalimentación de personas con conocimiento literario. Parece haber sido muy importante en este proceso de aprendizaje la producción de la Antología, un proceso de escritura, corrección e interacción colaborativo.

Los aspectos más destacados son:

- **Descubrimiento y exploración de nuevos géneros:** generalmente los escritores se especializan en un género literario. Entrar en la comunidad de ELDE y, en particular, participar en los distintos concursos de escritura y en la elaboración de la Antología, les ha permitido descubrir y explorar nuevos géneros. El reto de probar a escribir desde estos nuevos géneros, así como leer los relatos de los demás, es considerado como un aprendizaje valioso en relación a los géneros literarios y a sus respectivas formas y estructuras narrativas.
- **Herramientas técnicas** (tipos de narrador, tiempos verbales, etc): los concursos de mini-relatos (ver ejemplo de concurso: Imagen e.5), generalmente, fuerzan a los concursantes a emplear ciertos tipos de elementos narrativos que habitualmente no utilizan. Esto no sólo les permite conocer sus posibilidades como autores, sino que, como dice Cristina, les da "cintura como escritores", les brinda la oportunidad de enfrentarse a situaciones literarias diversas, y a ser más flexibles a la hora de escribir.



Descripción

En esta **quinta** prueba queremos que pongáis en práctica los **conflictos internos**, ya que en la prueba del mes pasado vimos que varios relatos eran tan solo una escena sin trascendencia. En nuestro **blog** os explicamos qué es un conflicto y qué tipos hay.

Por lo tanto, tenéis que hacer un relato donde exista un **conflicto interno** como conflicto principal del relato (en cualquier caso, en un microrrelato solo debería haber uno).

También tenéis que incluir un **ritual de sacrificio.** El conflicto interno debe ser en relación sobre si **realizarlo o no.** Es decir, no es obligatorio que se acabe matando a algo o alguien, lo importante del relato será el conflicto interno del personaje en relación a dicho sacrificio.

Por último, el objeto principal del relato debe ser una **daga**. Puede ser la **causa** por la que se realice el ritual o el **arma** del mismo.

El **género** es libre.

Como en anteriores ocasiones, os recordamos que los relatos deben ser **autoconclusivos.** No pueden ser una escena de algo mayor o no tener final. Puede ser un final abierto porque es, obviamente, un final.

Asimismo, recordad que un **microrrelato** no es un **"relato corto".** Es un género con características específicas, que son valoradas en los comentarios. Os dejamos nuestro artículo de los **microrrelatos** para que veáis que 500 palabras dan para un buen relato si es conciso y se reducen los adjetivos y adverbios.

Figura E.5. Planteamiento de Concurso (http://www.ellibrodelescritor.com/social/contest/trial/8)

- **La crítica:** el proceso de escritura de la Antología, así como en menor grado los concursos de escritura, han permitido a los miembros aprender a recibir y valorar las críticas de los demás. Por otro lado, recibir estas críticas y ponerse en el lugar del otro ha hecho que ellos sean más conscientes y constructivos a la hora de escribir críticas de los relatos de los demás. Ambas cosas, como explica Meritxell, son importantes en la vida profesional de los escritores.

Meritxell: *"Para un escritor es fundamental llevar bien las críticas, es el punto 1. Porque, en general en cualquier arte, vas a tener que presentar y aceptar las críticas, buenas y malas. (...) Lo que tienes que hacer es ver si tienen parte de razón y aplicártelo, y la parte que no coincide pues no coincide. Pero al menos tenerlo en cuenta y decir, ¿hasta qué punto tienen razón? Digamos que si te lo han hecho, a menos que sea una crítica en la que haya algo detrás personal contra ti, esa crítica te la van a hacer porque de verdad hay motivos. Aunque sean más subjetivos o menos, siempre va a haber una parte que puedas plantearte qué cambiar."*

En relación a los aspectos anteriores, encontramos pertinente este post (Figura E.6.) redactado por la coordinadora de la Antología, ya que enfatiza muchos de los aprendizajes técnicos y personales del proceso de producción colaborativa que surgieron a partir de la edición de la Antología.

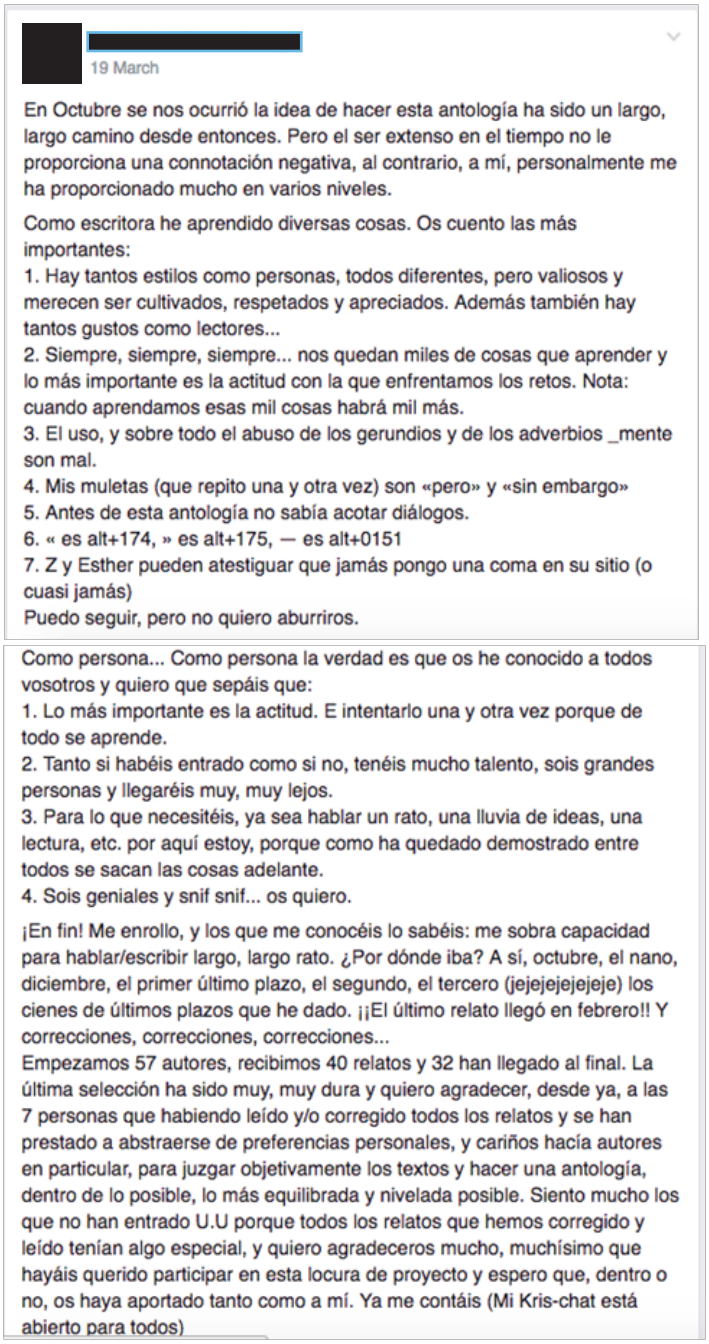


Figura E.6. Post de Facebook

En este post, y en la entrevista, se enfatiza como el contacto con otros escritores y lectores, distintos a la red habitual de conocidos y familiares, ayuda a que los escritores tomen conciencia de sus errores, y de su forma de escribir. Por ejemplo, en el caso de Cristina, esto le ha permitido tomar conciencia sobre sus muletillas y darse cuenta de que su uso del lenguaje y su forma literaria son bastante "elitistas", y que pueden resultar un tanto complejas para el público general.

En general, los aprendizajes técnicos están relacionados con la práctica de la escritura y la lectura de otros escritores, motivada por la participación en concursos, en la Antología y en otras actividades de la página. Sin embargo, hay que remarcar que Meritxell hace el esfuerzo de publicar entradas en el blog relacionadas con las técnicas y los géneros propuestos, ofreciendo así un soporte teórico a los requerimientos de los concursos. Esto se puede apreciar en el ejemplo de uno de los concursos de microrrelatos presentado anteriormente (Figura E.5.) donde aparecen los enlaces al blog (conflicto interno y microrrelato).

Sentido del aprendizaje y otros aprendizajes:

Una de las cosas que más llama la atención a la hora de hablar de aprendizaje, es el sentimiento de reciprocidad que se genera dentro de la comunidad. Los miembros están dispuestos a ayudarse los unos a los otros, buscando poder devolver aquello que los demás hicieron por ellos, y además, poniéndose en el lugar del otro.

La resolución de dudas, la lectura y la crítica constructiva son los pilares en los que se sostiene esta idea de reciprocidad:

Cristina: *"La gente estaba muy muy muy muy encantada de ayudar a los que iban más flojitos, y de explicarles las cosas dos y tres veces si hacía falta. Y la verdad es que eso también lo noté, la gente regalaba su tiempo, explicaba, no tenían por qué, pero ellos entraban y se echaban media hora hablando con uno... no, mira, se escribe así, se escribe asá..."*

Aquí también es importante remarcar que la coincidencia de personas expertas y principiantes enriquece la experiencia de participación de la comunidad. Por un lado, puedes encontrar lectores interesados por la escritura que no son tan "literatos" (palabras de Cristina) y que por lo tanto se aproximan más al perfil del lector común y corriente. Por otro lado, encuentras personas como Meritxell, formadas profesionalmente como escritores, que están ahí para acompañar a los que se inician, y ayudarlos en su proceso de crecimiento.

Acompañando la reciprocidad, encontramos el sentimiento de *gratitud*, expresado por Meri en su entrevista. Este se manifiesta de dos maneras. Por un lado, encontramos la gratitud de todos los participantes por el esfuerzo y la iniciativa de Meri (manifestada ejemplarmente en la Antología, que es una donación a Meri y Jose). Por otro lado, está la que ella siente cuando ve a los escritores evolucionar y mejorar a medida que participan y se conforman como miembros de la comunidad.

Meritxell: *"Por una parte la gratitud que tienen (...). Sí, porque por ejemplo hay un hombre que tiene cuarenta y pico (...) que en el instituto le gustaba escribir y luego lo perdió de vista; y luego un amigo le dijo que había el concurso aquel, se animó y ahora participa en todo. Y claramente hemos visto una evolución. De hecho él ha pasado de no escribir desde que tenía 15 años, a ganar el primer concurso, y ahora va primero en el segundo concurso (...) Es que hemos visto una evolución, y él, de hecho, fue mecenas en el crowdfunding y nos puso una de las aportaciones más altas porque dijo que le gustaría que su hija formase parte de la comunidad cuando crezca para aprender."*

Esta gratitud, también está expresada, con menor intensidad, por Cristina en la entrevista que mantuvimos con ella, especialmente cuando relata la experiencia de la antología.

3.2. El otro

Al ser una comunidad de escritores, ya sean profesionales o aficionados, existe una tendencia a "colocarse en los zapatos del otro". Como los más avanzados o los miembros más antiguos han experimentado un proceso de aprendizaje y de "crecimiento literario" y han sufrido el encuentro con la crítica, son conscientes del esfuerzo y los peligros que hay en este camino. Por lo tanto, prima un sentimiento de empatía y colaboración. Esto también está relacionado con la idea de reciprocidad y gratitud explicada anteriormente.

Por otro lado, la presencia de ese otro (lector/escritor/corrector/compañero) parece ser una fuente de motivación para producir más obra. Sobre todo, para los escritores que lo hacen por afición, y no aspiran a vivir de ello. Los concursos, y en particular, el *feedback* de los demás actúan como estímulo.

Cristina: *"Al final conoces un montón de gente en un montón de sitios, que en algún momento, si quieres, puedes desvirtualizar y si no quieres, no. (...) Pero sí, al final conoces a un montón de gente con intereses similares a los tuyos, que no habrías conocido. También aprendes a interactuar con otras personas a nivel literario, te quitas un poco el miedo de decir ¿y si mis textos no son tan buenos como yo creo? A mí me parecen muy buenos, y si no lo son ya se los has mandado a otras personas, has recibido opiniones de un montón de gente que sabe del tema, le has dado opiniones a otros, has leído textos de un abanico de niveles. Ya más o menos sabes dónde estás. (...) Sabes lo que te queda recorrer por arriba y lo que llevas recorrido. Yo creo que sí, yo creo que a nivel personal te va cambiando el tratar con tanta gente a nivel diario, al menos literariamente hablando. Te va quitando el miedo,..."*

Aquí la tensión es más que evidente. Para Javier no hay otro, o prácticamente no lo hay. Al no haber interacción con otros miembros, esta empatía no ha sido manifestada de ninguna manera. Tampoco ha manifestado ningún interés por relacionarse con otros miembros.

3.3. Sentido de comunidad

En general, el sentido de pertenencia a la comunidad se relaciona con la noción de "espacio de afinidad" de James Paul Gee: los 3 entrevistados hacen referencia a la posibilidad de compartir un espacio con personas que comparten sus intereses.

Sin embargo, al abordar el sentido de comunidad, aparece una gran tensión al analizar las entrevistas de los dos miembros (Javier y Cristina). Por un lado está Cristina, quien considera esta comunidad casi una familia (impulsada por Meri y Jose), y por otro lado está Javier, quien prácticamente no tiene ninguna relación con otros miembros de la comunidad. Remarcar que no se trata de un problema de tiempo, ya que ambos son miembros de ELDE desde hace más de un año, un periodo de tiempo considerable.

Esta tensión también está latente en los distintos grupos de la comunidad. Analizando las distintas páginas de Facebook y tomando como referencia los comentarios de Meritxell, es bastante evidente como en los grupos de algunas ciudades hay mucha más interacción entre los miembros que en otras, y por lo tanto, un sentido de pertenencia a la comunidad mucho mayor. Se trata de algo que no está condicionado por el número de participantes ni por la implicación de Meritxell o Jose, ya que ellos publican por igual en todos los grupos. Los motivos, tanto para los participantes consultados como para nosotros son un misterio. Por ejemplo, en Alicante se organizan "quedadas" presenciales, y hay un alto nivel de respuesta a los comentarios y publicaciones de los miembros. En Barcelona, no ha habido encuentros presenciales más que las actividades publicitadas por sus miembros (talleres que ellos imparten, etc.), y no hay evidencia de que se hayan organizado para asistir en grupo.

En el grupo de Facebook de la *Antología un libro para ELDE* es donde el sentido de pertenencia es más latente. La construcción de este proyecto colaborativo, que requiere un esfuerzo considerable por parte de todos los participantes, ha exacerbado el sentimiento de pertenencia a la comunidad. Es evidente que hay una relación mucho más cercana (de tú a tú) entre los miembros, que se puede apreciar en el tipo de comentarios y en el lenguaje usado.

En el siguiente post (Figura E.8.) se puede observar que el tipo de lenguaje que se utiliza es muy cercano, incluyendo, entre otros, emoticonos de corazones:

Figura E.8. Conversación en Muro de Facebook.

Figura E.8. Comentarios en el grupo de Facebook

Otra de las tensiones que surge es en relación a la iniciativa en la actividad social. Tanto los concursos, como las entradas al blog y otras actividades secundarias son organizados y creados por Meritxell y Jose. Ella manifiesta en su entrevista, que su

intervención (ella lo denomina pincharles) es necesaria como catalizador de la actividad social de la mayoría de grupos de Facebook, y por lo tanto de la comunidad. Vale la pena preguntarse si la comunidad seguiría existiendo si Meritxell dejase de sentirse motivada, interesada e implicada en ella, y si habría alguien que asumiría ese papel. Por otro lado, esto le ha llevado a Meritxell a asumir una figura de liderazgo muy fuerte dentro de la comunidad. Sus intervenciones son "la última palabra", en relación al uso técnico del lenguaje y a herramientas de escritura. Ella asume un rol bastante próximo al del "profesor tradicional", decidiendo los géneros, las herramientas y las temáticas que se abordan y se trabajan dentro de la comunidad.

4. Singularidades de la comunidad

Aunque esta comunidad surgió originalmente como un blog con un propósito económico (o comercial) y con la aspiración de promocionar la aplicación web de pago, fueron los mismos usuarios de la web quienes impulsaron un cambio que podemos considerarlo el germen de la comunidad que existe hoy en día.

Ilustran este cambio de concepción de la comunidad, las diferentes fases y cambios de plataforma. En un primer momento, el blog en una página web permitía poca interacción entre los miembros y sólo los administradores podían publicar. Posteriormente, se crearon diversos grupos de Facebook, en los que los miembros tenían más posibilidad de actuación e interacción. Finalmente se creó un servicio de red social, propio y gamificado (proyecto en curso), en el que los miembros tienen un avatar (personaje ficticio) que forma parte de una facción y evoluciona a medida que se va ganando experiencia. Este cambio, de formas y posibilidades de participación, está también evidenciando las distintas formas de implicarse de los miembros de la comunidad. Algunos, como Javier, se acercan más a la relación original entre el blog y el seguidor. En este caso, la página o la comunidad se presentan como un repositorio de información y material, que es útil para la propia práctica. Otros, como Cristina, se relacionan de manera mucho más profunda, estableciendo relaciones personales que incluso traspasan la barrera virtual y tienen lugar en espacios físicos.

En ambos casos, los participantes hicieron referencia a los aprendizajes técnicos adquiridos de la participación en la página: conocimientos de géneros de escritura, herramientas literarias, etc.

Sin embargo, en el caso de Cristina y de otros miembros de la comunidad más implicados, el impacto de su participación no se limita a los aspectos técnicos del ámbito de interés (la escritura), sino que nos atrevemos a afirmar que se expande a su realidad cotidiana y a sus relaciones sociales.

De las entrevistas con Meritxell y Cristina, podemos inferir que la participación en la comunidad virtual les ha llevado a desarrollar relaciones de aprendizaje y acompañamiento, cimentadas en la reciprocidad, el respeto y la empatía. Ambas han manifestado que identificarse con el proceso de formación de otros escritores les anima a ayudar y a recibir ayuda de los otros miembros, así como a reforzar la convicción de que siempre se puede aprender, de y con los otros.
La diversidad en las formas de participación, en relación con el sentido de pertenencia a la comunidad, evidencian las diversas tipos de aprendizajes (técnicos y/o personales) que surgen de la interacción entre los miembros de la comunidad de ELDE.

Dibujando.net

http://dibujando.net/

Figura D.1. Logo de Dibujando.net

Fernando Herraiz García
Aurelio Castro Varela

1. Descripción y trayectoria de la comunidad virtual

Dibujando.net se define como una "plataforma social de artistas que desean mostrar sus obras al mundo". Creada a mediados del año 1999 por Miguel Martínez para "brindar conocimiento artístico a la comunidad de habla hispana", reúne a usuarios interesados por el dibujo y cuenta con tres entornos de aprendizaje en torno a los que se organiza su menú principal: Galería, Tutoriales y Comunidad. Tiene 20.000 usuarios registrados cuyo rango de edad es indeterminado (aunque predomina la franja de los 15 a los 29 años), y de los cuales aproximadamente 400 lo son de una manera activa.

Para subir contenidos a la comunidad, sea material gráfico o un simple comentario, es necesario haberse registrado en ella previamente. La participación femenina ha crecido con el paso del tiempo y actualmente es mayor que la masculina. Aunque Martínez asume en exclusiva los costos de la página (servidor, etc.) desde hace dos años, debido a que la publicidad de Google conllevaba la censura de algunos dibujos por considerarlos pornográficos, no es el único gestor de Dibujando.net. La plataforma cuenta con varios moderadores de contenido. Se trata de usuarios que deciden involucrarse un poco más en la comunidad, si bien suelen abandonar este rol a los pocos meses por la carga de trabajo que supone.

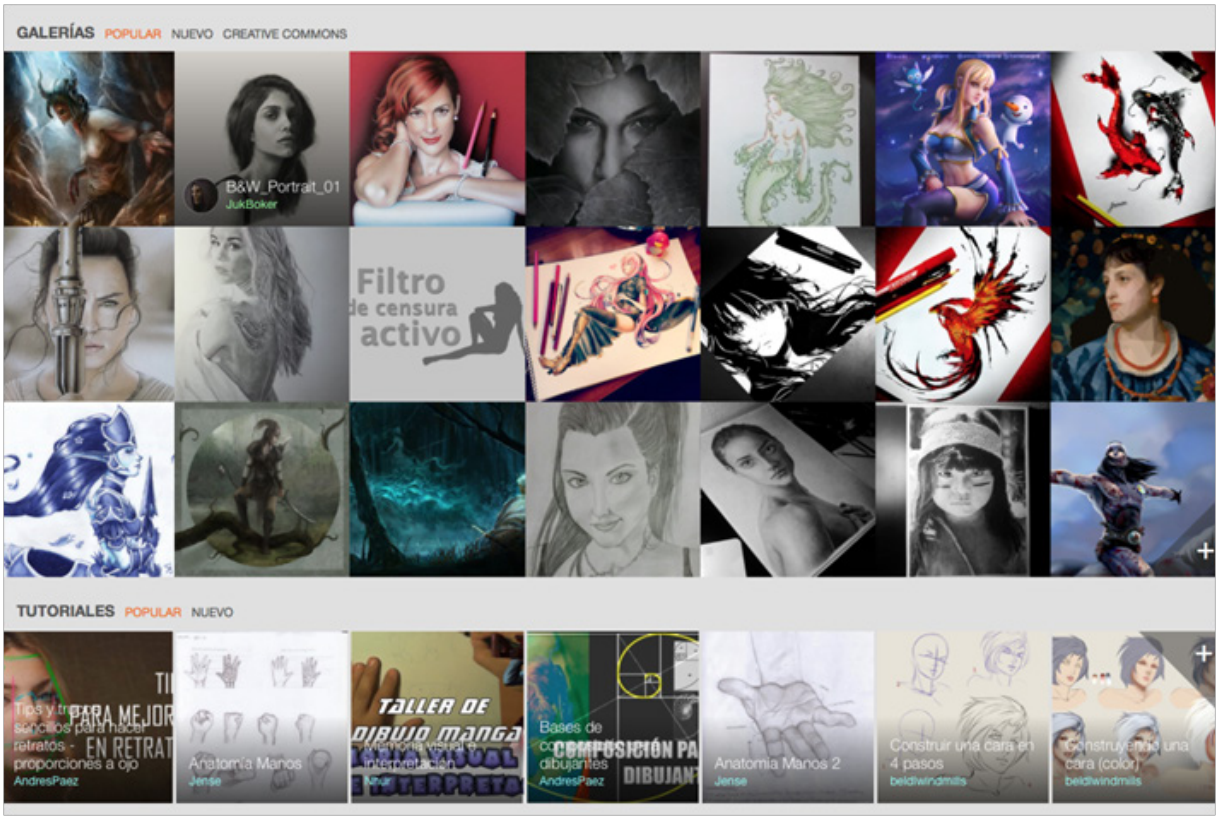


Figura D.1. Captura de Pantalla Página Principal (http://dibujando.net/)

En el apartado *Galería*, los usuarios suben sus dibujos (tienen la posibilidad de solicitar una licencia creative commons al hacerlo) o comentan los de los demás; los contenidos se jerarquizan en función de su popularidad y novedad. En Tutoriales se publican manuales de libre acceso –a veces en vídeo– para adquirir o mejorar alguna técnica de dibujo. Finalmente, en Comunidad los miembros se dedican a organizar concursos temáticos, además de mantener discusiones y compartir información a través del foro y de un subapartado de noticias, respectivamente. En suma, las interacciones entre los usuarios –en castellano– se inscriben fundamentalmente en esta plataforma digital propia, y no se complementan después con ningún espacio de encuentro físico –aunque algunos grupos más pequeños de usuarios sí que utilizan Facebook o Telegram para seguirse comunicando.

Figura D.2.Menú de Dibujando.net (http://dibujando.net/)

La actividad de Dibujando.net, aunque vinculada en todo momento a las artes plásticas, ha ido cambiando de foco según el momento. En un primer momento se inspiraba en el manga e intentaba cubrir, mediante la traducción, la falta de tutoriales en castellano sobre dibujo. En una segunda fase, a partir del año 2000, comenzó a generar dinámicas de grupo, fundamentalmente a través de los concursos. Esta fase coincide con la creación del foro. Tras una reconstrucción de la página, entre 2009 y 2010, la galería pasa a centrar la actividad de la comunidad. Su principal finalidad es compartir producciones originales a cargo de los miembros.

En el foro figura una *Normativa sobre el envío de material y comentarios* que trata de regir el comportamiento de los miembros. Además, la presencia casi constante de moderadores vela porque las discusiones no suban demasiado de tono. Por último, la modalidad de producción de la comunidad se corresponde con imágenes y, en el caso del apartado de Tutoriales, también con textos y vídeos.

2. Entrevistados

2.1. Miguel Martínez

Miguel Martínez es el fundador de Dibujando.net desde hace 16 años. Se licenció en Ingeniería Informática y trabaja como tal en temas de virtualización para televisión. Actualmente tiene 35 años de edad y creó la comunidad cuando estaba iniciando sus estudios universitarios.

El contacto con Miguel fue a través de la propia comunidad virtual; sin otra relación que la de un usuario más de la web, nos contestó el correo donde solicitábamos su colaboración para nuestra investigación. A partir de aquí, la relación emerge con la fluidez de alguien interesado en nuestro trabajo.

Miguel realiza la función de administrador de la comunidad, gestionando e invitando a los moderadores de la misma.

> Miguel: *"Me encargo de velar un poco de que todo vaya como tiene que ir. No estoy sólo yo, hay unos cuantos moderadores a los que yo he dado permisos en la página para que cada sección la tengan un poco vigilada".*

Su labor está relacionada con el mantenimiento del espacio virtual, tanto a nivel técnico como económico; actualmente, la web no recibe ningún ingreso derivado de la publicidad y Miguel corre con los gastos de la misma.

En torno a los contenidos, Miguel reconoce dos momentos. En el primero, que va desde su creación hasta 2009, su labor estaba relacionada con facilitar el acceso a tutoriales contribuyendo a la formación de los usuarios. El segundo momento, impulsado por la reconfiguración de la web a nivel formal y de los usos que emergen, tiene que ver con abrir espacios que den visibilidad a producciones artísticas de aquellos que están registrados.

2.2. Carlos García

La entrevista con Carlos surgió por sugerencia de Miguel Martínez. Usuario y moderador de la página, tiene 35 años, pero lleva en la comunidad más de 10 –aproximadamente, desde los 23 o 24 años.

Licenciado en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Huelva, donde reside, dibuja desde pequeño: *"Siempre se me ha dado bien". Nunca pensó que pudiera llegar a convertirse en su dedicación profesional; lo veía simplemente como una afición. Sin embargo, al finalizar la licenciatura empezó a sentir que aquello era su verdadera vocación. En la actualidad trabaja como diseñador gráfico e ilustrador freelance: "Intento hacerme un hueco. Pero aún no tengo suficiente clientela como para vivir enteramente de ello".*

Conoció Dibujando.net en una época en la que aún no tenía internet en casa, así que lo consultaba en bibliotecas o *cybercafés*. Lo que más le atrajo fueron los tutoriales sobre dibujo digital, técnica que nunca había practicado y acerca de la que no sabía "por dónde empezar". Una vez que tuvo más acceso a la red, se fue añadiendo poco a poco a la comunidad: "Miraba el trabajo de otras personas y trataba de mejorar el mío". Poco a poco su participación fue en incremento. Tras la primera remodelación de la página, se metió en su chat de IRC y descubrió que no estaba registrado, así que tomó la iniciativa de hacerlo. A los pocos meses montó un concurso de cómic. Luego se hizo moderador del apartado de concursos, y más tarde de la Galería.

Desde que es moderador, su actividad como usuario ha decrecido. Mira y comenta mucho menos los dibujos que se publican. "Quizá por el hastío de tener que moderar una página tan grande". A cambio, intenta generar contenidos más didácticos.

3. Bloques temáticos emergentes

3.1. Aprendizajes y aportaciones:

Los aprendizajes y aportaciones suelen estar desarrollados bajo componentes técnicos de producción artística. Dibujando.net, tradicionalmente, ha sido una plataforma donde los usuarios podían consultar tutoriales que, a veces en formato de vídeos, daban información en torno a los usos de las nuevas tecnologías en las producciones visuales.

De las conversaciones con los informantes y de las visitas a la comunidad, en primera instancia, se derivan dos tipos de relaciones de aprendizaje: por una parte, aquel vinculado con los conocimientos propios de los tutoriales dominantemente infográficos (aunque también haya espacio para el trabajo de técnicas tradicionales).

Por otro lado, sobre todo a partir de la reconfiguración de la web en el año 2009, los aprendizajes surgen de dar visibilidad a los trabajos artísticos de sus usuarios. Este aprender se deriva del acceso al trabajo de los demás, y de las conversaciones que se desarrollan en los foros.

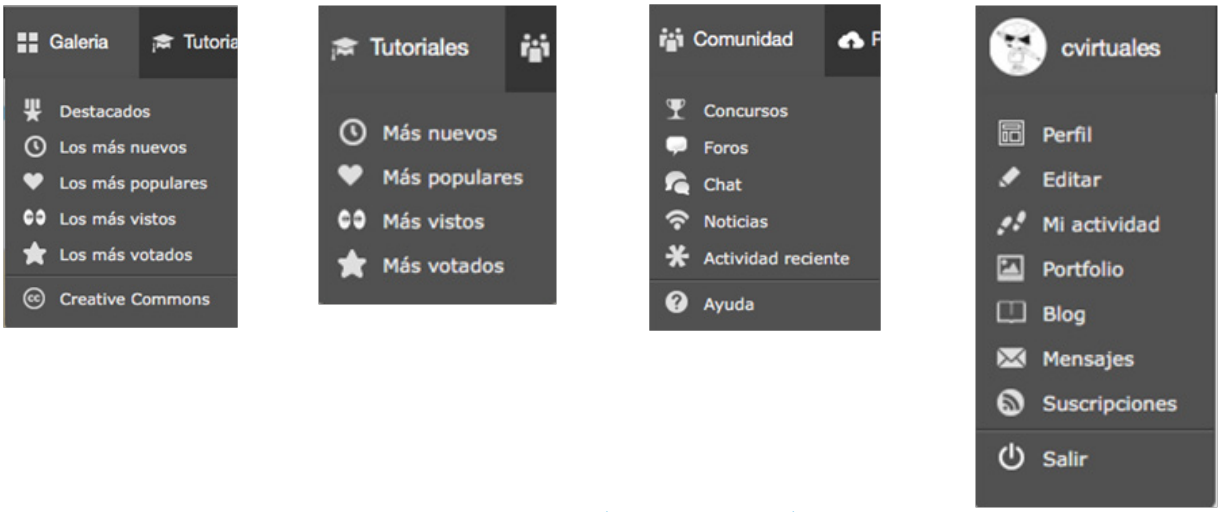


Figura D.3. Menú 2 (http://dibujando.net/)

Aunque es difícil de valorar, el sentido del aprender en el presente contexto tiene que ver con el desarrollo y perfeccionamiento técnico en cuanto a la realización artística de los propios usuarios. Se valoran, tanto las posibilidades técnicas y tecnológicas de producción como los resultados de los trabajos dentro, principalmente, del ámbito del cómic, el manga y la ilustración. La comunidad se consolida como un espacio de aprender ofreciendo una alternativa a la enseñanza académica, dado que esta última no tiene en cuenta este tipo de conocimientos.

Principalmente, el aprender está relacionado con cuestiones técnicas. En este sentido, la plataforma se convierte en un espacio de consulta para aficionados y profesionales ante dudas que puedan emerger durante la realización de obra artística.

Por otro lado, en un principio, aunque no lo podemos constatar, sospechamos que se desarrollan aprendizajes vinculados a las representaciones visuales y narrativas realizadas y expuestas en la comunidad. Tal como argumenta Miguel (administrador), la representación femenina de carácter erótico, además de ser la causa de que Google ya no publicite en la plataforma, es una dominante en muchas de las producciones, tanto de chicas como de chicos.

3.2. El otro

Más allá de los espacios dedicados a los tutoriales, en los últimos años la plataforma se afianza como un lugar donde compartir las producciones desde dos líneas: por un lado, la exhibición expositiva en la galería, y por otro la exhibición relacionada con los concursos. Es así como la comunidad se convierte en un lugar donde entran en contacto con otros usuarios y con las creaciones de los demás.

Es en los foros de debate donde se ponen de manifiesto los tipos de relación que emergen (tanto con las obras producidas

como con los autores de las mismas). La forma de dialogar con las creaciones de los demás está basada en "comentarios" y "críticas" que argumentan, en términos de "calidad", los trabajos presentados. Fruto de ello, en ocasiones aparecen conflictos en el juego bidireccional de opinar y sugerir que no todos encajan de la misma manera. Ante el conflicto, los moderadores y el administrador entran a negociar tratando de disolver las disputas a partir de lo que Miguel Martínez llama "sentido común". En ocasiones, algún miembro ha abandonado la comunidad tras un conflicto.

3.3. Los límites

La comunidad cuenta con un reglamento dividido en tres partes: *Términos y condiciones de uso, Políticas de privacidad y Propiedad intelectual e industrial.* La normativa está dispuesta en la propia web al acceso de cualquier usuario.
En relación a los contenidos y aportaciones de los colaboradores y usuarios, Dibujando.net argumenta que:

> *"Este Sitio Web se basa en los contenidos enviados por los Usuarios registrados, sin control editorial jerárquico. En consecuencia DIBUJANDO permite a sus Usuarios registrados, por medio de su página web, expresar libremente sus opiniones, enviar fotografías, noticias, vídeos y toda clase de contenidos."* (Propiedad intelectual e industrial. Contenidos colaborativos).

Por otro lado, en la normativa aparece una preocupación especial en torno a los derechos de la propiedad intelectual:

> *DIBUJANDO respeta los derechos de propiedad intelectual de terceros y espera que los usuarios del Servicio hagan lo mismo. DIBUJANDO podrá eliminar su contenido presentado en el Sitio, cancelar las cuentas de los usuarios o impedir el acceso al sitio por usuarios que infrinjan los derechos de propiedad intelectual de otros. Si usted cree que los derechos de autor de su propio contenido han sido infringidos a través de este servicio, póngase en contacto con un agente de DIBUJANDO para realizar una reclamación de infracción de derechos de autor desde la sección de contacto del Sitio Web.* (Propiedad intelectual e industrial. Reclamaciones de violación del Copyright).

3.4. Sentido de comunidad

Que además de Miguel Martínez, fundador y administrador de la página, haya más de media docena de moderadores que asumen dicha tarea de forma voluntaria, parece indicar un grado bastante elevado de pertenencia y colaboración por parte de los usuarios activos. También hay que tener en cuenta que, con el paso de los meses, la mayoría de ellos son reemplazados por otros, de manera que la proactividad también es intensa.

Ahora bien, el hacerse cargo de tareas más administrativas suele implicar también el decrecimiento de actividad en tanto que usuario. Dibujando.net cuenta una cifra de usuarios registrados muy alta: más de 20.000. Eso sí, de todos ellos sólo 400 –apenas un 2%– participan en la comunidad de manera activa, es decir, subiendo materiales, organizando y participando en los concursos o comentando los trabajos de los demás.

Sin embargo, a lo largo de 16 años los focos de enganche de la página han ido cambiando, hasta tal punto que usuarios más antiguos se han quejado, por ejemplo, de que los concursos –que antes de 2009 constituían el principal reclamo– hayan perdido importancia en el día a día de la comunidad. Actualmente lo serían las Galerías, mientras que en los inicios de la comunidad, en el 1999, lo eran los tutoriales. Es decir, que los tipos de pertenencia a Dibujando.net no sólo han variado, sino que coexisten tras tanto tiempo de andadura.

Uno de los entrevistados definía la página así: "Es una ventana a una comunidad de gente como yo, que vivo en un pueblo (bueno, en una ciudad pequeña)". Sin duda los intereses comunes (a la vez que específicos) que hospeda Dibujando, a luz además del entorno geográfico de algunos usuarios, es uno de los factores que explican la permanencia de muchos de ellos a lo largo del tiempo.

Pero otra cuestión esencial a este respecto es que los contenidos y el tipo de aprendizaje que adquieren en la comunidad no parecen existir en ninguna escuela o facultad de Bellas Artes. Asimismo, el tipo de trabajos que cuelgan en las galerías, muy orientados al cómic o a los videojuegos, también tendría difícil cabida en una institución de enseñanza reglada. Que el foco de interés de Dibujando se haya desplazado de los tutoriales (muchos de ellos ya se pueden encontrar en *youtube*, por lo que no entrañan, como antes, nada exclusivo) a la Galería, parece refrendar una consideración del moderador Carlos García: "Conforme la comunidad se ha hecho más grande, los usuarios se han vuelto más individualistas". Al mismo tiempo, el

régimen de visibilidad que se establece para este tipo de trabajos no existe fuera de la red. He ahí un hecho diferencial sin el cual la permanencia de usuarios no se explica.

Así pues, el "cemento" de Dibujando.net sería el tipo específico de técnicas artísticas que permite adquirir y desarrollar a través de tutoriales y concursos, sobre todo en las primeras fases de la comunidad, y más recientemente, el tipo de trabajos a los que da visibilidad en la Galería.

Los concursos de dibujo, después del año 2000, dinamizan la comunidad con gran fuerza y la empiezan a convertir en la página que es en la actualidad. Todavía hoy siguen siendo un emblema de Dibujando. Pero el sentimiento de pertenencia también se explica por los chats y foros, activos desde hace tiempo, e incluso por una revista abierta y gratuita que editan algunos miembros, y que recopila contenidos que se han ido subiendo previamente.

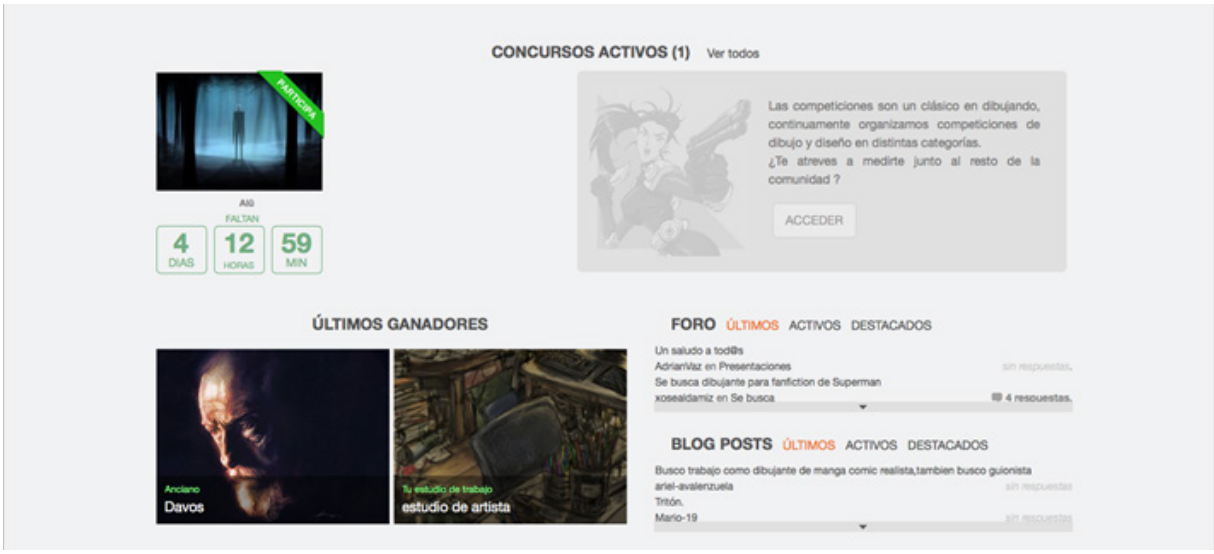


Figura D.4. Captura de Pantalla Página de Concursos

El administrador de la página acostumbra a recibir propuestas para crear grupos más reducidos, así que esa pertenencia a la comunidad también tendería a segmentarse a partir de la afinidad de intereses de los usuarios. Con todo, Carlos García destaca que las conductas de quienes participan en Dibujando pueden resultar a veces "antisociales" en la medida en que son propias de "artistas". Sin duda todas las formas relacionales que atraviesan la comunidad han de habérselas con una subjetividad artística que parece responder a un ideal más bien romántico y moderno. Es decir, que la manera de participar colectivamente en la página estaría mediada también por ese rol.

En principio, los usuarios no mantienen ninguna relación presencial entre sí. En cuanto a la plataforma que ofrece Dibujando.net, habría como una suerte de espacio más público –la Galería– y otros más reducidos y circunscritos a los chats. Carlos García, por ejemplo, explica que si le parece mal planteado un concurso, lo dirá de manera diferente en el foro general o en un chat a usuarios más próximos. En este sentido, los usuarios buscan (y ofrecen) críticas a sus trabajos en Dibujando.net, pero la pertenencia no sólo se trama en los espacios de mayor visibilidad, sino en zonas de socialización que pueden ser entendidas como más "periféricas". Además, la comunidad cuenta también con una página en *Facebook* y los enlaces a canales propios de *Youtube* proliferan en el foro.

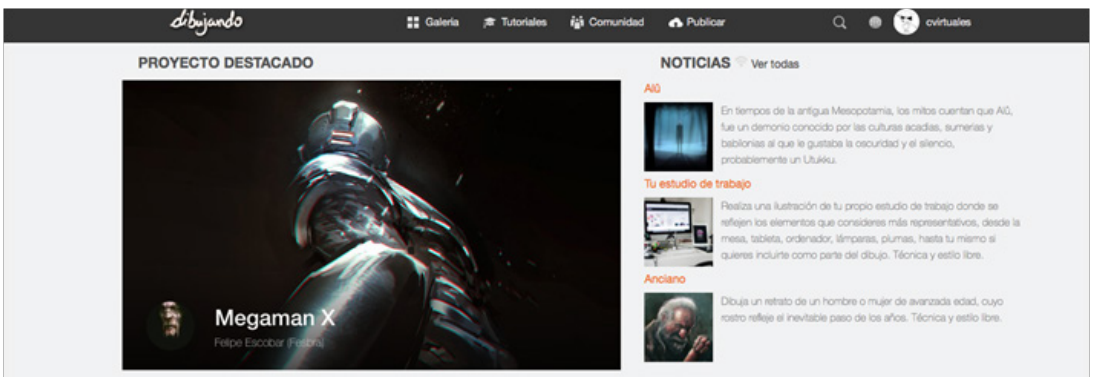


Figura D.5. Captura de Pantalla Galería.

En cualquier caso, la búsqueda de críticas –a diferencia, señalan algunos usuarios, de lo que ocurre en DeviantArt– es actualmente el motor de la comunidad y, por ende, una potencial fuente de conflictos.

4. Singularidades de la comunidad

La singularidad de Dibujando reside seguramente en la transformación que ha ido sufriendo la comunidad. Si bien en un principio estaba destinada a ser un lugar de aprendizaje a través de tutoriales en castellano, la emergencia de espacios dedicados a foros, galería y concursos marcan los cambios más significativos. En este sentido, los giros han sido provocados por las necesidades de los propios usuarios; necesidades que les llevan a mostrar sus trabajos reconociéndose como artistas, competir entre iguales y opinar sobre la producción artística de los demás. La controversia parece emerger al repetirse las formas tradicionales de relaciones de aprendizaje; en este caso, en el espacio virtual de Dibujando.net se aprende de (ad)mirar el trabajo individual de los demás, y de competir en concursos midiendo y reconociendo las habilidades de sus participantes a través de los foros de debate.

Cosplay España

http://www.cosplayespana.com/

Figura C1. Logo de Cosplay España

Cristina Salazar Fornaguera
Joan-Anton Sánchez Valero

1. Descripción de la comunidad

1.1. Historia de la comunidad

Cosplay[3] España (Figura C.1. Logo) nació en octubre de 2010 como una iniciativa de KoryXIII (Fundadora y Administradora) y su pareja.

> Kory: *"La idea surgió porque en aquel entonces había principalmente dos comunidades, dos foros [de Cosplay], (. . .). El tema es que primero cayó uno y después cayó el otro, en 2010. Entonces la gente se sentía un poco perdida, porque no querían perder ese lugar de encuentro pero tampoco se encontraban con el ánimo de hacer algo por sí mismos. Entonces (decidimos) vamos a hacerlo nosotros."*

Cuando cayeron los dos foros de Cosplay existentes en español, Kory XIII y su pareja decidieron comenzar con la nueva página dando un giro a la comunidad virtual ya existente:

> Kory: *"Queríamos enfocarlo de un punto de vista diferente. Queríamos que el foro, a parte de ese punto de encuentro, fuera también una forma de dar(se) a conocer… El Cosplay para nosotros, y para todo el mundo que lo hace, a parte de un hobby y una diversión es también una forma de arte. Entonces queríamos también ayudar a que la gente que participara además de pasárselo bien y de compartir su experiencia,*

3 "El cosplay (コスプレ kosupure), contracción de costume play (juego de disfraz), es una especie de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Los cosplayers a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en la interpretación de roles. Una definición más amplia del término "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos roles fuera del escenario, independientemente de su contexto cultural. Las fuentes favoritas para esto incluyen cómics, cine, libros, anime, manga y videojuegos."
(Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay)

tuviera también una ventana a la gente que no los conocía (Figura C.2.). A lo mejor hay gente que hace un gran trabajo, pero por lo que sea no es tan conocido, que tuviera mediante concursos y algunas cosillas diferentes a las que se hacían, darle la oportunidad de publicitarse un poco".

Figura C2. Imagen que participa en el concurso de Cabecera, Cosplay de Kagura-chan & Kamui - Yoshiwara

Como ninguno de los dos tenía muchos conocimientos de informática, el foro inicial se hizo a través de una plantilla gratuita que ofrecía un servidor. Según los miembros era bastante "cutre" y simple. A medida que fue creciendo se fue mejorando, tanto en apariencia como en funcionamiento.

Difusión

Kory y su pareja contactaron con miembros de los antiguos foros, con los que aún mantenían algún tipo de relación. Sin embargo, no se incorporaron a la comunidad tantas personas como esperaban. Lo que sucedió fue que comenzaron a llegar nuevos usuarios, no sólo cosplayers experimentados, sino también principiantes con ganas de aprender, puesto que era una de las pocas comunidades de Cosplay en Español. La comunidad comenzó a crecer poco a poco, sin mucha difusión en redes, puesto que en ese momento no eran tan populares. Las secciones, los concursos y otras actividades se fueron incorporando a medida que la misma actividad dentro de la página o el creciente número de miembros lo requerían. Sin embargo, en los últimos años, (Opinión de KoryXIII) con la popularización de las redes sociales ha habido un declive en la actividad dentro de la comunidad. Antes, la participación de los miembros en los foros era bastante alta (diaria en muchos casos). Conforme las redes sociales se popularizaron, esto se fue perdiendo poco a poco. También ha habido un cambio en los perfiles de los usuarios: cada vez hay más *newbies* (novatos), y menos cosplayers experimentados.

1.2. Descripción de la comunidad

En este momento la comunidad de Cosplay funciona en 3 plataformas distintas: (1) la página web; (2) Facebook; y (3) Twitter.

1. En la página web (Figura C3.), un foro creado por los administradores, hay 999 miembros registrados (aunque en nuestra opinión es un *bug*[4] y no puede incrementar este número).
2. La página de Facebook, que no es un grupo puesto que sólo los administradores pueden publicar en el muro, tiene 980 likes. Es la página de Facebook de la web. Se usa básicamente para publicar las noticias de la página
3. El Twitter tiene 323 seguidores. También es manejado por algún/os administrador/es. Hay muchos *reposts* del mundo del *cosplay*, pocas referencias a la página o comunidad y pocas noticias del concurso de cabecera.

La interacción entre miembros sucede principalmente en el Foro. La página de Facebook y Twitter está manejada por el equipo de administradores y moderadores, y los miembros regulares no pueden publicar contenido.

Aquí vale la pena precisar que según KoryXIII hay una diferencia entre el tipo de interacción que se da dentro del Foro y el que se da dentro del grupo de Facebook. En el foro se intenta que en todas las conversaciones públicas haya un moderador, que prevalezca el respeto, que se valore la crítica constructiva y se evite la destructiva. En las redes sociales, por el contrario, hay muy pocos filtros en los comentarios de los usuarios, lo que le da espacio a la crítica destructiva y a los altercados entre participantes.

4 "Un **error de software**, comúnmente conocido como ***bug*** («parásito, como las garrapatas y las pulgas»), es un error o fallo en un programa de computador o sistema de *software* que desencadena un resultado indeseado."
(Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Error_de_software)

Figura C.3. Cabecera de la página web CosplayEspaña

En la página web de la comunidad la interacción entre usuarios se da a través de los foros, clasificados en:

- Cosplay España: noticias y temas relacionados con la comunidad (concursos de cabecera, cambios de la web,..).
- Comunidad Cosplayer: presentaciones, conocer a otros miembros, compartir experiencias, promover intercambios fotográficos (fotógrafo busca cosplayer, cosplayer busca portafolio) y comprar y vender diferentes artículos.
- Dudas y Tutoriales sobre procesos de elaboración de Cosplays (Atrezzo, costura, pelucas, maquillaje,...).
- Eventos: acordar encuentros presenciales en los salones, jornadas y eventos relacionados con el mundo del cosplay, así como quedadas espontáneas.
- Off-topic: espacio para discutir temas no relacionados directamente con la elaboración de cosplays (videojuegos, Comics, Anime,...).

Además de los foros, existe una galería (Figura C.4.) donde se postean fotos oficiales de la comunidad y un calendario de eventos.

Otra de las actividades importantes dentro de la comunidad es el concurso de cabecera que se celebra cada tres meses aproximadamente (uno por estación). La finalidad del concurso es que los participantes remitan fotos de sus cosplays, para escoger la mejor foto a través de un sistema de votación. La foto ganadora será la que esté en la cabecera de la página web y del grupo de facebook hasta el siguiente concurso. Al ganador también se le publican posts con entrevistas, para mostrar su trabajo como cosplayer.

Figura C.4. Imagen de la Galería

El rango de edad es difícil de determinar. Los usuarios pueden decidir si hacen o no pública esa información. Sin embargo, el cosplay es una práctica relativamente nueva (el término fue acuñado en los años 80) que está arraigada especialmente entre el público joven.

Las normas están publicadas en la cabecera del foro. La primera norma de la comunidad es que todo lo que se escriba y se comparta se haga desde el respeto. El foro está concebido para que puedan entrar personas de todas las edades por lo que no se permite la inclusión de contenido inapropiado para menores. Por otro lado, se pretende que el foro sea algo más que un espacio únicamente de preguntas y respuestas tipo chat.

> Kory: *Mucha gente, por ejemplo, entra pidiendo consejo, entonces se enseña a preguntar pero aportando datos. No que te lo den todo hecho, sino "quiero hacerme este personaje, poner una foto", cómo lo tienes que hacer, cómo tienes que pedir las cosas, ser claro, ser conciso y luego, pues no tratar tampoco el foro como si fuera un chat porque para eso están los chats.*

2. Entrevistados

2.1. Kory XIII (fundadora y administradora)

Inicialmente, enviamos un mensaje al apartado *Contacto* de la web de la comunidad, explicándoles en qué consistía nuestro proyecto y su disponibilidad a participar en el mismo.

Posteriormente, nos dimos de alta en su comunidad y Kory nos dio la bienvenida en nombre del *staff*. Le enviamos un mensaje privado, a través de su foro, pidiéndole una entrevista y colaboración para contactar con otros miembros. También le adjuntamos una descripción detallada de nuestra petición. Nos contestó mostrando su interés y el de su equipo para colaborar en las demandas que le habíamos propuesto. Les respondimos agradeciendo su disponibilidad y proponiendo fechas para el encuentro.

Finalmente, a través de su correo electrónico, fijamos la fecha de la entrevista, que se realizó y grabó mediante el programa de videoconferencia Adobe Connect.

Kory se encarga, prácticamente a diario de moderar los temas del foro, procura que ninguna entrada se quede sin respuesta, abre nuevos temas... También se responsabiliza de la parte técnica del foro y se encarga de las noticias.

2.2. Ragna-Blade (moderadora)

Le gusta el tema del Cosplay desde pequeña (12 años). Quería encontrar personas con sus mismos intereses, y buscando en Google encontró el foro Cosplayespana. Su participación activa (responder dudas, publicar temas, etc.) le lleva a conocer y entrar en contacto con los administradores/fundadores, y termina por convertirse en moderadora del Foro.

3. Bloques temáticos emergentes

3.1. Aprendizajes personales y técnicos

Se podría decir que la comunidad de Cosplay España, aunque no se define como tal, es una comunidad *Do-it-yourself* (Hazlo-tu-mismo); es decir que promueve una ética de autosuficiencia que impulsa a sus miembros a embarcarse en la elaboración de proyectos sin la ayuda de un experto, en este caso Cosplays. En esta comunidad virtual, los miembros encuentran un espacio para compartir sus procesos, sus dudas, sus conocimientos y, en un sentido amplio su interés por ciertas prácticas y saberes.

Además de compartir (acceder y publicar) saberes técnicos para la construcción de las distintas partes de un *cosplay* en los espacios de tutoriales, los miembros también tienen un espacio para compartir sus procesos y las dudas que les surgen en torno a ellos (Figura C4.). En general, la comunidad se muestra dispuesta a colaborar y a acompañar los procesos de creación, especialmente los moderadores y administradores que son *Cosplayers* relativamente experimentados. Como explica Ragna, además de las herramientas técnicas, ser un cosplayer implica mucho más que el dominio de una técnica.

> Ragna-Blade: *"Lo bueno que tiene el Cosplay es que aparte de aprender a usar todo el material tiene muchos valores como es la perseverancia. No siempre te va a salir algo a la primera. Y el ser constante, el tener paciencia, elaborar un traje no es fácil. A lo mejor te puedes tirar tres meses perfectamente. Entonces necesitas tener una paciencia, y saber cuáles son tus límites."*

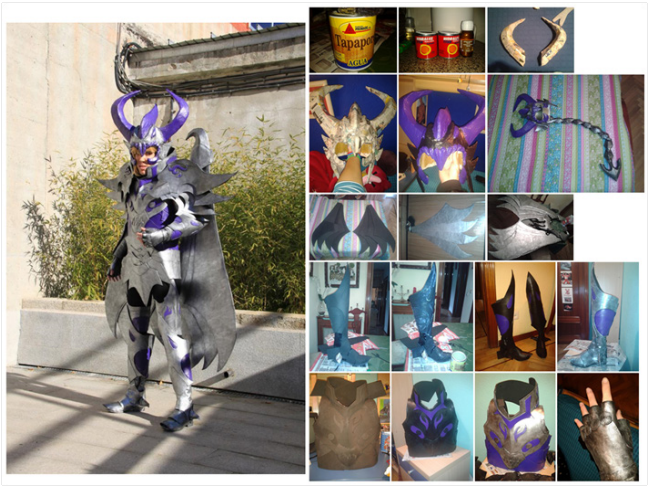


Figura C4. Selección de Imágenes de un Tutorial

En relación a esta parte del cosplay, la comunidad se muestra como un espacio adecuado para compartir procesos fallidos, frustraciones y momentos de iteración y de duda, ya que al entender todos la complejidad del proceso de creación y de aprendizaje, se muestran respetuosos y dispuestos a apoyar para que el proceso llegue a buen término. Aunque no siempre tienen las respuestas, el foro se presenta como un lugar para acceder al conocimiento técnico y experiencial en el momento en que se necesita (antes, durante y después del proceso de creación del cosplay).

El foro es un repositorio, en constante modificación, donde los cosplayers pueden usar un buscador para encontrar todas las conversaciones que se relacionan con el tópico de su interés, y re-activarlas si es necesario. Con el paso del tiempo, su base de datos seguirá creciendo, recogiendo el saber colectivo de los miembros de la comunidad (cada duda, pregunta, tutorial y proceso compartido, queda guardado en la nube). Además permite a cualquier miembro registrarse y presentarse dentro de la comunidad y acceder a una red de personas con una dilatada experiencia relacionada con este ámbito particular. Kory, también explicita toda una serie de aprendizajes relacionados con las tareas de coordinación: "He aprendido un montón de cosas diferentes, o sea, a estar en todas partes a la vez, te ayuda a conocer mucha gente, a trabajar en equipo…".

3.2. Relaciones entre los miembros de la comunidad

Cuando le preguntamos a Ragna-Blade por el aspecto que destacaría de su comunidad nos respondió:

> *"Yo creo que sobretodo la amabilidad, y esa cercanía de que aquí nadie es perfecto, ni hace las cosas perfecto, entonces hay un ambiente súper agradable de amabilidad, de querer ayudar; simplemente por el placer de ayudar a alguien a que consiga hacer crecer su hobby y a crecerse como persona. Yo creo que eso sería lo más…"*

Este ambiente *súper agradable* está reflejado en los foros, donde se respira la camaradería y las ganas de ayudar, como mencionamos anteriormente. Además, aunque el número activo de miembros dentro de la comunidad no es muy grande, hay una base regular de miembros que está pendiente de la comunidad y del foro.

> Ragna-Blade: *"Es como una segunda familia, por así decirlo. Son gente que bueno, que los ves que siempre están ahí, cuando necesitas ayuda, cuando necesitas cualquier cosa, siempre están ahí. Te sientes acompañada, aunque uno esté en Zaragoza, y uno en Granada."*

Los miembros están unidos no sólo por un interés, sino por toda una serie de prácticas y saberes, y motivación para compartirlos. Parece haber un sentido de reciprocidad implícito en las relaciones entre los miembros y la comunidad, un lugar donde todos pueden acceder a un saber que se ha construido y se sigue construyendo colectivamente.

Las entrevistadas indican que en general las normas se respetan bastante bien y a la vez la moderación es bastante permisiva. Por ejemplo, cuando una conversación deriva a temas no relacionados con el Cosplay no se corta en seguida, sino que se actúa con prudencia.

> Kory: *"Digamos que hay que ser estricto en lo importante pero luego también tenemos un poco de mano izquierda."*

También se sienten muy orgullosas por no haber tenido ningún problema grave en el foro.

> Ragna-Blade: *"La verdad es que en el tiempo que he estado de moderadora, nunca he tenido que llamarle la atención a nadie por faltar el respeto o porque se haya iniciado una conversación o discusión subida de tono (…) Porque vas a lo mejor a otros foros, o a redes sociales, y te puedes encontrar la cara más desagradable del Cosplay."*

Además, si bien el eje de la comunidad es el foro, la relación entre algunos miembros de la comunidad trasciende lo virtual.

> *Kory: "A lo mejor simplemente los ves en un evento, pero ya te acercas, hablas, te comunicas y siempre hay como una amistad que a lo mejor no tiene porqué pasar a una gran amistad de tu vida, pero siempre conoces gente y eso se prolonga a lo largo del tiempo y puede llegar a relaciones muy muy duraderas."*

Ragna-Blade: *"Lo bonito del foro es que conoces a gente de todos los lados de España, así que cuando vas a ir algún lado siempre tienes a alguien. Nunca estás sola."*

Las entrevistadas insisten mucho en la diferencia entre la comunidad de Cosplay España y otras comunidades donde es difícil encontrar el buen ambiente que hay en ésta.

Uno de los aspectos que nos sorprendió fue como Ragna-Blade implica a su madre dentro de la Comunidad y cómo presume de ello en el foro. Nos dijo que inicialmente su madre le preguntaba que a dónde iba disfrazada; y que ahora entendía que detrás del Cosplay hay mucho esfuerzo, siendo la primera que la ayuda y la acompaña. El Cosplay permite a Ragna-Blade encontrar espacios y momentos para compartir con su madre.

4. Singularidades de la comunidad

Uno de los aspectos que nos ha llamado la atención es que la referencia negativa a las redes sociales es constante:

Kory: *"Las redes sociales, para nuestro gusto y para nuestra opinión han hecho mucho daño (. . .) Cuando empezamos [las redes sociales] no estaban tan en auge y la comunidad era muy participativa, había todos los días un montón de actividad. Y conforme las redes sociales fueron tomando fuerza, se fue perdiendo un poco (….) Han surgido grupos, pseudoforos por así llamarlos en las redes sociales, sin ningún tipo de orden, sin ningún tipo de moderación. Y digamos que tienen un éxito numérico, la gente se suma mucho durante un tiempo. Pero en cuanto ven que eso es un desmadre pues se borran. Pero no caen a lo mejor en que sigue estando la opción clásica que es el foro."*

Es importante como tanto Kory como Ragna enfatizan la falta de moderación como uno de los motivos por los cuales las redes sociales generan espacios desordenados en los que no hay un ambiente de respeto. Ambas lo contraponen a la comunidad, caracterizada por el buen ambiente que se respira en ella y donde la moderación es necesaria casi exclusivamente para organización temática dentro de los foros.

Como mencionamos anteriormente, consideramos que esta comunidad puede ser considerada una comunidad Do-It-Yourself, donde se promueven procesos de creación, de cosplays, con los propios medios y según los propios intereses y necesidades. La comunidad establece un espacio de afinidad (Gee, 2004) donde los miembros pueden compartir una serie de prácticas y procesos, y aprender en relación a proyectos personales.

KABUA

https://kabua.uab.cat/

Figura K.1. Logo de Kabua

Alejandra Bosco
Verónica Vera (colaboradora)

1. Descripción y trayectoria de la comunidad virtual

"Kabua és un espai per aprendre, per construir coneixement, per conèixer altres joves, per compartir inquietuds, per reflexionar sobre la realitat que ens envolta i per fer propostes de transformació social." [5] *(Extraído del sitio web de Kabua).*

5 "Kabua es un espacio para aprender, para construir conocimiento, para conocer otros jóvenes, para compartir inquietudes, para reflexionar sobre la realidad que nos rodea y para hacer propuestas de transformación social."

Kabua nace por iniciativa del Centro Unesco de Catalunya en el año 2008 con una partida presupuestaria para el proyecto, y en colaboración con la Universitat Autònoma de Barcelona, TV3 y la Universitat Pompeu Fabra. El interés y objetivo inicial de esta comunidad virtual era crear una plataforma para jóvenes[6] (entre 12 y 18 años) que permitiera promocionar ciertos valores acordes con la transformación social, utilizando herramientas muy afines a este grupo etario como son las tecnologías de la información y la comunicación. Desde sus inicios se quiso dar a este proyecto un carácter holístico, en su interés por abarcar más de una temática, de ahí su nombre, KABUA, que significa "luna llena" en una de las lenguas de Camerún:

> *"El nombre surge porque el origen del padre del primer director del proyecto, es el Camerún, del África Subsahariana, y decidió llamar al proyecto Kabua. ¿Qué es Kabua? Es luna llena en una de las 300 o 400 lenguas que hay en Camerún. Y por qué luna llena, pues porque entendemos que Kabua es un proyecto holístico que intentamos que lo incluya todo, ya sabemos a todo no podemos llegar, pero sí que de alguna manera haya un concepto en el que podamos incluir muchos valores. Pero también el tema de la transformación y también el tema de los jóvenes, el tema de las nuevas tecnologías. Entonces escogimos ese nombre."* (De la entrevista al actual director del proyecto).

Durante los ocho años de vida de este proyecto sobrevinieron muchos cambios de carácter institucional. En un primer momento estuvo coordinado desde la UNESCO, y a propósito de la suspensión de actividades de esta entidad en Catalunya durante unos años, pasó a estar coordinado por la Universitat Autònoma de Barcelona, desde el grupo de investigación *ERDISC -Equip de recerca en diversitat i inclusió en societats complexes-*. Este grupo está centrado en el desarrollo de proyectos de trabajo e investigación para la atención a la diversidad en contextos educativos interculturales, es su coordinador y principal promotor actual, sumándose también la Generalitat de Catalunya a través del Departament de Benestar i família.

Así se definen ellos mismos en su página web:

> *"KABUA es una plataforma de acción social que nace con el objetivo de ofrecer una nueva herramienta educativa a los adolescentes entre 12 y 18 para ayudarlos a potenciar su "empoderamiento" como agentes transformadores de la realidad. Así, ofrece contenidos y aplicaciones (móviles) en diversos temas como: la pobreza, el racismo, la igualdad social, la diversidad o la inclusión entre otros."* (Del sitio web de Kabua).

Figura K.1. Sitio web KABUA. Página de registro

6 En el sitio web del proyecto se usa el término "adolescentes".

En principio, se trata de una comunidad abierta, es decir, cualquier joven en el rango de edad establecido podría participar creándose un perfil en la plataforma de gestión de contenidos de elaboración propia, en la que podemos encontrar foros, galerías de imágenes, recursos audiovisuales así como guías en relación a sus temas de interés. También los enlaces a las cuentas de Facebook y Twitter de las que dispone la comunidad. Kabua tiene unas normas explícitas de convivencia, que comparte en la página web de acceso a la plataforma, a disposición de los usuarios y que vela por el respeto mutuo en cualquier intercambio entre sus participantes.

Figura K.2. Sitio web de Kabua. Normas de convivencia en la plataforma.

Los contenidos que ofrece son tanto textuales como audiovisuales, y se insta a todos los participantes a la producción de estos contenidos en formato multimedial. Los contenidos que ofrece están organizados como guías didácticas en torno a temas sensibles como la pobreza, la familia, la felicidad, los derechos de la infancia o la violencia. De hecho, muchos de los temas se organizan en torno a la conmemoración mundial anual de estas problemáticas bajo el lema *Un any: moltes lluites* (un año muchas luchas). No obstante, la participación en línea de los jóvenes se produce mucho más en redes sociales como Facebook que en la plataforma creada, siendo una participación más de consulta (bajar archivos, leer documentos, decir "me gusta"…) que de producción por parte de los jóvenes.

Figura K.3. Sitio web de KABUA. Apartado de contenidos " 1 any, moltes lluites" en torno a problemáticas diversas

De hecho, las actividades iniciales que esta comunidad intentaba promover se basaban en plantear retos a los jóvenes que implicaran contribuir a transformar la realidad de su entorno, organizando actividades en su ambiente más próximo (su barrio o su localidad) que supusiesen una mejora en las condiciones de vida de la población. Por ejemplo, organizar la fiesta de la diversidad en el barrio o localidad, o el día contra el *bulling*. Para ello, Kabua ofrece unos contenidos, fondos audiovisuales y aplicaciones para la comunicación y el intercambio de esos contenidos. En el ámbito de la comunicación ofrece, concretamente, una aplicación para el móvil: *l'app* de KABUA.

> Actual director del proyecto: *"Por ejemplo, el Bullying. Hay un grupo de alumnos de Rubí que quiere montar una asociación contra el bullying en Rubí, o quieren montar un acto en el ayuntamiento o una manifestación en contra de tal cosa. Bueno la plataforma tendría el material para poder hacerlo por su cuenta si quisieran, pero si ellos no pudiesen hacerlo por su cuenta, podrían ponerse en contacto con nosotros y decir: a ver qué tenemos que hacer para hacer esto y nosotros les podemos asesorar en ese tema y a nosotros nos encantaría poder hacerlo. (...) La idea es crear esta red social de jóvenes en Cataluña."*

La existencia de un grupo concreto de chicos y chicas de Rubí que querían crear una asociación para luchar contra el *bullying*, es un ejemplo de "empoderamiento" por parte de los jóvenes, el objetivo principal de la *Plataforma de Acción Social KABUA*. El devenir del proyecto reveló que las estrategias creadas para lograr este tipo de participación entre los jóvenes, no conducían plenamente al objetivo que los promotores se habían planteado en su momento.

> Actual director del proyecto: *"El lema pedagógico era plantearles retos y que tuvieran que superarlos, siempre con el objetivo último de la transformación social. Les decíamos: vamos a hacer este proyecto, vosotros jóvenes tenéis que empoderaros a través de este proyecto e intentar aplicarlo en vuestro entorno para intentar transformar la sociedad o ese pequeño trozo de sociedad. Pero nos dimos cuenta que no funcionaba, porque los jóvenes ya tenían Facebook, tenían Twitter, en ese momento no sé si Instagram, pero existían otras plataformas, MySpace, creo que en ese momento estaba activa. Y dijimos no puede ser, tenemos que darle una vuelta total a esto."*

Figura K.4. Sitio web de Kabua. Presentación de la aplicación para móvil: app Kabua.

Por esta razón, en los últimos años, se decidió congregar a los jóvenes en torno a actividades que se nutren de los contenidos de la plataforma pero que son presenciales. Las dos actividades presenciales que se han realizado hasta ahora son: (1) el concurso *KABUA: Joves per canviar el món* (KABUA: Jóvenes para cambiar el mundo) que ya lleva dos ediciones; y (2) la *Primera trobada de joves de KABUA: Joves en acció* (el Primer encuentro de jóvenes KABUA: Jóvenes en acción). Ambas han tenido un eco importante, y todo indica que se convertirán en una estrategia de la comunidad para ir reuniendo, gradualmente, más jóvenes en la comunidad virtual. El concurso consiste en la presentación de un vídeo que compite por un premio de 1000€, cuyas temáticas presentan o denuncian alguna problemática social que cada año va variando a propuesta de los organizadores.

Actual director del proyecto: *"Organizamos el primer premio Kabua y este año el segundo premio Kabua. ¿En qué consiste el premio Kabua?, consiste en elaborar un video entre 3 y 5 minutos de duración, en unas temáticas que cada año vamos cambiando y que estén relacionadas con el empoderamiento de los jóvenes. La idea es que ellos hagan un video y que habrá un premio que consiste en mil euros y hay otra serie de premios. Este premio lo hacemos en colaboración con la Direcció General de Joventut y la Fundació Futbol Club Barcelona."*

Aunque es difícil saber exactamente cuántos jóvenes participan en línea en la plataforma creada por Kabua, sí sabemos que sólo hay 32 registros de los que se consideran participantes activos, de los cuales deberíamos restar el equipo de KABUA que son unas siete personas aproximadamente, ya que va variando en el devenir del proyecto, y también los registros de miembros que participan en calidad de investigadores. De hecho, son pocos los jóvenes registrados en la plataforma. Los jóvenes entrevistados veían difícil pronunciarse sobre determinados temas en la plataforma de KABUA, dado que ya participan de otras plataformas que consideran mucho más activas y masivas:

Grupo de discusión con jóvenes: *"Yo por ejemplo tengo cuenta de twitter y la uso bastante, pues diariamente. Yo si quiero reivindicar algo, hablar sobre un tema que me parece bastante mal, que ha pasado en la televisión o en mi día a día, pues uso twitter porque hay más gente o gente que comparte mis gustos, posiblemente mis ideas, entonces hay muchísima más gente la cual me podría responder y podríamos interactuar. En la aplicación Kabua hay muy pocos usuarios, entonces todas esas cosas que pretenden que utilicemos en la aplicación Kabua, yo por ejemplo las utilizo en twitter."*

En cambio, en el primer concurso audiovisual participaron 500 jóvenes aproximadamente, y se presentaron alrededor de 65 vídeos; y en la jornada presencial participaron alrededor de 45 jóvenes. La pregunta es si podemos considerar a estos jóvenes que participan puntualmente en estos eventos (concursos, encuentros...) como miembros de una comunidad que en principio se define como una comunidad en línea:

Actual director del proyecto: *"Creamos el primer premio Kabua. El otro año participaron unos 500 jóvenes aproximadamente, 65 vídeos de 4 temáticas diferentes y bueno fue un éxito importante para nosotros que participara tanta gente."*

Actual director del proyecto: *"A través del premio Kabua, a través de los vídeos te das cuenta que hay gente que tiene gran interés por este tema y que el año pasado en el encuentro que hicimos en noviembre en el Prat decían: Yo participaré en el segundo premio Kabua, a mí me interesan mucho estos temas, qué tengo que hacer para participar. En ese encuentro teníamos gente de diferentes lugares. No es fácil el tema de la motivación de jóvenes, ese día había como 30 o 40 un sábado por la mañana, y estuvimos de 10:00 a 14:00 y ese día se la pasaron bien, y tenían ganas de hacer un segundo encuentro."*

Figura K.5. Página principal de la cuenta de Kabua en Facebook

Grupo de discusión con jóvenes: *"En la página sí estamos todos registrados. Porque cuando nos lo dijo nuestro profe, tuvimos todos que crearnos un perfil con nuestro correo."*

Grupo de discusión con jóvenes: *"Entrevistadora - Más allá de crear el perfil ¿interactúas en la plataforma? Jóvenes -"No, sólo interactuamos con Kabua cuando nos hemos presentado al concurso y la quedada aquella."*

Aunque la idea es que Kabua sea una comunidad virtual de jóvenes, pareciera que por el momento es una plataforma creada para los jóvenes con la aspiración de que sea de los jóvenes en un futuro no muy lejano:

Actual director del proyecto: *"La idea final sería que fuera de los jóvenes, pero por ahora nosotros no hemos sido capaces de pasar de para los jóvenes a que sea de los jóvenes y estamos ahí."*

2. Entrevistados

Se entrevistó al actual director del proyecto, y también a un grupo de seis jóvenes (todos pertenecientes a un instituto de Badalona, en la provincia de Barcelona) con los que se organizó un grupo de discusión. Podemos considerar al actual director co-fundador del proyecto, ya que es miembro desde sus inicios. Francisco[7] es profesor de secundaria (Filosofía, Ética y Ciudadanía), participa del grupo de investigación ERDISC de UAB, antes mencionado, y sus intereses están emparentados con el interés de KABUA. Sus temáticas habituales son: (1) Escuela inclusiva; (2) Políticas educativas para la integración social del alumnado de origen extranjero; (3) Educación de base comunitaria; (4) Estrategias y desarrollos interculturales; (5) Modelos y metodologías didácticas y organizativas para atender a la diversidad; (6) Educación; (7) Inclusión y TIC; y (8) Empoderamiento de las personas mayores.

Francisco siempre ha participado ad-honoren en el proyecto y como director su función es crear las condiciones junto con la co-directora, también miembro fundador desde los inicios, para que Kabua funcione con los objetivos que se ha planteado. En este sentido, el director promueve diferentes actividades que considera pueden ayudar a la consolidación de esta comunidad virtual. Son ejemplos de estas actividades el premio audiovisual y el encuentro de jóvenes. Actualmente también está promoviendo la vinculación con otras instituciones que podrían ejercer de intermediarias para usar y ofrecer a los jóvenes todo el material infográfico y audiovisual con que cuenta Kabua para la consulta de los jóvenes, como primer insumo para la realización de sus propias producciones, y para las actividades que se propusieran en sintonía con los objetivos de Kabua. Las primeras conversaciones se han establecido con diferentes instancias educativas tanto de la educación formal (institutos) como no formal (centros de ocio). Así se define Francisco en la web de KABUA:

> *"No tinc una sola lluita. Entenc que la lluita és global per tal d'aconseguir una vida més digna com a éssers humans que volen una societat més justa i que reclamen més oportunitats. Però també és cert, que al llarg de la vida, vas seleccionant les teves lluites. Jo n'he triat tres: la lluita pel dret a l'educació; la lluita contra la discriminació i la lluita sindical obrera. No crec haver reeixit, però sempre he tingut clar que aquells que lluiten no busquen la utopia, sinó que tard o d'hora, la troben.[8]"*

Los jóvenes entrevistados (tres chicas y tres chicos), todos estudiantes de 2° de bachillerato, de 16 años de edad, han participado de KABUA a propósito de los concursos audiovisuales organizados por Kabua en los dos últimos años (2015 y 2016) y también en el encuentro de jóvenes; todo por sugerencia del director del proyecto que es profesor en su instituto. El último concurso en el que participaron, en 2016, tenía el objetivo de premiar el mejor vídeo con una propuesta de denuncia o sensibilización sobre: cómo erradicar el *bullying* y/o *ciberbullying*; cómo ayudar a los refugiados que llegan a Europa; cómo promover el voluntariado social o cómo velar por el respecto a la diversidad afectiva, sexual y la identidad de género. Estos jóvenes participaron con un vídeo en contra de la homofobia. No obstante, su participación en Kabua se limitó únicamente a esta cuestión, la participación en el concurso con la elaboración de un vídeo. Ninguno de ellos conocía Kabua antes de la sugerencia de participar en el concurso que les hizo su profesor:

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Bueno conocimos Kabua gracias a nuestro profesor. Porque él es uno de los que está dentro de esta plataforma. Nos lo comentó para participar en algunos concursos que estaban haciendo y pues hicimos un video y tal."*

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Sí porque el año pasado en tercero de la ESO nos lo plantearon desde la asignatura de ciudadanía y en cuarto desde la de ética que es la que hemos hecho este año. Y el concurso era hacer un video que reivindicase algún tema social que veíamos incorrecto, como el racismo, la homofobia o cualquier tema que se nos ocurriese a nosotros y teníamos que hacer un video reivindicando eso. Y participamos en el concurso y este año lo hemos vuelto a hacer."*

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Yo externamente nunca he escuchado esto del Kabua. Simplemente ha sido que cuando ha tocado los concursos nos han hablado de él y a partir de eso lo hemos conocido. Pero yo nunca fuera de este colegio lo he escuchado."*

7 Todos los nombres son ficticios.

8 "No tengo una sola lucha. Entiendo que la lucha es global para conseguir una vida más digna como seres humanos que quieren una sociedad más justa y que reclaman más oportunidades. Pero también es cierto, que a lo largo de la vida, vas seleccionando tus luchas. Yo he elegido tres: la lucha por el derecho a la educación; la lucha contra la discriminación y la lucha sindical obrera. No creo haberlo logrado, pero siempre he tenido claro que aquellos que luchan no buscan la utopía, sino que pronto o tarde, la encuentran."

Los jóvenes entrevistados también participaron de la *Primera trobada de KABUA* (Primer encuentro de KABUA), en la que se decidieron las temáticas para la segunda edición del concurso audiovisual.

3. Bloques temáticos emergentes

3.1. Aprendizajes y aportaciones

Tanto el director del proyecto como algunos de sus colaboradores (la mayoría jóvenes de entre 25 y 30 años) coinciden en considerar que tal y como estaba planteada la plataforma ha resultado difícil la participación de los jóvenes, además con el agravante que los jóvenes ya tienen sus propios servicios de redes sociales o repositorios (por ejemplo, Facebook o Instagram).

Asimismo, los jóvenes pueden acceder a las guías y a todo el material audiovisual sobre los diferentes temas sin necesidad de darse de alta en la plataforma, dado que los contenidos están en abierto. En este sentido, aunque es difícil determinar qué aprenden realmente los jóvenes a partir de la participación en Kabua como comunidad en línea, sí que podemos determinar, por un lado, qué tipos de aprendizajes quiere promover Kabua. Y por otro lado, qué tipos de aprendizajes efectivamente se producen entre los jóvenes aunque no sea propiamente a través de la participación en línea sino como parte de las actividades que Kabua ha impulsado en los últimos tres años, en particular de los concursos audiovisuales y el encuentro de jóvenes.

Aprendizajes promovidos desde Kabua:
Los jóvenes como centro, la orientación, la participación

El objetivo de Kabua es promover la capacidad de agencia de los jóvenes para participar, promover y organizar diferentes actividades con el objetivo de mejorar su entorno más próximo y con ello contribuir a la transformación de la sociedad.

En este sentido, KABUA se ofrece como acompañante, poniendo a disposición, a priori, una serie de recursos que son sólo el punto de partida. Los jóvenes pueden solicitar, en principio, lo que necesiten para estas acciones sociales, y Kabua estaría dispuesta a apoyarlos y acompañarlos. El centro del aprendizaje son los jóvenes: por qué se interesan, qué necesitan, cómo quieren contribuir, con el objetivo también de hacerlos más proactivos a la participación.

> Actual director del proyecto: *"Nosotros podemos dar las herramientas, pero vosotros tendríais que ser capaces de empoderaros y conseguir… Y todo esto a través de la plataforma."*
>
> Actual director del proyecto: "*… si un joven o un grupo de jóvenes se motiva de tal manera a decir: yo quiero desarrollar este proyecto, me han dado las herramientas, pero todavía me falta, me podéis aconsejar, me podéis dar apoyo para conseguir esto, nosotros lo haríamos también y ese sería el objetivo máximo para nosotros."*
>
> Grupo de discusión con jóvenes: *"Yo creo que lo principal que aprendemos con Kabua, es que a pesar de ser jóvenes, también nuestra opinión cuenta en la sociedad, que no sólo por el hecho de ser jóvenes nos tienen que dar de lado o decir eres un niño, tu opinión no cuenta, yo creo que ese es el principal objetivo de Kabua, que la opinión cuente independientemente de la edad que tengamos."*
>
> Grupo de discusión con jóvenes: *"A mí se me hace difícil saber cuándo quejarnos o no, pues estamos en un sistema en el que no se premia mucho la participación sino que estamos más dispuestos a seguir unas normas y lo que está establecido y falta esa motivación de poder reivindicar cosas, poder dar propuestas."*

Asimismo, los recursos que ofrece la plataforma intentan ser lo más audiovisuales posibles, justamente para llegar a un colectivo que se caracteriza por moverse entre la cultura visual. También ofrece una aplicación (app KABUA) para móvil, cuyo objetivo es visibilizar las eventuales propuestas de acción social de autoría juvenil. Ambas propuestas están muy acordes con la manera en que los jóvenes se expresan y se comunican:

> Actual director del proyecto: "*Primero te tienes que informar y te ofrecemos información e intentábamos que la información fuese muy visual, muy poca escrita o la mínima posible. Evidentemente si trabajamos el tema de la erradicación de la pobreza pues tenía que haber un vídeo, que era una infografía, el cual resumía*

cuáles son los datos a nivel mundial, a nivel europeo, a nivel español y a nivel catalán de la pobreza, por ejemplo. A partir de aquí viene el tema: Actúa. Tienes que hacer algo, no vale solo estar informado. Pero claro para hacer algo quizás ya haya gente que haya hecho otras cosas y hay ejemplos de lucha y otros ejemplos de transformación social y también les ofrecíamos estos ejemplos. Por lo tanto… Ahora ya lo que te quedaría es actuar. Te informas, hay ejemplos de lucha y luego actúa y te ofrecemos también herramientas para poder actuar."

Qué aprenden los jóvenes: a ser proactivos, a expresarse, sobre problemáticas sociales, de los otros.

De acuerdo con lo expuesto, podemos afirmar que muy pocos jóvenes participan en la plataforma Kabua en línea. De hecho, ninguno de los jóvenes entrevistados lo hace, y aunque según los registros sí hay otros jóvenes participando a los que no hemos podido acceder, éstos son pocos.

En este sentido, no podemos pronunciarnos en relación a lo que aprenden los jóvenes que participan de Kabua en tanto comunidad virtual, pero sí sobre lo que aprenden los jóvenes entrevistados como participantes de tres de los eventos que han reunido más jóvenes en torno a Kabua como proyecto de acción social: las dos ediciones del premio audiovisual y el encuentro de jóvenes.

En primer lugar, los jóvenes se sienten reconocidos, en el sentido, que se escuchan sus puntos de vista en torno a las diferentes problemáticas que interesan a Kabua. Es decir, aquello que tengan que decir en relación a un tema es escuchado, valorado e incluso promovido:

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Kabua en todos los sentidos siempre nos ha dicho que buscan la participación de los jóvenes, que lo que nosotros decimos tiene sentido y sirve porque somos un punto clave en la sociedad, porque yo creo que hay veces que no nos toman en serio a los jóvenes y cuentan con los estereotipos que siempre se ponen y no cuentan con lo que verdaderamente decimos. Por eso Kabua nos ha dejado decir la nuestra, decir lo que pensamos."*

En este aspecto, cabe señalar, que los jóvenes se extrañan de que el proyecto no haya contado con ellos para establecer más estrategias para la promoción de Kabua como comunidad virtual. Porque ellos creen que podrían aportar ideas para que la plataforma se conociera más y tuviera más participantes:

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Nunca nos han dicho que podríamos darles ideas para mejorar Kabua simplemente nos han dicho que podríamos dar ideas para participar. Sobre todo, que cuando hicimos la quedada en noviembre nos dijeron que diésemos ideas para temas del nuevo concurso. Entonces nunca nos han planteado: nos podéis decir ideas de cómo mejorar la aplicación, cómo mejorar el proyecto, entonces nosotros nunca nos hemos mojado en ese sentido."*

En segundo lugar, más específicamente en relación con la elaboración de los vídeos, los jóvenes aprenden, por un lado, sobre el tema sobre el que van a hacer el vídeo en dos sentidos: un sentido más conceptual y otro más actitudinal o conductual porque se conciencian más sobre la "cuestión social" que abordan.

Por otro lado, aprenden a cómo expresar, de la mejor manera en términos audiovisuales, una determinada idea. En ambos aspectos, el papel de los otros tiene un papel fundamental, en términos del aprendizaje registrado a partir de las producciones hechas por otros jóvenes sobre el mismo tema o sobre otros temas, ya que el concurso propone varios temas entre los que hay que elegir uno:

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Aprendes sobre ese tema y te conciencias más y ves que también hay más gente de tu edad a la que también le preocupan estos temas."*

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Yo creo que aprendemos a saber expresar una idea que tenemos o un pensamiento a través de un vídeo"*

> Grupo de discusión con jóvenes: *"Creo que también se aprende mucho sobre todo al ver los vídeos de*

otras personas, porque se aprende tanto de cómo dar esa idea a cómo recibirla creo yo, y ver cómo las dan los otros y creo que es algo mutuo de aprender."

Grupo de discusión con jóvenes: *"Pues yo creo que se aprende a transmitir una idea y luego a tener un poco de intercambio de ideas con otra gente, ver cómo han transmitido su idea."*

3.1 El sentido de comunidad de KABUA

Como ya se ha señalado en diferentes momentos en este informe, Kabua no puede ser considerada una comunidad virtual de jóvenes sino más bien una comunidad virtual para los jóvenes. A pesar que la primera opción es el principal interés y anhelo del proyecto.

No obstante, el sentido de comunidad puede palparse en el equipo de trabajo de KABUA que está compuesto principalmente por jóvenes, aunque de otro rango de edad, entre 25 y 30 años. Estos jóvenes que participan como voluntarios en el proyecto son los que aportan diferentes ideas – y trabajan por ellas- para ayudar en la construcción de esta todavía proto-comunidad virtual.

Actual director del proyecto: *"Y dijimos bueno no van a entrar, ellos ya tienen sus propias plataformas y nos dimos cuenta cuando ya llevamos mucho tiempo. Repito esto fue un proceso de discusión con jóvenes, de discusión con el equipo de TV3, de discusión con la UAB en torno a cómo podíamos montar esta plataforma, de qué la podías alimentar y qué le podíamos ofrecer a los jóvenes para que entrasen y esto para nosotros era siempre el punto clave, por qué los jóvenes tenían que entrar en esta plataforma."*

Actual director del proyecto: *"Lo que intentamos es que los jóvenes nos ayuden a responder las preguntas relacionadas con qué plataforma deberíamos hacer para que los jóvenes interviniesen, cómo debía ser esta plataforma, qué actividades deberíamos ofrecer para que entrasen."*

Actual director del proyecto: *"Luego ha habido jóvenes que nos han acompañado en el proceso hasta hace muy poco y claro es normal porque hay jóvenes que empezaron con nosotros y luego se han ido diseminando porque han ido encontrando su camino, otras cosas, han ido creciendo y ahora ya no son tan jóvenes y ahora muchos tienen mucho más de 30".*

4. Conclusiones

Kabua nace con la intención de construirse como una comunidad virtual de jóvenes cuyo objetivo es promover su capacidad de actuación para transformar la sociedad partiendo de sus entornos más próximos.

Con este objetivo ha desarrollado una plataforma en la que ofrece materiales en torno a problemáticas sociales de carácter audiovisual y abierto; y también aplicaciones para la comunicación.

No obstante, la participación del grupo diana a partir de la plataforma propia creada desde el proyecto, es escasa. Ante esta situación, ha creado otras estrategias que han podido reunir un mayor número de jóvenes interesados en estos temas: Kabua: Joves per canviar el món, que ya lleva dos ediciones; y la *1ª Trobada de Joves kabua: "Joves en Acció".*

Actualmente continúa pensando nuevas estrategias que posibiliten que la comunidad se convierta en una comunidad de los jóvenes y no sólo para los jóvenes.

Las acciones desarrolladas desde Kabua permiten inferir que su concepción del aprendizaje tiene como centro principal a los jóvenes, a quienes se ofrece a acompañarlos en su exploración de diferentes problemáticas del espectro social.

Asimismo, los jóvenes reconocen aprender y tomar conciencia de las problemáticas sociales de la comunidad, expresarse de forma audiovisual a través de ellas y sentirse reconocidos en tanto que consideran que sus opiniones, puntos de vista y aquello que consideran que deben y quieren decir en torno a las diferentes problemáticas que se abordan desde KABUA, no sólo es escuchado, sino valorado y promovido.

OpenMind

https://www.bbvaopenmind.com/

Figura O.1. Logo de OpenMind

Sara Victoria Carrasco
Pablo Rivera

1. Descripción y trayectoria de la comunidad virtual

La comunidad virtual OpenMind es una iniciativa promovida por el Banco BBVA con el objetivo de generar y difundir el conocimiento a través de libros, artículos, posts, reportajes, infografías y vídeos. Funciona como una comunidad abierta para todas las personas que quieran participar y compartir inquietudes y reflexiones a partir de los contenidos publicados. Su administración está a cargo de tres personas dedicadas por completo al proyecto en las áreas de: estrategia y divulgación; relaciones sociales; y gestión de contenidos. Estas tres personas se encargan de la organización y el funcionamiento de la comunidad y de la difusión de todos sus contenidos. También hay otras personas que colaboran puntualmente, a tiempo parcial, desde otros departamentos de la entidad bancaria.

> Colaboradora 2.: *"Es un proyecto amable dentro de un sector que no siempre es tan amable (. . .) esta es una manera de estar y no estar dentro de un banco."* (Entrevista a las administradoras).

OpenMind no nació en el 2011 como una comunidad propiamente dicha, sino como un repositorio o biblioteca online para libros que anualmente publica el BBVA, en los que se recopilan numerosos artículos de autores de diversas temáticas. Con el tiempo fue evolucionando a un formato más similar al del blog, que tuvo bastante aceptación por parte de sus seguidores, y que fueron incrementando paulatinamente. A partir de este cambio, emergió la idea de comenzar a pensar OpenMind como una posible comunidad virtual cuyo fin fuera no solo el de compartir información, sino ofrecer la posibilidad de publicar a otras personas interesadas.

En el año 2013, se consolida OpenMind como comunidad virtual, debido al creciente interés de los usuarios por participar como colaboradores. Esto hizo que se produjese un incremento no solo en el número de colaboradores y participantes, sino en el abanico temático de las diversas materias que se abordan. También se siguió, y se sigue, ampliando anualmente la plantilla de autores que publican en los libros del BBVA, quienes también colaboran dentro de la página. En el año 2013 se pone en marcha la página web actual, con lo que culmina el proceso de consolidación de OpenMind como una comunidad virtual.

La creación de esta comunidad se fundamenta en la idea de generar *"un punto de encuentro y espacio de divulgación del conocimiento presente y futuro"*[9] desde las aportaciones de todos los miembros que la conforman. De ahí que el lema de la comunidad sea **'compartiendo conocimientos para un futuro mejor'** (Figura O.1.).

Las áreas de conocimientos que se pueden encontrar en OpenMind son muy amplias y heterogéneas. Se encuentran agrupadas en cinco grandes temáticas: ciencia (aeronáutica, astrofísica, biología, biomedicina, ciencia general, física, genética, medicina); tecnología (informática, innovación, internet, nanotecnología, robótica); economía (banca, cultura empresarial, demografía, desarrollo económico, economía general, empresas, finanzas, etc.); medio ambiente (cambio climático, ecología, recursos naturales); y humanidades (antropología, arquitectura, arte, comunicación, cultura, educación, estudio del futuro, ética, filosofía, música, religión, sociología).

Figura 0.1. Logo y lema de la comunidad

9 Cita textual extraída de la página web, apartado 'Qué es OpenMind. Normas de etiqueta'.

Actualmente OpenMind funciona principalmente en el espacio virtual (gestión de contenidos online). Cuenta con una parte presencial importante que consiste en eventos y encuentros físicos en los que se potencia la divulgación de la comunidad. Todos los años celebran, como mínimo, un evento institucional -en España y fuera del país- para el lanzamiento del libro que publican anualmente (Figura O.2.) y, además, organizan un evento especialmente destinado a los colaboradores de la comunidad.

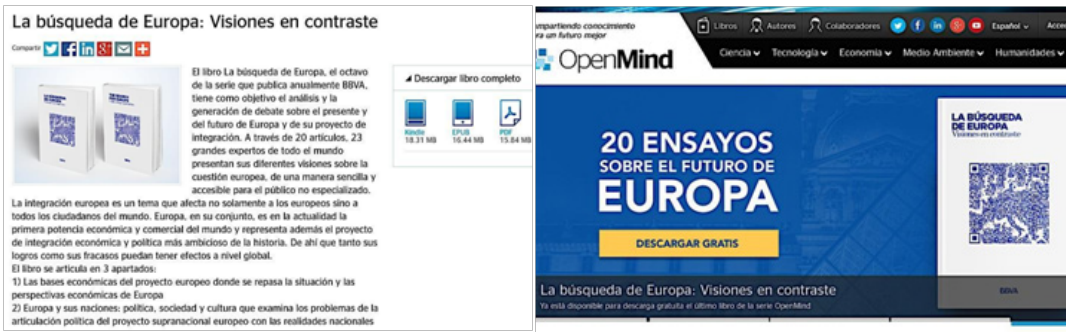


Figura 0.2: extracto de la web sobre publicidad del libro BBVA del 2016

El contenido que se comparte en el espacio virtual de OpenMind es totalmente abierto al público. Sin embargo, si una persona desea comentar y/o interactuar con los autores y/u otros usuarios es necesario crear una cuenta de miembro. El proceso de inscripción (Figura O.3.) es gratuito y muy sencillo, sólo es necesario crear un nombre de usuario, facilitar una dirección de correo electrónico y escoger el idioma en el cual quieres recibir la información y la *newsletter*. El usuario inscrito además de tener acceso a la información que se comparte dentro de la comunidad, puede comentar, votar, recibir *newsletter*, seleccionar favoritos y contactar con los autores y colaboradores pasando previamente por el filtro de la administración.

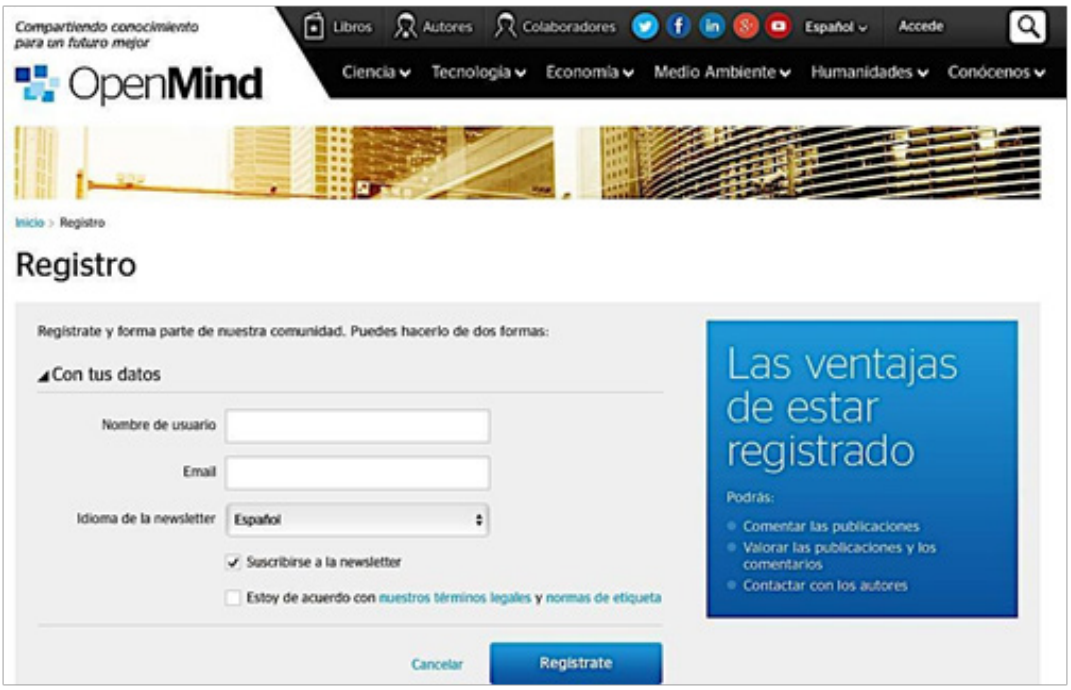


Figura 0.3.: Captura de pantalla del proceso de registro

En una de las entrevistas realizadas a dos administradoras de OpenMind, nos comentaron que existe una diferenciación y una especie de 'jerarquización' de roles (autor, colaborador y participante) en relación al tipo de actividades que los miembros desempeñan dentro de la comunidad. Primero se encuentran los autores que suelen ser personalidades internacionales que escriben en formato de ensayo y/o artículo académico dentro del libro que se publica anualmente en formato físico y digital. Estos autores son contactados por las administradoras de la comunidad para formar parte de la publicación anual del libro, que tiene una temática definida. Luego se encuentran los colaboradores de diversas partes del mundo que, como nos explican las administradoras, pueden ser investigadores, estudiantes de máster y/o doctorado, personas relacionadas con el mundo de la empresa, instituciones y particulares activos en la red interesados en la divulgación científica. Las publicaciones de los colaboradores son en un formato exclusivamente web, por lo que tienden a ser mucho más cortas y concisas que las publicaciones de los autores.

Aunque pueden ser contactados por las administradoras de la comunidad, cualquier persona puede solicitar formar parte del grupo de colaboradores. Una de las administradoras nos describe el proceso necesario para entrar.

> Colaboradora 2.: *"La gente que quiere colaborar en OpenMind escribe a nuestro buzón, se presenta. Al final nos pasa un currículum porque, esa información con la biografía laboral, aparece después publicada en su perfil de colaborador de OpenMind dentro de nuestra web. Nos cuenta un poco el tema que más le gusta y en concreto como querría tratarlo (…) Después, hay un intercambio de textos hasta que encontremos el punto adecuado que encaje dentro de nuestra línea editorial y que respete ciertos parámetros."* (Entrevista a las administradoras).

Una vez seleccionados, se les asigna un perfil de colaborador para que su información profesional sea visible y puedan comenzar a publicar dentro de la página.

Finalmente, se encuentra el público lector que también goza de un acceso abierto e ilimitado a la información pero que no publica. Estos tres perfiles de usuario no se diferencian en el tipo de acceso a los contenidos y a la información de la comunidad sino en las posibilidades de publicar que cada uno tiene.

> Colaboradora 1.: *"Yo creo que una de las cosas que tiene la comunidad de OpenMind, y que nuestros lectores y colaboradores agradecen, es que nuestra vocación es la divulgación. O sea, no pretendemos ser propietarios de nada, todo lo contrario. Todo lo que se encuentra en la web queremos que se difunda lo máximo posible y de esta manera poder dar voz a nuestros colaboradores que, en situaciones normales, tal vez no tienen acceso al mismo nivel de audiencia que nosotros tenemos. Queremos ofrecer este escaparate."* (Entrevista a las administradoras).

Para poder publicar dentro de la comunidad, se debe pasar por un proceso de corrección y filtro manejado por las administradoras, que tiene como objetivo, como ellas mismas señalan, que los textos cumplan con ciertos 'estándares de calidad'. La idea es que sean publicaciones con temáticas atemporales y de carácter universal debido a la gran variedad de nacionalidades que forman parte de esta comunidad. Junto con esto, el rigor científico y el uso de fuentes originales y fidedignas es un requisito imprescindible. Por último, se busca que el lenguaje sea claro, preciso y enfocado a un público general.

Pasando al tema de actuación y relaciones sociales, ésta no es una comunidad que goce de gran interacción por parte de los usuarios, en especial dentro de la página web. Aún así, este no es un asunto que les preocupa ni les genera mayor complicación a las administradoras pues uno de sus principales objetivos es que los usuarios lean y divulguen sus contenidos, consolidando de esta manera la permanencia de la comunidad. La administración está siempre en contacto con los usuarios y atentos a responder cualquier duda y/o sugerencia. En las redes sociales, en especial en Facebook, se puede observar una mayor interacción y debate en torno a las publicaciones periódicas.

> Colaboradora 2.: *"Un poco por el desarrollo en paralelo de las redes sociales y la popularización de estas herramientas, hemos visto que realmente el debate está en las propias redes y es muy difícil llevártelo a la comunidad. Entonces, es más fácil hablar en Facebook de nuestros temas y que la gente reaccione, a traerte a la gente desde Facebook para que comenten ahí (en la página web)."* (Entrevista a las administradoras).

A continuación, se presentan dos extractos obtenidos directamente de Facebook donde se pueden observar la interacción y debate en torno a una publicación específica.

Figura O.4: Extracto del perfil de Facebook y algunas publicaciones comentadas. https://www.facebook.com/BBVAOpenMind/

En relación a las interacciones y comentarios que se producen dentro de las redes sociales, las administradoras señalaron que nunca han tenido que vetar a nadie por algún comportamiento inadecuado o por incumplir las normas de etiqueta.

> Colaboradora 2.: *"Sobre las normas (. . .) en las redes no está puesto de forma explícita. Es verdad que hay una persona que se encarga de regular si en algún caso hay un comentario fuera de tono, pero creo que al estar dentro de una red social la gente las tiene asumidas, independientemente de que el perfil que sigan sea el nuestro u otro (. . .) Es verdad que sí ha habido usuarios que han puntualizado cosas sobre el contenido, pero siempre que se participa, al final, yo creo que, por el marco de la propia comunidad y las temáticas, la gente lo ha hecho desde el respeto."* (Entrevista a las administradoras).

Tal como manifiesta la colaboradora 2, dichas normas no se encuentran explicitadas en las redes sociales, sólo aparecen de manera explícita en la página web como se muestra a continuación:

> *"Las normas de etiqueta no son otras que aquellas que nos impone la lógica: respetar los puntos de vista y opiniones de los otros, – aunque sean diferentes de los nuestros-, fomentar un debate sano y constructivo basado en el conocimiento, y avivar la participación aportando información de valor."* (Extracto de la página web, apartado 'Normas de etiqueta. https://www.bbvaopenmind.com/que-es-openmind/).

Finalmente es importante destacar que el financiamiento de esta comunidad corresponde exclusivamente al Banco BBVA con el apoyo de otros departamentos de la misma institución. Sin embargo, cuenta con acuerdos con otras instituciones para la divulgación de la misma. Estas alianzas[10] actúan sin fines de lucro y buscan generar un intercambio de contenidos entre ellas.

2. Entrevistados

El contacto con los participantes de la comunidad virtual se inició a través del formulario de contacto de la página web (Figura O.5.). Se escribió un mensaje explicando el proyecto y nuestras intenciones como investigadores. Nos respondió una de las administradoras de la página web (Colaboradora 1.), mostrándose motivada y dispuesta a participar en el proyecto. A través de ella, conseguimos el contacto con la otra administradora.

Figura O. 5.: Formato de Contacto en la web. https://www.bbvaopenmind.com/contacta-con-nosotros/

Seguidamente, se negoció con las administradoras hacer un post en la *newsletter* quincenal de OpenMind para invitar a miembros a participar en el proyecto (Figura O.6.). Aunque este post se envió en dos *newsletter* distintas, no obtuvimos ninguna respuesta de los miembros de la comunidad.

10 Algunas de las instituciones con las que colabora son: el MIT (audiencia global); Web Materia de Ciencia y Tecnología (España); Harvard Business Review (audiencia global).

Figura O.7.: Primera newsletter de promoción del proyecto. Extracto de correo electrónico.

Ante esta situación, las administradoras de la comunidad nos facilitaron el contacto de dos miembros de la comunidad a las que ellas conocían, puesto que forman parte de la plantilla del banco.

2.1. Colaboradora 1.

Administradora de la comunidad. Tiene 39 años. Entró a trabajar en el banco BBVA en el año 2004 y participó en la fundación de la comunidad en el 2011, donde continúa hoy en día. Sus tareas están relacionadas con la gestión de contenidos, trato con los colaboradores, estrategias de difusión a largo plazo y relaciones con diversos departamentos del Banco BBVA. También se dedica a buscar y generar alianzas con otras instituciones y a la coordinación con los autores.

El modo de contactar con ella como administradora fue directamente desde la página web de OpenMind a través de la pestaña "contacta con nosotros". Los primeros contactos se realizaron durante el mes de marzo de 2016 y, si bien se demoró unas semanas en responder, desde el principio, al igual que la otra administradora de la comunidad, siempre se mostró muy interesada en el proyecto y dispuesta a colaborar con éste.

2.2. Colaboradora 2.

Administradora de la comunidad. Tiene 27 años. Comenzó a trabajar directamente en OpenMind en enero de 2013, cuando entró a formar parte de la plantilla del BBVA. Sus tareas están relacionadas con la gestión y revisión de contenidos, publicaciones y mensajes en los diversos canales de la comunidad. Junto con esto se dedica al trato directo con los colaboradores de la comunidad, la edición de textos y publicaciones.

El modo de contactar con ella como administradora de la comunidad fue a través de la colaboradora 1., la primera persona que nos contactó. Desde el principio también se mostró muy dispuesta a colaborar con el proyecto y fue la encargada de publicar la primera *newsletter* (Figura O.6.) con la divulgación del proyecto a finales del mes de abril 2016.

2.3 Colaboradora 3.

Usuaria de la comunidad. Tiene 27 años. Trabaja en el banco BBVA, específicamente en el gabinete del Presidente. Ella conoció la comunidad a través de la colaboradora 2. en uno de los eventos de lanzamiento de libros. Hace tres años que participa como lectora y comparte información a través de Google+ del Banco y sigue la comunidad por Facebook, Instagram, Google+ y la Web (está inscrita en la *newsletter*). Si bien no comenta y se considera una participante pasiva dentro de las redes, entra de manera diaria y numerosas veces a la comunidad para examinar publicaciones, leer y revisar algunos comentarios que la gente hace. Utiliza la comunidad como distracción pero también por cuestiones de trabajo y como biblioteca para investigar sobre diversos temas. Si bien su mayor participación se centra en el espacio virtual, también ha estado presente en eventos físicos, charlas de autores y encuentros con otros participantes y/o autores.

La manera de contactar con ella fue mediante la colaboradora 2., ya que después de dos intentos fallidos en la publicitación

del proyecto en la página web y en la plataforma de Facebook, la única forma de poder acercarnos directamente a usuarios que fuesen jóvenes españoles(as) entre 15 y 29 años, fue a través del círculo más cercano que conocían las administradoras por medio del banco.

2.4. Colaboradora 4.

Usuaria de la comunidad. Tiene 27 años. Es becaria del banco BBVA y colabora en el equipo de relación con los medios de comunicación en España. Su trabajo se centra principalmente en la gestión de la página web del Banco y a la emisión de noticias e información del banco tanto para los clientes como para los mismos trabajadores del banco. Ella conoció la comunidad casualmente navegando por la web. Usa la web principalmente para bajar informes del *Harvard Business Review* ya que utiliza mucho este recurso y desconoce las otras plataformas de la comunidad. Le llama mucho la atención que pueda acceder a este tipo de contenido de manera gratuita a través de la comunidad, pues en muchas páginas oficiales, como en la de la *Harvard Business Review*, se necesita una suscripción previa para acceder al contenido. Sólo participa de manera virtual.

Al igual que en el caso de la colaboradora 3., el modo de contactar con ella fue mediante la colaboradora 2. Siempre se mostró muy dispuesta a ayudar y colaborar.

3. Bloques temáticos emergentes

3.1. Aprendizajes y aportaciones:

A diferencia de lo que sucede en otras comunidades, OpenMind es un espacio virtual que no nace necesariamente de una necesidad de los usuarios de intentar satisfacer una necesidad cultural, política y/o artística dentro de un entorno virtual y participativo. Más bien se trata de un espacio promovido por una institución bancaria que busca difundir determinados conocimientos científicos para una comunidad específica de participantes.

La interacción entre usuarios es bastante baja y, según lo que nos comentó la colaboradora 4, "por lo general se trata de personas vinculadas al banco BBVA" (Entrevista a una de las usuarias). Además, esa pequeña interacción tiene lugar fundamentalmente en las redes sociales, específicamente en Facebook, porque es menos rígido y más familiar que el formato del sitio web de OpenMind. Esto nos lleva a pensar que la web de OpenMind es un entorno en el que el aprendizaje tiende a darse de manera más unidimensional, es decir, desde los propios criterios de la institución que la patrocina hacia afuera.

Para las colaboradoras 1. y 2., administradoras de la comunidad, el aprendizaje que ellas reconocen de su experiencia en OpenMind tiene que ver con las propias implicaciones asociadas a acumular una trayectoria cotidiana en este entorno. En este sentido, para la colaboradora 2., el aprendizaje personal se da en el propio uso activo de las tecnologías digitales.

> Colaboradora 2.: *"Para mi participar en OpenMind me ha abierto todo un mundo nuevo en lo relativo al uso de la web y los dispositivos digitales."* (Entrevista a las administradoras).

En relación a esto, para la colaboradora 4., el aprendizaje se genera gracias a la posibilidad de acceder a un material bibliográfico que, por lo general, es de difícil acceso por cuestiones de privacidad y de costos.

> Colaboradora 4.: *"OpenMind te conecta con muchas fuentes de conocimiento muy potentes como Harvard Review."* (Entrevista a una de las usuarias).

Siguiendo esta misma línea, la siguiente cita extraída de la colaboradora 1., reafirma el carácter informativo de OpenMind cuya finalidad principal no se centra en la participación activa, sino en la divulgación de los contenidos que generan.

> Colaboradora 4.: *"Yo creo que una de las cosas que tiene la comunidad de OpenMind, y que nuestros lectores y colaboradores agradecen, es que nuestra vocación es la divulgación."* (Entrevista a las administradoras).

Desde aquí podemos inferir, por tanto, que los aprendizajes que tienden a darse dentro de esta comunidad se generan a partir de la propia experiencia de los miembros cuando participan o interaccionan periódicamente con la información que se proporciona dentro de ésta. OpenMind brinda a sus usuarios la posibilidad de asimilar aprendizajes implícitos como la conexión con fuentes de conocimiento que usualmente no son de fácil acceso (incluyendo descarga de libros) y de

aprendizajes explícitos, como por ejemplo, participar activamente en algunas actividades culturales presenciales que ellos mismos promueven.

3.2 El otro

En relación a las evidencias obtenidas en torno a la participación de los usuarios, las relaciones que se establecen entre ellos y los límites de participación, podemos inferir lo siguiente.

La comunidad OpenMind se constituye más como un espacio informativo -a través de la elaboración de productos científicos escritos- donde las personas pueden acceder a determinadas temáticas sociales e intelectuales atemporales, que como un espacio participativo que persiga la generación de vínculos sociales entre sus actores mediante un interés o necesidad en común.

Tal como afirma colaboradora 4., dentro de OpenMind no se advierte un espacio de colaboración conjunta ni una elaboración de productos colectivos, sin embargo:

> Colaboradora 4.: *"OpenMind sirve para entrar, ver qué libros nuevos hay, qué exposición se presenta en sala (...) En Facebook tiende a haber más participación, pero tampoco es que la gente llegue a conocerse ni a hacer cosas juntos."* (Entrevista a una de las usuarias).

Sobre las relaciones sociales que se generan y el cumplimiento de las normas de participación, la colaboradora 2. nos comenta:

> Colaboradora 2.: *"Es en general un espacio tranquilo, sin sobresaltos. Tampoco es que en Facebook haya mucha interacción, por el contrario, por lo general nos ponen Likes o comparten nuestras publicaciones, rara vez se crean debates por lo que nunca hemos tenido que intervenir como moderadoras."* (Entrevista a las administradoras).

Para ambas administradoras la participación de los usuarios es bastante pasiva, por lo que no se han visto en la necesidad de contar con unas normas de participación explícitas dentro de las redes sociales que delimiten y ordenen la interacción entre usuarios. En relación a esto, el espacio en Facebook tiende a ser el más participativo, mientras que la web es un entorno que goza de poca participación por parte de lectores y miembros.

> Colaboradora 4.: *"Cada vez veo menos la web porque en Facebook comparten todo lo que publican en la web y, al menos acá, puedes comentar qué tal te pareció determinada publicación."* (Entrevista a una de las usuarias).

3.3. Sentido de comunidad:

Todas las entrevistadas tienen una muy buena impresión de OpenMind, incluso focalizan sus manifestaciones constantemente hacia aspectos positivos. Es posible que esto se deba a su sentido de pertenencia como trabajadoras del banco, sin embargo, también señalan el buen funcionamiento de ésta y su utilidad como escaparate.

Por lo tanto, bajo nuestra percepción, podríamos decir que el sentido de pertenencia e identificación se genera tanto con la comunidad OpenMind como con la institución misma y su función social.

> Colaboradora 4.: *"Se suele decir mucho que el BBVA valora mucho las personas y, por lo tanto, una persona tiene valor, aparte de por muchísimas otras cosas, también por sus conocimientos. Por lo que sí hay una comunidad relacionada con la institución, me imagino que eso puede hacer que las personas que estén relacionadas con el banco se motiven más a participar (...) Es decir, el BBVA puede ser un motor para hacer llegar el conocimiento a todas estas personas con las que tiene algún tipo de relación y creo que puede ser ese uno de los propósitos."* (Entrevista a una de las usuarias).

Aún así, después de haber realizado una interpretación hermenéutica de las evidencias recogidas mediante las entrevistas y nuestras propias observaciones como investigadores, consideramos que el sentimiento de pertenencia de los usuarios hacia OpenMind es menor y más escasa que con la institución en sí misma.

Esto se podría deber a la escasa participación que tienen los miembros y lectores en la generación de contenidos que se comparten desde la comunidad, ya que este procedimiento pasa directamente por la administración y por los colaboradores que publican dentro de ésta.

Además, creemos que no existe el mismo nivel de interacción entre los tres perfiles usuarios pues, aunque los autores -que no participan activamente como usuarios de la web-, mantengan contacto directo y constante con la administración para la gestión de la publicación de los libros y eventos, no mantienen contacto con los demás colaboradores y/o lectores de la comunidad aún cuando esta posibilidad exista tanto dentro de la web como a través de las diferentes redes sociales.

Es por esto que, aún cuando la comunidad se preocupa de organizar actividades presenciales de manera esporádica para generar encuentros entre lectores, colaboradores y autores, éstas nos parecen instancias de interacción muy limitadas para poder generar un sentimiento de pertenencia más profundo y un sentido de comunidad como tal.

Es por esto que a partir de lo explicado y discutido a lo largo del texto creemos que los temas relativos al sentido de comunidad virtual, sentido de aprendizaje y a cómo y qué tipos de conocimientos son divulgados dentro de OpenMind, aparecen como ejes muy relevantes a discutir, tanto en el análisis como en los acercamientos finales, las posibles tensiones que podrían emerger frente al posicionamiento que el grupo Esbrina tiene respecto a dichas cuestiones.

Feminismes

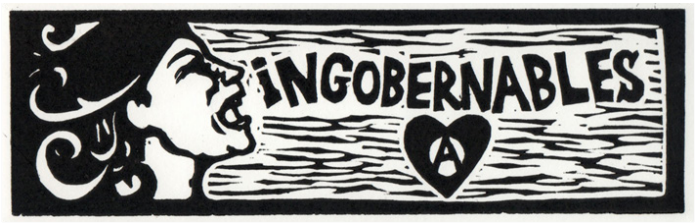


Figura F.1. Imagen de cabecera del grupo de Facebook Feminismes.

Raquel Miño
Pablo Rivera

1. Descripción y trayectoria de la comunidad virtual

Feminismes es un grupo creado en el servicio de red social Facebook donde "se comparten, se debaten y se intercambian ideas, información y activismo sobre el feminismo mayoritariamente en castellano" (Descripción del grupo Feminismes). En la descripción se especifica que cualquier tipo de feminismo es bienvenido, puesto que consideran que no hay un sólo tipo de feminismo bueno y que el intercambio constructivo siempre es enriquecedor.

La comunidad fue generada en febrero de 2011 por una joven interesada en aprender más sobre feminismos, a partir del debate asincrónico que esta red social permite, sobre determinadas temáticas feministas.

En el mes de septiembre de 2016, consta que esta comunidad está conformada por 2922 miembros y seis administradoras, su acceso es cerrado, lo que implica que los usuarios que quieran acceder al contenido y poder interaccionar con sus miembros, necesitan solicitar una admisión y/o ser invitados por algún integrante.

Feminismes se transformó en un grupo cerrado a partir de determinadas experiencias de acoso e intolerancia vividas por algunas de sus participantes. Esta decisión fue tomada por el conjunto de la comunidad (integrantes y administradoras incluidas) a través de una votación en el espacio virtual el 18 de julio de 2015. Participaron 186 miembros del grupo y 60 votaron para tener un grupo cerrado, tal y como puede verse en la captura de pantalla de la Figura F.1.

Figura F. 1. Captura de pantalla de la encuesta para pasar a grupo privado

En términos operativos, podemos mencionar que la lengua utilizada mayoritariamente en las interacciones es el castellano. Sin embargo, existen algunas entradas, comentarios y debates en catalán y algunos de los recursos que se publican (documentales, vídeos, artículos, libros...) están en otros idiomas, como el inglés. En la descripción del grupo se afirma que se puede contribuir en todos los idiomas, pero el objetivo de utilizar el castellano como lengua vehicular es que sea "lo más inclusivo posible y facilite la participación de todo el mundo en conversaciones necesariamente complejas sobre machismo y feminismo" (Descripción del grupo Feminismes).

Feminismes se define como una comunidad sin ánimo de lucro. Por lo tanto, no reciben soporte económico y su participación no implica ninguna compensación. Su logotipo consiste en la xilografía en blanco y negro de una mujer, la palabra 'ingobernables' y un corazón con el símbolo anarquista, tal como puede apreciarse en la Figura F.2.

Figura F.2. Imagen de portada de Feminismes.

Las interacciones que se dan en esta comunidad virtual suceden en el espacio de Facebook, pero también disponen de una carpeta pública en Dropbox con una compilación de textos feministas que pueden ayudar a asimilar determinadas concepciones básicas del feminismo.

En relación a la colaboración entre los integrantes, nos ha sido posible reconocer que en ocasiones puntuales algunas participantes se han encontrado virtual o físicamente -fuera del espacio Facebook- para escribir o colaborar en Trabajos Finales de Grado (TFG) u otras investigaciones propuestas por los miembros de la comunidad. En la Figura F.3., se puede ver el mensaje de una de las integrantes, a través del cual solicitaba ayuda para la realización de un TFG, lo que generó 19 comentarios entre los que se encuentran propuestas de lectura, enlaces a noticias, proyectos y otros recursos.

Figura F.3. Comentario de una participante solicitando recursos para realizar su Trabajo Final de Grado sobre el feminismo y la industria del porno.

En general todo tipo de personas son bienvenidas al grupo, siempre y cuando tengan en cuenta determinadas normas de participación, entre las que destacan:

- No se permite que 'se expresen ideas machistas o se tengan actitudes machistas' puesto que se trata de 'un espacio feminista, libre de machismo'.
- Es necesario que se respeten a todas las personas que participan y las ideas que expresan, sin "insultos ni menosprecio, ni cualquier otro tipo de violencia verbal" (Descripción del grupo Feminismes).
- Tampoco se puede ridiculizar a los otros miembros ni compartir propaganda.
- Específicamente, dan la bienvenida tanto a personas que no se consideran feministas pero quieren participar en el grupo para aprender más sobre el feminismo, siempre y cuando expresen sus dudas con respeto, sin cuestionar el feminismo y con ganas de aprender.
- También invitan a la participación a los hombres, siempre y cuando presten atención a sus privilegios, añadiendo:

> *"No a todxs nos resulta igual de fácil expresarnos y participar; hay que respetar a los/as compañeros/as y procurar no ocupar ni abusar del espacio colectivo, para hacer un espacio agradable y útil para todxs".* (Descripción del grupo Feminismes).

- Finalmente, se adhieren a las normas de 'Netiqueta' y sus administradoras se presentan como encargadas de moderar y velar por la seguridad del grupo. Para ello, ofrecen a los miembros la posibilidad de que quienes sientan que no son tratadas con respeto se puedan dirigir a ellas.

2. Entrevistados

Para la realización del caso Feminismes llevamos a cabo tres entrevistas a integrantes de esta comunidad virtual: las administradoras Dori y Lidia, y el integrante Río.

En relación a Dori, podemos decir que es una de las administradoras más activas y entusiastas de la comunidad. Cuando propusimos a las administradoras la posibilidad de realizar alguna entrevista, ella fue la primera que se ofreció voluntaria, mostrando una disposición por participar que se explicaba sólo por su pasión por administrar y formar parte del grupo.

Lo que llevó a Dori a participar en la comunidad Feminismes fue una discusión a través de la red social de Facebook con otra usuaria de internet. A partir de las intervenciones de Dori en un hilo de discusión y de las respuestas de esta usuaria, surgió una relación de amistad. Aunque en aquel momento Dori no lo sabía, esta usuaria era una de las administradoras de Feminismes, que la invitó a entrar y a participar en el grupo. Ahora bien, la razón que llevó a Dori a entrar y a permanecer en la comunidad fue que su participación le propiciaba respuestas a muchos malestares que sentía como mujer ante algunas actitudes y situaciones cotidianas, a los que se refirió como "desencajes". La indagación sobre feminismo, principalmente en la red social de Facebook, le llevó encontrar estas respuestas y a comprender el por qué de su malestar.

En la entrevista destacó algunas de las implicaciones que había tenido su llegada al grupo. Por ejemplo, en seguida empezó a investigar sobre la temática del feminismo y se dio cuenta de que la mayoría de las noticias que podía ver en su muro de Facebook ya estaban relacionadas con el feminismo.

Según Dori, las administradoras de la comunidad virtual han ido asumiendo roles de manera natural. Sin haberlo consensuado, y sin sabernos explicar bien por qué, ella se encargó de aceptar las solicitudes de las personas interesadas en participar en la comunidad.

En relación a Lidia, podemos decir que se trata de la administradora que más contenido y debate aporta a la comunidad. Es además, la impulsora principal de la idea de transformar Feminismes en un espacio seguro, por encima de su rol pedagógico. A diferencia de Dori, Lidia nos transmite la sensación de que su motivación para participar en la comunidad, va más en la línea de buscar una tribuna donde poder transmitir un mensaje feminista, que un espacio de aprendizaje personal. Lidia es una activista feminista. Entre sus actividades destacadas además de su rol en la comunidad, es editora de la revista locasdelcoño.com, una revista feminista que nutre permanentemente de debates a Feminismes.

Lidia es una de las administradoras más fácil de identificar del grupo. Pero esta identificación no es solamente por el rol que ocupa en la comunidad, sino por su desplante y desfachatez virtual a la hora de opinar sobre los temas que se ponen en el muro del espacio Facebook. En la entrevista nos dejó claro que es ella quien principalmente lidera los procesos de censura

y expulsión de los integrantes que sobrepasan los límites de tolerancia argumentativa de la comunidad, lo que la hace más reconocida.

Finalmente, el tercer entrevistado fue Río Castro. Un joven transgénero de La Coruña, de activa participación y reconocimiento en la comunidad por sus posturas polémicas respecto a temas como la pedofilia y a la relación Feminismo-Transexualidad. Río accedió a ser entrevistado en esta investigación, producto de la valoración positiva que él hace de este espacio. Además nos aportó una mirada diferente a la de las administradoras, lo que nos permitió valorar desde otra posición el rol que éstas cumplen en la comunidad, sobre todo a la hora de incorporar y expulsar integrantes.

A partir de estas visiones hemos construido un imaginario de lo que representa la comunidad Feminismes. Si bien estas perspectivas no necesariamente representan el sentir y las trayectorias de todos los integrantes, si nos han permitido aproximarnos a su proceso de creación, y adentrarnos en sus posibilidades de desarrollo futuro.

3. Bloques temáticos emergentes

3.1. Aprendizajes y aportaciones

El vínculo entre aprendizaje, enseñanza y motivaciones de participación, estuvo siempre vinculado a las trayectorias personales de las/os entrevistadas/os. A nivel profesional, por ejemplo, Dori ilustra cómo su profesión de trabajadora social le ha dotado de unas herramientas y unos conocimientos que considera sumamente útiles a la hora de participar como administradora en una comunidad virtual.

> Dori: *"Yo soy trabajadora social de profesión. Tengo un bagaje, unos conocimientos… Ser trabajador social no te garantiza que tengas ciertas actitudes, pero creo que para mí es fácil por bagaje profesional. Estoy acostumbrada a mediar. A este tipo de relación conciliadora."*

En el caso de Lidia sucede algo similar. Ella además de cursar el último curso del grado de Psicología, como hemos dicho anteriormente, es la editora de la revista feminista locasdelcoño.com. Ambas experiencias permiten a Lidia enriquecer el debate interno con temáticas y perspectivas feministas contemporáneas.

> Lidia: *"Como Psicóloga y editora de locasdelcoño.com he acumulado un conjunto de herramientas teóricas y analíticas que desde luego intento replicar en Feminismes. A veces con suerte y a veces no."*

Las participantes también destacaron esta transferencia de conocimientos en la otra dirección, es decir, desde el dentro de la comunidad hacia el fuera. Dori destacaba que su participación como administradora en Feminismes también le resultaba personalmente una práctica interesante, puesto que para su nuevo proyecto profesional estaba aprendiendo a ser *Community Manager.* Por lo tanto, administrar un espacio virtual también tenía potenciales aportaciones para su vida laboral. En el caso de Lidia, ella reconoce que su experiencia en Feminismes le ha permitido dar valor al consenso, a la importancia de la sororidad[11] del debate, aspecto que reconoce haber asimilado y reproducido en otros contextos.

> Lidia: *"Igual, las demás chicas sí que tenían más desarrollado el concepto de sororidad que yo, y sí que me lo enseñaron más y de ahí lo fui aprendiendo."*

Una serie de competencias, conocimientos y habilidades que podríamos asociar a la participación en comunidades virtuales son las digitales. A priori, éstas fueron destacadas por Dori como una dificultad, por ejemplo, al encontrar problemas a la hora de hacer una intervención desde el móvil y no saber cómo. Este "dominio de la parte técnica" es, a la vez, reto y posibilidad, puesto que encontrarse ante este reto y deber solventarlo propicia la oportunidad de aprender.

Una metáfora utilizada para describir el aprendizaje por parte de Dori fue el aprender como un camino. Para ella, su camino dentro de Feminismes consistía en conocer, explorar e investigar, todo sinónimo de crecer y de aprender.

El caso de Lidia es distinto. Ella se reconoce como una activa participante en varias comunidades virtuales y por lo tanto,

11 Sororidad del latín soror, sororis, hermana, La Sororidad es una dimensión ética, política y práctica del feminismo contemporáneo. Este término enuncia los principios ético políticos de equivalencia y relación paritaria entre mujeres. Se trata de una alianza entre mujeres, propicia la confianza, el reconocimiento recíproco de la autoridad y el apoyo. Definición obtenida de https://rosacandel.es/diccionario/

cuenta con un elevado nivel en el uso de las tecnologías digitales. De hecho, atribuye en parte a estos aspectos su designación como administradora de la comunidad.

> Lidia: *"Me volví administradora del grupo, porque soy muy activa, siempre respondo, ando con el móvil en la mano, además me había hecho conocida en Feminismes porque siempre respondía a todo, con contenido y seguridad. Soy una persona formada con capacidades. Entonces las administradoras me propusieron ser una de ellas."*

Según Río, un activo usuario de esta comunidad, la flexibilidad de la comunicación virtual y sobre todo del entorno, posibilita que mucha gente se atreva a manifestar planteamientos, concepciones y posicionamiento, algo que en la comunicación presencial (cara a cara) suele resultar más complicado. En este sentido, destaca que debates virtuales sobre determinadas temáticas sociales como por ejemplo la "promoción de relaciones de género equitativas" o el mismo "feminismo" pueden verse favorecidas.

> Rio: *"La reflexión y claro, la lucha feminista es sumamente necesaria hacerla hoy en día, y los entornos virtuales ayudan mucho para que la gente diga lo que quiera decir. Por un lado son entornos más seguros, y por otro temas como la vergüenza o el carisma de ciertas personas que sí son importantes en el cara a cara, virtualmente se relativizan."*

El aprendizaje también se relaciona con la actitud de las personas que se inician frente al conocimiento y los otros. Dori destacó especialmente el saber ser respetuoso y consciente de que en todo momento estamos aprendiendo y de que nunca se tiene ni la verdad ni la mejor opción.

> Dori: *"Pienso que siempre tienes algo por aprender y que los posicionamientos no son estáticos, para nada."*

Su respeto hacia las personas que han construido mucho más conocimiento que ella alrededor del tema del feminismo era inmenso, pero sin duda consideraba que el respeto hacia los demás era más importante que los propios conocimientos.

También en el caso de Lidia, el respetar la opinión del otro, el tener más paciencia, y sobre todo el poder construir un discurso más pedagógico y menos incendiario, resultan aprendizajes elementales para poder seguir reproduciendo su liderazgo virtual, algo que nos lleva a referirnos a las relaciones con los otros en las comunidades virtuales.

3.2. El otro

En una de las entrevistas, alguien comentó que "la vida virtual es un paralelismo de la vida real". Esta metáfora nos parece muy adecuada, puesto que todos los participantes hicieron referencia a las similitudes, pero también a las diferencias entre las relaciones que tienen lugar en los espacios presenciales y los espacios virtuales. Por un lado, se señaló el hecho de que la relación virtual es más anónima y por ello los usuarios se sienten más libres, "sin riesgo de que por decir algo controvertido, alguien te haga daño físico". Por otro, la diversidad de personas que caracteriza el mundo presencial también está presente en el mundo virtual, puesto que "hay todo tipo de personas [...] con todo tipo de actitudes, posicionamientos... Personas con las que se puede negociar, hablar y reflexionar y personas que tienen una actitud más victimista o más impositiva."

Sin lugar a dudas, las relaciones con las otras en el grupo Feminismes están influenciadas por el carácter virtual de la comunicación que se da en el mismo. Precisamente se señalaba que "virtualmente sólo cuentas con el lenguaje escrito, con lo cual cualquier comunicación escrita pierde muchísimo contenido. Cuando estás cara a cara, puedes acompañarlo con tu expresión y tu cuerpo." Por lo tanto, a la hora de intervenir en la comunidad, Dori intenta medir las palabras que utiliza, puesto que las considera su única herramienta para hacerse entender.

En el caso de Lidia esto se fue dando con el paso tiempo. De una posición más beligerante pasó a una posición más pedagógica, que fomentara el aprendizaje común, el diálogo y por qué no, el debate. Sin embargo, Lidia no considera que estos aspectos deban marcar el ritmo de acción de Feminismes. La actitud pedagógica y empática tiene límites que la virtualidad del espacio obligaría marcar.

> Lidia: *"[El objeto del grupo también es] pedagógico, pero no todo vale. Pedagógico, con actitud de aprender. Porque si entras ahí a soltar historias machistas que ya hemos oído ochenta veces, a agredir a*

compañeras. Igual la prioridad es un espacio relativamente seguro, donde se pueda hablar de feminismo y como segunda prioridad la pedagogía. Pero no potenciaremos lo pedagógico por encima del espacio seguro."

Esta noción de búsqueda de seguridad resulta esencial para la configuración del grupo. Más allá de que Dori manifiesta que existe una "estructura informal del grupo", y que por otra parte, Lidia enfatice el "carácter deliberativo y activista" de las administradoras, ambas visiones denotan una preocupación manifiesta por garantizar que Feminismes sea un "espacio seguro".

Cuando existen dilemas, y discusiones potentes, que se salen del debate estrictamente feminista (y se pierde el respeto), las administradoras por lo general son quienes asumen el desafío de volver a poner orden. Por lo tanto, el papel de ellas en el grupo de Facebook es fundamental tanto para comprender a los usuarios, como para fomentar el tipo de relaciones que deberían darse en la comunidad virtual. Algo que también es reconocido por los usuarios.

Río: *"Lo que he visto de las administradores es que intervienen bastante cuando algún integrante es mal educado, ofende, genera odio. En algunos debates donde me han ofendido, una administradora me propuso si queríamos eliminarlo o no por discriminador."*

Sentirse seguro en la comunidad virtual es un aspecto que Dori, Lidia y Río consideran primordial y hacer esto posible no es una cuestión únicamente individual, sino colectiva. Para ilustrar este aspecto, Dori narraba un fenómeno que sucedió en el grupo cuando se amplió el número de administradoras. Sin poder explicar muy bien por qué, las participantes empezaron a acudir a ellas cuando se producían situaciones o discusiones conflictivas. La actitud de Dori ante esta tendencia era positiva y esperanzadora, puesto que todas las administradoras propiciaban que esto sucediera y consideraba que era "la única manera de controlar la seguridad del grupo."

Contar con la colaboración de todos los miembros de una comunidad para que ésta sea un espacio seguro es, por lo tanto, imprescindible, puesto que son ellos mismos los que detectan aquellas situaciones de tensión o de inseguridad, a menudo causadas por intervenciones poco respetuosas o agresivas.

El modus operandi de los participantes para avisar a las administradoras de alguna amenaza a la seguridad del entorno, consistía en etiquetar en la conversación a alguna o a varias administradoras para que intervinieran en la discusión, ya sea a través del diálogo o de la expulsión de algún miembro de la comunidad.

Río: *"En un debate sobre la asexualidad, hubo algunos comentarios de usuarios bien desafortunados a juicio de todos los que participábamos en él. Después de que varios [participantes del debate] etiquetaran a varias de las administradoras para que observaran lo que sucedía, una de ellas que es famosa por ir a saco, terminó por acabar el debate expulsando a los usuarios más imprudentes e irrespetuosos."*

Otra característica que consideramos que mantiene vivo el grupo es que sus participantes pueden hablar de todas las temáticas que quieran, pero es imprescindible que se mantenga el foco del feminismo. Tal y como explicaba Dori "no es un grupo ni de Política, ni de especismo, ni de Física Cuántica. Es un grupo de feminismo. Y venimos a discutir desde el feminismo [...] En este grupo no tiene sentido hacer una discusión de política que no incluya el feminismo."

3.3. Sentido de comunidad

Las trayectorias personales de las participantes de Feminismes han resultado ser dimensiones sumamente relevantes a la hora de comprender por qué y de qué manera se han vinculado a esta comunidad virtual. Más allá de contar con conocimientos explícitos sobre la teoría feminista, según Dori, Lidia y Río, Feminismes es un espacio donde participan personas interesadas en compartir experiencias, complejidades, frustraciones y desahogos de la sociedad patriarcal. Estos son los elementos que darían un marco identitario a la comunidad virtual.

En este contexto y complementando lo anterior, tanto Dori y Lidia como Río hicieron hincapié en la relación entre el dentro y el fuera de la comunidad a nivel personal, y cómo desde este punto, la participación virtual se torna relevante.

En el caso de Dori, ella se describe de la siguiente manera: "Soy una mujer divorciada con hijos a cargo, trabajando, además

no vivo en la ciudad [de Barcelona], vivo a 50 Km de la ciudad, mi disponibilidad horaria para encuentros presenciales es escasa". En esta presentación, Dori destacaba su situación geográfica, personal y familiar como factores que la llevaron a explorar sobre el feminismo a partir del establecimiento de relaciones virtuales.

Lidia participa activamente en múltiples espacios virtuales y físicos vinculados al feminismo. En base a su experiencia resalta la necesidad (y utilidad) de un espacio como Feminismes. Si bien hay elementos de la presencialidad que la virtualidad no puede suplir, Lidia manifiesta que en lo virtual es bastante más fácil difundir actividades y generar convocatorias. Además, que la asincronía del debate virtual permite que las ideas planteadas no sean del todo residuales, ya que éstas pueden permanecer en el espacio más allá de la limitada temporalidad de lo presencial.

> Lidia: *"Una ventaja de feminismes en un espacio virtual es la asincronía, poder participar cuando quieras es una gran posibilidad para el grupo."*

Respecto al tema de la virtualidad, Río manifiesta que una gran ventaja de Feminismes es que se trata de un espacio abierto y accesible para personas que no viven ni se conectan físicamente con grandes centros urbanos (donde tienden a darse preferentemente estos debates).

> Río: *"Yo vivo en un pueblo de Galicia donde hablar (en la calle) de estos temas es súper complicado. Si no es por espacios como este (grupo virtual en) Facebook, sería complicado para mí ser parte de debates y reflexiones como las que se dan."*

Otro elemento significativo de esta comunidad virtual tiene que ver con los nuevos espacios virtuales que se han abierto a partir de su creación. Se trata de entornos donde se tiende a profundizar en aspectos que es difícil consensuar en Feminismes. Aquí encontramos otro aspecto identitario de esta comunidad: un entorno virtual base, general, que conecta y promueve la formación de nuevos campos analíticos más específicos y sofisticados cuyo marco reflexivo generalmente no tiene espacio en Feminismes.

Durante la entrevista, Lidia señaló justamente aquellas comunidades que surgieron a partir de la participación en Feminismes. Entre las más destacadas están: *Cenicientas que no quieren comer perdices y Homes feministes contra el patriarcat* (Hombres feministas contra el patriarcado). Sus portadas pueden verse en las Figuras 4 y 5.

Figura 4. Imagen de portada del grupo Cenicientas que no quieren comer perdices.

Figura 5. Imagen de portada del grupo Homes feministes contra el patriarcat.

4. Singularidades de la comunidad

Son muchos los aspectos singulares de esta comunidad. En primer lugar, el intentar consensuar sobre la propia noción de Feminismo, tiende a ser el elemento transversal de prácticamente todos los grandes debates que han existido en este espacio. De manera muy continuada, sus miembros hacen publicaciones que generan desacuerdos y conversaciones que no siempre mantienen un tono respetuoso. Tal y como se puede observar en la Figura 6, la definición de feminismo es una discusión habitual. En este ejemplo las usuarias critican la imagen compartida por el grupo Memes Marxistas-Leninistas. Una de las participantes enciende la conversación que lleva a que decenas de usuarios participen con ideas tales como: *"Yo creo que todo el cuadro puede interpretarse como parte de la lucha feminista"*. También surgen comentarios que se muestran en contra de que se afirme qué es y qué no es feminismo *"Ahora nos vienen a decir cómo ser feministas. . . "* y comentarios que explican la imagen: *"La historia de Marina Raskova es la de una pilota experta y condecorada antes de la guerra y que, para combatir. . . "*

Figura 6. Imagen compartida en el grupo Feministas.

Otro aspecto singular tiene que ver con el rol activo y cada vez más deliberativo de las administradoras. Al tratarse de mujeres activistas del feminismo, es difícil que logren tener una neutralidad e imparcialidad respecto a la confrontación entre ideas "feministas o no feministas". Por esta razón se ha decidido dar un sello racional al grupo, transformándolo en un entorno esencialmente feminista, donde las ideas alternativas a los postulados feministas tienden a no encontrar cabida.

4.3. RESULTADOS DE LA SEGUNDA FASE: CUESTIONARIO[12]

A continuación se presentan los resultados del cuestionario en línea, creado por el equipo investigador y distribuido entre junio y septiembre de 2016. La muestra la conforman 100 jóvenes españoles entre los 15 y los 29 años.

Como indicamos anteriormente, el cuestionario se difundió a través de distintos canales: (1) foros, grupos de Facebook y *newsfeeds* (actualización de noticias) de las comunidades involucradas en el estudio; (2) estudiantes universitarios y jóvenes participantes en proyectos de investigación finalizados del grupo Esbrina; y (3) redes sociales y contactos de los investigadores. Dado que la intención era dimensionar el impacto del fenómeno, el único criterio de selección que se utilizó fue la edad y la nacionalidad de los participantes.

Aunque nuestra intención era llegar a conformar una muestra de al menos 300 individuos, el proceso de difusión virtual fue mucho más lento y mucho más complejo de lo esperado. No solo hubo que encontrar espacios adecuados para difundirlo, sino que tuvimos que localizar individuos dispuestos a "regalar" su tiempo a un proyecto hasta cierto punto desconocido.

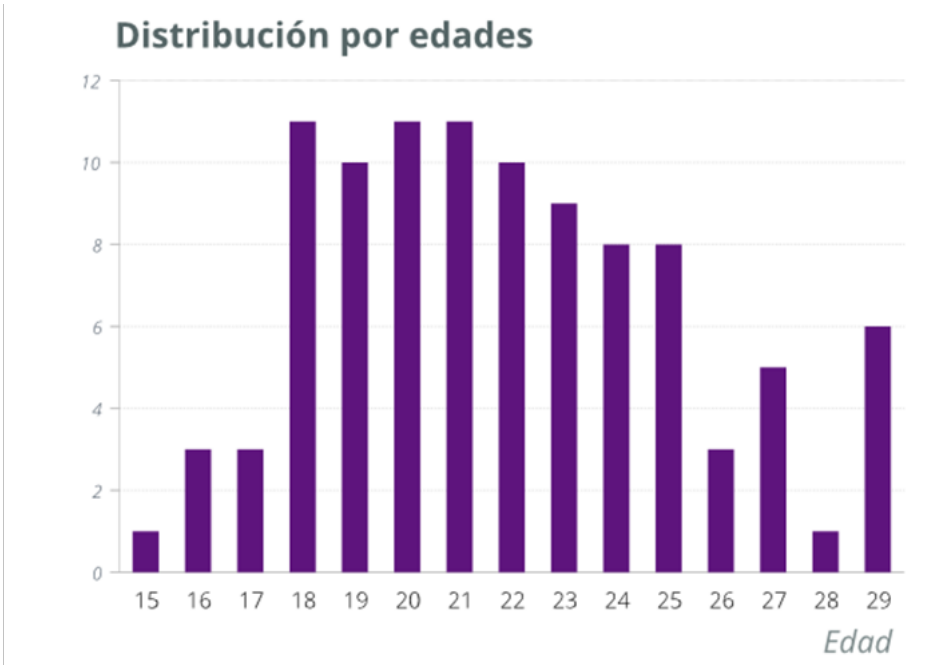
12 La autoría de este apartado es del investigador Xavier Ciró Gràcia.

Hacia finales del mes de septiembre de 2016 tuvimos que cerrar el cuestionario online con el número de respuestas que teníamos en ese momento, aunque no cumpliesen con nuestros planteamientos originales.

La muestra

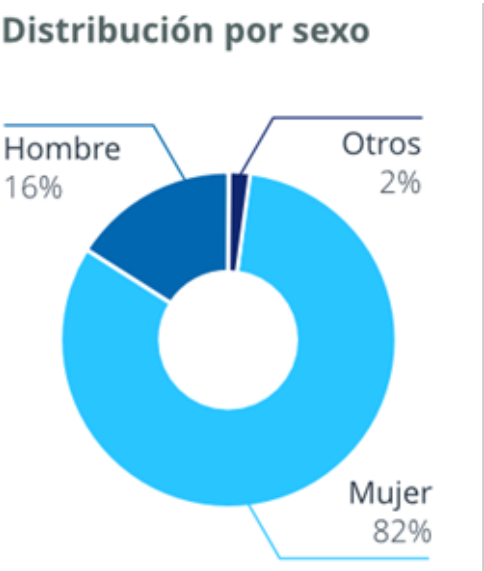
1. Distribución por edades

La muestra está bastante bien distribuida por edades, con una especial preponderancia de participantes entre los 18 y los 25 años.



2. Distribución por sexo

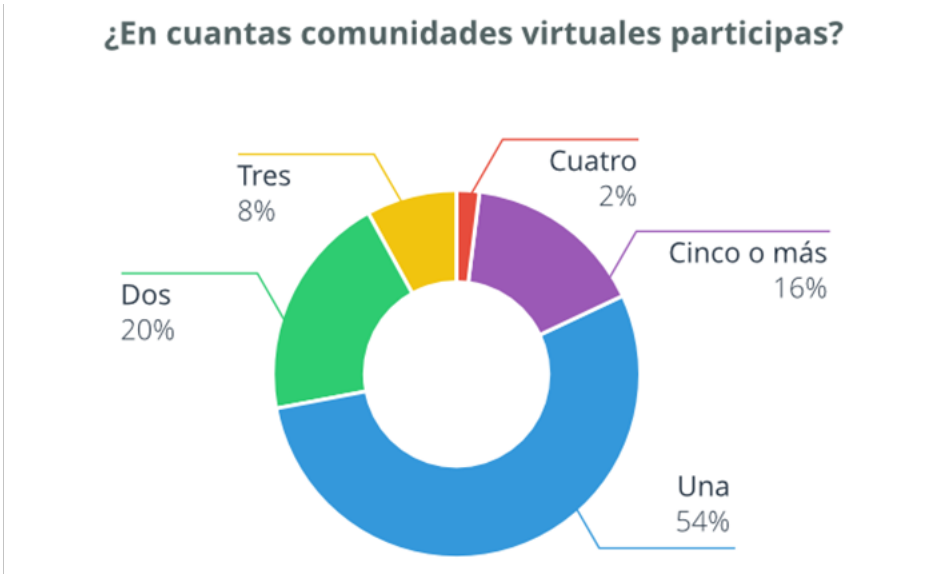
La muestra de la encuesta está conformada por muchas más mujeres que hombres, algo que coincide con la muestra de personas entrevistadas (más mujeres que hombres) a lo largo de la segunda fase del proyecto. No tenemos evidencias que confirmen que las comunidades virtuales están formadas predominantemente por mujeres, o que ellas sean más activas en estas comunidades, pero, anecdóticamente, ese parece ser el caso en las comunidades que han formado parte de este estudio.

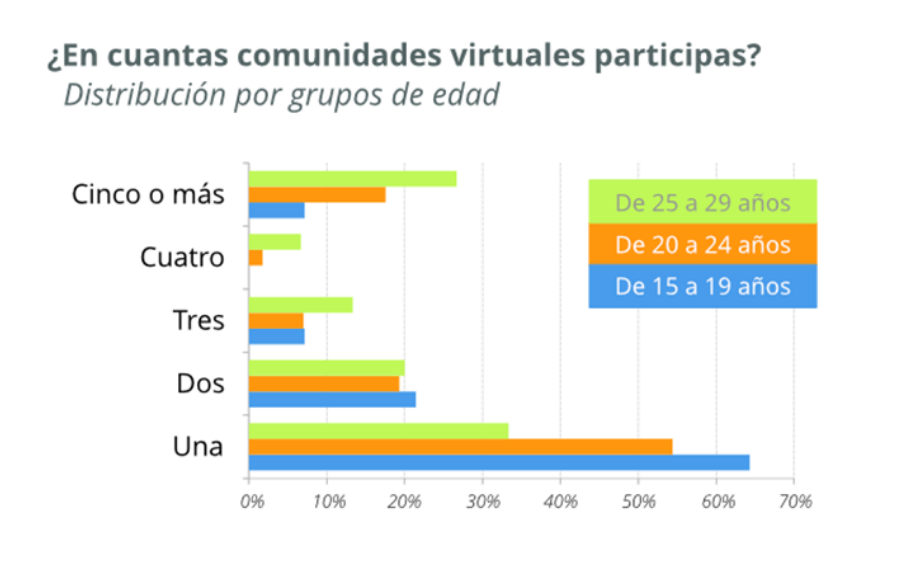


Las comunidades

3. ¿En cuántas comunidades virtuales participas?

Más de la mitad de las respuestas dicen participar en una sola comunidad virtual. Curiosamente, hay más personas que participan en cinco o más comunidades que personas que participen en tres o cuatro.
En el análisis por edades se observa claramente una correlación entre la edad y el número de comunidades en las que participan; a más edad, mayor es el número de comunidades, aunque la participación en una sola comunidad es, en todos los casos, la respuesta mayoritaria.



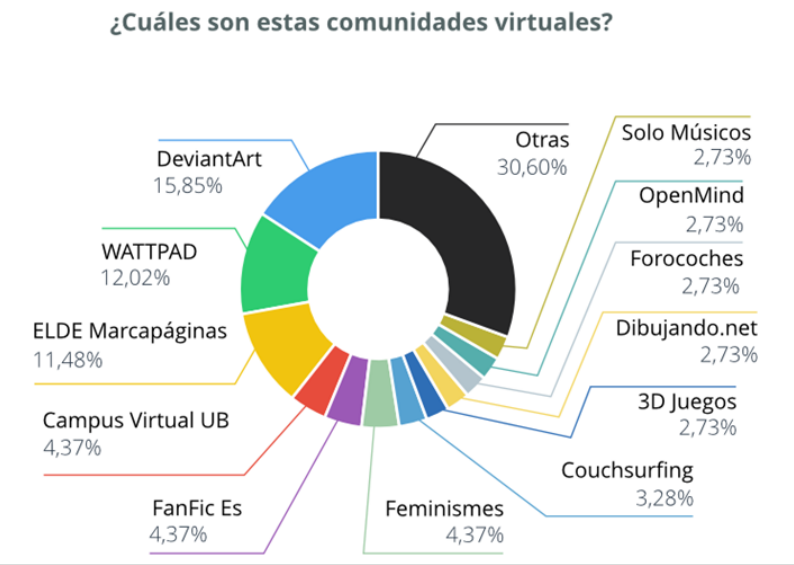


4. ¿Cuáles son estas comunidades virtuales?

Hay un gran número de comunidades diferentes de las que los participantes en la encuesta dicen formar parte. Las tres más destacadas son DeviantArt, WATTPAD y ELDE Marcapáginas.

Presentamos a continuación la lista completa de comunidades (separadas por comas): 12th precint. Jazz lovers in Barcelona, 3D Juegos, AAB, air bnb, Art Dealers, Arte en Barcelona, Arte Matriz, artstation, blablacar, Busco treball, Campus Virtual UB, Castle Fans, cgsociety, Collectors & Agents (London/Paris/New York/Berlin), Comunidad de doblaje amateur (CDDA), Comunidad viajera, Cortos / Shortfilms / Series / Peliculas / Films / Acting / Actuación., Couchsurfing, Crustaforo, DeviantArt, Dibujando.net, Domestika, drawcrowd, El Blog Infantil, ELDE Marcapáginas, Enfemenino, Facebook, FanFic Es, Fanfiction.net; Amor Yaoi; Sttorybox, Feminismes, Forocoches, foros de modelado 3d y videjuegos., Fundació Bofill. Educació demà, Gli italiani a Barcellona, Grupos de Facebook, HTCManía, KABUA, M-arteyculturavisual, Mediavida, Meetup, Ninguna, OpenMind,

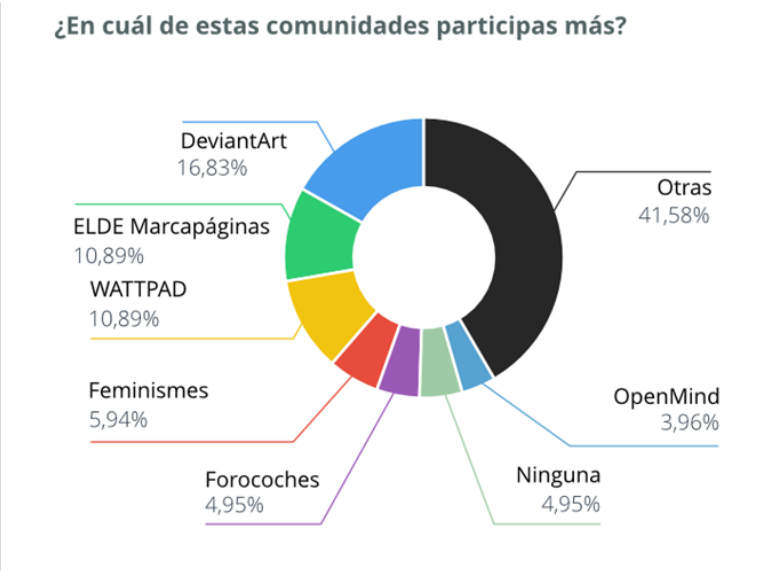
paigeworld, Peskama, Pinterest, Programación/arte/escritura y literatura/historia, Scirra, Solo Músicos, Spanish Groups, Sttorybox, tapastic, Tviso, WATTPAD, weloversize, Wysp, xarxes socials, Xisteràpia, youtube.



5. ¿En cuál de estas comunidades participas más?

De nuevo, nos encontramos con mucha variedad, pero las tres comunidades más populares son las mismas: DeviantArt, ELDE Marcapáginas y WATTPAD.

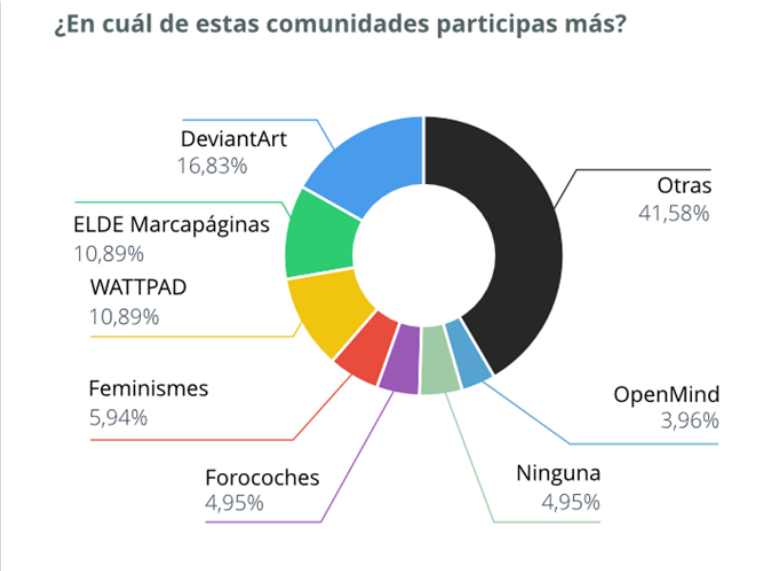
La lista completa de comunidades (separadas por comas) y ordenadas alfabéticamente: 3D Juegos, AAB, Arte Matriz, Campus Virtual UB, Castle Fans, Comunidad de doblaje amateur (CDDA), Couchsurfing, DeviantArt, Dibujando.net, ELDE Marcapáginas, Enfemenino, Facebook, FanFic Es, Fanfiction.net, Feminismes, Forocoches, free code camp, Fundació Bofill. Educació demà, Gli italiani a Barcellona, grupos de facebook, HTCManía, InEveryCrea, instagram, KABUA, Mediavida, Meetup, Ninguna, OpenMind, Pinterest, Solo Músicos, Spanish Groups, Sttorybox, Tviso, WATTPAD, weloversize.



6. ¿Qué redes sociales se usan en esta comunidad?

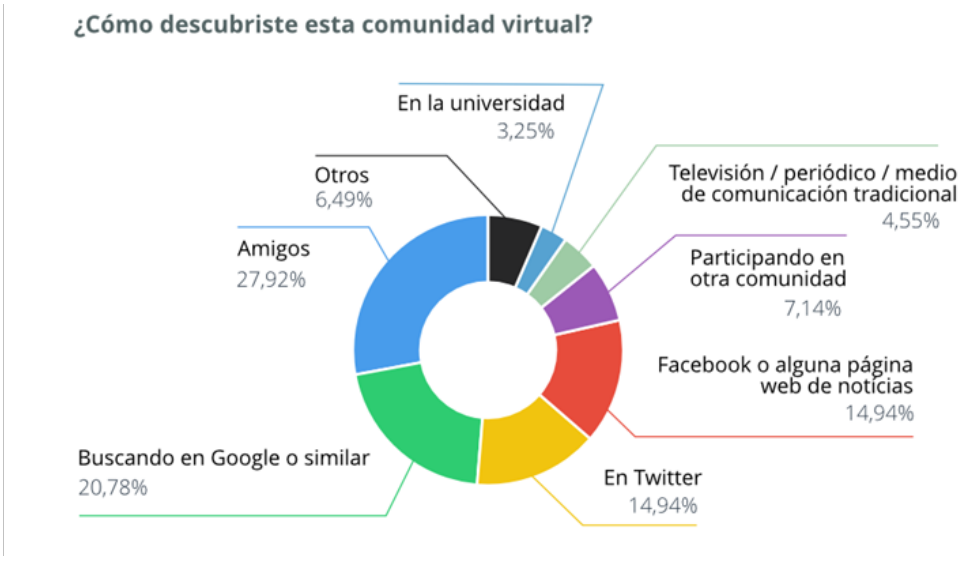
Facebook es la red social más usada, con Twitter y Instagram a cierta distancia. Hay que tener en cuenta que algunas comunidades, como Feminismes, se articulan a través de Facebook, con lo que no es sorprendente que sea la más usada.

Es destacable el uso de Twitter, que no aparece en las entrevistas que llevamos a cabo en la segunda fase del proyecto, y que se basa en mensajes cortos, y de Instagram, una red que se centra en compartir imágenes. Solo un 5,45% de las respuestas dicen que no se usa ninguna red social en la comunidad.



7. ¿Cómo descubriste esta comunidad virtual?

Los amigos parecen ser la principal puerta de entrada a las comunidades virtuales, aunque una de cada cinco respuestas dice haber encontrado la comunidad buscando en Google o en otro buscador. Twitter y Facebook, como redes sociales, también aparecen como una fuente importante de nuevos participantes. Sólo un 7,14% de encuestados dice que han encontrado una comunidad a partir de otra en la que participaban.



8. ¿Qué te atrajo de esta comunidad virtual?

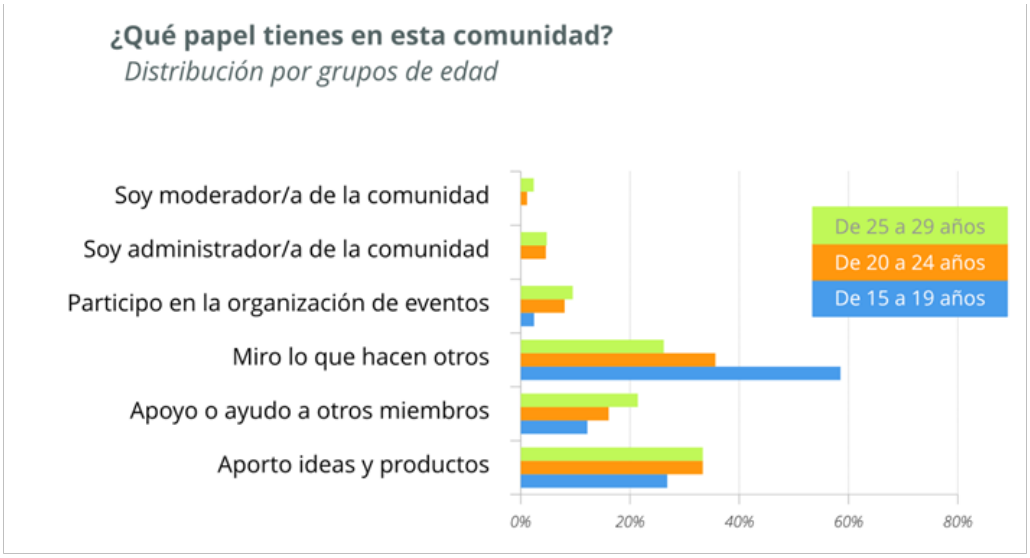
Aprender cosas nuevas es la respuesta más popular, con un 25,44%, pero también sobresalen los objetivos de la comunidad y la posibilidad de hablar con gente con los mismos intereses. Los participantes valoran especialmente las posibilidades sociales que ofrece el formar parte de una comunidad virtual (conocer y hablar con otras personas afines), y es de destacar que un número importante de ellos lo ven como una actividad que les permite desarrollar su carrera profesional (7,89%).

El análisis por franjas de edad no revela grandes diferencias, pero se intuye que los participantes de mayor edad valoran más organizar y participar en eventos y los contactos profesionales, mientras que los de menor edad se ven atraídos más por los objetivos generales de la comunidad.

9. ¿Qué papel tienes en esta comunidad?

Las dos opciones mayoritarias están muy próximas, con "miro lo que hacen los otros" por delante, con 38,82% de las respuestas, mientras que "aporto ideas y productos" se queda con 31,76%. Así pues, la posición de lurker o "mirón" es muy popular pero, si sumamos las otras opciones, vemos que la mayoría de jóvenes que han respondido el cuestionario participa activamente en la comunidad, ya sea aportando productos, ayudando a otros usuarios o administrando la comunidad en general.

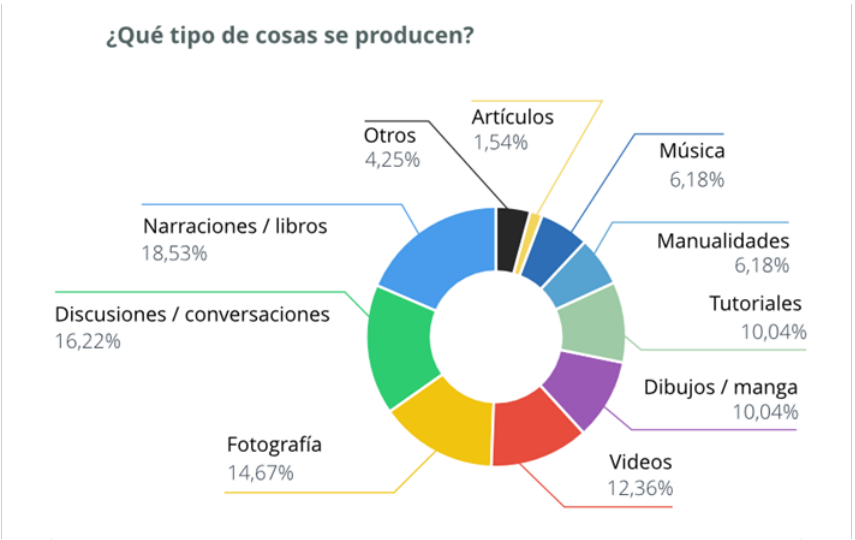
En el análisis por franjas de edad se ve claramente una correlación entre la edad y la manera como se participa. Entre los más jóvenes, más de la mitad sólo miran lo que hacen otros, cosa que decrece a medida que aumenta la edad. Al mismo tiempo, participar en la administración de la comunidad es una opción que se hace más popular al madurar los usuarios.

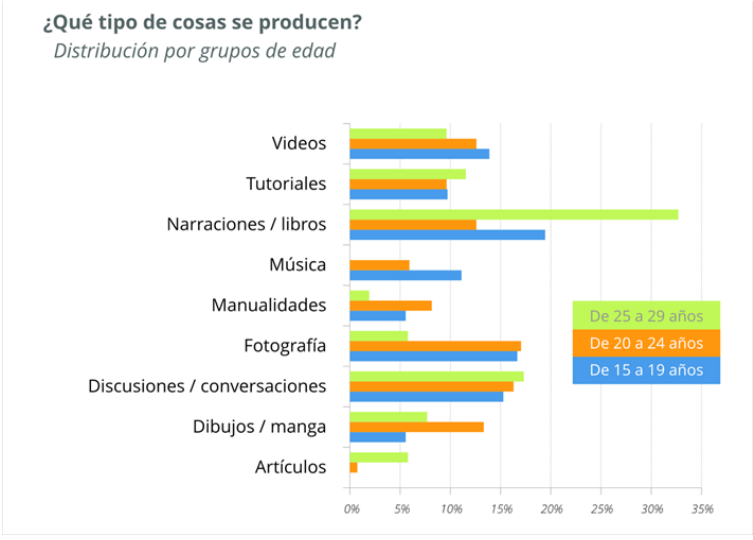


10. ¿Qué tipo de cosas se producen?

Como ya vimos en la lista de comunidades virtuales más populares, las comunidades de carácter creativo dominan los resultados de la encuesta, con la producción de narraciones/libros en cabeza. Subrayar que la segunda respuesta más popular es "discusiones/conversaciones", con un 16,22% de las respuestas, cosa que acentúa el carácter social de las comunidades virtuales.

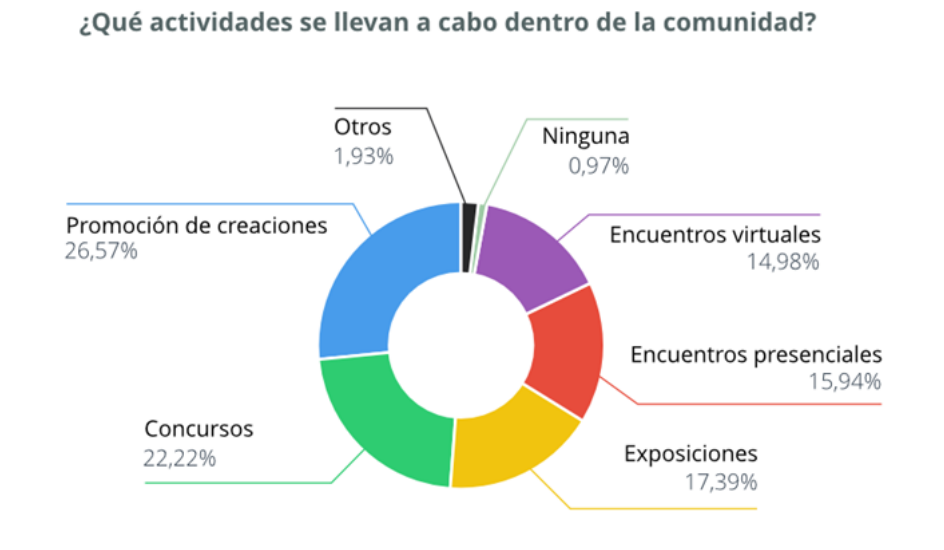
No hay una clara correlación entre edad y tipos de productos, aunque vemos que las narraciones son más populares entre los más mayores, mientras que la música o la fotografía lo son entre los más jóvenes.





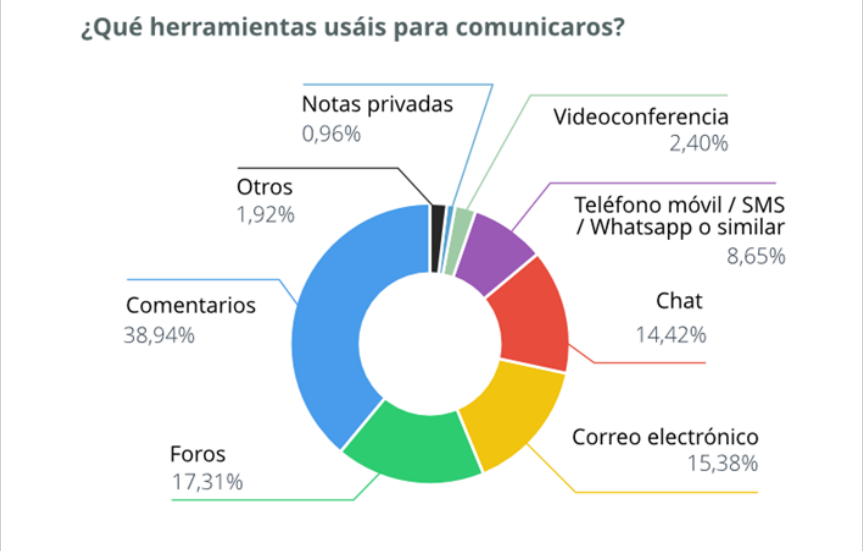
11. ¿Qué actividades se llevan a cabo dentro de la comunidad?

El tipo de actividades que se llevan a cabo parece estar distribuida de forma bastante equitativa, siendo "promoción de creaciones" la más popular (26,57%), lo que revalida a las comunidades creativas dominando la muestra. Señalar que la segunda actividad más respondida es la organización de concursos. Es evidente que los concursos son muy importantes para atraer y mantener a los participantes en una comunidad interesados.



12. ¿Qué herramientas usáis para comunicaros?

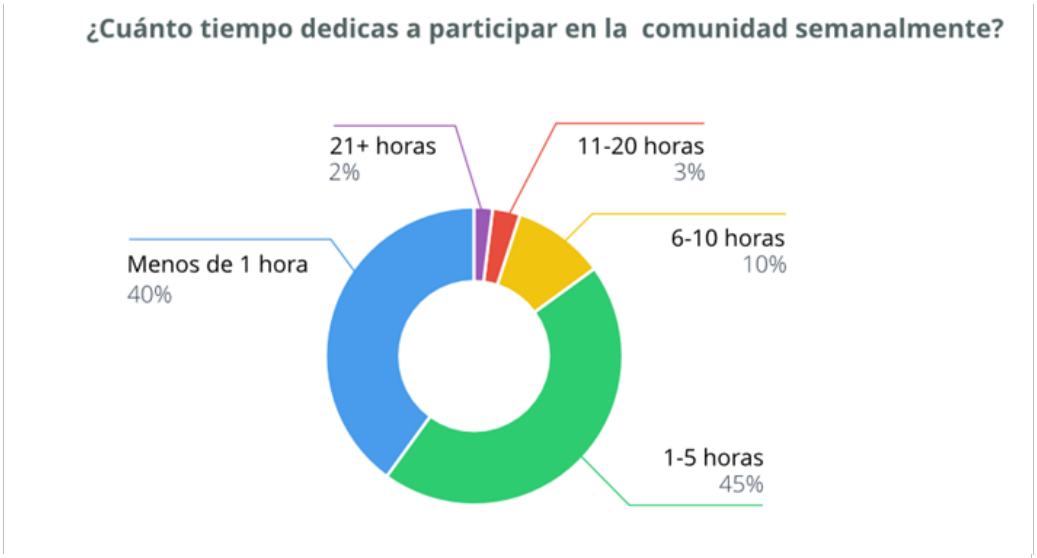
Los comentarios dentro de la comunidad son con diferencia la opción de comunicación preferida dentro de la comunidad. Si tenemos en cuenta que estos comentarios pueden ser, como muestran algunos de los estudios de caso, muy ligeros en contenido, y reducirse en muchos casos a simples "me gusta", podemos intuir que, en muchos casos, la comunicación dentro de la comunidad puede ser muy superficial. A cierta distancia encontramos medios que suelen llevar a una comunicación más sofisticada y con más sentido, como los foros, el correo electrónico o el chat dentro de la comunidad.

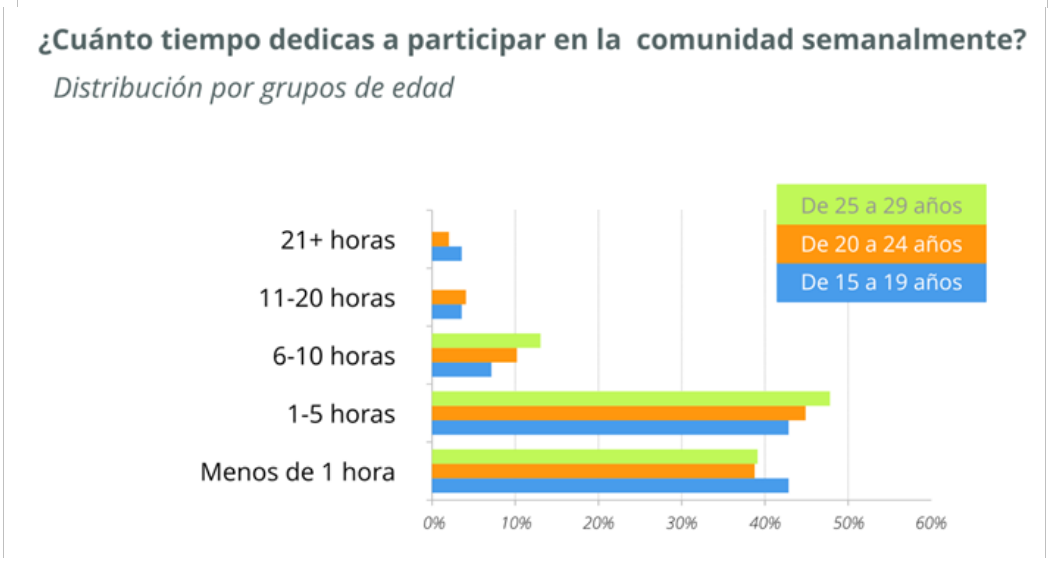


13. ¿Cuánto tiempo dedicas a participar en la comunidad semanalmente?

El 85% de las respuestas dicen dedicar menos de cinco horas a la semana a participar en la comunidad, lo que apunta a que esta participación no supone una parte muy importante del tiempo de ocio de los jóvenes participantes.

Aunque la distribución por franjas de edad muestra poca variabilidad, hay una clara correlación entre la edad y las horas que se dedican a las comunidades virtuales. Nadie de 25 años o más dice dedicar más de 10 horas a la semana, probablemente por disfrutar de menos tiempo libre y el cambio de prioridades que supone el hacerse mayor.





14. ¿Qué es lo que valoras más de tu participación?

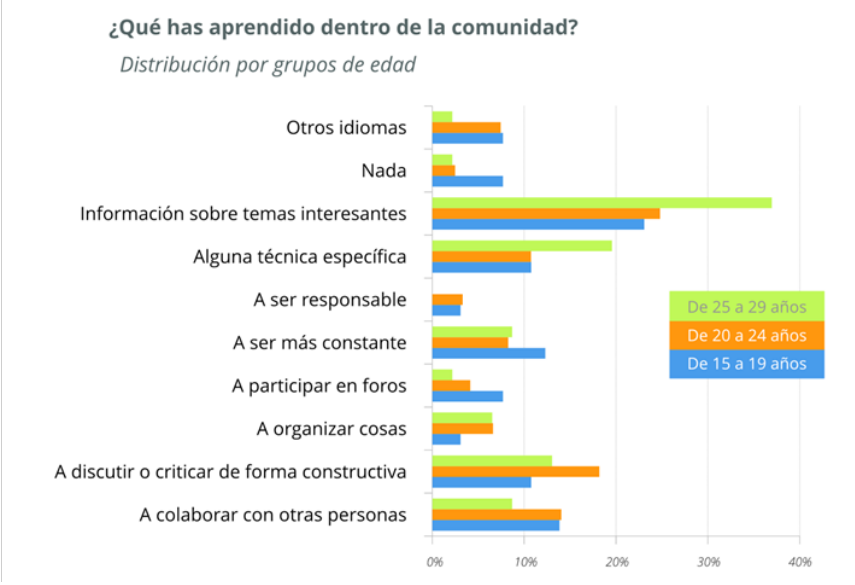
Coincidiendo con las respuestas de la pregunta 9, lo que más valoran los participantes es aprender cosas nuevas, encontrar nuevas ideas y hablar con personas con intereses similares. Está claro que lo que atrajo a la persona a la comunidad es, en una gran mayoría de casos, lo que más valora.

En el análisis por franjas de edad vemos que no hay grandes diferencias, aunque podemos destacar que los de mayor edad valoran más organizar y participar en eventos, mientras que los más jóvenes valoran más los aspectos sociales.

15. ¿Qué has aprendido dentro de la comunidad?

La respuesta más popular es "información sobre temas interesantes", con un 26,16%, pero lo que pone de manifiesto esta pregunta es que, de nuevo, los aspectos sociales son muy importantes, destacando "a discutir o criticar de forma constructiva" y "a colaborar con otras personas".

No hay grandes diferencias por edades, aunque los mayores destacan especialmente su interés por encontrar información sobre temas interesantes.

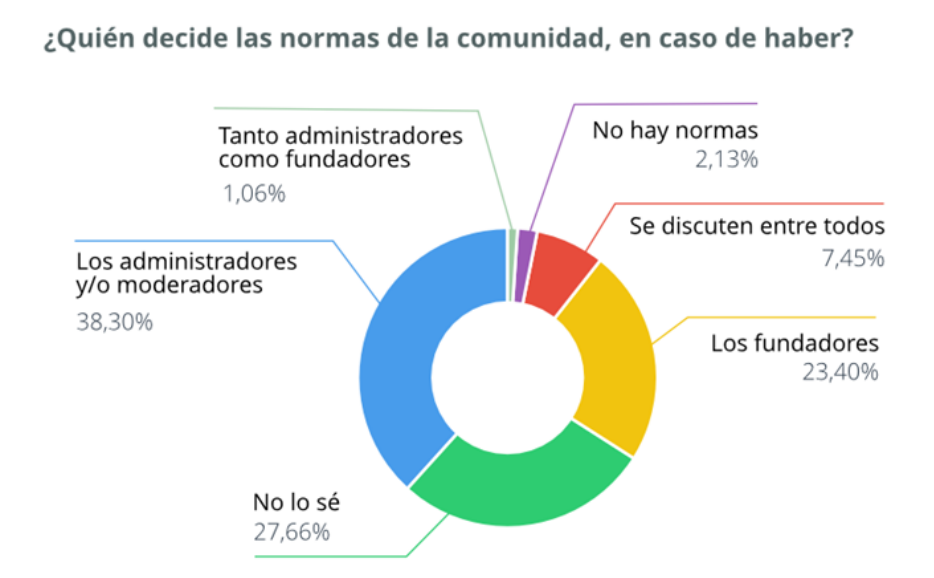


16. ¿Esta comunidad tiene normas explícitas?

Está muy claro que los jóvenes participantes en las comunidades virtuales perciben que éstas están reguladas por una serie de normas, ya sean explícitas (51%) o implícitas (40%). Si conectamos esto con el hecho de que muchos valoran el aspecto social de estas comunidades, vemos que esta regulación probablemente permite una mejor gestión de estas relaciones, y que esto posibilita la creación de espacios "seguros", que permiten a los usuarios sentirse protegidos y en compañía de iguales.

17. ¿Quién decide las normas de la comunidad, en caso de haber?

La gestión de las comunidades parece ser un asunto muy vertical, de acuerdo con los participantes en la encuesta. Los administradores, moderadores y fundadores tienen el poder de marcar qué es aceptable y qué no lo es. Solo el 7,45% responden que las normas se discuten entre todos. El 27,66% declara que no sabe quién decide las normas, cosa que apunta a un cierto desinterés por este aspecto por parte de muchos usuarios, que parecen aceptar lo que se les pide sin cuestionarlo, y no les preocupa saber a quién recurrir si quisieran cambiarlas.



18. ¿Has visto conflictos entre participantes?

Casi la mitad de las respuestas dicen no haber presenciado conflictos entre los participantes, mientras que el 34% dicen sólo haber visto algún caso. Es bien conocido que el anonimato y la desconexión que supone comunicarse a través de un teclado y no ver el rostro de la persona que estamos interpelando hace que, muchas veces, las redes sociales se conviertan en vertederos llenos de reacciones desproporcionadas, cuando no amenazas personales.

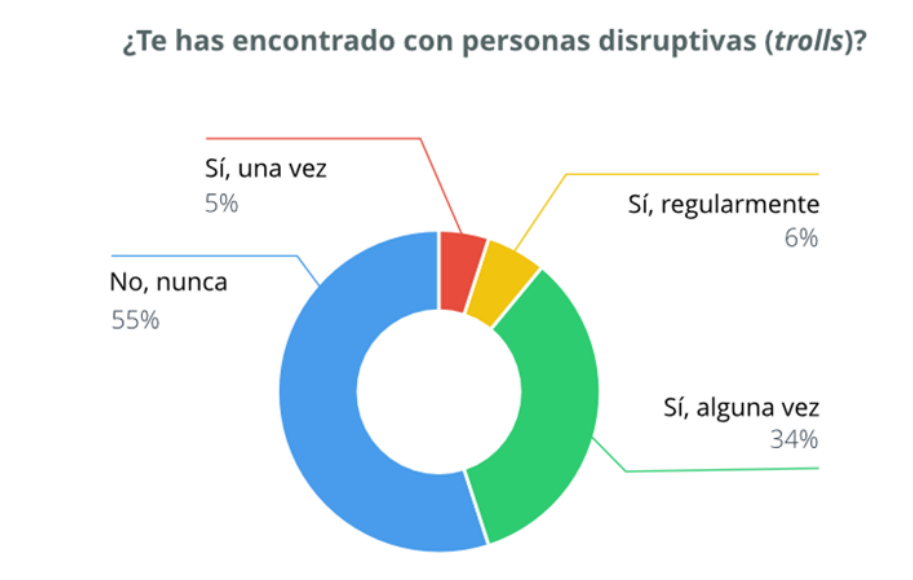
Lo que nos dice la encuesta es que, dentro de las comunidades virtuales, se produce una cierta amortiguación de estas tendencias naturales, probablemente relacionadas con la existencia de normas explícitas o implícitas de comportamiento. El trabajo de administradores o moderadores es muy importante para el mantenimiento de un espacio seguro y agradable para sus usuarios, aunque, como veremos en la pregunta siguiente, la misma comunidad también tiene un papel importante en el mantenimiento de su propio bienestar.

19. ¿Cómo se solucionan los conflictos normalmente, en caso de haberlos?

Si descontamos las respuestas que dicen no haber presenciado conflictos, las dos respuestas más populares son "se resuelven hablando entre los implicados" (25%) y "se implican los moderadores o administradores y se discute" (19%). Solo un 8% dice haber visto casos en los que los conflictos acaban en sanción a los implicados (lo que podría implicar la expulsión de la comunidad). Como decíamos en la pregunta anterior, esto da solidez a la idea que la misma comunidad es la principal responsable de su bienestar, pero que los moderadores tienen también un papel muy importante.

20. ¿Te has encontrado con personas disruptivas (*trolls*)?

Los resultados son similares a los de la pregunta 19, cosa que no es sorprendente, ya que muchos usuarios identifican acciones asociales o disruptivas con la generación de conflictos. Es destacable que más de la mitad de respuestas dicen no haber encontrado *trolls* (55%), mientras que solo el 6% dice encontrarlos regularmente, cosa que apunta a que la conflictividad dentro de las comunidades es muy reducida.



21. ¿Qué papel juegan los administradores de la comunidad?

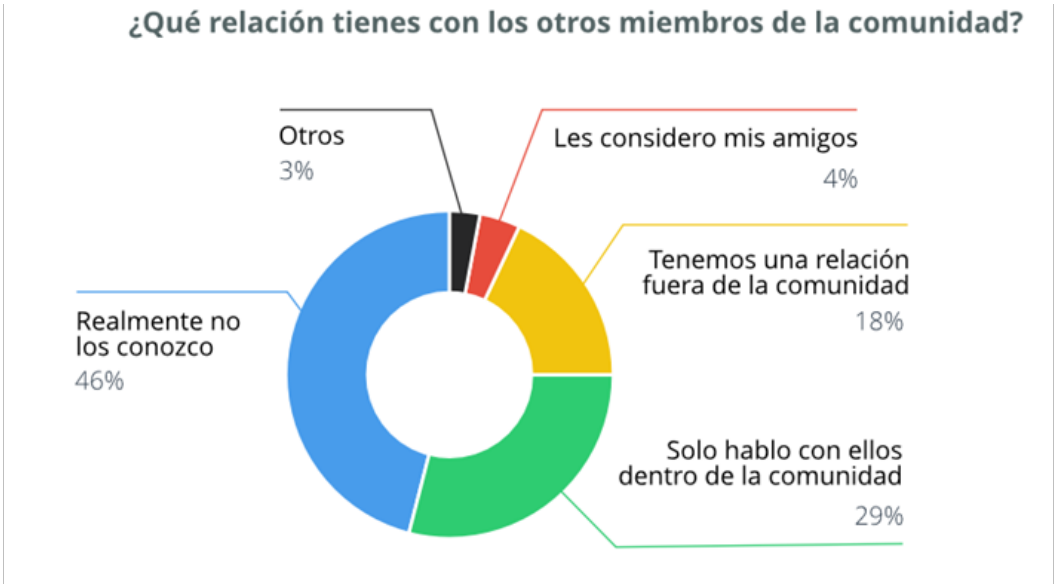
La distribución de respuestas nos dice que, en la mayoría de los casos, los administradores de las comunidades simplemente son usuarios de la comunidad con privilegios especiales (29,73%), y que su papel se distribuye entre las tareas de moderación (22,97%) y de promoción de la actividad del grupo (organización de eventos, valoración de producciones).

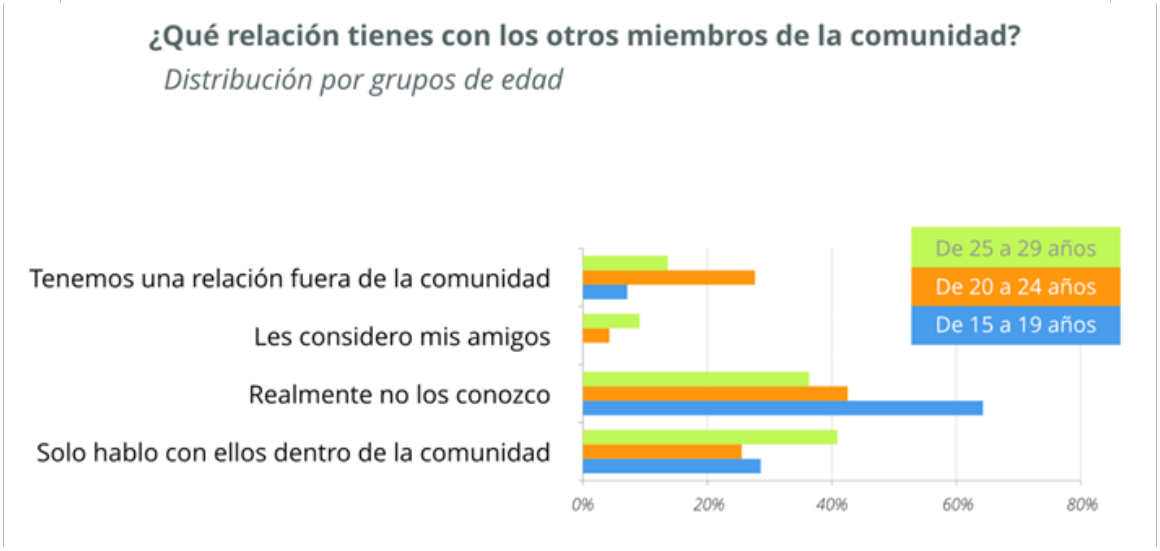
En pocos casos nos encontramos con comunidades en las que los administradores son los que deciden quién puede formar parte (8.11%).

22. ¿Qué relación tienes con los otros miembros de la comunidad?

Casi la mitad de los jóvenes participantes dicen no conocer realmente a los otros miembros de la comunidad (46%). La distribución de respuestas apunta a que la relación social que se establece dentro de las comunidades no es muy sólida, con sólo un 18% de las respuestas diciendo que la relación va más allá de la comunidad, y solo un 4% considerando a otros miembros amigos.

En el análisis por franjas de edad, hay una clara correlación entre la edad y la manera como se ve a los otros miembros. En los más jóvenes, una amplia mayoría considera que no conoce a los otros miembros, mientras que la relación parece ser más sólida a medida que aumenta la edad, siendo el grupo de 25 a 29 los que más dicen tener amigos dentro de la comunidad.

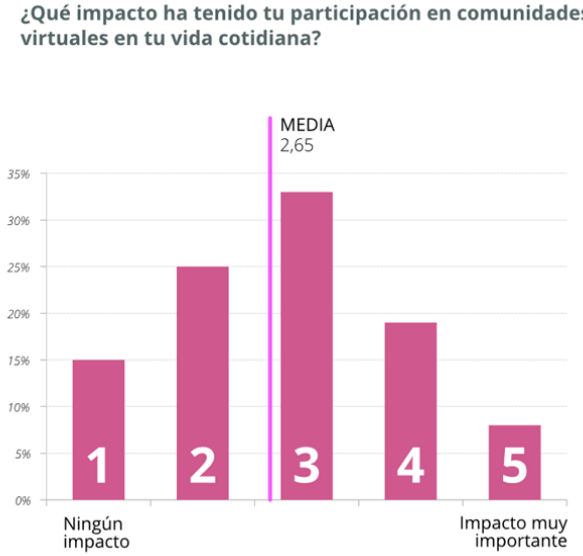


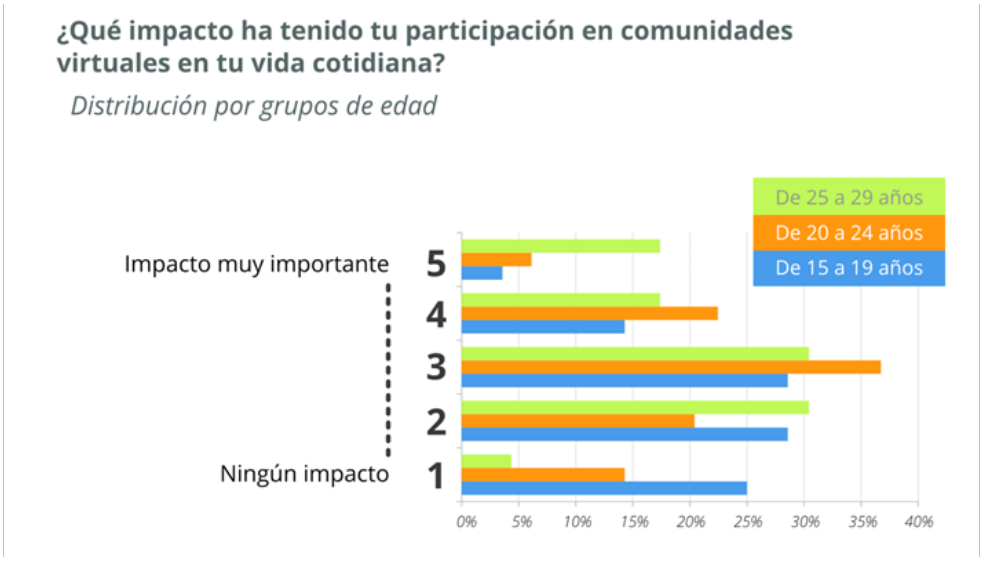


23. ¿Qué impacto ha tenido tu participación en comunidades virtuales en tu vida cotidiana?

Las respuestas se agrupan en forma de campana de Gauss, centrada en el valor medio, que corresponde a un impacto medio en la vida cotidiana de los participantes. La media es 2,65, apuntando a que la mayoría de respuestas consideran que su participación supone un impacto relativamente poco importante en sus vidas.

En la distribución por edades vemos que el impacto sube con la edad, lo que puede indicar que, aunque pueden dedicar menos horas a participar en comunidades virtuales, los más maduros tienen una relación más intensa con ellas.

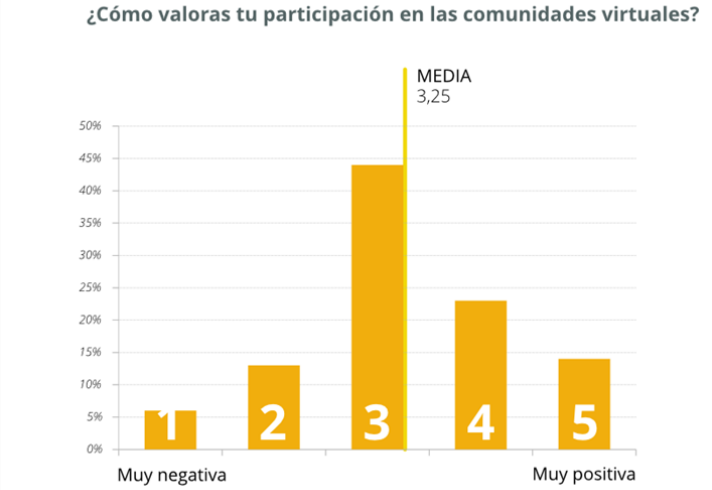


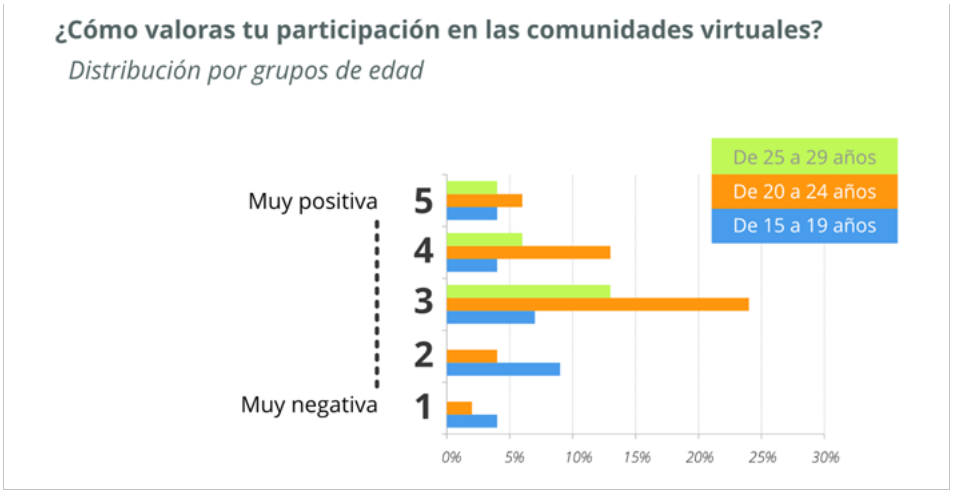


24. ¿Cómo valoras tu participación en las comunidades virtuales?

Otra vez nos encontramos con una campana de Gauss centrada en el valor medio, pero esta vez con una punta en medio mucho más acentuada, lo que corresponde a una valoración neutral de la participación. La media es 3,25, lo que apunta a que, si bien la gran mayoría de respuestas se quedan en el valor neutro, hay más respuestas que consideran la participación positiva que negativa.

De acuerdo con los resultados de la pregunta anterior, son los participantes de mayor edad los que más positivamente valoran su participación en las redes sociales, con ninguna respuesta que la considere negativa. En el otro extremo, son los más jóvenes los que consideran más negativamente su participación, con el valor 2 como más popular entre ellos. Curiosamente, la franja de edad media destaca por ser la que se manifiesta de forma más neutral.





5. CONCLUSIONES

Llegados a este punto, nos gustaría compartir algunas de las tensiones, de las aportaciones y de las futuras aproximaciones que emergen del proyecto que nos ha ocupado a lo largo de estas páginas: *Comunidades virtuales de jóvenes: hacer visible sus aprendizajes y saberes.*

Al inicio del estudio, nos planteamos como objetivo principal: visibilizar los aprendizajes y saberes de los jóvenes a partir de la identificación y el análisis en profundidad de su participación en comunidades virtuales. Para ello, en una primera fase identificamos y cartografiamos comunidades virtuales que contaban con una alta participación de jóvenes (entre 15 y 29 años). Seguidamente exploramos los elementos definitorios de esas comunidades en tanto posibles espacios de aprendizaje y de producción de conocimiento, una indagación que nos permitió analizar el potencial formativo de las comunidades virtuales en el aprendizaje (cómo y qué aprenden) y en la construcción de las múltiples identidades de los jóvenes.

5.1. Tensiones

- ***Las dificultades de acceso.*** Acceder a las comunidades virtuales ha resultado ser un proceso complejo y también nuevo para algunos miembros del equipo investigador. Algunas comunidades virtuales son comunidades cerradas y para poder conocerlas en profundidad es necesario contactar con participantes activos. Una vez dentro, no resulta fácil llegar a comprender las características básicas de funcionamiento de la comunidad y sus dinámicas. Puede comportar un proceso largo, lento y complejo, o sencillamente imposible sin convertirse en miembro activo de la comunidad.

- ***Ni comunidades de jóvenes ni comunidades de aprendizaje.*** No resultó tarea fácil consensuar que el objetivo de este proyecto era trabajar simplemente con comunidades virtuales en las que participaban jóvenes, y tomar conciencia que no estábamos trabajando ni con comunidades de jóvenes, ni con comunidades de aprendizaje, simplemente con comunidades virtuales con una alta participación de jóvenes españoles entre 15 y 29 años.

- ***El origen geográfico y la lengua de la comunidad.*** Con independencia del origen geográfico y la lengua vehicular en la comunidad, seleccionamos comunidades virtuales en las que participasen jóvenes de nacionalidad española entre 15 y 29 años.

- ***La participación de jóvenes.*** Aunque es fácil determinar si en una comunidad virtual participan o no jóvenes, es difícil saber en qué porcentaje, ya que a estas comunidades se aproximan personas interesadas por los objetivos, actividades y funcionamiento de la comunidad, con independencia de su edad. Es importante remarcar que nos hemos aproximado a muchas comunidades en las que ha resultado sumamente laborioso obtener información sobre la identidad digital (o avatar) de sus miembros. En algunas de estas comunidades, para crear una cuenta es necesario proporcionar una fecha de nacimiento y un género (masculino, femenino u otro), pero es el usuario quien decide si muestra (o no) la información públicamente. Es decir, se permite que los usuarios oculten su edad, género y procedencia, por lo que dentro de la inmensidad de la red, nos ha resultado realmente difícil identificar jóvenes de nacionalidad española que se ajustasen a nuestras necesidades.

- ***Los límites de la comunidad.*** No siempre resulta fácil establecer el alcance de la comunidad. En algunos casos, la comunidad es el eco "virtual" de una comunidad real (física) que comparte espacios y tiempos no digitales. Por otro lado, algunas comunidades virtuales utilizan más de un entorno o espacio de encuentro y comunicación. A veces usan Facebook, Twitter, Blogs, Foros… entornos que convocan a usuarios que no son miembros de la comunidad. En las comunidades es difícil delimitar quién es de la comunidad y quién no, quiénes conforman la comunidad y cuáles son sus límites.

- ***La complejidad de una categorización.*** La necesidad de categorización de las comunidades virtuales surgió a partir de la detección de una gran diversidad de particularidades en las comunidades seleccionadas: temáticas, plataformas, fuentes de financiación, funcionamiento, espacios... entre otras singularidades. A medida que avanzábamos en las diferentes fases el proyecto el sistema de categorización fue variando. El proceso de construcción del sistema de

categorización de las comunidades virtuales generó un conjunto de complejidades y desafíos indagatorios, y supuso un trabajo mucho más largo y complicado de lo previsto en el diseño de la primera fase del proyecto.

- ***Comunidades virtuales versus redes sociales.*** El objeto de estudio del proyecto que nos ocupa han sido las comunidades virtuales, no las redes sociales. Aunque con frecuencia se emplean como sinónimos, no son lo mismo. Nuestro objetivo en todo momento ha sido analizar lo que acontece en los diferentes espacios que utilizan las comunidades virtuales seleccionadas, y si en ocasiones utilizaban las redes sociales como espacios de encuentro, analizamos lo que ahí sucedía, pero sin perder de vista que nuestro objetivo eran las comunidades virtuales.

- ***De la experiencia parcial al cuestionamiento de los límites.*** En la segunda fase del proyecto, el estudio en profundidad de las 7 comunidades virtuales seleccionadas, en algunos momentos, tuvimos la sensación que nuestra experiencia en relación a las comunidades analizadas era parcial y fragmentada ya que únicamente contábamos con las evidencias obtenidas a partir de las entrevistas realizadas a los administradores/fundadores y a algunos de los miembros de las diferentes comunidades seleccionadas, y con alguna experiencia personal de algunos de los investigadores del equipo en las comunidades en las que nos habíamos dado de alta como miembros. Pero por otro lado, llegado el momento de analizar los materiales producidos y publicados en el seno de las diferentes comunidades, constatamos que podíamos acceder a una cantidad enorme de entradas e interacciones de los miembros de estas comunidades que tuvieron lugar mucho antes del comienzo de esta investigación. Esta situación nos llevó a cuestionarnos los límites del estudio, y generó entre nosotros una sensación de ambivalencia que se movía entre la experiencia fragmentada y la dificultad de establecer los límites temporales de la investigación.

- ***Implicaciones éticas relacionadas con la indagación de los materiales publicados en el seno de las comunidades.*** Generalmente los jóvenes, por su carácter de exposición pública, no son conscientes de los riesgos de mostrarse, de aparecer. A pesar de que cualquier miembro de una comunidad virtual sabe (o debería saber) que cuando publica algo en la página de la comunidad, esa publicación se convierte en un contenido al que puede acceder cualquier persona (si la comunidad es abierta) o cualquier otro miembro de la comunidad (si se trata de una comunidad cerrada), convertir ese contenido en evidencias de un proyecto de investigación tiene, o podría tener, una serie de implicaciones que van más allá del simple acceso. Indagar en el material publicado en el seno de las comunidades generó bastantes cuestionamientos entre el equipo de investigadores debido a las implicaciones éticas relacionadas con explorar un material publicado en el seno de la comunidad por unos miembros que desconocían (o no tenían por qué conocer) la existencia de nuestro proyecto de investigación.

5.2. Aportaciones

- ***Las comunidades virtuales son espacios alternativos de aprendizaje.*** Las comunidades virtuales son espacios que emplazan diariamente a miles de jóvenes que se aproximan a estos escenarios con la finalidad de compartir intereses, temáticas, experiencias y saberes. La virtualidad aporta flexibilidad temporal, espacial, expresiva y de dedicación e implicación de los jóvenes que participan en estos espacios. El trabajo de campo realizado en las 7 comunidades seleccionadas, nos ha permitido establecer 4 tipologías de comunidades: (1) comunidades que tienen por objeto la producción artística, en las que los aprendizajes están bastante explicitados (DeviantArt, El Libro del Escritor, Dibujando.net); (2) comunidades hasta cierto punto "artificiales", ya que se trata de iniciativas "top-down" (OpenMind y Kabua); (3) comunidades *maker* próximas a la filosofía *Do It Yourself* (Cosplay España); y (4) comunidades en las que los aprendizajes están íntimamente relacionados con la organización de la vida social en la comunidad, con las dinámicas de grupo y con las relaciones que se generan en el seno de la comunidad (Feminismes).

- ***En las comunidades virtuales se genera un sentimiento de pertenencia.*** Las comunidades virtuales, en tanto espacios de encuentro y reconocimiento, posibilitan un sentimiento de comunidad, de pertenencia al grupo, de confianza y de respeto. Compartir un interés, una pasión, un hobby, en tanto que significa compartir procesos creativos y/o formativos, genera sentimiento de comunidad y de pertenencia. Algunos participantes (Cosplay España) nos manifestaron que en las redes sociales "no hay respeto", mientras que "en los foros de las comunidades virtuales hay pertenencia". Otra de las tesis que manejan algunas de las comunidades analizadas (Feminismes) es la idea del cambio: Cómo la comunidad me ha cambiado. No sabemos hasta qué punto el cambio puede considerarse un aprendizaje en sí mismo, pero, sin lugar a dudas es algo de lo que pueden derivarse determinados aprendizajes y está íntimamente relacionado con el sentimiento de pertenencia.

- ***Las comunidades virtuales son espacios de conexión y de intercambio que promueven el aprendizaje.*** Las comunidades virtuales son entornos que posibilitan diseñar, crear, colaborar y compartir, pero sobretodo, posibilitan reforzar la convicción que se puede aprender de los otros y con los otros. Aprendemos mejor cuando compartimos lo aprendido (qué, cómo y por qué lo he hecho de esa manera) porque nos ayuda a reconceptualizar nuestros aprendizajes. Generalmente, aquello que se ha hecho con otros se recuerda mucho mejor. Señalar también que los saberes construidos dentro y fuera de la comunidad se transfieren y retroalimentan, algo que nos lleva a concluir que existe una relación entre el aprendizaje y el empoderamiento de los miembros de la comunidad para generar cambios en sí mismos y en sus entornos.

- ***Las comunidades virtuales son espacios de autorregulación, de reciprocidad, de reconocimiento (del yo y el nosotros) en los que tienen lugar prácticas de enseñanza.*** En relación a las comunidades virtuales en tanto espacios de autorregulación, de reciprocidad y de reconocimiento, nos gustaría remarcar que la mayoría de sus miembros no sólo "se reconocen" en los procesos formativos y creativos del otro, sino que se puede llegar a "admirar al otro", a "seguir al otro" estableciendo una conexión cercana, basada en el respeto y la empatía con la persona a quien se admira, aunque sea simplemente dejando comentarios en las obras del otro. Los participantes se reconocen cuando ayudan y acompañan al otro en sus procesos de creación. Saben que en la actualidad ellos están donde están gracias a que en su momento recibieron la ayuda de otros miembros de la comunidad, así que ahora toca ayudar. Te reconoces cuando te identificas con el otro porque tú ya has pasado por eso, ya has superado esa etapa, ese momento de "no saber cómo", de compartir por primera vez tu obra, tu texto, tu creación. Acompañas y ayudas por "el placer de ayudar", porque también tú tuviste dificultades y sabes que sin ayuda y acompañamiento no lo hubieses conseguido. Resulta muy loable el trabajo de mentoría que realizan algunos usuarios, ya sea dentro o fuera de la comunidad, un acompañamiento que requiere un alto grado de responsabilidad y que no exige más remuneración que la propia satisfacción de ver crecer a los miembros de la comunidad. En estos encuentros virtuales en el marco de la comunidad, se producen prácticas de aprendizaje social que son, a su vez, prácticas de enseñanza. En la mayoría de comunidades virtuales, más allá de indagar en un interés común, de acompañar y ayudar a los otros, se enseña. Todo ello nos lleva a concluir que en estos espacios se promueve un aprendizaje relacionado con el crecimiento personal y social: cómo la comunidad me ha cambiado y hasta qué punto la participación en la comunidad me ha llevado a actuar de una manera distinta fuera de la comunidad. O lo que es lo mismo: qué efectos ha tenido mi participación en la comunidad en mi "vida offline" o fuera de la comunidad.

- ***En tanto espacios seguros de participación social, las comunidades virtuales tienen una estructura y organización interna y unas normas más o menos explícitas de funcionamiento.*** La necesidad de disponer de un espacio seguro en el que participar comporta asumir roles de mediación, admisión y expulsión de miembros. Todas las comunidades estudiadas contaban con una estructura y organización interna y unas normas de funcionamiento más o menos explícitas. En las comunidades virtuales, y en especial en aquellas que responden a iniciativas "top-down", tienen lugar relaciones jerárquicas o de autoridad desde el momento en el que existe un fundador o fundadores que han creado (o no) el espacio que acoge a la comunidad, y unos administradores que se encargan de mediar y garantizar el cumplimiento de las normas. Nos gustaría matizar que cuando el origen de la comunidad es institucional (OpenMind, Kabua), generalmente, la responsabilidad del éxito suele recaer en la propia institución u organismo y no en los miembros que la conforman. Resulta importante diferenciar las comunidades creadas y gestionadas por sus miembros y las esponsorizadas por organizaciones comerciales (OpenMind) o instituciones públicas (Kabua).

- ***Las comunidades virtuales, en tanto entornos con un cierto grado de seguridad, facilitan la libre expresión de sus miembros y la posibilidad de generar discursos rompedores, contundentes y, hasta cierto punto, transgresores.*** La flexibilidad de la comunicación virtual y sobre todo del entorno, posibilita que muchos jóvenes se atrevan a manifestar planteamientos, concepciones y posicionamientos que en la comunicación presencial puede resultar más complicado. La relación virtual es más anónima y por ello los usuarios se sienten más libres para expresarse, manifestarse y generar discursos transgresores, potentes y atrevidos. Más allá de eso, la asincronía del debate virtual permite que las ideas planteadas no sean del todo residuales, ya que pueden permanecer en el espacio más allá de la limitada temporalidad de lo presencial.

- ***Los jóvenes que participan activamente en las comunidades virtuales responden a un perfil y a una actitud determinada.*** Los usuarios menos implicados (lurkers), simplemente consumen lo que otros producen, ya sean piezas de arte, tutoriales o discusiones en foros. Generalmente, estos usuarios ni siquiera necesitan una cuenta, ya que

pueden acceder a todos estos contenidos libremente. Existen otros usuarios que deciden crearse una cuenta, ello les permite no sólo ver lo que hacen otros, sino comentar y participar en las discusiones. En las comunidades virtuales los jóvenes más activos se caracterizan por ser personas profundamente motivadas que invierten grandes cantidades de tiempo y esfuerzo para conseguir aquello que les interesa y estimula. Suelen ser curiosos, dinámicos y solidarios, no les importa acompañar, ayudar, colaborar y cooperar.... pero al mismo tiempo son jóvenes emprendedores y con mucha iniciativa, que pueden encontrar en estos espacios contactos profesionales y nuevas formas de abrirse un camino profesional. Muchos usuarios se sirven de la comunidad como portafolio no sólo personal, sino también profesional, y como punto de contacto para encargos remunerados.

- ***Las comunidades virtuales promueven aprendizajes relacionados con la utilización activa de las Tecnologías Digitales.*** Los miembros de algunas comunidades (Kabua, OpenMind) enfatizaron que su participación en estos espacios virtuales les ha brindado la posibilidad de profundizar y apropiarse activamente de algunas Tecnologías Digitales. El "dominio de la parte técnica" es, a la vez, reto y posibilidad, puesto que encontrarse ante este reto y tener que solventarlo propicia la oportunidad de aprender.

- ***En las comunidades virtuales se producen aprendizajes asociados a la elaboración y seguimiento de tutoriales.*** Cuando, en el marco de las comunidades virtuales, hablamos de aprendizajes relacionados con la práctica artística en un sentido amplio, en primer lugar destacamos los aprendizajes relacionados con crear y compartir todo tipo de tutoriales sobre técnicas artísticas concretas. Estos tutoriales los crean los propios usuarios, y se dirigen a otros usuarios con diferentes niveles de destreza. Pueden estar pensados como introducción para no iniciados o estar diseñados para compartir las particularidades de ciertas técnicas avanzadas.

- ***Las comunidades virtuales son espacios de reconocimiento de aprendizajes que no tienen espacio (ni lugar) en las instituciones formales.*** En algunas de las comunidades que tienen como objetivo la producción artística (DeviantArt, Dibujando.net), los jóvenes se aproximan a la comunidad buscando tutoriales que les permitan mejorar sus técnicas, y a partir de ahí suelen pasar a mostrar y compartir sus trabajos (ilustraciones, dibujos, fotografías) en galerías expositivas y concursos. Para un artista es muy importante poner su trabajo en el espacio público, darle visibilidad (algo muy complicado fuera de la comunidad), aceptar y aprender de las críticas, y desarrollar la capacidad de conseguir mantenerse económicamente a partir de su trabajo. En estas galerías, los miembros de la comunidad muchas veces se miden y comparan con escuelas y espacios de aprendizaje formal (Facultades de Bellas Artes). Consideran que el tipo de producciones que ellos practican (trabajos orientados al cómic y los videojuegos) no se enseñan ni tienen cabida en las instituciones formales. La comunidad se consolida como un espacio de aprender que ofrece una alternativa a la enseñanza académica. También hemos detectado que en ocasiones algunos de los roles de la vida real se trasladan a la comunidad virtual, como es el caso del "narcisismo del artista", aprendizajes muy encarnados y prácticas significativas (meaning practices) vinculadas a la propia vida y al aprender de sí mismo que favorecen la "cultura de la celebración" y se trasladan del mundo físico al virtual.

- ***La comunidad, un espacio ideal para compartir dudas, procesos fallidos y frustraciones.*** Muchos jóvenes reconocen las comunidades de producción artística y creativa (CosPlay España, Dibujando.net, DeviantArt, El libro del Escritor) como espacios idóneos para compartir procesos fallidos, frustraciones, momentos de iteración y de duda. Todos los miembros de la comunidad son conscientes de la complejidad de los procesos de creación, valoran la perseverancia, la paciencia, la constancia y el reconocimiento de los propios límites, y por ello se muestran respetuosos y dispuestos a ayudar para que el proyecto del otro llegue a buen término.

- ***Algunas comunidades virtuales promueven aprendizajes y la materialización de proyectos personales relacionados con la ética de la autosuficiencia.*** En las comunidades maker (Cosplay España) próximas a la filosofía *Do It Yourself* (Hazlo-tú-mismo) se promueve una ética de autosuficiencia que impulsa a sus miembros a embarcarse en la elaboración de proyectos sin la ayuda de un experto. Los miembros están unidos no sólo por un interés, sino por toda una serie de prácticas, saberes y motivación por compartirlos. La comunidad es un lugar en el que se promueven procesos de creación partiendo de los propios medios y de los intereses y necesidades personales, donde todos pueden acceder a un saber que se ha construido y se sigue construyendo colectivamente.

- ***En algunas comunidades virtuales se dan aprendizajes asociados a espacios virtuales de resistencia y reivindicación social que tienen como objetivo construir y dar visibilidad a nuevas actitudes, expectativas,***

experiencias y saberes. Existen comunidades en las que tienen lugar aprendizajes mucho menos explícitos que los que se dan en las comunidades de producción artística, en las comunidades *maker* o en las iniciativas "top-down". Se trata de aquellas comunidades en las que los aprendizajes están íntimamente relacionados con la organización de la vida social en la comunidad, con las dinámicas de grupo y con las relaciones que se generan en el seno de la comunidad (Feminismes). Son espacios de resistencia y reivindicación social, que contemplan, entre sus objetivos, explorar, dialogar, compartir, reivindicar... Se trata de comunidades virtuales muy dinámicas y activas que tienen como objetivo último cambiar la sociedad.

5.3. Futuras aproximaciones

El sistema de categorización de comunidades virtuales que se presenta en este informe no es definitivo ni estático. Concluimos la primera fase del proyecto con la creación de un mapa visual que nos ha posibilitado iluminar y ubicar la diversidad y tipología de comunidades virtuales. Teniendo en cuenta la complejidad y la heterogeneidad de las comunidades virtuales a las que nos hemos aproximado, sugerimos revisitar, problematizar y redefinir la categorización presentada en futuros proyectos y accesos. La cartografía o mapa visual que se presenta, puede servir en futuros estudios para emplazar otras comunidades dentro del sistema de categorización propuesto.

Las comunidades virtuales tienen un carácter eminentemente dinámico y están en permanente mutación. Se renuevan y evolucionan constantemente. Son entidades orgánicas, que se transforman con suma facilidad. Resulta del todo necesario aproximarnos de nuevo a estos espacios para continuar explorando, indagando y buscando respuestas en torno a qué y cómo aprenden los jóvenes en estos entornos virtuales

Finalmente señalar que las comunidades virtuales son espacios de aprendizaje personal y social en los que tienen lugar aprendizajes sentidos y auténticos, y si queremos entender por qué se aproximan y permanecen los jóvenes en estos entornos hay que seguir investigando. Para nosotros, en tanto equipo de investigación, este proyecto ha sido una experiencia de aprendizaje intensa y apasionante que nos ha abierto nuevas miradas y ganas de continuar aprendiendo de y con los jóvenes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Banks, J., Au, K., Ball, A., Bell, P., Gordon, E., Gutierrez, K., y Zhou, M. (2007). *Learning in and out of school in diverse enviroments.* Seattle: University of Washington.

Boyd, D. (2008). *Why Youth Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life.* En Buckingham, D. (Ed.), Youth, Identity, and Digital Media (pp. 119–142). Cambridge, MA: The MIT Press.

Boyd, D. (2014). *It's Complicated. The social lives of networked teens.* New Haven: Yale University Press Book.

Carey, B. (2014). *How we learn: the surprising truth about when, where, and why it happens.* New York: Random House.

Deleuze, G., y Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Falzon, M. A. (2009). *Multi-sited Ethnography. Theory, praxis and locality in contemporary research.* Burlington: Ashgate.

Freedman, K., Heijnen, E., Kallio-Tavin, M., Kárpáti, A., y Papp, L. (2013). Visual Culture Learning Communities: How and What Students Come to Know in Informal Art Groups. *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research*, 54(2), 103–115.

Gabrielson, C. (2013). *Tinkering: Kids Learn by Making Stuff.* Sebastopol, CA: Maker Media, Inc.

García-Canclini, N. (2014). ¿Jóvenes, techsetters, emprendedores o creativos? Dudas de una investigación. *Estudios de Comunicación y Política*, 34, 11-20.

García-Canclini, N., y Urteaga, M. (Coords) (2012). *Cultura y desarrollo: Una visión crítica desde los jóvenes.* Buenos Aires: Paidós.

García-Canclini, N., Cruces, F., y Urteaga, M. (Coords.) (2012). *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Prácticas emergentes en las artes, las editoriales y la música.* Barcelona: Ariel y Fundación Telefónica.

Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning. A critique of traditional schooling.* New York: Routledge.

Gros, B. (2008). Las comunidades virtuales para la formación permanente del profesorado. *REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 1, 1-10. Disponible en: http://www.raco.cat/index.php/REIRE

Hagel, J., y Brown, J. S. (2008). From push to pull—emerging models for mobilizing resources. Journal of Service Science (JSS), 1(1), 93–110. Disponible en: http://dx.doi.org/10.19030/jss.v1i1.4305

Henri, F., y Pudelko, B. (2003). Understanding and analysing activity and learning in virtual communities. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 474-487.

Hine, C. (ed.) (2005). *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet.* Oxford, New York: Berg.

Hine, C. (2004). Etnografía virtual. Barcelona: UOC.

Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., Horst, H.A., Lange, P.G., Mahendran, D., Martínez, K.Z., Pascoe, C. J., Perkel, D., Robinson, L., Sims, C., y Tripp, L. (2010). *Hanging Out, Messing Around and Geeking Out: Kids Learning and Living in New Media.* Cambridge, MA: The MIT Press.

Ito, M., Horst, H.A., Bittanti, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B., Lange, P.G., Pascoe, C.J., y Robinson, L. (2008). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ito, M., Gutiérrez, K., Livingstone, S., Penuel, B., Rhodes, J., Salen, K., … Watkins, S. C. (2013). *Connected Learning: an agenda for Research and Design.* Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.

Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., y Robinson, A. J. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century. Cambridge, MA: The MIT Press. Disponible en: http://doi.org/10.1108/eb046280

Jenkins, H., Ito, M., y Boyd, D. (2016). *Participatory Culture in a Networked Era.* Cambridge, MA: Polity Press.

Jonassen, D., Peck, K., y Wilson, B. (1999). *Learning with technology. A constructivist Perspective.* New Jersey: Prentice May Upper Saddle River.

Korzybski, A. (1931). *A Non-Aristotelian System and its Necessity for Rigour in Mathematics and Physics. In Meeting of the American Mathematical Society.* New Orleans.

Lave, J., y Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation.* Cambridge,MA: Cambridge University Press.

Megías Quirós, I., y Rodríguez San Julián, E. (2014). *Jóvenes y comunicación. La impronta de lo virtual.* Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD. Disponible en: http://www.fad.es/sites/default/files/Infografia_CentroReinaSof%C3%ADa_FAD.pdf

Montes de Oca Montano, J.L. García Somodevilla, A. S., y Fuster Cabrera, B. M. (2011). Comunidades virtuales de aprendizaje: un nuevo puente para la comunicación entre los hombres. *Contribuciones a las Ciencias Sociales,* octubre 2011. Disponible en: www.eumed.net/rev/cccss/14/

Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Finding connection in a computerized world.* Boston, MA: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc.

Sacristán, A. (2013) Ciberespacio, producción común de cultura y redes. En A. Sacristán (Comp.) *Sociedad de Conocimiento, Tecnología y Educación* (113-177). Madrid, España: Morata.

Shirky, C. (2010). *Cognitive Surplus: How Technology Makes Consumers into Collaborators.* New York: Penguin.

Shirky, C. (2009) *Here comes everybody.* New York: The penguin Press.

The Open University (2013). *Innovating pedagogy 2013. Exploring new forms of teaching, learning and assessment, to guide educators and policy makers.* Open University Innovation Report 2. Disponible en: http://goo.gl/nfb9sq

Thomas, D., y Brown, J. S. (2011). *A New Culture of Learning: Cultivating the Imagination for a World of Constant Change.* Lexington, KY: CreateSpace.

ANEXO 1.

Documento de Presentación (Administradores/Fundadores)

Título del proyecto de Investigación: "Comunidades Virtuales de Jóvenes: Hacer visible sus aprendizajes y saberes".

Breve descripción del proyecto:
Proyecto de investigación de un año de duración (octubre-2015 – octubre-2016) seleccionado en la Segunda Convocatoria de Ayudas a la Investigación del Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud 2015, llevado a cabo por el grupo de investigación consolidado Esbrina—Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos (2014 SGR 632), que forma parte de REUNI+D, Red Universitaria de Investigación e Innovación Educativa (MINECO - EDU2010-12194-E).

Objetivos del proyecto:
El objetivo principal del proyecto es recuperar y visibilizar los aprendizajes y saberes de los jóvenes fuera de las instituciones educativas formales a partir de la identificación y el análisis en profundidad de su participación en comunidades virtuales.
Los objetivos específicos son:

- Identificar y cartografiar comunidades virtuales con alta participación de jóvenes.
- Explorar e identificar qué elementos definen a las comunidades virtuales, así como su uso como espacios de aprendizaje y producción de conocimiento (el sentimiento de comunidad, la pertenencia al grupo, la confianza, el respeto…).
- Analizar cómo y qué aprenden los jóvenes que participan de forma activa en comunidades virtuales.
- Divulgar, entre la comunidad científica y los agentes políticos y sociales, los resultados del proyecto: el potencial educativo y formativo de las comunidades virtuales en el aprendizaje y en la construcción de las múltiples identidades de los jóvenes.

¿En qué nos puedes ayudar?
En concedernos una entrevista (presencial o virtual) que nos permita conocer la trayectoria de la comunidad virtual "……", sus características y funcionamiento, y tu experiencia como miembro, administrador y/o fundador de la comunidad.

También sería valiosa tu ayuda para contactar con otros miembros, ya sea directamente o a través del foro, así como para organizar conversaciones grupales dentro de la plataforma de la comunidad.

Te informamos que existe la posibilidad de que en algún accedamos a materiales publicados por los miembros dentro de la comunidad para su análisis. Ten en cuenta que siempre solicitaremos la autorización a las personas cuyos comentarios y/o producciones sean mencionados en la investigación y que todo lo que se publique será anónimo; no utilizaremos los nombres ni cualquier otro dato o referencia que pueda identificarte personalmente.

El contenido de la entrevista será grabado, transcrito y analizado junto con el material recogido de la página de la comunidad, para intentar comprender qué aprendizajes y saberes surgen de la participación de jóvenes dentro de la comunidad virtual. Ten en cuenta que no pretendemos evaluar la comunidad ni tu participación en la misma, y que tus contribuciones y puntos de vista serán fundamentales para el proceso y los resultados finales del proyecto.
Nos comprometemos a mantener el anonimato de todas las personas implicadas. Tu participación en el proyecto es de carácter voluntario y, en caso de que no te sientas cómodo(a), cuentas con la libertad de retirarte, avisando previamente al investigador o a la investigadora que se puso en contacto contigo.

Datos de contacto del Investigador Principal (IP):

Dra. Cristina Alonso Cano
Universidad de Barcelona
Departamento de Didáctica y Organización Educativa
Passeig de la Vall d'Hebron, 171
08035 Barcelona

Si tienes cualquier duda sobre algún aspecto de tu participación o cualquier otra consulta, por favor, no dudes en ponerte en contacto con el investigador o la investigadora que ha contactado contigo o con:
Cristina Salazar Fornaguera
salazarf@ub.edu

Documento de Presentación (Miembros)

Título del proyecto de Investigación: "Comunidades Virtuales de Jóvenes: Hacer visible sus aprendizajes y saberes".

Breve descripción del proyecto:
Proyecto de investigación de un año de duración (octubre-2015 – octubre-2016) seleccionado en la Segunda Convocatoria de Ayudas a la Investigación del Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud 2015, llevado a cabo por el grupo de investigación consolidado Esbrina—Subjetividades, visualidades y entornos educativos contemporáneos (2014 SGR 632, http://esbrina.eu), que forma parte de REUNI+D, Red Universitaria de Investigación e Innovación Educativa (MINECO - EDU2010-12194-E, http://reunid.eu).

Objetvos del proyecto:
El objetivo principal del proyecto es recuperar y visibilizar los aprendizajes y saberes de los jóvenes fuera de la escuela a partir de la identificación y el análisis en profundidad de su participación en comunidades virtuales.
Los objetivos específicos son:

- Identificar y cartografiar comunidades virtuales de jóvenes.
- Explorar e identificar qué elementos definen a las comunidades virtuales, así como su uso como espacios de aprendizaje y producción de conocimiento (el sentimiento de comunidad, la pertenencia al grupo, la confianza, el respeto...).
- Analizar cómo y qué aprenden los jóvenes que participan de forma activa en comunidades virtuales.
- Divulgar, entre la comunidad científica y los agentes políticos y sociales, los resultados del proyecto: el potencial educativo y formativo de las comunidades virtuales en el aprendizaje y en la construcción de las múltiples identidades de los jóvenes.

¿En qué nos puedes ayudar?
En que nos concedas una entrevista (presencial o virtual), que nos permita conocer tu experiencia dentro de la comunidad virtual "……": cómo participas; qué actividades realizas; qué herramientas utilizas; cómo es tu relación con otros miembros de la comunidad. . .

Te informamos que existe la posibilidad de que en algún momento accedamos a materiales publicados por los miembros dentro de la comunidad para su análisis. Ten en cuenta que siempre solicitaremos la autorización a las personas cuyos comentarios y/o producciones sean mencionados en la investigación y que todo lo que se publique será anónimo; no utilizaremos los nombres ni fotografías, ni cualquier otro dato o referencia que pueda identificarte personalmente.

El contenido de la entrevista será grabado, transcrito y analizado junto con el material recogido para intentar comprender qué aprendizajes y saberes surgen de tu participación en la comunidad virtual. Ten en cuenta que no pretendemos evaluar la comunidad ni tu participación en la misma, y que tus contribuciones y puntos de vista serán fundamentales para el proceso y los resultados finales del proyecto.

Nos comprometemos a mantener el anonimato de todas las personas implicadas. Tu participación en el proyecto es de carácter voluntario y, en caso de que no te sientas cómodo(a), cuentas con la libertad de retirarte, avisando previamente al investigador o a la investigadora que se puso en contacto contigo.

Datos de contacto del Investigador Principal (IP):

Dra. Cristina Alonso Cano
Universidad de Barcelona
Departamento de Didáctica y Organización Educativa
Passeig de la Vall d'Hebron, 171
08035 Barcelona

Si tienes cualquier duda sobre algún aspecto de tu participación o cualquier otra consulta, por favor, no dudes en ponerte en contacto con el investigador o la investigadora que ha contactado contigo o con:

Cristina Salazar Fornaguera
salazarf@ub.edu

Consentimiento de Participación

Título del proyecto de Investigación: "Comunidades Virtuales de Jóvenes: Hacer visible sus aprendizajes y saberes".
La investigación se compromete a mantener el anonimato de todas las personas implicadas. Tu participación en el proyecto es de carácter voluntario y, en caso de que no te sientas cómodo(a), cuentas con la libertad de retirarte, avisando previamente al investigador o a la investigadora que ha contactado contigo.

Declaración de consentimiento:
Estoy de acuerdo en participar en el proyecto de investigación. Entiendo que la información que proporcione será tratada de forma confidencial por el equipo de investigación y que mi identidad no será revelada en los informes ni en la publicación de los resultados y las conclusiones de la investigación, a menos que dé mi consentimiento por escrito.

Participante:	Investigador:
Firma:	Firma:
Nombre y Apellidos:	Nombre y Apellidos:
Lugar y Fecha:	Datos de contacto del Investigador Principal (IP):

Universidad de Barcelona
Departamento de Didáctica y Organización Educativa
Passeig de la Vall d'Hebron, 171
08035 Barcelona

Si tienes cualquier duda sobre algún aspecto de tu participación o cualquier otra consulta, por favor, no dudes en ponerte en contacto con el investigador o la investigadora que ha contactado contigo o con:
Cristina Salazar Fornaguera
salazarf@ub.edu

Guión entrevistas (Fundadores/Administradores)

1. **Presentaciones (Quienes somos, Esbrina, UB)**

2. **Aviso de que grabaremos la entrevista**

3. **Historia de la Comunidad**
- ¿De dónde surgió la idea?
- ¿Cómo fue el proceso de creación y de difusión?
- ¿Cómo ha cambiado la comunidad a lo largo del tiempo?
- ¿Cómo consiguieron que "creciera"? (¿Cómo consiguieron miembros?)

4. **Funcionamiento de la comunidad**
- ¿Qué tipo de actividades hacéis?
- ¿Qué tipo de cosas se producen?
- ¿Qué papel tienes tú?
- ¿Qué tipo de herramientas utilizáis?
- ¿Cómo es tu día a día dentro de la comunidad?
- ¿Qué te parece más interesante de la comunidad?
- ¿Qué crees que te ha aportado participar en la comunidad?
- ¿Qué has aprendido?

5. **Relaciones sociales**
- ¿Cómo se comporta la gente dentro de la comunidad?
- ¿Tenéis normas explícitas?
- ¿Te has encontrado con conflictos?
- ¿Cómo se han resuelto estos conflictos?
- ¿Qué te parece la gente que consume pero no participa?
- ¿Te has encontrado con personas disruptiva (trolls)?
- ¿Cómo valoras el sentido de comunidad?
- ¿Qué papel juegan los administradores de la comunidad?
- ¿Qué relación tienes con otros miembros de la comunidad?

6. **Otros**
- ¿Participas en otras comunidades virtuales?
- ¿Qué diferencias ves?
- ¿Juegas un papel diferente?
- ¿Qué impacto ha tenido tu participación en esta o en otras comunidades en tu vida cotidiana?

7. **Gracias, explicación de que haremos con esto y despedida**

Guión entrevista Comunidades Virtuales (Miembros)

1. **Presentaciones (Quienes somos, Esbrina, UB).**

2. **Aviso de que grabaremos la entrevista.**

3. **Entrada a la comunidad.**
- ¿Cómo la descubriste?
- ¿Qué te atrajo?
- ¿Por qué te implicaste?

4. **Funcionamiento de la comunidad.**
- ¿Qué tipo de actividades hacéis?
- ¿Qué tipo de cosas se producen?
- ¿Qué papel tienes tú?
- ¿Qué tipo de herramientas utilizáis?
- ¿Cómo es tu día a día dentro de la comunidad?
- ¿Qué te parece más interesante de la comunidad?
- ¿Qué crees que te ha aportado participar en la comunidad?
- ¿Qué has aprendido?

5. **Relaciones sociales.**
- ¿Cómo se comporta la gente dentro de la comunidad?
- ¿Tenéis normas explícitas?
- ¿Te has encontrado con conflictos?
- ¿Cómo se han resuelto estos conflictos?
- ¿Qué te parece la gente que consume pero no participa?
- ¿Te has encontrado con personas disruptiva (trolls)?
- ¿Cómo valoras el sentido de comunidad?
- ¿Qué papel juegan los administradores de la comunidad?
- ¿Qué relación tienes con otros miembros de la comunidad?

6. **Otros.**
- ¿Participas en otras comunidades virtuales?
- ¿Qué diferencias ves?
- ¿Juegas un papel diferente?
- ¿Qué impacto ha tenido tu participación en esta o en otras comunidades en tu vida cotidiana?

7. **Gracias, explicación de que haremos con esto y despedida.**

ANEXO 6.

Guión para el estudio de caso

Hay que elaborar uno por cada una de las Comunidades Virtuales estudiadas.

El objetivo general del documento es describir y contextualizar cada una de las comunidades virtuales, así como comenzar a responder los interrogantes originales del proyecto CVJ por comunidad. La idea es **escribirlo como relato**, y que tenga una **extensión máxima de 10 páginas**. Cada pareja de investigadores deberá **subir al moodle** el documento de cada comunidad antes de la próxima reunión del grupo (**jueves 8 de septiembre de 10 a 13 h. Sala 232-bis**).

Volvemos a enunciar los objetivos del proyecto relativos a esta segunda fase para no perderlos de vista durante la escritura del documento:

- Explorar e identificar qué elementos definen a las comunidades virtuales, así como su uso como espacios de aprendizaje y producción de conocimiento (el sentimiento de comunidad, la pertenencia al grupo, la confianza, el respeto…).
- Analizar cómo y qué aprenden los jóvenes que participan de forma activa en comunidades virtuales.

Apartados del documento

---

1. DESCRIPCIÓN Y TRAYECTORIA DE LA COMUNIDAD VIRTUAL

Narración de más o menos una página que describa la comunidad virtual, las características de su funcionamiento y la trayectoria desde su fundación hasta ahora (si es posible).

A tener en cuenta:

- Se deben contemplar las categorías resultantes de la primera fase. Toda esta información debería estar contenida en el relato. (Plataformas, Tipo de Acceso,. . .)
- Se debería tener en cuenta el aspecto visual y formal de las comunidades. Incluir volcados de pantalla o fragmentos cuando se considere necesario.
- Es importante describir el tipo de actividades que se llevan a cabo.
- La extensión debería ser más o menos de 1 página.

2. ENTREVISTADOS

Perfil de cada uno los/as entrevistados/as que debe incluir:

- ¿Quién es?
- ¿Cuál es su papel dentro de la comunidad virtual?
- ¿Qué actividades realiza, con mayor frecuencia dentro de la comunidad?
- ¿Cómo contactamos (nosotros) con él/ella?

3. PRIMER ANÁLISIS (BLOQUES TEMÁTICOS EMERGENTES)

1. Aprendizajes y Aportaciones:
   a. Aprendizajes personales y técnicos.
   b. El sentido del aprender.
   c. ¿Qué otros aprendizajes surgen?
   d. Aportaciones a la "vida cotidiana" y formación personal.

Bea y Doris, Gabriela

2. El otro:
   a. Relación con el otro.
   b. Relación con las creaciones del otro.
   c. Límites:
      i. Normas.
      ii. ¿Qué pueden hacer y qué y no? ¿Qué determina estas "limitaciones"?

3. Sentido de Comunidad:
   a. Relación con la comunidad:
      i. Engagement (¿?) and belonging (pertenencia)
      ii. ¿Qué es lo que hace que los miembros permanezcan?
      iii. ¿Por qué pertenezco a algo y cual es el cemento que hace que me quede?
   b. Cómo las dinámicas (ej. Concursos, talleres, quedadas…) que se organizan dentro de la comunidad influyen en la construcción del sentimiento de pertenencia a la comunidad
   c. ¿Límites de la comunidad?
      i. En qué momento (más allá del hecho de registrarse en la página) los miembros generan sentido de pertenencia a la comunidad.
      ii. Dentro y fuera de la comunidad. ¿Qué relación hay entre el uso de los "espacios virtuales" y físicos y el sentido de pertenencia a la comunidad?

A tener en cuenta:

- No privarse de hacer valoraciones o apreciaciones personales (es el espacio para hacerlo). Aclarar cuando se esté haciendo.
- Hay que recordar que no queremos solo remarcar los aspectos positivos. Preguntarse por las tensiones que surgen en cada uno de los apartados.
- Transcripciones/evidencias de las entrevistas/foros. … Capturas de pantallas.

4. Singularidades de la comunidad

Este apartado es para relatar/narrar aquellos aspectos, características, dimensiones, interrogantes/cuestionamientos, tensiones… que puedan surgir de cada caso específico, pero que no caben dentro del guión propuesto anteriormente.

Comunidades Virtuales de Jóvenes

¡Hola! Gracias por dedicarnos un poco de tu tiempo para responder a esta encuesta. Tu participación es muy importante para nosotros. No debería llevarte más de 10 minutos. Por favor, ten en cuenta que "comunidad virtual" y "red social" no son la misma cosa.

Nuestro objetivo es investigar cómo los jóvenes españoles (15-29 años) participan en comunidades virtuales en Internet, y el papel que estas comunidades tienen en sus vidas y en su aprendizaje.

Esta encuesta forma parte del proyecto "Comunidades Virtuales de Jóvenes: Hacer visible sus aprendizajes y saberes", coordinado por la Dra. Cristina Alonso de la Universidad de Barcelona y financiado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud (http://esbrina.eu/es/portfolio/comunidades-virtuales-de-jovenes-hacer-visible-sus-aprendizajes-y-saberes-2/)

Image title

esbrina UNIVERSITAT DE BARCELONA CentroReinaSofía sobre Adolescencia y Juventud

Edad *

Short answer text

Sexo *

- ○ Hombre
- ○ Mujer
- ○ Other...

¿En cuantas comunidades virtuales participas? *

- ○ 1
- ○ 2
- ○ 3
- ○ 4
- ○ 5+

¿Cuáles son estas comunidades virtuales? *

- [ ] DeviantArt
- [ ] KABUA
- [ ] OpenMind
- [ ] ELDE Marcapáginas
- [ ] Cosplay España
- [ ] Feminismes
- [ ] Dibujando.net
- [ ] Kompoz
- [ ] Solo Músicos
- [ ] Forocoches
- [ ] Spanish Groups
- [ ] Mediavida
- [ ] 3D Juegos
- [ ] M-arteyculturavisual
- [ ] MOB-Makers of Barcelona. Creative.Collaborative. Community.
- [ ] Makespace Madrid
- [ ] Hacedores. Maker community
- [ ] Grupo BPPF
- [ ] WATTPAD
- [ ] Adolescentes gay 2.0
- [ ] Gli italiani a Barcellona
- [ ] Menéame
- [ ] HTCManía
- [ ] FanFic Es
- [ ] Meetup
- [ ] Couchsurfing
- [ ] Fundació Bofill. Educació demà
- [ ] InEveryCrea
- [ ] Other...

¿En cuál de estas comunidades participas más? *

- DeviantArt
- KABUA
- OpenMind
- ELDE Marcapáginas
- Cosplay España
- Feminismes
- Dibujando.net
- La resta de la cartografia
- Kompoz
- Solo Músicos
- Forocoches
- Spanish Groups
- Mediavida
- 3D Juegos
- M-arteyculturavisual
- MOB-Makers of Barcelona. Creative.Collaborative. Community.
- Makespace Madrid
- Hacedores. Maker community
- Grupo BPPF
- WATTPAD
- Adolescentes gay 2.0
- Gli italiani a Barcellona
- Menéame
- HTCManía
- FanFic Es
- Meetup
- Couchsurfing
- Fundació Bofill. Educació demà
- InEveryCrea
- Other...

Las siguientes preguntas se refieren a la comunidad en la que más participas

Description (optional)

¿Qué redes sociales se usan en esta comunidad? *

- [ ] Ninguna
- [ ] Facebook
- [ ] Twitter
- [ ] Instagram
- [ ] Snapchat
- [ ] Whatsapp
- [ ] Google+
- [ ] Tumblr
- [ ] Tuenti
- [ ] Other...

¿Cómo descubriste esta comunidad virtual? *

- [ ] Amigos
- [ ] Televisión / periódico / medio de comunicación tradicional
- [ ] Buscando en Google o similar
- [ ] Anuncio
- [ ] En Twitter, Facebook o alguna página web de notícias
- [ ] Participando en otra comunidad
- [ ] Other...

¿Qué te atrajo de esta comunidad virtual? *

- [ ] Los objetivos de la comunidad
- [ ] Hablar con gente con mis mismos intereses
- [ ] Aprender cosas nuevas
- [ ] Organizar o participar en eventos
- [ ] Conocer gente
- [ ] Aprender idiomas
- [ ] Experiencia o contactos profesionales
- [ ] Other...

¿Qué papel tienes en esta comunidad? *

- [ ] Miro lo que hacen otros
- [ ] Aporto ideas y productos (comentarios, textos, dibujos, música, etc.)
- [ ] Participo en la organización de eventos
- [ ] Apoyo o ayudo a otros miembros
- [ ] Soy moderador/a de la comunidad
- [ ] Soy administrador/a de la comunidad
- [ ] Other...

¿Qué tipo de cosas se producen? *

- [ ] Dibujos / manga
- [ ] Música
- [ ] Fotografía
- [ ] Videos
- [ ] Manualidades
- [ ] Discusiones / conversaciones
- [ ] Tutoriales
- [ ] Narraciones / libros
- [ ] Other...

¿Qué actividades se llevan a cabo dentro de la comunidad? *

- [ ] Promoción de creaciones
- [ ] Concursos
- [ ] Exposiciones
- [ ] Encuentros virtuales
- [ ] Encuentros presenciales
- [ ] Other...

¿Qué herramientas usáis para comunicaros? *

- [ ] Foros
- [ ] Comentarios
- [ ] Videoconferencia (Skype, Google Hangouts o similar)
- [ ] Correo electrónico
- [ ] Teléfono móvil / SMS / Whatsapp o similar
- [ ] Chat
- [ ] Other...

¿Cuánto tiempo dedicas a participar en la comunidad semanalmente? *

- ( ) Menos de 1 hora
- ( ) 1-5 horas
- ( ) 6-10 horas
- ( ) 11-20 horas
- ( ) 21+ horas

¿Qué es lo que valoras más de tu participación? *

- [ ] Hablar con personas con intereses similares
- [ ] Aprender cosas nuevas
- [ ] Participar en eventos
- [ ] Organizar eventos
- [ ] Administrar la comunidad
- [ ] Ayudar a otros
- [ ] Encontrar nuevas ideas
- [ ] Practicar idiomas
- [ ] Hacer amigos
- [ ] Experiencia o contactos profesionales
- [ ] Other...

¿Qué has aprendido dentro de la comunidad? *

- [ ] Nada
- [ ] Alguna técnica específica
- [ ] Información sobre temas interesantes
- [ ] A participar en foros
- [ ] Otros idiomas
- [ ] A ser responsable
- [ ] A discutir o criticar de forma constructiva
- [ ] A organizar cosas
- [ ] A ser más constante
- [ ] A colaborar con otras personas
- [ ] Other...

¿Esta comunidad tiene normas explícitas? *

- ( ) Sí, hay normas de conducta escritas
- ( ) No, pero hay normas no escritas
- ( ) No hay ninguna norma

¿Quién decide las normas de la comunidad, en caso de haber? *

- ( ) Los fundadores
- ( ) Los administradores y/o moderadores
- ( ) Se discuten entre todos
- ( ) No lo sé
- ( ) Other...

¿Has visto conflictos entre participantes? *

- ( ) Sí, regularmente
- ( ) Sí, alguna vez
- ( ) Sí, pero solo una vez
- ( ) No

¿Cómo se solucionan los conflictos normalmente, en caso de haberlos? *

- ◯ No hay conflictos
- ◯ No se resuelven
- ◯ Se resuelven hablando entre los implicados
- ◯ Se implican los moderadores o administradores y se discute
- ◯ Se implican los moderadores o administradores y se sanciona
- ◯ Other...

¿Te has encontrado con personas disruptivas (trolls)? *

- ◯ Sí, regularmente
- ◯ Sí, alguna vez
- ◯ Sí, una vez
- ◯ No, nunca

¿Qué papel juegan los administradores de la comunidad? *

- ☐ Participan como todo el mundo
- ☐ Moderan los contenidos o las discusiones
- ☐ Solucionan conflictos
- ☐ Deciden quién puede formar parte de la comunidad
- ☐ Valoran las cosas que produce la comunidad
- ☐ Organizan eventos
- ☐ Other...

¿Qué relación tienes con los otros miembros de la comunidad? *

- ◯ Realmente no los conozco
- ◯ Solo hablo con ellos dentro de la comunidad
- ◯ Tenemos una relación fuera de la comunidad
- ◯ Les considero mis amigos
- ◯ Other...

Finalmente, teniendo en cuenta todas las comunidades virtuales en las que participas

Description (optional)

¿Qué impacto ha tenido tu participación en comunidades virtuales en tu vida cotidiana? *

	1	2	3	4	5	
Ningún impacto	○	○	○	○	○	Impacto muy importante

¿Cómo valoras tu participación en las comunidades virtuales? *

	1	2	3	4	5	
Muy negativa	○	○	○	○	○	Muy positiva

Muchas gracias por tu participación

Si quieres conocer los resultados de esta encuesta y del proyecto en general, por favor, visítanos en nuestra página web (http://esbrina.eu/es/portfolio/comunidades-virtuales-de-jovenes-hacer-visible-sus-aprendizajes-y-saberes-2/) o en la web del Centro Reina Sofía (http://adolescenciayjuventud.org/es/)

CentroReinaSofía
sobre Adolescencia y Juventud

COMUNIDADES VIRTUALES DE JÓVENES:

Hacer visibles su aprendizajes y saberes

FAD
Telefónica
Santander