

**LA INVESTIGACIÓN NETNOGRÁFICA  
INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DE LAS PRACTICAS DE LA  
@CIBERANIMACIÓN**

**THE RESEARCH NETNOGRÁFICA  
INDICATORS FOR EVALUATION OF PRACTICES @ CIBERANIMATION**  
quadernsanimacio.net (Editor)  
ISNI:0000 0000 6080

## RESUMEN

Entendemos la ciberanimación como la praxis de la animación sociocultural contextualizada en el paradigma de la Sociedad Digital. A partir de esta premisa nuestro estudio ha sido el análisis netnográfico a partir de una observación cualitativa de diferentes entornos digitales cuyas funciones y objetivos tienden a la consolidación de estructuras comunitarias y cambio social por una mejora de las condiciones de vida a fin de definir y delimitar desde la práctica las dinámicas que configuran la praxis de la animación sociocultural en el contexto digital. Para ello una vez concretada y delimitada la metodología y proceso a seguir hemos formulado una tabla de criterios e indicadores que nos iban a conducir a delimitar la ciberanimación a través de la acción en el ciberespacio de diversos agentes sociales. Es la aplicación de estos indicadores a la observación netnográfica y su posterior análisis cualitativo lo que constituye la aportación fundamental del presente texto.

## ABSTRACT

We understand the ciberanimación as the practice of sociocultural animation contextualized in the paradigm of Digital Society. From this premise, our study has been the netnographic analysis from a qualitative observation of different digital environments whose functions and objectives tend to consolidation community structures and social change by improving living conditions in order to define and delimit from practice dynamics that shape the practice of sociocultural animation in the digital context. This once defined materialized and the methodology and process to follow, we have formulated a table of criteria and indicators that would lead us to define the ciberanimación through action in cyberspace various social agents. It is the application of these indicators to netnográfica observation and subsequent qualitative analysis of what constitutes the fundamental aportación of this text.

## PALABRAS CLAVES

ciberanimación, netnografía, netevaluación

## KEYWORDS

ciberanimation, netnography, netevaluation

## 1. El objeto de la investigación

La presente investigación tiene como objetivo definir y delimitar la ciberanimación en cuanto práctica sociocultural para la consolidación y desarrollo de comunidades sociales solidarias, inclusivas y sostenibles.

Para definir y acotar la praxis de la ciberanimación hemos realizado un análisis etnográfico aplicado al contexto y los paradigmas del ciberespacio aprovechando las aportaciones de la netnografía (Del Fresno, 2011). Para este autor la netnografía o etnografía virtual “...se presenta como nueva disciplina o como una antidisciplina o una interdisciplina o una teoría under construction que se está desarrollando para entender la realidad social que se está produciendo en el ciberespacio.” (2011: 59). Del Fresno apela a las aportaciones de la netnografía (Kozinets, 1997), la etnografía *on line* (Markham, 2005), la ciberantropología (Vázquez, 2008) o la etnografía virtual (Hine, 2000), a la hora de presentar la netnografía como “...un campo multidisciplinar que puede y debe incorporar conocimientos y métodos que provienen de otras disciplinas clásicas como la antropología, la sociología, la comunicación, la psicología o, con menor relevancia epistemológica y metodológica, desde la investigación con consumidores propia del marketing.” (2011: 59)

Nuestra observación ha constado de dos partes:

**a) La primera parte** ha consistido en la observación y análisis de los entornos virtuales (páginas web y redes sociales) con los que una serie de actores de la ciberanimación, unos provenientes del mundo analógico y otros generados en el entorno de la cultura digital, utilizan en la Red para la consecución de sus finalidades de creación de tejido social y construcción de cibercomunidades.

**b) La segunda parte** de la investigación ha consistido en la entrevista de una serie de actores, responsables de las políticas de comunicación de estos entornos webs.

## 2. Metodología: El análisis netnográfico

El enfoque cualitativo se nos presentaba como el más adecuado para el estudio que estábamos abordando. En este sentido, como afirman Rodríguez-Hoyos, Fueyo y Calvo (en Aparici, 2010: 264): “La selección del paradigma cualitativo de investigación se fundamenta en la propia finalidad que, en nuestra opinión, debe orientar y dar sentido a la investigación en el terreno de la educación virtual y que no es otra que llegar a obtener un conocimiento más complejo y profundo sobre estos procesos”. Para estos autores “Esto nos llevará a reconocer la etnografía, la etnometodología y el análisis crítico del discurso como metodologías de investigación” (en Aparici, 2010: 264)

Ambas metodologías nos han conducido a una comprensión de las dinámicas, el discurso y las acciones concretas que los agentes sociales desarrollan desde la perspectiva de la ciberanimación.

Hine (2004: 78) señala que “...las etnografías online rompen con la noción de especialidad en las comunidades para concentrarse en los procesos culturales en vez de los lugares físicos”.

Estos procesos culturales quedan plasmados de forma significativa:

1. En el entorno digital que los diferentes agentes mediadores utilizan en la creación y desarrollo de procesos y dinámicas de creación de identidades sociales y desarrollo comunitario.
2. En la arquitectura utilizada en esos entornos digitales concretada a través del código que estructura cada uno de los softwares utilizados para la consolidación de entornos comunitarios en el ciberespacio.
3. En los textos multimedia que presentan estos entornos digitales que configuran su identidad y la representación colectiva en el ciberespacio.

4. En las estructuras y herramientas para la comunicación interactiva, para la creación de identidades, para la participación en el debate social y para la estructuración de proyectos colaborativos que estos entornos virtuales configuran.

En este sentido la propia Hine (2004: 134) revela la importancia de la página web y el entorno virtual que genera al señalar cómo “...*el World Wide Web no se experimenta meramente como un no-espacio, sino más bien como un entramado de relaciones y conexiones complejas*”, relaciones que, desde una óptica educativa, se presentan como una interacción entre los agentes mediadores y los ciudadanos en tanto destinatarios de las dinámicas socioculturales que la ciberanimación genera. Es desde esta óptica que los mediadores socioculturales, en cuanto agentes generadores de dinámicas comunitarias en las *world wide web*, se ven obligados a dotar a sus entornos virtuales de una gran capacidad comunicativa y significativa de modo que queden patentes, de una forma clara y eficiente, las finalidades de su actuación sociocultural. Así Hine (2004: 134) apunta que “*Estos últimos, particularmente, saben que sus páginas son territorios que han de atraer visitantes. Ahora bien, que de hecho lo logren, depende en gran medida de la cantidad de conexiones y enlaces que establecen con otros espacios.*”

En conclusión, los elementos que hemos analizado a través de la observación y el estudio etnográfico de los entornos virtuales y que configuran los diferentes entornos digitales objeto de nuestro estudio, han sido los siguientes:

5. La capacidad de conectividad que el entorno digital genera y optimiza.
6. Los espacios sociales y comunitarios en los que los distintos usuarios se integran.
7. Las distintas narrativas que sustentan cada uno de los contextos virtuales.
8. Los usos cotidianos que cada entorno virtual genera y promueve.
9. La potencialidad para el debate y la participación social que cada entorno posee.
10. La capacidad de generar entornos colaborativos.
11. El impacto sobre el entorno sociocultural que el espacio virtual genera.
12. El discurso de los distintos actores generadores y gestores de contenidos y dinámicas socioculturales en los espacios digitales.

### **3. Definición del objeto del estudio y formulación de sus objetivos**

El objeto de nuestro estudio era analizar la práctica socio-educativa de diversos actores que, tanto provenientes del sector de la educación formal como de la no formal y asistemática, utilizan la Red para optimizar procesos socioculturales de desarrollo individual, cohesión social y desarrollo comunitario.

A partir de la constatación de que estos actores utilizan de forma intencionada la Red para el desarrollo de sus proyectos socioculturales y que, de esta manera, han generado una comunidad virtual de usuarios organizados a partir de fines, afinidades e inquietudes compartidas, hemos analizado los siguientes factores:

1. El impacto de las iniciativas de intervención cibercultural a través de la Red.
2. Las identidades y representaciones socioculturales que están estructurando.
3. La estructura comunicativa generada.
4. Las herramientas que estas iniciativas ponen en práctica y como éstas sirven para optimizar las dinámicas propias de la ciberanimación.
5. El discurso de los actores generadores de contenidos y dinámicas socioculturales en el espacio digital.

### **3.1. Delimitación de los contextos en los que se va a desarrollar la investigación: contextos y escenarios reales y virtuales**

Los contextos y escenarios en los que se desarrolla nuestro trabajo son, en consecuencia, los entornos digitales que cada uno de los actores utiliza en la Red para la gestión y optimización de sus objetivos, propuestas y proyectos.

En este sentido vamos a considerar como entorno digital: la página web 1.0, web 2.0, foros, blog o espacio en las redes sociales a través de las cuales se hacen visibles en el ciberespacio cada uno de los actores sujetos de nuestro estudio, así como las webs asociadas, blogs y principales hiperenlaces que se presentan al observador como una unidad o texto narrativo compacto.

Dentro de este entorno han sido objeto de nuestra observación y análisis los siguientes elementos:

- El código y la arquitectura física de la web o software generador.
- Los espacios y herramientas para la comunicación interactiva que el entorno digital posibilita.
- Los instrumentos para la participación, el debate y la toma de decisión que el espacio digital pone en práctica.
- Los instrumentos para el trabajo colaborativo y la autoría colectiva que estos entornos utilizan para la gestión de las dinámicas comunitarias.
- El discurso y la representación identitaria que estos entornos generan.

### **3.2. Delimitación de las estrategias de recogida de datos y el rol del investigador en cada una de ellas**

Dadas las características de nuestro estudio, el estudio netnográfico de entornos virtuales, las estrategias de recogida de datos se han basado fundamentalmente en la observación directa, no participante, por parte del investigador, de los diferentes entornos digitales.

En este sentido hemos concretado nuestro análisis en la observación de los siguientes elementos:

- La estructura y organigrama de los distintos entornos digitales.
- Las herramientas digitales utilizadas y su función en las dinámicas de participación y debate en el contexto de cada cibercomunidad.
- Los textos y documentos multimedia que los entornos virtuales presentan.
- Los textos aportados por los usuarios del entorno a través de su participación en los espacios de interactividad.
- El discurso de los actores responsables de la gestión de contenidos de los entornos digitales recogido a través de entrevistas personales de carácter semiabierto.

### **3.3. Recogida de la información**

La información ha sido recogida a partir de la observación de los diferentes entornos digitales. Para ello hemos seleccionado una serie de páginas y entornos virtuales que, en consecuencia con los planteamientos de la ciberanimación, están interviniendo en la Red con el objeto de promover el desarrollo y la creación de tejido social.

De cada uno de estos entornos digitales los elementos sobre los que hemos obtenido información han sido:

- a) El tipo de agente que genera la intervención.
- g) El discurso identitario que presenta el entorno web.
- f) La estructura del entorno web.
- e) Las herramientas que pone a disposición de los usuarios.
- f) Los modelos comunicativos puestos en práctica.

g) El impacto sobre el debate social y las dinámicas socioculturales.

Es por ello que para dirigir el proceso de recogida de información hemos diseñado el siguiente modelo que intenta clasificar los distintos tipos de informaciones a registrar a partir de nuestra observación:

**a) Capacidad de conectividad**

La conectividad ha sido analizada a través de la interfaz de usuario, la navegación propuesta por esa misma interfaz así como por la función participativa y de acceso al debate social que cada una de las herramientas utilizadas pone de manifiesto. Desde el punto de vista de la conectividad el análisis hace hincapié en criterios tales como:

La accesibilidad.

La intuitividad en la interpretación de las distintas herramientas para la participación.

La facilidad para la navegación.

**b) Creación de espacios e identidades colectivas**

La presencia de los elementos identitarios en espacios colectivos en la Red es uno de los indicadores que denotan los procesos de creación y consolidación comunitarios.

En nuestro estudio hemos analizado como estos rasgos identitarios se hacen presentes en los discursos de los distintos entornos web observados. Para detectar estos espacios identitarios hemos utilizado como criterios de análisis.

Las señas de identidad puestas de manifiesto en el discurso del entorno web analizado.

Las representaciones colectivas que el entorno digital pone de manifiesto a través de su discurso.

**c) La interactividad**

Desde la perspectiva de la interactividad hemos utilizado como indicadores de análisis los siguientes:

Los modelos comunicativos utilizados.

La estructura de las redes de comunicación puesta en práctica.

Los roles comunicativos que cumplen cada uno de los usuarios.

La capacidad de autoría colectiva de discursos multimedia.

**d) Aprendizaje y trabajo colaborativo**

El aprendizaje colectivo y el trabajo colaborativo es otro de los factores que muestran la capacidad de autogestión de una cibercomunidad. .

El aprendizaje y el trabajo colaborativo se plasma en el debate colectivo, la autoría colectiva y la generación de proyectos colaborativos de cambio y desarrollo sociocultural.

Para la observación de los elementos del aprendizaje colectivo y el trabajo colaborativo hemos utilizado como criterios de análisis los siguientes:

Las herramientas utilizadas para el trabajo colaborativo.

La generación de discursos colectivos elaborados de forma colaborativa.

Proyectos colaborativos desarrollados desde el entorno digital analizado.

Grado de implicación de los usuarios en los distintos proyectos propuestos.

**e) Participación social**

La participación en cuanto factor constituyente de las dinámicas solidarias e inclusivas de construcción de una cibercomunidad la hemos analizado en este trabajo a través de los criterios siguientes:

Los espacios y herramientas para la opinión y la expresión de las individualidades.

Los espacios y herramientas para la toma de decisión colectiva.

Los espacios y herramientas para el seguimiento y cumplimiento de los acuerdos adoptados.

### **f) Impacto del entorno digital**

Pese a la dificultad que la valoración del impacto ha tenido para nosotros, puesto que mientras el resto de los indicadores observados se encuentran presentes de forma manifiesta en los entornos digitales analizados, la observación del impacto ha tenido que ser realizada utilizando tanto la interpretación de los discursos de los diferentes actores como la interpretación de los datos observados en el análisis de las distintas webs.

No obstante esta dificultad, hemos realizado la observación y el análisis del impacto sociocultural atendiendo a los criterios que reseñamos a continuación:

Consecución de los objetivos comunicacionales y comunitarios propuestos por el entorno digital.

Impacto del entorno digital en la Red observado a partir del número de usuarios y su impacto territorial.

Incidencia de la acción digital en el entorno sociocultural local y global.

## **4. Objetivos**

El objetivo de nuestro análisis era llegar a identificar los elementos constituyentes de las dinámicas de la ciberanimación.

Para ello ha sido necesario:

- Identificar dichos elementos en la arquitectura o estructura de los entornos web.
- Analizar como estos elementos optimizan las dinámicas de participación, identidad y consolidación del tejido social comunitario.
- Analizar como estas variables contribuyen a optimizar dinámicas digitales de estructuración y desarrollo de un tejido comunitario solidario.
- Identificar las variables que configuran el impacto sociocultural de las dinámicas de la ciberanimación.

## **5. Criterios e indicadores para el análisis**

Los criterios e indicadores para el análisis de los diferentes entornos web los hemos clasificado en función de que respondan a una observación de datos de tipo connotativo o a una observación de relaciones de tipo denotativo.

### **a) Criterios**

Los diferentes criterios de análisis tratan de reconocer la presencia de los principios, paradigmas y coordenadas de la ciberanimación, tanto en los entornos digitales analizados como en el discurso de los diferentes actores sociales que intervienen en el ciberespacio.

En este sentido, los criterios de análisis utilizados han sido los siguientes:

#### **1. Arquitectura física de la web**

La arquitectura física de la web es un criterio determinante para poder analizar factores como la conectividad, la accesibilidad, la legibilidad o la inmersión. Estos factores fundamentan otras dinámicas básicas de la ciberanimación tales como la creación de fenómenos identitarios o las posibilidades interactivas que ofrece el entorno.

#### **2. Estructura comunicativa**

La estructura comunicativa es una consecuencia de la cultura organizativa de la entidad gestora del entorno web y del software y las herramientas utilizadas. La estructura comunicativa es la que posibilita las dinámicas interactivas y colaborativas presentes en los procesos de la ciberanimación tal y como hemos planteado en el capítulo dos del presente trabajo.

### 3. Instrumentos para la participación

Los instrumentos para la participación constituyen otro de los elementos presentes en todas las dinámicas de la ciberanimación. Como vimos en el capítulo 3, la participación constituye una de las coordenadas que determinan las prácticas de la ciberanimación. De esta manera la presencia de dinámicas e instrumentos para el debate y la toma de decisión colectiva van a ser analizados en función de este criterio.

### 4. Creación de identidades compartidas

La existencia de unas identidades múltiples compartidas es otra de las coordenadas de la ciberanimación. Los procesos de creación de identidades van a ser analizados desde la presencia de unos rasgos identitarios explícitos pero también desde la confluencia de intereses e inquietudes o la presencia de situaciones problematizadoras susceptibles de generar representaciones compartidas de la acción sociocultural.

### 5. Impacto sociocultural

Finalmente, el impacto sociocultural va a ser un factor determinante a la hora de analizar la eficacia de las distintas dinámicas de la ciberanimación presentes en los espacios web. El impacto es un criterio de análisis para conocer el grado de consecución de las finalidades de la organización, pero también de la presencia de dinámicas socioculturales tales como la participación en el debate social, la acción directa o los cambios de opinión, valores o actitudes generados en los usuarios y su entorno más inmediato.

#### b) Indicadores

Estos criterios de observación se concretan en una serie de indicadores que van a ser capaces de detectar la presencia o ausencia de las diferentes estrategias de la ciberanimación, que concretan los diferentes criterios de análisis, tanto en los diferentes entornos digitales y en las herramientas puestas en práctica como en la acción y el discurso de los actores socioculturales intervinientes.

Los indicadores utilizados, en función de cada uno de los criterios han sido los siguientes:

#### 1. Arquitectura física de la web

Para la concreción de este criterio hemos seguido el texto de Aparici (2009), cuando establece los elementos básicos de los entornos virtuales. Este autor reconoce los siguientes elementos que nosotros vamos a utilizar como indicadores de análisis para determinar la conectividad y las potencialidades de acción cibercultural que la web presenta en función del criterio de observación utilizado. Estos indicadores van a ser:

##### a) Interfaz

Está constituida por el conjunto de elementos comunicativos y de diseño que aparecen ante nuestros sentidos a través de la pantalla de nuestro dispositivo digital.

En este sentido vamos a reconocer en la web una de las siguientes estructuras:

- Interfaz de línea o comandos.
- Interfaz controlada por menús.
- Interfaz gráfica o de ventanas.

##### b) Interactividad

La interactividad va a detectar las conductas de los usuarios ante el entorno digital, su capacidad de respuesta y las posibilidades de producción de textos que éste va a tener. Para determinar el nivel de interactividad, Aparici (2009) delimita los siguientes niveles:

- **Primer nivel:** los usuarios tiene que elegir entre las opciones que ofrece el documento.

- **Segundo nivel:** la página web ofrece información y puede evaluar las respuestas de los usuarios.
- **Tercer nivel:** los sujetos tienen la posibilidad de diseñar su propio itinerario, con una estructura más arbórea.
- **Cuarto nivel:** permite al usuario tomar la iniciativa y consultar la información de forma totalmente personalizada.

#### **c) Navegación**

Viene determinada por la estructura sobre la que son presentados al usuario los diferentes documentos multimedia y las diferentes opciones de recepción y producción de textos. Este indicador va a ser medido a través de la identificación de una de las siguientes estructuras:

- Navegación lineal.
- Navegación en estrella.
- Navegación jerárquica.
- Navegación no lineal.
- Navegación compuesta.
- Navegación múltiple.

#### **d) Hipertexto**

El hipertexto es una de las características de los lenguajes digitales al tiempo que la narrativa digital se nos presenta como una narrativa hipertextual. La presencia del hipertexto en los entornos web analizados así como la navegación hipertextual hacia otros espacios de la misma web o hacia otros entornos digitales exógenos constituyen los elementos de observación para el presente indicador.

#### **e) Inmersión**

La inmersión es la capacidad del usuario para identificarse e interactuar con el entorno virtual. En este sentido la inmersión nos va a detectar el punto de vista subjetivo de cada uno de los posibles internautas. La inmersión va a ser analizada desde la identificación del usuario con la web y mediante la posibilidad que éste tenga de generar contenidos en ella.

#### **f) Accesibilidad**

Es la capacidad de acceso a la web para cualquier usuario de la Red. El acceso sin restricciones, tanto desde el punto de vista del código como de las herramientas o de los factores sensoriales, condiciona la accesibilidad de un entorno virtual. Para analizar este criterio vamos a detectar la presencia de restricciones en las diferentes web que condicionen un acceso universalizado.

## **2. Estructura comunicativa**

La estructura comunicativa va a ser una consecuencia del modelo de navegación de la Interfaz pero también de la proyección de la cultura organizativa en las dinámicas comunicativas de la web. Desde este criterio vamos a utilizar como indicadores de análisis los siguientes:

#### **a) Modelo comunicativo**

Detectando la presencia de un modelo comunicativo vertical y unidireccional o modelos comunicativos horizontales bidireccionales o multidireccionales.

#### **b) Integración de medios de comunicación diversos: revista, radio, tv**

Detectando la presencia de medios de comunicación propios de la organización, medios de comunicación local, medios de comunicación alternativos o medios de comunicación de masas.

#### **c) Integración de textos multimedia**

Detectando la presencia de textos multimedia que integren lenguajes visuales, textos sonoros, textos audiovisuales o en 3D.



**c) Posibilidades de publicación de contenidos: texto, imagen, multimedia**

Este indicador va a ser observado a través de la presencia de opciones reales para los usuarios para la publicación de textos escritos, imágenes fijas o textos multimedia.

**d) Posibilidades para la elaboración colaborativa de contenidos**

En este sentido la presencia de herramientas colaborativas para la gestión y publicación de contenidos va a ser el elemento que nos va a detectar la presencia de este indicador.

**3. Instrumentos para la participación**

La participación va a ser analizada a través de las herramientas y las dinámicas utilizadas para el debate y la toma de decisión. Desde esta perspectiva los indicadores cuya presencia o ausencia van a determinar la observación de este criterio son:

- a) Existencia de foros u otras herramientas para el debate.
- b) Existencia de foros u otras herramientas para la toma de decisión colectiva.
- c) Existencia de foros u otras herramientas para la toma de decisión colaborativa sobre la gestión de la web (webmaster).
- d) Grado de influencia de los foros en la toma de decisión colectiva de la organización.

**4. Creación de identidades compartidas**

Este criterio va a ser analizado a través de los siguientes criterios determinados por la presencia o ausencia de los siguientes elementos en el discurso de los entornos web analizados:

- a) Existencia de unos rasgos identitarios claros y definidos públicamente que sustentan la cibercomunidad.
- b) Existencia de unos intereses o ideas comunes que permitan la gestión y desarrollo de identidades más sólidas.
- c) Existencia y definición de una situación problematizadora que genere una acción colectiva.

**5. Impacto sociocultural**

El impacto de la web va a ser analizado a partir de la presencia de las siguientes dinámicas en el entorno sociocultural en el que se desenvuelve la web analizada, presencia que van a determinar los indicadores a utilizar:

- a) Presencia de la cibercomunidad en el debate social: local, global.
- b) Acciones presenciales generadas a partir de las dinámicas propias del entorno web.
- c) Cambios de opinión, valoración o actitudes referidas a la identidad u objetivos del entorno web, generados en los usuarios.

**6. Análisis de los entornos digitales**

Para realizar nuestro análisis hemos seleccionado una serie de actores sociales y entornos digitales a través de los cuales se hacen presentes en el ciberespacio las dinámicas propias de la animación sociocultural. Con el fin de poder analizar estas dinámicas y sus estrategias, tanto aquellas que provienen del mundo analógico y que mantienen sus características aún adoptando una apariencia y una tecnología digital, y aquellas en las que aparecen los factores comunicativos y representaciones propias de la cultura digital, hemos clasificado los entornos web (webs 1.0 o webs 2.0) según sean generados y representen a los siguientes grupos de actores sociales en el ciberespacio. Los seleccionados han sido estos:

## 1) Actores provenientes del paradigma analógico de la animación que intentan adaptarse a la sociedad digital

Actores institucionales y redes globales que cuentan con una gran tradición y prestigio en el campo de la animación sociocultural, tanto en Europa e Iberoamérica, como en España. Actores institucionalizados que trabajan desde una perspectiva global de la organización del tejido social. Actores provenientes de las prácticas analógicas de la animación sociocultural que han tenido un papel predominante en el llamado paradigma de las identidades nacionales y que están haciendo un esfuerzo por mantener su hegemonía social y adaptarse a los paradigmas de la sociedad digital.

De este grupo hemos analizado los siguientes actores:

<http://www.CEMEA.fr/>

**CEMEA**, movimiento educativo francés con una gran tradición en el empleo de metodologías activas de la acción sociocultural. Movimiento pionero en la introducción de las tecnologías en la práctica de las animadoras y los animadores socioculturales.

<http://www.peuple-et-culture.org/>

**Peuple et Culture**, movimiento internacional de carácter religioso con gran influencia a finales del siglo XX en la estructuración y difusión internacional del discurso de la animación sociocultural comunitaria.

<http://www.esplai.org/index.htm>

**Fundació Catalana d'Esplai**, movimiento ciudadano, de origen religioso, que interviene organizando sus acciones en el tiempo libre infantil y juvenil en el entorno de la comunidad catalana desde la perspectiva de la animación sociocultural. Se trata de unos de los movimientos históricos y carismáticos en la historia de la praxis de la animación en España.

<http://www.gaztetxoak.com/>

**Gaztetxoak**. Movimiento educativo del País Vasco que tiene como objetivo la defensa y promoción de la lengua y la cultura vasca a través de acciones solidarias y colaborativas en la perspectiva de la acción sociocultural y la identidad nacional.

## 2) Actores que surgen y actúan en el paradigma de la cultura digital

De esta grupo hemos analizado los siguientes actores:

**a) Actores institucionales y redes globales que han asumido y plantean su acción desde coordenadas de conectividad, desterritorializadas y colaborativas propias del paradigma de la cultura digital**

<http://www.atlasdeladiversidad.net/>

**Atlas de la Diversidad**, red de escuelas conectadas entre sí que desarrollan un proyecto colaborativo, de carácter digital, consistente en la elaboración de un mapa de la diversidad cultural a través de la autoría multimedia y la edición en línea, el conocimiento mutuo y el intercambio escolar.

<http://www.rianimacion.org>

**Red Iberoamericana de Animación**, creada en 1996 por un colectivo universitario de profesionales de la animación, que pretende configurarse como red de coordinación y acción colaborativa de los profesionales de la animación sociocultural.

<http://www.greenpeace.org/espana/>

**Greenpeace España**, movimiento ecologista defensor de la sostenibilidad de los ecosistemas sobre el Planeta, de acción globalizada y perfil conservacionista, utiliza la concienciación y la acción directa como instrumentos de su acción sociocultural.

**b) Actores ocasionales y redes locales, que se han estructurado a partir de una situación problematizadora ocasional con la que se sienten identificados y a través de la cual pretenden influir en las condiciones de la vida comunitaria**

<http://www.bejisnoalamina.blogspot.com/>

**Bejís, No a la mina.** Plataforma ciudadana que se opone a la creación de una mina de áridos que modificará el entorno medioambiental y económico en la localidad de Bejís, en la provincia de Castellón.

<http://www.ateneu9b.net/>

**Ateneu 9Barris**, de Barcelona. Entidad cívica de organización ciudadana creada a raíz de la ocupación por los vecinos de unas naves industriales en Barcelona y su reutilización asamblearia como centro cívico de carácter autogestionado.

### **3) Actores emergentes en el nuevo paradigma de las identidades en el ciberespacio**

Actores sociales que comienzan a tener un papel determinante en el “*proceso de cambio social del nuevo espacio público*” (Castells, 2009: 397). Según este autor son los actores ecologistas y los actores antiglobalización o “*en búsqueda de una globalización justa*” los que están asumiendo el rol de agentes de cambio social y construcción de redes comunitarias desde dinámicas participativas y no paternalistas.

De este grupo hemos analizado:

<http://www.accioecologista-agro.org/>

**Acció Ecologista-Agró**, colectivo ecologista de carácter asambleario que tiene como objetivo la defensa, conservación y desarrollo sostenible del patrimonio ecológico de la Comunidad Valenciana.

<http://www.indymedia.org/es/>

**Indymedia**. Red que agrupa a diversos agentes que proporcionan a los activistas antiglobalización recursos técnicos para crear su propio material informativo y de difusión de sus fines a través de la potenciación de medios de comunicación alternativos.

<http://www.democraciarealya.es/>

**¡Democracia real YA!**, organización ciudadana de carácter asambleario que se organiza a través de las redes sociales y el Ciberespacio para denunciar las contradicciones de la democracia participativa y exigir una democracia real.

## **7. Conclusiones.**

### **7.1. Observaciones sobre los entornos digitales analizados**

De las observaciones realizadas, una vez analizados los diferentes entornos digitales, podemos extraer las siguientes reflexiones:

#### **a) Arquitectura de los entornos digitales**

En referencia a la arquitectura que da forma y visibilidad a los distintos entornos digitales de las webs analizadas, en el cuadro nº 1 se puede observar cómo los distintos softwares utilizados, así como los avances en el diseño y la concepción de los espacios web y su evolución hacia la web 2.0, estructuran unos espacios digitales cada vez más intuitivos y de fácil navegación.

Entornos web	Interfaz			Interactividad				Navegación						Hipertextualidad	Inmersión	Accesibilidad
	Comandos	Menús	Ventanas	1º	2º	3º	4º	Lineal	Estrella	Jerárquica	No lineal	Compuerta	Múltiple			
cemea.asso.fr		X			X					X				SI	NO	SI
peuple-et-culture.org		X		X						X				NO	NO	SI
rianimacion.org		X				X			X					SI	SI	SI
esplai.org		X	X		X							X		SI	NO	SI
atlasde la diversidad .net			X			X			X					SI	SI	NO
greenpeace.org			X			X					X			SI	SI	SI
bejisnoalamina.blogspot.com		X				X				X				NO	NO	SI
gaztetxoak.com		X		X				X						NO	NO	SI
accioecologista-agro.org		X				X						X		SI	SI	SI
ateneu9b.net		X				X				X				SI	NO	SI
indymedia.org		X					X		X					SI	SI	SI
democraciarealya.es		X					X		X					SI	SI	SI

Cuadro nº 1. Arquitectura de los espacios web analizados

Ello lo podemos observar en los apartados correspondientes a la interfaz y a la navegación, donde se observan webs cada vez más evolucionadas que utilizan interfaces de menús y ventanas y que buscan estructuras cada vez más ramificadas para la navegación de forma que posibilitan, progresivamente, un mayor grado de inmersión e interactividad por parte de los usuarios.

No obstante la interactividad no sólo está en función de estos diseños digitales sino que necesita el apoyo de las herramientas de edición propias de la web 2.0, si bien el uso de estas herramientas y la capacidad de inmersión por parte de los usuarios no va a depender únicamente de los recursos digitales, sino que va a ser la cultura organizativa y las finalidades implícitas en la web las que van a condicionar, junto a las herramientas digitales, los factores de interactividad, inmersión e hipertextualidad.

Desde el punto de vista de la accesibilidad, la mayoría de las webs analizadas se presentan como espacios de acceso universal, ello concuerda con las características de apertura, universalidad y espacio público propio de las organizaciones y propuestas de la animación sociocultural. Únicamente en el caso del Atlas de la Diversidad, debido a su carácter profesional, nos encontramos con una web muy ágil y dinámica, pero de acceso restringido a los usuarios, sobre todo en lo referente a sus herramientas de autoedición y trabajo colaborativo, que constituyen la base del proyecto.

Otro de los factores analizados en este apartado ha sido la capacidad para la integración de lenguajes multimedia. En este sentido nos hemos encontrado con páginas excesivamente textuales, a modo de libros, revistas o tablones de anuncios digitalizados. Sólo en muy pocos casos, es el caso de Ateneu 9barris, Greenpeace, Indymedia, CEMEA o Acció Ecologista-Agró comienzan a integrar documentos multimedia en un entorno web que continúa siendo excesivamente analógico.

### b) Estructura comunicativa

En el segundo apartado, referido a la estructura comunicativa, en el cuadro nº 2, podemos observar cómo la mayoría de los espacios web establecen una comunicación centralizada y en casi todos los casos unidireccional.

Entornos web	Comunicación multidireccional	Red descentralizada	Integra medios de comunicación	Herramientas para la publicación de contenidos	Herramientas colaborativas
cemea.asso.fr	NO	NO	SI (revista de la organización)	SI (comentarios)	NO
peuple-et-culture.org	NO	NO	SI (revista de la organización)	NO	NO
rianimacion.org	SI	SI	SI (revista de la organización)	SI	SI
esplai.org	NO	NO	SI (revista de la organización)	NO	NO
atlasde la diversidad.net	SI	NO	SI	SI	SI
greenpeace.org	NO	NO	SI	SI	NO
bejisoalamina.blogspot.com	NO	NO	NO	NO	NO
gatzetxoak.com	NO	NO	NO	NO	NO
accioecologista-agro.org	NO	NO	SI (dossier de prensa de la organización)	NO	NO
ateneu9b.net	NO	NO	SI (revista y videos de la organización)	NO	NO
indymedia.org	SI	SI	SI	SI	NO
democraciarealya.es	SI	SI	SI	SI	SI

Cuadro n º 2. Estructura comunicativa

No obstante en los casos de Rianimación, Atlas de la Diversidad e Indymedia, plataformas que de una manera teórica han asumido los principios de la cultura digital, aparece una comunicación multidireccional, que en el caso de Rianimación e Indymedia lleva consigo una estructura descentralizada.

Por otra parte, si bien la mayoría de las web analizadas integran sus propios medios de comunicación analógicos en el espacio digital, fundamentalmente las revistas institucionales, mientras que otro grupo integra los dossiers que muestran el impacto de las acciones de la entidad en los medios de comunicación, son pocas las iniciativas que integran decididamente la opción de una comunicación mediática libre y alternativa. Es el caso de Atlas de la Diversidad, que integra su propia radio, o el de Indymedia, que integra múltiples posibilidades de edición de medios de comunicación alternativos.

A su vez, en este apartado, nos encontramos con una propuesta concreta de integración de las iniciativas audiovisuales de la organización en un medio de comunicación convencional: es el caso del acuerdo de colaboración entre Greenpeace España y Antena 3 TV.

Son varias las entidades que utilizan las posibilidades que ofrece la web 2.0 para la generación de contenidos, si bien nos encontramos con entidades que únicamente permiten la publicación de comentarios, más o menos extensos y críticos, bajo el filtro del webmaster. También vamos a encontrarnos con dos propuestas concretas que apuntan hacia la cultura digital. Es el caso de Atlas de la Diversidad, que ofrece la posibilidad de una elaboración colaborativa de contenidos, y el de Indymedia, que permite la publicación de contenidos en formato multimedia.

### c) Instrumentos para la participación

Desde la perspectiva de la participación en las dinámicas asociativas y en el debate social, la observación realizada, tal y como podemos observar en el cuadro nº 3, nos lleva a la conclusión inicial de que, pese a que desde el punto de vista de las herramientas digitales para la participación existen recursos que están disponibles para los usuarios de la web (foros, formularios de autoedición, wikis, videoconferencias o el correo web), éstas son muy poco utilizadas por las organizaciones analizadas.

Este hecho parece debido a la representación analógica que las organizaciones tienen y que condiciona su acceso y su proyección en el ciberespacio. Del mismo modo parece ser que las estructuras piramidales de la mayoría de las organizaciones, cuya responsabilidad y gestión suele recaer sobre los órganos directivos de la entidad, unido a un software y una estructura comunicativa centralizada, hacen que las potencialidades participativas que estas herramientas digitales poseen queden minimizadas.

Entornos web	Herramientas para el debate	Herramientas para la toma de decisión	Herramientas para la toma de decisión sobre la gestión de la web	Influencia de las herramientas de la web en las decisiones colectivas
cemea.asso.fr	NO	NO	NO	NO
peuple-et-culture.org	NO	NO	NO	NO
rianimacion.org	SI	NO	NO	NO
esplai.org	NO	NO	NO	NO
atlasde la diversidad.net	NO	NO	NO	NO
greenpeace.org	SI	NO	NO	NO
bejisnoalamina.blogspot.com	SI	NO	NO	NO
gatzetxoak.com	NO	NO	NO	NO
accioecologista-agro.org	NO	NO	NO	NO
ateneu9b.net	NO	NO	NO	NO
indymedia.org	NO	NO	NO	NO
democraciarealya.es	SI	SI	NO	SI

**Cuadro nº 3. Instrumentos para la participación**

Podemos decir que son, tanto la cultura organizativa de la entidad promotora del espacio web como una concepción analógica del espacio digital, los factores que hacen que las páginas analizadas ofrezcan pocas posibilidades para la participación. Únicamente una entidad como Rianimación, una organización profesional de carácter cooperativo, posee un software que posibilita ciertas dinámicas participativas. Del mismo modo, entidades como Greenpeace o Bejisnoalamina, basadas en una acción directa y solidaria que buscan impactar sobre el debate social con acciones transformadoras, proponen y utilizan foros de debate con los que implicar a sus usuarios. En todos los casos estos foros nunca afectan a las dinámicas organizativas, a la gestión de la entidad o a la toma de decisión corporativa.

### d) Creación de identidades compartidas

La observación y análisis de este criterio, tal y como refleja el cuadro nº 9, hace hincapié en los elementos identitarios y las situaciones problematizadoras puestas de manifiesto en la web. De la observación del cuadro vemos cómo la identidad colectiva y las situaciones problematizadoras parecen ser los motores que generan la acción sociocultural. Son estos dos elementos, una identidad colectiva, claramente definida y explícita, y una situación representada como problematizadora y, por tanto, susceptible de mejora para los miembros de la cibercomunidad, los que parecen ser los

motores que generan y permiten el desarrollo de las dinámicas cibercomunitarias. En todos los casos analizados, estos elementos identitarios han estado presentes de una forma clara y explícita, tal y como vemos en el cuadro nº 4.

Entornos web	Rasgos identitarios claros	Intereses o ideas comunes	Situación problematizadora
ceimea.asso.fr	SI	SI	SI
peuple-et-culture.org	SI	SI	SI
rianimacion.org	SI	SI	SI
esplai.org	SI	SI	NO
atlasde la diversidad.net	SI	SI	SI
greenpeace.org	SI	SI	SI
bejisoalamina.blogspot.com	SI	SI	SI
gaztetxoak.com	SI	SI	SI
accioecologista-agro.org	SI	SI	SI
ateneu9b.net	SI	SI	NO
indymedia.org	SI	SI	SI
democraciarealya.es	SI	SI	SI

**Cuadro nº 4. Creación de identidades compartidas**

Estos elementos identitarios son, en un primer momento, los que provocan la conectividad de cada uno de los usuarios, al tiempo que, en un segundo momento, se convierten en un elemento de cohesión y solidaridad con los fines y las acciones de la organización, de manera que en sucesivos estadios se convierten en la base que sustenta la fidelidad de los usuarios a los fines y proyectos de la organización posibilitando la generación y desarrollo de dinámicas cibercomunitarias más complejas.

Aunque nos encontramos con identidades y situaciones problematizadoras de fuerte impacto, es el caso de Bejís.Noalamina o de las acciones propuestas por Greenpeace España o Gaztetxoak, cuya representación como situación problematizadora tiene una gran fuerza emotiva provocando adhesiones muy rápidas y precisas. También encontramos identidades y representaciones problematizadoras más analíticas, consecuencia de actitudes vivenciales o de la aplicación de principios teóricos o valores a la vida cotidiana que provocan adhesiones más reflexionadas y cohesiones más sólidas y una proyección de futuro más militante: es el caso de entidades como CEMEA, Esplai o Ateneu 9barris.

#### **e) Impacto sociocultural**

Por último, desde la óptica del impacto sociocultural generado, la participación en el debate local y los cambios individuales y colectivos provocados podemos observar en el cuadro nº 5 que, de alguna manera, todas las entidades observadas tienen un impacto más o menos significativo sobre la realidad sociocultural y su entorno local más inmediato y ello es consecuencia lógica de la acción de unas entidades que tienen como objetivo la transformación de las estructuras y las dinámicas sociales mediante la acción comunitaria y el impacto sobre los ciudadanos.

Entornos web	Presencia en el debate glocal	Acciones presenciales generadas	Cambios generados en los usuarios
cemea.asso.fr	SI	NO	Sin datos
peuple-et-culture.org	SI	NO	Sin datos
rianimacion.org	SI	SI	SI
esplai.org	SI	NO	Sin datos
atlasde la diversidad.net	SI/NO (en función de los usuarios)	SI	Sin datos relevantes
greenpeace.org	SI	SI	SI
bejisnoalamina.blogspot.com	SI	SI	SI
gaztetxoak.com	SI	NO	NO
accioecologista-agro.org	SI	NO	Sin datos
ateneu9b.net	SI	NO	Sin datos
indymedia.org	SI	SI	SI
democraciarealya.es	SI	SI	SI

**Cuadro nº 5. Impacto sociocultural**

Por otra parte, es en la capacidad de generar acciones presenciales donde podemos encontrar un ejemplo de dinámica sociocultural en el ciberespacio, un lugar virtual que combina acciones en el espacio digital con acciones en el espacio vivencial. Acciones deslocalizadas espacio-temporales junto con acciones y quedadas presenciales parece ser el modelo de acción propio de la ciberanimación.

De esta manera nos encontramos con entidades cuya acción es totalmente presencial y que utilizan la web como apoyo a la difusión de sus actividades: es el caso de Esplai, Ateneu 9barris, o Acció Ecologista-Agró. Mientras que, por otra parte, nos encontramos con organizaciones como Atlas de la Diversidad, Greenpeace, Bejisnoalamina o Indymedia, capaces de combinar acciones virtuales con acciones presenciales aprovechando las potencialidades del ciberespacio desde el universo de la cultura digital.

Del análisis realizado no podemos concluir que este tipo de organizaciones sean capaces de generar cambios de actitudes y valores fruto de su acción en el ciberespacio. Si bien es evidente que estos cambios se producen en sus militantes y usuarios, no hemos podido obtener datos que nos permitan valorar el impacto de las dinámicas del entorno web en este tipo de cambios.

Son varios los factores y observaciones que hemos podido realizar de forma clara y precisa:

a) Son las entidades más fuertemente institucionalizadas, provenientes de la historia y la tradición en la intervención sociocultural, las que encuentran más dificultades para adaptarse a la cultura digital, presentándose en el ciberespacio con webs de carácter analógico. Es el caso de los CEMEA franceses, Peuple et Culture, la Fundació Catalana de l'Esplai o el movimiento vasco Gaztetxoak.



b) Son las entidades de base profesional (la RIA, red de profesionales de la animación sociocultural, o el Atlas de la Diversidad, en cuanto red de enseñantes y escuelas) las que, al partir de elementos más pragmáticos y tras haber accedido al discurso teórico de la comunicación en red y la interactividad, ponen en funcionamiento, en sus espacios digitales, herramientas virtuales para la autoedición, el debate en foros o la autoría colaborativa. En estas entidades encontramos, no obstante, una falta de debate interno sobre sus fines y la toma de decisiones colectivas, al tiempo que la implicación de sus usuarios depende del grado de cohesión de sus elementos identitarios, cohesión que se produce progresivamente en la medida que los usuarios participan y asumen los fines de la cibercomunidad.

c) Un tercer grupo, menos claramente definido, lo componen entidades y colectivos que fundamentan su actividad en una actuación prioritariamente presencial, de acuerdo con sus características y rasgos identitarios. Es el caso de Gaztetxoak, que fundamenta su acción en la identidad vasca fuertemente arraigada, o del Ateneu 9Barris de Barcelona, que proviene del movimiento “okupa” y de la cultura asamblearia, y que fundamenta su acción en la presencia vecinal y en el compromiso con las decisiones colectivas tomadas en asambleas presenciales. En estos casos, son entidades que utilizan la web como una forma de potenciar la conectividad y el seguimiento de sus acciones, si bien en el caso de 9 Barris incorpora el vídeo y la comunicación multimedia como elemento más novedoso.

d) Encontramos otro grupo de entidades de estructura más flexible, descentralizada e incluso mucho más participativa, basadas en la acción directa como opción transformadora de la realidad, que incorporan una estructura y unas herramientas digitales que permiten la autoedición, el intercambio de información, así como la aportación de ideas y contenidos de forma colaborativa. Igualmente introducen una comunicación descentralizada y multiforme, aun manteniendo, en todos los casos, el control y la mediación por parte del webmaster. Encontramos también en este grupo, instrumentos digitales para la participación o el ciberactivismo y la acción directa digital, fundamentalmente a partir de formularios denuncia o de adhesión a campañas y proyectos. Aparece también en este grupo, y de forma más precisa, la confluencia de lenguajes y en algunos casos la incorporación de medios de comunicación alternativos. Es el caso de Greenpeace, Acció Ecologista-Agró o el colectivo Bejís, No a la mina.

e) Por último, en la web de Indymedia encontramos una de las funciones clave para la existencia de la ciberanimación: la capacidad de que los individuos y las colectividades locales digan su palabra y se hagan visibles en el ciberespacio mediante la libertad de expresión, la capacidad de edición y autoría colectiva de textos multimedia, y la presencia y promoción de medios de comunicación libres y alternativos.

f) Finalmente, observamos que, en la mayoría de los casos, las diferentes entidades cuentan con espacios en las redes sociales, espacios que contribuyen a asegurar y reforzar la conectividad y el acceso a la cibercomunidad, que en ocasiones contribuye a facilitar el debate interno y la toma de decisión colectiva a través de los foros correspondientes; pero que, en la mayoría de los casos analizados, no contribuye a aportar nuevas funciones al espacio web aunque ejerce una función complementaria y cada vez más necesaria.

Podemos afirmar que, si bien en ninguna de las páginas analizadas hemos encontrado el paradigma del espacio digital propio de la ciberanimación, y es evidente que no lo vamos a

encontrar puesto que la ciberanimación es un proceso más complejo que se estructura más allá de las herramientas y los códigos digitales, sí que podemos concluir que hemos encontrado elementos y herramientas digitales que contribuyen a optimizar las dinámicas propias de la ciberanimación. Así, redes sociales y herramientas que aseguran la conectividad, foros y chats para el debate y la toma de decisión, formularios para la participación y el voluntariado, herramientas de autoedición y edición colaborativa, así como la integración de lenguajes multimedia, la confluencia de redes y la presencia de medios de comunicación libres, locales y alternativos, son instrumentos digitales que, junto a unas finalidades y unas identidades claramente explícitas y compartidas, una cultura democrática y participativa, una estructura asociativa de carácter horizontal, una decodificación dialógica de la realidad y una toma de postura colectiva de carácter transformador, contribuyen a diseñar la ciberanimación como práctica social de estructuración y desarrollo de cibercomunidades inclusivas, justas y solidarias.

Por último, del análisis comparativo del discurso de los agentes interpelados podemos destacar las siguientes observaciones:

**a) Una representación de la Red como entorno de construcción comunitaria**

En primer lugar, prácticamente todos los discursos nos representan la Red como un lugar para la acción sociocultural, el debate socio-político, la toma de conciencia, la movilización social y, de alguna manera, como afirma Cremades (2007), la creación de micropoderes. Esta realidad la expresa claramente ¡Democracia real YA! cuando afirma que la Red ha pasado de ser un lugar para entretenerse y comunicarse con los amigos a un espacio de gran importancia social, lugar para la acción colaborativa y para la construcción de proyectos colectivos de mejora de la realidad social.

**b) La importancia de los factores identitarios y las situaciones problematizadoras como generadoras de la acción**

Otra de las observaciones que podemos destacar es el papel y la importancia que los factores identitarios tienen para los diferentes actores y que se plasma en sus entornos digitales. Si bien para los actores de carácter ecologista como Greenpeace España o Acció Ecologista-Agró es un factor obvio, en el caso de Atlas de la Diversidad el factor identitario relacionado con lo local es el punto de partida para la generación de una cultura multimedia. Este factor identitario se manifiesta también, con más o menos fuerza, en el resto de los actores: Red Iberoamericana de Animación o el Ateneu 9Barris.

**c) Un nuevo asociacionismo de carácter horizontal**

Otra de las observaciones que hemos podido apreciar claramente es la emergencia de un nuevo tipo de asociacionismo diferente al tradicional, un asociacionismo horizontal, no piramidal, basado en la autonomía de acción y decisión de nodos y comités locales y que establece órganos de coordinación entre sus miembros y colectivos. Este es el caso de entidades como Acció Ecologista-Agró, La Red Iberoamericana de animación o ¡Democracia real YA!. o del Ateneu 9Barris. Entendemos que este es el modelo asociativo característico de la sociedad digital y el más apropiado para generar dinámicas de ciberanimación.

**d) El papel de las herramientas**

En cuanto al papel de las herramientas para la participación, la edición de contenidos y la toma de decisión observamos por una parte como son varios los actores que han dado o van a dar un giro hacia herramientas más sencillas y controlables desde la organización. Así tanto Ateneu 9Barris como Atlas de la Diversidad y la Red Iberoamericana de Animación han optado por softwares más sencillos y controlables bajo la idea de la apropiación de las tecnologías por parte de la organización.

**e) La confluencia de redes**

Más que la confluencia de lenguajes y medios, es la confluencia de redes la dinámica interactiva que parece más interesante para nuestros usuarios. Todos ellos han abierto el espacio de su entorno web al espacio de las redes sociales, y no sólo a unas pocas, sino a todas las redes posibles que a su vez están interconectadas entre si. Este fenómeno de confluencia de redes, apuntado por la gran mayoría de los actores está claramente expresado por el Atlas de la Diversidad cuando nos dice que no importa el software y las herramientas utilizadas sinó que lo que importa es la posibilidad de poder confluir, encontrarse en la Red, independientemente de las herramientas y los canales utilizados.

## BIBLOGRAFÍA

- Aparici, R. , Garcia Matilla, A. Fernandez Baena, G. y Osuna, S.** (2009): *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa, Barcelona.
- Aparici, Roberto** (coordinador) (2010): *Conectados en el ciberespacio*. Ed. UNED, Madrid.
- Aparici, Roberto** (coordinador) (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0*. Ed. Gedisa, Barcelona.
- Aparici, Roberto** (coordinador) (2010): *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Ed. UNED, Madrid.
- Castells, Manuel** (2009): *Comunicación y Poder*. Alianza, Madrid.
- Del Fresno García, Miguel** (2011): *Netnografía*. Edita: UOC, Barcelona.
- Hine, Christine** (2000): *Virtual ethnography*. Sage, London.
- Hine, Christine** (2004): *Etnografía virtual*. Ed. UOC, Barcelona.
- Kozinets, Robet V.** (1997): *On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture*. Advances in Consumer Research, vol. 25.
- Markham, A.** (2005): *The methods, politics, and Etics of representation in online athnography*. Denzin, Liccoln.
- Vázquez, A.** (2008): *Ciberantropología*. UOC, Barcelona.

## WEBGRAFIA

La ciberanimación sociocultural. Wikipedia.

[http://es.ciberanimacion.wikia.com/wiki/Qu%C3%A9\\_es\\_la\\_Ciberanimaci%C3%B3n\\_Sociocultural](http://es.ciberanimacion.wikia.com/wiki/Qu%C3%A9_es_la_Ciberanimaci%C3%B3n_Sociocultural)

Educación mediática&Competencia digital. La cultura de la participación.

<http://www.educacionmediatica.es/>

Animared. Asociación cultural y ciudad virtual.

<http://www.animared.org/>

Asamblea virtual del movimiento 15M.

<http://15m.virtualpol.com/>

**COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Viché González, Mario ; (2015); La investigación netnográfica. Indicadores para la evaluación de las practicas de la @Ciberanimación ; en <http://quadersanimacio.net> ; nº 21, enero de 2015; ISSN: 1698-4404**