

Dinàmica de la comunitat virtual de joves adolescents formada entorn del programa de televisió "3xl.net"

Carles Fernández (cfernandezgar@uoc.edu)

Director de Control Econòmic i de Gestió de CCRTV Interactiva, SA

Treballs de doctorat TD03-010

Programa de doctorat sobre la Societat de la Informació i el Coneixement

Anàlisi interdisciplinària de la societat de la informació

Director del treball: Manuel Castells

Data de publicació: juliol de 2003

Internet Interdisciplinary Institute (IN3): <http://www.uoc.edu/in3>

RESUM

Aquest article presenta les primeres conclusions de l'anàlisi qualitativa i quantitativa del grau d'influència del mitjà televisiu en les intervencions dels membres de la comunitat del "3xl.net" (portal amb més de 130.000 registres d'usuaris) en els fòrums i xats seleccionats (dels més de 100 fòrums i 10 xats accessibles en el portal).

En un moment d'incertesa sobre la convergència futura d'Internet i la televisió, l'àmplia comunitat virtual del "3xl.net", reflex d'un fenomen d'èxit de *parallel broadcasting*, permet estudiar les interrelacions d'aquests dos mitjans de comunicació, diferents actualment però complementaris, en un àmbit geogràfic local (llengua catalana) i en una franja d'edat molt definida (adolescents).

Aquesta primera anàlisi ens presenta una comunitat molt dinàmica i activa entorn de les sèries que s'emeten al programa de TV (principalment d'animació japonesa) que no tan sols fa ús dels continguts i serveis ampliat al portal, sinó que interacciona socialment a partir d'aficions comunes, tant en línia (sobre la base d'identitats reals) com fora de línia. L'ampli material empíric recollit (textual) i la mateixa dinàmica canviant dels usuaris del "3xl.net" fan necessari un estudi sistemàtic amb més profunditat, que permeti comprovar les hipòtesis que es presenten al final d'aquest article sobre la pràctica habitual d'aquesta comunitat virtual, el sentiment de pertinença a la comunitat, la influència del mitjà televisiu en la formació de la identitat dels seus membres, l'actitud vital que els diferencia de la resta dels televidents i la predisposició que tenen a experiències de televisió interactiva.

PARAULES CLAU

Internet, comunitat virtual, convergència televisió Internet, Shin Chan, adolescents i Internet, *parallel broadcasting*, *audience community*, *fan community*, televisió interactiva

SUMARI

1. Introducció
2. Preguntes analítiques i hipòtesis
3. Camp empíric
 - 3.1. El programa de televisió
 - 3.2. El portal d'internet
4. Metodologia i preguntes empíriques
5. Resultats
6. Conclusió: la TV i Internet, en l'àmbit dels adolescents del 3xl.net, són mitjans de comunicació complementaris, no substituïus, que es reforcen mútuament.
7. Referències
8. Annexos

Si vols citar aquest document, pots fer servir la següent referència:

FERNÁNDEZ, Carles (2003). Dinàmica de la comunitat virtual de joves adolescents formada entorn del programa de televisió "3xl.net": Internet, televisió, interactivitat i identitat (1a. part) [treball de doctorat en línia]. IN3 : UOC. (Treballs de doctorat; TD03-010). [Data de consulta: dd/mm/aa].
<<http://www.uoc.edu/in3/dt/20295/index.html>>

***DINÀMICA DE LA COMUNITAT VIRTUAL DE JOVES ADOLESCENTS
FORMADA ENTORN AL PROGRAMA DE TELEVISIÓ 3XL.NET:
INTERNET, TELEVISIÓ, INTERACTIVITAT I IDENTITAT
(1ª PART)***

Carles Fernández

**Article seminari de recerca. Professor: Manuel Castells
Programa de doctorat interdisciplinari i internacional sobre la Societat de la
Informació i el Coneixement.
UOC-IN3**

Juliol 2002

DINÀMICA DE LA COMUNITAT VIRTUAL DE JOVES ADOLESCENTS FORMADA ENTORN AL PROGRAMA DE TELEVISIÓ 3XL.NET: INTERNET, TELEVISIÓ, INTERACTIVITAT I IDENTITAT (1ª PART)

PARAULES CLAU

Internet, Comunitat virtual, Convergència Televisió Internet, Shin-Chan, Adolescents i Internet, *Parallel broadcasting*, *Audience community*, *Fan community*, Televisió Interactiva,

SUMARI

Aquest article presenta les primeres conclusions de l'anàlisi qualitativa i quantitativa del grau d'influència del mitjà televisiu en les intervencions dels membres de la comunitat del 3xl.net (portal amb més de 130.000 registres d'usuaris) en els fòrums i xats seleccionats (dels més de 100 fòrums i 10 xats accessibles en el portal). En un moment d'incertesa sobre la convergència futura d'Internet i la Televisió, l'àmplia comunitat virtual del 3xl.net, reflex d'un fenomen exitós de *parallel broadcasting*, permet estudiar les interrelacions d'aquests dos mitjans de comunicació diferents actualment però complementaris, en un àmbit geogràfic local (llengua catalana) i en una franja d'edat molt definida (adolescents). Aquesta primera anàlisi ens presenta una comunitat molt dinàmica i activa entorn a les sèries que s'emeten en el programa de TV (principalment d'animació japonesa) que no només fa ús dels continguts i serveis ampliat en el portal, sinó que interacciona socialment a partir d'aficions comunes, tant on-line (sobre la base d'identitats reals) com off-line. L'ampli material empíric recollit (textual) i la pròpia dinàmica canviant dels usuaris del 3xl.net, fa necessari un estudi sistemàtic en més profunditat, que permeti contrastar les hipòtesis que es presenten al final d'aquest article sobre la pràctica habitual d'aquesta comunitat virtual, el seu sentiment de pertinença a ella, la influència del mitjà televisiu en la formació de la identitat dels seus membres, la seva actitud vital diferenciadora de la resta dels televidents i la seva predisposició a experiències de televisió interactiva.

1. INTRODUCCIÓ

El programa de televisió del 3xl.net dirigit a un públic d'una franja d'edat molt definida (joves adolescents), amb uns interessos específics (especialment afició a les sèries japoneses d'animació) suposa un clar exemple del procés de fragmentació creixent de les audiències televisives. Cada vegada més, els mitjans audiovisuals programen les seves emissions dirigides a públics objectius molt diferenciats. L'enfocament ja no és dirigir-se a l'audiència en general com ens passiu, sinó a audiències específiques que es constitueixen en actius intèrprets dels missatges i continguts que reben dels mitjans, encara que aquestes interpretacions siguin variades i en ocasions diferents a les preteses pels programadors (Hayne i Croteau, 2000) . El *parallel broadcasting* del 3xl.net permet observar en els espais

d'interacció del portal fins a quin punt, en el cas dels adolescents actius, aquestes interpretacions són tan diferents i variades.

En el context actual d'incertesa quant a la convergència futura d'Internet i Televisió per les dificultats fonamentalment econòmiques i de mercat que aquest procés comporta (Owen, 1999), és important ressaltar la complementarietat d'aquests mitjans tal com estan definits en l'actualitat. El 3xl.net és un clar exemple de com es poden aprofitar les virtuts dels dos mitjans, que es reforcen mútuament, per a fer un producte de comunicació conjunt.

La iniciativa del 3xl.net, que va néixer fa 2 anys, suposa en certa manera una aposta dels gestors d'un important grup local audiovisual públic per atreure o no deixar marxar a una important fracció de l'audiència (estratègica en cert sentit) que s'està bolcant en l'ús d'Internet de manera molt més intensa que la mitjana de la població. Si com es recull en el recent estudi publicat per Cole *et al.* (2001), els internautes com més temps porten en el mitjà, més naveguen i en una proporció considerable veuen menys televisió, el 3xl.net suposa un esforç per estendre la influència del mitjà televisiu en el nou mitjà (si ens veuen menys perquè estan navegant que almenys ho facin en el portal del programa). Per altra banda, la Televisió i Internet no tenen perquè ésser substitutius, ja que el seu consum pot coincidir en el temps. Aquest *multitasking* és molt significatiu en el cas dels adolescents nord-americans (Lenhart, 2001). Queda per veure, en fases posteriors de l'estudi, com d'estès està entre els membres de la comunitat del 3xl.net.

L'estudi de la comunitat virtual¹ del 3xl.net pot aportar coneixement sobre el comportament social dels internautes en general i els adolescents en particular, en un àmbit local (Catalunya) en el qual no existeixen estudis sistemàtics d'aquest tipus. Als anuncis (poc contrastats) sobre els efectes perniciosos i contraproductius de l'ús de la xarxa, podem contraposar anàlisis de dades empíriques sobre la pràctica comunitària d'un grup d'usuaris específics, que no tenen perquè interaccionar, en un univers aïllat virtual, sobre la base d'identitats imaginàries, alienes a la realitat. Les primeres conclusions sobre l'estudi de la comunitat del 3xl.net permeten entreveure que tampoc en aquesta franja d'edat (adolescents) la interacció virtual és aliena al substrat real de l'individu i que les interaccions socials sembla que s'estenen, es completen i reforcen en els dos mitjans (on-line i off-line) en la línia dels últims estudis empírics de Wellman (2001).

El referent per a l'estudi de la comunitat virtual del 3xl.net ha estat l'estudi de la comunitat r.a.t.s² (Baym, 2000), que aquesta autora va realitzar sobre les intervencions en un *newsgroup* de seguidors de *soaps operas* nordamericanes. La comunitat del 3xl.net és un exemple del fenomen descrit per Baym en el cas de r.a.t.s (*community of fans*, *community of audience* i *community of practice*). Si l'estudi de Baym se centra en l'anàlisi en profunditat de 512 missatges (seleccionats) que es van produir en el 1993 en un espai autorregulat on les persones que participaven (en certa mesura una èlit) es connectaven des

¹ El terme de comunitat virtual s'utilitza en tot aquest document en un sentit ampli. La comunitat s'entén com grup d'individus (usuaris d'Internet) que es troben en un moment donat en espai d'interacció social comú. Virtual no es contraposa a real sinó que defineix el medi (Internet) on aquests individus coincideixen.

² Abreviatura del grup de notícies creat a mitjans dels anys 80 anomenat rec.arts.tv.soaps

del treball per a interaccionar entorn a uns serials molt consolidats, l'estudi sobre el 3xl.net aporta molts fets diferencials. Entre ells destaquem, una visió més contemporània del fenomen (on l'ús d'Internet és molt més ampli i “democratitzat”), en una audiència específicament d'adolescents, en un espai no autogestionat, amb uns usuaris que es connecten des de la llar entorn a un programa que porta 2 anys en antena, i on a part dels fòrums (comunicació asíncrona) es pot interaccionar en temps real (xat).

En definitiva, l'estudi empíric en profunditat de la comunitat del 3xl.net pot aportar coneixement en un camp en el qual segons Baym (2000, pag. 216): “ *Scholarship so far has barely scratched the surface of the interplays between media producers and online fans*”. L'estudi de la comunitat del 3xl.net ha de ser un pas més que aportï llum sobre aquest complex fenomen, unes paraules més en la línia amb que Baym descriu el seu llibre (2000, pag. 198): “.. *as one turn in what I hope will be a lengthy conversation*”.

2. PREGUNTES ANALÍTiques I HIPÒTESIS

Aquesta primera fase d'estudi ha suposat un primer acostament a la comprensió de la dinàmica d'aquesta comunitat virtual específica. L'esforç s'ha centrat a trobar pautes significatives en la pràctica habitual dels membres actius en els fòrums i xats i el grau d'influència del mitjà televisiu en aquestes. Addicionalment s'analitza la reacció dels membres actius de la comunitat virtual davant el que ha suposat una primera experiència de televisió interactiva en el programa de televisió del 3xl.net.

Per a contrastar empíricament s'han formulat les següents preguntes analítiques i hipòtesis:

Pregunta 1: En quina mesura els continguts del programa de TV poden ser determinants en la pràctica habitual dels membres actius en fòrums i xats de la comunitat virtual del 3xl.net formada per joves adolescents.

Hipòtesi 1.1: La pràctica habitual dels membres actius de la comunitat tant on-line com off-line es veu influenciada en major mesura pels continguts de les sèries del programa de televisió que per qualsevol altra consideració (edat, afició a jocs, música, còmics, etc.).

Hipòtesi 1.2: La intensitat d'aquesta pràctica comunitària segueix una dinàmica pròpia independent de les audiències globals diàries del programa de televisió.

Pregunta 2: En quina mesura són els adolescents del 3xl.net receptius a iniciatives de televisió interactiva

Hipòtesi 2: Els membres actius de la comunitat del 3xl.net no són receptius a iniciatives de TV interactiva si la interactivitat no respecta els continguts originals del mitjà televisiu

3. CAMP EMPÍRIC

3.1. El programa de televisió.

El programa de televisió de Televisió de Catalunya (TVC) 3xl.net, que va complir el passat mes de maig 2 anys en antena, constitueix un fenomen exitós³ de *parallel broadcasting*.

Es tracta d'un programa pioner⁴ denominat contenidor (abasta diferents franges horàries incloent sèries i reportatges informatius) dirigit al públic adolescent i juvenil, que és el que més es connecta a Internet⁵.

Els reportatges que tenen la seva rèplica en el portal tracten sobre molt diversos temes (sèries de TV, cinema, còmics, música, vídeo jocs, Internet, però també sobre ciència i medi ambient⁶). Si bé les sèries que s'emeten són de tres tipus, sitcoms, ciència ficció i d'animació japonesa o Manga, és aquesta última categoria la que aconsegueix els més alts nivells d'audiència, tant a TV com a Internet. Referent a això, a Catalunya, existeix, des de fa molts anys, entre el públic més jove, una gran afició al Manga. En certa mesura, els més fidels seguidors denominats "otakus" (membres molt actius en els fòrums del portal) constitueixen una "subcultura" amb molts seguidors a Catalunya.

Inicialment, el 3xl.net va ser pensat per a atreure al públic seguidor del conegut programa infantil Super3 (els membres del seu club constitueixen l'associació més nombrosa de Catalunya) que s'anaven fent grans. Es tractava d'una aposta arriscada ja que existien en l'estat espanyol poques experiències de programes dirigits exclusivament al públic adolescent/juvenil. Si bé el públic objectiu inicial era molt ampli (12-25 anys), la posterior ubicació del 3xl.net dintre del nou canal K3 (infantil i juvenil) ha fet que el públic, en la seva majoria, siguin menors de 20 anys, segons comenten els responsables del programa. L'èxit actual de la sèrie del 3xl.net, Shin-Chan (fenomen que s'analitza més endavant) i el seu poder d'atracció entre el públic infantil, ha fet que la mitjana d'edat del públic del 3xl.net disminueixi, com confirmen les últimes dades obtingudes d'audiència⁷ mitja dels primers 5 mesos del 2001, recollits en la **Taula 1** :

³ Durant aquests dos anys l'audiència del 3xl.net a Televisió i a Internet no ha parat de créixer. En el cas de Televisió el programa ha anat ampliant la seva franja d'emissió ocupant en el canal K3 (TV3 i 33 són els altres dos canals de TVC) habitualment franges al migdia (13:30-16:00) i tarda (19:30-21:00) de dilluns a divendres i els caps de setmana al matí. La sèrie del Shin-Chan s'està emetent també els caps de setmana per TV3, fora del perímetre del programa 3xl.net.

⁴ Tal com van explicar en entrevista personal els màxims responsables actuals del programa i del portal (que van estar treballant junts en la fase de concepció del programa) aquest va ser innovador en TVC perquè va néixer pensant en els dos mitjans (TV i Internet) i comptant per primera vegada amb una dotació pressupostària a l'efecte.

⁵ Segons es recull en l'estudi de Castells i Díaz de Isla (2001) sobre els usos d'Internet a Catalunya, el 64,8% dels joves catalans entre 15-24 anys utilitza Internet setmanalment quan el grup d'edat, per exemple, entre 40 i 54 anys, només ho utilitza el 20,6%.

⁶ TVC com televisió pública de Catalunya té uns objectius educatius (a més de l'entreteniment) inherents a aquesta condició de servei públic.

⁷ Font: Informe del gabinet d'audiència de TVC a partir de dades de Sofres (empresa que mesura les audiències de televisió)

AM (% població)			Quota (% televidents)		
4 a 12 anys	13 a 24 anys	Més de 4anys	4 a 12 anys	13 a 24 anys	Més de 4anys
5.9	2.6	1.9	32.8	17.4	8.9

Taula 1. Audiències TV de l'1 de gener al 31 de maig de 2002

Podem analitzar que significa aquests nivells d'audiència en termes relatius. Si considerem les últimes dades disponibles (Idescat, 1999) sobre la població catalana menor de 20 anys (1.223.000 persones), suposant que l'audiència mitja del 3xl durant el 2002 (115.000 persones segons es desprèn de la taula anterior⁸) correspon en la seva gran majoria a aquesta franja d'edat, l'audiència del 3xl.net significaria un percentatge del 9,4% sobre la població catalana menor de 20 anys.

Mesurar les audiències televisives del 3xl.net en general i per grups d'edat en particular té una doble dificultat. Com ja s'ha comentat, al no existir altres iniciatives similars, els mecanismes més o menys automàtics de mesura d'audiència existents no discriminen entre les edats que es poden considerar adolescents (12-19 anys), que en el cas del 3xl.net és on sembla concentrar-se el gruix de l'audiència. Per altra banda, al tractar-se d'un programa contenidor de continguts molt diferents les audiències mitges recollides en la taula anterior informen de ben poc. El que sí podem dir en termes comparatius (veure *Annex X*) és que, segons Sofres, durant la setmana del 24 al 30 de juny de 2002, 4 de les sèries del 3xl.net es troben entre els 5 programes més vistos de la cadena K3-33. Durant aquesta setmana, un episodi del Shin-Chan va obtenir una quota de pantalla de 17,2 % (percentatge del total de persones veient la televisió en aquell moment a Catalunya) corresponent a 285.000 televidents aproximadament.

Una anàlisi específica de l'evolució de l'audiència diària de dues sèries i de les corresponents intervencions en els seus fòrums es presenta més endavant.

3.2. El portal d'Internet.

No només televisió: molta més informació i serveis.

L'èxit del programa de televisió ha tingut el seu reflex en el portal gestionat per CCRTV Interactiva⁹ de manera més intensa que altres experiències de *parallel broadcasting*¹⁰. Pel

⁸ Representa el 1,4% de la població de Catalunya (6.043.000 persones)

⁹ CCRTV Interactiva (CCRTVI) és l'empresa del grup de la Corporació Catalana de Ràdio i Televisió (CCRTV) creada per a gestionar els serveis interactius de TVC i Catalunya Ràdio.

¹⁰ Segons es recull en un article aparegut en NUA (Kathy Foley, 2000) el 13% dels televidents de l'edició del "Big Brother" de l'any 2000 en el Regne Unit van visitar la web. En el cas del 3xl.net prenent de referència l'audiència mitja de dilluns a divendres (informe del gabinet d'audiència de TVC a partir de dades de Sofres) dels primers 5 mesos de l'any 2002 i considerant els usuaris actius del portal durant els últims 2 mesos (43.197) el

que fa a audiència, les últimes xifres publicades i auditades per l'OJD, el passat mes de maig, situen al 3xl.net com el líder absolut amb diferència en llengua catalana¹¹ (7.9 milions de pàgines vistes). Respecte a les xifres del mes d'abril (2 milions de pàgines vistes), la xifra del mes de maig ha suposat un salt qualitatiu (multiplicar per gairebé 4 l'audiència) sense precedents en les estadístiques de l'OJD. La causa d'aquest salt "quàntic"¹², com veurem més endavant, cal buscar-la en el còctel explosiu de joves, personatge televisiu de gran impacte mediàtic (Shin-Chan) i jocs on-line.

El portal inclou seccions amb continguts que suposen una ampliació respecte als del programa de TV, aportant informació addicional (notícies, entrevistes, links) sobre els diversos temes que es recullen en els reportatges del programa, així com altres seccions no vinculades a aquest. Les seccions de correu, jocs on-line i concursos estan entre les més visitades¹³.

Cada sèrie de TV programada (en antena o ja emesa) té un espai propi en el portal on els seguidors troben una descripció dels personatges, resums de cada capítol emès, així com també una transcripció del guió de cada episodi. Abans de començar a emetre una nova sèrie ja s'activa el corresponent fòrum (que continua, en alguns casos, molt actiu després de finalitzada la sèrie). Per a poder interaccionar en temps real, cada espai dedicat a una sèrie té un link al xat comú sobre sèries de televisió. Són en aquests fòrums i xats on els membres de la comunitat s'expressen socialment.

Un element distintiu i identificatiu dels membres de la comunitat virtual, ho constitueix el servei de correu basat en la web (webmail). A l'enregistrar-se, els usuaris trien un nick per a identificar-se (en els xats i fòrums) i automàticament accedeixen a un compte de correu que els identifica (*nick@3xl.net*). Es tracta d'una eina potent per a aconseguir atreure amb assiduïtat al portal als usuaris, que consulten els seus comptes de correu per a rebre i enviar missatges als altres membres de la comunitat o de fora.

El 3xl.net és un portal molt dinàmic, en contínua evolució, per a adaptar-se a una comunitat molt activa i en constant creixement. Un exemple d'aquesta adaptabilitat ho constitueix la remodelació del passat 18 de juny, que ha suposat, entre altres coses, afegir al portal dues noves seccions: *Humor* i *Ell i Ella*. Aquesta última, constitueix un intent d'atreure al públic femení¹⁴ que, com podem veure en el següent apartat, són una minoria (nombrosa, tanmateix).

Aspectes demogràfics, usos i aficions declarades

percentatge mig de televidents que visiten habitualment el portal estaria entre el 35% i el 38%, 3 vegades més que en cas del "Big Brother" a UK

¹¹ Segons les últimes estadístiques publicades el mes de maig per l'OJD, el 3xl.net supera àmpliament a la segona web en català (Avui, 5,5 milions pàgines vistes) i més que duplica a l'audiència del portal del grup públic audiovisual estatal (RTVE, 3,1 milions pàgines vistes).

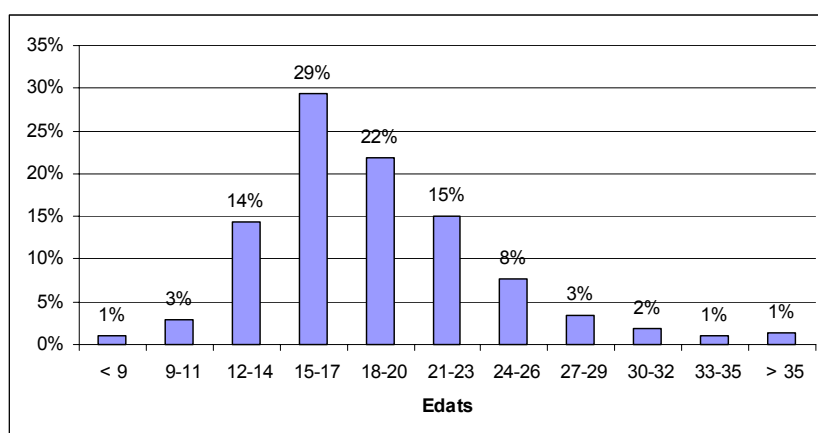
¹² En paraules del gerent de CCRTVI.

¹³ Segons les estadístiques del programa Webtrends (que mesura, entre altres coses, les visites a seccions específiques d'una web) al que s'ha tingut accés.

¹⁴ Segons els gestors del portal, el consultori sentimental acabat d'estrenar està essent un autèntic èxit

Quan els usuaris del 3xl s'enregistren han d'emplenar un ampli formulari en el qual faciliten dades personals i d'hàbits de diferent tipus. Es tracta d'informació que pot estar esbiaixada pel fet contrastat empíricament de que molts usuaris s'enregistren més d'una vegada¹⁵ i per la pròpia veracitat de les dades introduïdes¹⁶. No obstant això aquesta informació és útil per a tenir una visió de conjunt dels usuaris del 3xl.net.

Respecte a les edats declarades, el **Gràfic 1** recull l'anàlisi que es va fer, per franges d'edats, per part dels gestors del portal, el mes de setembre del 2001, quan hi havia aproximadament 42.000 registres d'usuaris. Si bé es fa necessari actualitzar l'anàlisi (en el moment d'escriure aquest article els registres són més del triple) els comentaris recollits en les entrevistes amb els gestors del 3xl.net reflecteixen que, d'acord a la seva experiència, els usuaris del 3xl són en la seva majoria menors de 20 anys.



Gràfic 1: Edats declarades registre d'usuaris del 3xl.net (setembre 2001)

Una anàlisi¹⁷ més actual realitzada el 22/06/02 (118.820 registres d'usuaris) reflecteix que el 62,7 % dels registres corresponen a nois i el 37,3% restant a noies¹⁸. En aquesta data, el **Gràfic 2** mostra la informació declarada sobre el lloc de connexió, el **Gràfic 3** sobre usos d'Internet i el **Gràfic 4** sobre preferències de temes per a rebre informació¹⁹.

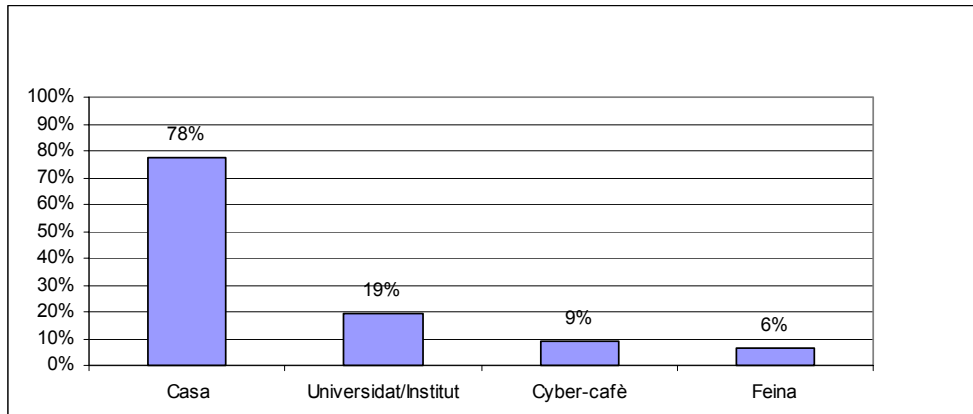
¹⁵ Es pot considerar com hipòtesi que al tractar-se d'un nombre tan gran d'usuaris, els que s'enregistren més d'una vegada no introdueixen un biaix significatiu estadísticament respecte als que només s'enregistren una, pel que fa a la informació que es recull en el formulari. És a dir, per exemple, en el cas del sexe, es pot considerar que els nois i noies que s'enregistren més d'una vegada guarden una proporció similar respecte als que ho fan una.

¹⁶ En aquest aspecte la informació dels registres dels usuaris del 3xl es pot considerar amb un grau de veracitat alt perquè molts ho fan per a participar en sorteigs de premis i l'interès a dir la veritat és obvi. No obstant, segons indiquen els gestors de la comunitat, s'ha detectat una tendència, per altre costat lògica en el cas d'adolescents, a declarar una edat superior a la real.

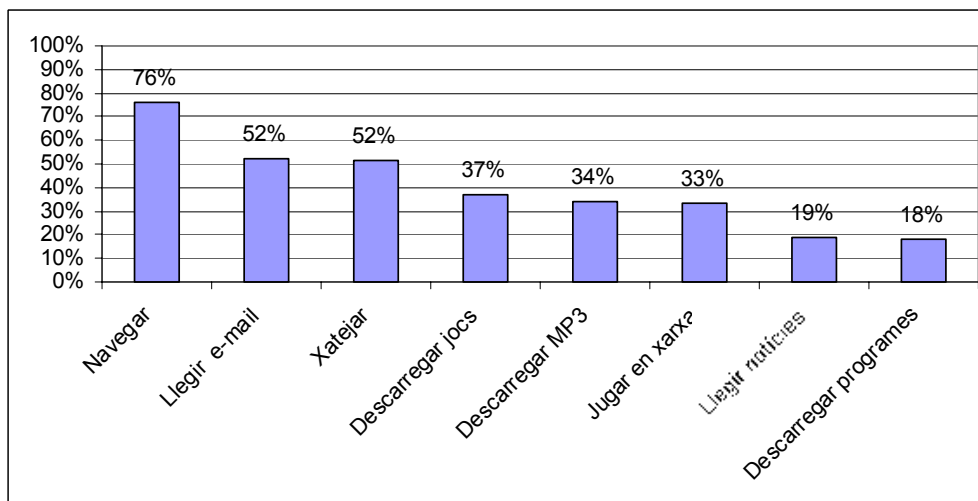
¹⁷ S'ha pogut accedir a l'eina estadística automàtica que utilitzen els gestors del portal.

¹⁸ Aquesta desproporció és el que ha dut als gestors del 3xl.net a ampliar les seccions incloent-ne una denominada Ell i Ella més centrat en relacions personals i íntimes. No obstant la potenciació de la zona de jocs és un factor atraient de nois que segons diversos estudis recents són els que més juguen a Internet i amb les vídeo consoles. Segons un recent estudi de l'INJUVE (2002) sobre vídeo jocs, el 72,9% dels nois adolescents són jugadors enfront del 43,4% de les noies.

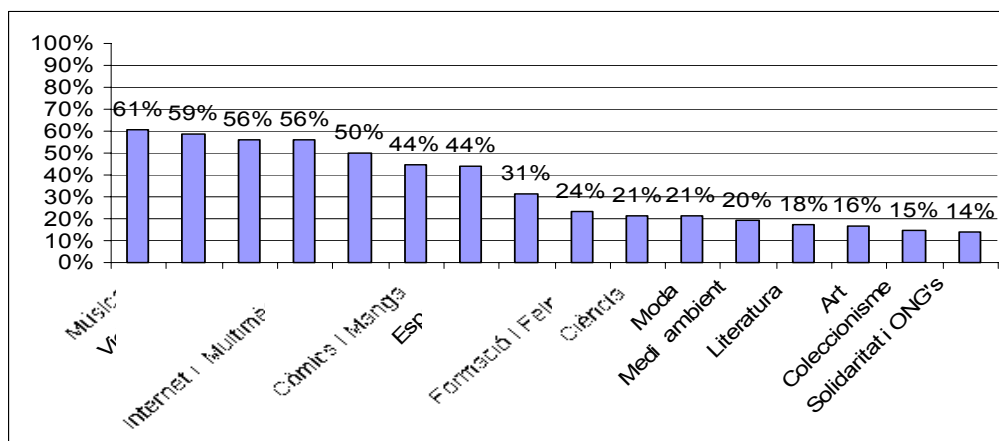
¹⁹ Els percentatges d'aquests gràfics sumen més de 100% per la possibilitat de resposta múltiple.



Gràfic 2: Lloc de connexió declarat en els registres d'usuaris del 3xl.net (Juny 2002)



Gràfic 3: Usos d'Internet declarats en els registres d'usuaris del 3xl.net (Juny 2002)



Gràfic 4: Preferències de temes per a rebre informació declarats en els registres d'usuaris del 3xl.net (Juny 2002)

Podem dir que en un sentit ampli, la comunitat del 3xl.net està formada per joves en la seva majoria adolescents, amb un percentatge més gran de nois, que es connecten majoritàriament des de les seves llars²⁰ i que mostren un interès específic pels temes de música, vídeo jocs, cinema, multimèdia, televisió, còmics Manga i esports, en aquest ordre²¹.

Dels registres d'usuaris als membres actius de la comunitat

Com ja hem avançat, els usuaris es poden enregistrar més d'una vegada amb nicks o pseudònims diferents. Segons van comentar en l'entrevista, els dos moderadors dels fòrums i xats, els usuaris, en la seva majoria, no és que utilitzin diversos nicks per a ocultar la seva identitat real de manera sistemàtica, com veurem més endavant, sinó que moltes vegades el motiu és que es cansen que els identifiquin amb un nom molt peculiar (personatge d'una sèrie, pel·lícula, etc.) o per raons operatives²².

Aquest fet és coherent amb els resultats de l'estudi de Lenhart *et al* (2001) sobre el comportament on-line dels adolescents nord-americans d'entre 13 i 17 anys. Segons aquest estudi el 56% utilitzen més d'1 nick o adreça de correu quan es comuniquen utilitzant missatgeria instantània o el correu electrònic. D'aquests, un 24% tenen un nick secret per a passar desapercebut pel grup d'amics.

Si extrapolem aquestes dades al cas dels usuaris del 3xl.net i considerem que el nombre de nicks mig és hipotèticament de 3 per al 56% dels registres d'usuaris, els usuaris únics serien 82.961 (considerant que en la data de redactar aquest article són 132.385 els registres d'usuaris).

Però més que els usuaris únics enregistrats, una dada més significativa és la dels usuaris que una vegada es van enregistrar, sinó aquells que habitualment utilitzen els serveis de portal. Atenent a les dades facilitades per l'empresa subcontractada²³ que gestiona el correu dels usuaris del 3xl, al desembre del 2001 el 33% dels usuaris enregistrats consulten el seu compte de correu cada 2 mesos, el 10% cada setmana i el 5% cada dia. Si extrapolem a la data actual (Juliol de 2002), els usuaris actius en els últims 2 mesos serien 43.197, en l'última setmana 13.239 i durant un dia, de mitjana, 6.619.

Però no tots els usuaris actius interaccionen activament en els espais públics dels fòrums i xats, molts només llegeixen els missatges sense intervenir (*observers*), naveguen, consulten

²⁰ El dia 20 de Juny, dia de vaga general a l'estat espanyol, es va poder constatar empíricament aquest fet perquè l'ample de banda consumit entre les 12 i les 13 hores es va incrementar en més d'un 70% segons informació facilitada pel gestor del servidor que allotja el portal. Un percentatge gran dels usuaris del 3xl sembla que es van quedar a casa aquest dia i van optar per connectar-se a Internet.

²¹ Aquest fet, que la televisió i el còmic manga no estigui en les primeres posicions, contrasta amb el que veurem més endavant que els usuaris actius que intervenen en els fòrums i xats ho fan principalment per a interaccionar amb les sèries del programa de televisió.

²² En alguns casos el tenir 2 nicks va bé per a poder "fugir" sense haver de deixar els espais d'interacció per la presència d'usuaris molestos.

²³ Dada facilitada pel Departament Tècnic de CCRTVI

el seu compte de correu personal, llegeixen notícies, reportatges i entrevistes de les diferents seccions, participen en concursos i sobretot, últimament, juguen. No obstant, l'anàlisi s'ha centrat a observar la pràctica social dels membres de la comunitat virtual i analitzar els espais públics d'interacció entre els seus membres. A causa de l'ingent volum d'informació, entre altres raons, l'observació s'ha centrat en uns quants, pocs, d'aquests espais públics d'interacció, això sí, en els més actius.

Focalització de l'estudi: camp empíric d'anàlisi

Dels més de 100 fòrums actius (molts d'ells des de fa més de 2 anys), 13 xats temàtics i 5 xats moderats, s'ha fet una selecció per a l'anàlisi atenent a diferents criteris de significació per als objectius de l'estudi. Els espais seleccionats que han estat objecte d'anàlisi (en diferent grau d'intensitat) durant 3 mesos (abril-juny del 2002) han estat els següents:

- Fòrum de la sèrie Karekano
- Fòrum de la sèrie Shin-Chan
- Fòrum de la sèrie Detectiu Conan
- Fòrum de propostes de sèries
- Xat de TV
- Xat de Cinema
- Xat moderat dels divendres a les 20:00h

Un criteri fonamental de selecció ha estat analitzar els fòrums i xats més actius perquè en ells serà on es pugui estudiar la pràctica social dels membres de la comunitat virtual amb més intensitat. Com es pot observar en l'*Annex I*, són precisament els fòrums relacionats amb les sèries de televisió els més actius. És en aquests espais on es pot observar en detall el grau d'influència del mitjà televisiu en les interaccions socials dels membres de la comunitat virtual del 3x1.net.

Com en altres espais d'Internet, la interacció social i la dinàmica dels fòrums (comunicació asíncrona) és molt diferent de la comunicació instantània que té lloc en els xats. Els membres de la comunitat del 3x1.net participen en els fòrums gestionats pels responsables del portal (els creen i animen ells) orientats pel títol del fòrum²⁴. Els xats en el cas del 3x1.net (n'hi ha molts menys que fòrums) constitueixen un espai de comunicació més obert quant a la temàtica i a les possibilitats d'interacció. Per a participar en els fòrums i xats s'han de respectar unes mínimes normes de conducta.

L'emissió de la sèrie Karekano (26 primers capítols), i la creació del fòrum corresponent, va coincidir amb el període d'estudi. És una sèrie d'animació japonesa que en la terminologia de l'anime (còmic Manga animat) és considerat *shojo* (femenina)²⁵. Aquesta sèrie està protagonitzada per Yukino, de 15 anys, que té dues personalitats (la de fora i la de dintre) i viu les peripècies d'una adolescent de la seva edat (estudis, enamorament, relacions familiars i primera experiència sexual).

²⁴ Com veurem en l'anàlisi, en els fòrums es parla de més coses, però la sèrie és el referent

²⁵ Els altres fòrums seleccionats (masculins o neutres) poden ajudar a corregir el possible biaix pel sexe en les conclusions sobre la pràctica de la comunitat en tots els fòrums seleccionats.

El fet que durant els 4 primers capítols de Karekano es realitzés una experiència pilot, pionera a Televisió de Catalunya, d'interactivitat utilitzant missatges SMS, ha permès observar la reacció dels membres de la comunitat del 3xl.net (la participant en el fòrum i la no participant) a iniciatives de televisió interactiva. D'altra banda, la polèmica generada entorn a aquesta experiència d'interactivitat, així com la provocada per la possible censura de l'escena de la trobada "íntima" dels dos protagonistes ha permès testar l'actitud crítica proactiva dels participants en aquest fòrum.

La sèrie de Shin-Chan (*anime* també), èxit en audiència, ha constituït un fenomen mediàtic²⁶ a Catalunya, superant l'àmbit del públic objectiu original (la sèrie, que s'emet en dues franges horàries, diàriament, i també els dissabtes i els diumenges²⁷, és seguida per nens, adolescents, joves i adults²⁸). El protagonista és un nen de 5 anys, desvergonyat (sempre surt ensenyant els genitals i el "culet") que fa anar de corcoll la seva mare i els professors per les seves entremaliadures. És una sèrie intel·ligent, d'humor, que ha estat font de polèmica²⁹.

L'èxit del Shin-Chan ha tingut el seu reflex, com ja hem comentat, contundent en el portal del 3xl.net. D'una banda, sorprenentment, les intervencions en el fòrum específic han estat sensiblement menors respecte a altres fòrums de sèries (veure *Annex I*). Tanmateix, les pàgines dintre del portal 3xl.net de la secció de sèries dedicades al Shin-Chan, enriquida amb nombroses notícies i reportatges relacionats, estan entre les més visitades del portal³⁰. Però el que ha constituït una autèntica "bomba"³¹ actual (no només en pàgines visitades sinó en l'increment espectacular de registres d'usuaris) està sent el joc on-line, estrenat a finals del passat mes d'abril, que té com a protagonista el personatge del Shin-Chan. En paraules del guionista i responsable tècnic del seu desenvolupament, l'èxit ha consistit a integrar el popular personatge³² en un joc no gaire complicat i de fàcil operativitat. Es podria pensar que els membres de la comunitat han estat tan ocupats llegint tota la informació que genera el personatge i jugant amb ell, que no han tingut temps de participar en el fòrum específic creat a aquest efecte. Un altre exemple de la capacitat de convocatòria

²⁶ El CD recopilatori *3xl.dance* amb les cançons del Shin-Chan va ser el disc més venut en català en el 2001 (80.000 còpies) i va estar entre els discos més venuts a Catalunya.

²⁷ El dia de la vaga general de 20 de juny, el Shin-Chan no la va fer. En l'emissió especial d'aquest dia de Televisió de Catalunya, que va emetre per tots els seus canals la mateixa programació, el Shin-Chan va tenir una posició destacada (2 hores de programació amb diversos episodis, tant al matí com a la tarda)

²⁸ Els adults principalment a TV3 i no dins del 3xl.net

²⁹ Per indicació del CAC, òrgan que tutela el sector audiovisual de Catalunya, Televisió de Catalunya va decidir retardar el seu horari d'emissió a les tardes.

³⁰ Segons les dades obtingudes utilitzant el programa estadístic Webtrends al que s'ha tingut accés, en la setmana del 10/06/02, aquesta secció va ser la vuitena més visitada (darrere de la seccions de jocs, concursos i vídeo jocs) amb 3.819 visitants únics.

³¹ En paraules dels gestors del 3xl, aquest joc ha estat la principal raó de l'espectacular salt qualitatiu de les audiències del mes de maig. La consulta del programa Webtrends de la referida setmana del 10/06/02 situa a la pàgina de la secció del joc com la segona més vista darrere de la pàgina inicial d'accés al portal, amb 9.993 visitants únics en aquesta setmana.

³² El poder d'atracció del personatge és tan gran que les campanyes d'autopromoció en els portals i webs gestionats per CCRTVI, consistents en banners anunciant el joc han tingut un ratio de click (click-through) entre 15 o 20 vegades superior a la de qualsevol campanya publicitària a Internet considerada normal. Aquesta informació ha estat obtinguda accedint als reports del programa que gestiona els banners (adserver).

de tot allò relacionat amb el personatge, és que el xat moderat que va tenir a la dobladora al català de la veu del personatge com a convidada, ha estat un dels més nombrosos dels realitzats fins el moment (segons va comentar la moderadora en l'entrevista, més de 45 persones simultànies en el xat). Com reflex de la influència del mitjà televisiu (i del Shin-Chan en concret) en els membres de la comunitat quan aquests interaccionen entre si, l'*Annex IX* mostra com els participants en un xat utilitzen el llenguatge de signes per a exemplificar la “dansa del cul” que identifica inequívocament al personatge.

La sèrie del Detectiu Conan (en honor d'Arthur Conan Doyle) ha estat el gran èxit en termes de participacions en el fòrum específic (veure *Annex I*) sent el de més missatges acumulats fins a la data, 10.963 missatges, i havent estat creat fa poc més d'1 any. Durant els 3 mesos d'anàlisi, el fòrum va rebre 2.263 missatges, essent només superat pel de propostes de sèries. La sèrie té com a protagonista un nen que en cada episodi segueix pistes per a resoldre un enigma diferent. La sèrie ha agradat tant que és la que més se sol·licita que es torni a posar en antena amb nous episodis.

El fòrum de propostes de sèries és el fòrum habilitat a aquest efecte pels gestors del 3xl.net perquè els membres de la comunitat facin les peticions específiques sobre allò que volen que els responsables de TV programin dintre de la franja horària que ocupa el programa de televisió del 3xl.net .

Respecte als xats, un observació prèvia aleatòria sistemàtica va indicar que dels 11 xats existents³³ en el moment de l'inici de l'estudi, els habitualment actius eren només dos: el de sèries de TV i el de cinema.

El xat moderat setmanal dels divendres a les 20:00 hores ha estat la porta d'accés³⁴ a l'estudi etnogràfic de camp de la mà d'un membre amb gran ascendència sobre la comunitat. Per altra banda, el divendres a les 20:00 hores coincideix amb l'hora i el dia de la setmana amb més activitat en el 3xl.net³⁵, la qual cosa permetia pensar a priori que es podria interaccionar amb el major nombre de membres de la comunitat.

L'entorn tècnic d'interacció social

La pràctica social de la comunitat virtual està mediatitzada per l'entorn i funcionament tècnic dels espais de comunicació. En el cas del 3xl.net hi ha diverses eines que faciliten aquesta comunicació. El fet que tots els usuaris puguin accedir al correu electrònic dels participants en els fòrums (nick@3xl.net) permet crear un espai privat de comunicació (fora de l'objecte d'aquest estudi) entre els membres de la comunitat³⁶. En el cas dels xats,

³³ Aquests eren: Internet i informàtica, vídeo jocs, còmics i Manga, esports i viatges, ciència i medi ambient, acció, espavila't, bon rotllo, cinema, sèries de TV del 3xl.net, música

³⁴ També permet obtenir el consentiment per a l'estudi per part d'alguns dels membres de la comunitat (veure *Annex VII*)

³⁵ Segons els informes d'audiències mitges per dia i hora auditats per l'OJD als quals s'ha tingut accés

³⁶ En alguns casos s'ha pogut observar empíricament que els participants en fòrums i xats comuniquen públicament la seva adreça de correu personal no del 3xl.net. També s'ha detectat, perquè ho diuen, que entre ells han creat espais privats paral·lels de missatgeria instantània (IM) . En aquesta primera fase de l'estudi, no s'ha

l'entorn tècnic permet l'intercanvi de missatges privats³⁷ instantanis entre els participants del xat públic (també hi ha una funcionalitat que permet ignorar aquests missatges privats) així com crear sales privades entre diversos participants en el xat. En el cas dels xats, els participants, a part del nick que els identifica, poden escollir el color en que s'impressionaran les seves intervencions. En els fòrums les rèpliques i contrarrèpliques són fàcilment realitzables atès que tots els missatges, des de la creació del fòrum, estan disponibles públicament, ja sigui en format sencer o reduït. Per a replicar únicament ha d'identificar-se el missatge i respondre'l (les rèpliques i contrarrèpliques es marquen d'un color diferent respecte a les intervencions originals).

4. METODOLOGIA I PREGUNTES EMPÍRIQUES

L'estudi realitzat combina tècniques metodològiques d'anàlisi qualitativa i quantitativa. En l'estudi podem distingir els nivells d'anàlisi diferenciats realitzats que es presenten a continuació.

Anàlisi quantitativa del nombre d'intervencions durant 3 mesos en una mostra representativa dels fòrums existents en el 3xl.net

Tots els fòrums del 3xl són accessibles públicament i es poden consultar tots els missatges des del seu inici. El nombre de missatges totals acumulats del fòrum és una dada que s'obté automàticament a l'entrar en cadascun d'ells. L'anàlisi ha consistit a seleccionar els fòrums representatius i significatius per a contrastar les hipòtesis formulades i comptabilitzar els missatges acumulats en dates determinades. El resultat de l'anàlisi es recull en l'*Annex I*.

Anàlisi quantitativa de les intervencions durant 2 setmanes en els 6 espais seleccionats

Aquesta part de l'estudi ha resultat la més laboriosa per l'ingent volum d'informació textual manegada: 1.838 missatges en els fòrums seleccionats i 85.260 intervencions en els xats (veure *Annex II*). Aquesta informació constitueix el punt de partida de l'anàlisi textual a realitzar en següents fases de l'estudi.

El contingut dels missatges en els 4 fòrums (accessible públicament), durant les dues setmanes seleccionades (19/04/02-03/05/02), es va guardar en arxius de processador de textos, permetent així el còmput del nombre de paraules de manera automàtica. Per a una anàlisi textual posterior, les eines avançades del processador de textos poden permetre codificar els missatges d'acord amb el seu contingut d'una manera eficient. Per a poder analitzar el nombre de persones (nicks) diferents en els 4 espais, es va depurar el fitxer

pogut mesurar el grau d'ús de la IM entre la comunitat 3xl.net, i si aquest està molt lluny del percentatge d'ús del 79% dels adolescents nord-americans on-line (Lenhart *et al* 2001)

³⁷ Aquesta funcionalitat és molt útil, segons comentava la moderadora del xat, ja que en molts casos els usuaris més joves tenen el seu primer contacte amb Internet i en concret amb els xats en el portal del 3xl.net. Els missatges privats que ella rep i envia ajuden a l'usuari a integrar-se en l'espai de comunicació públic nou per a ell.

original per a facilitar (mantenint el nom i eliminant el contingut del missatge) una ràpida comptabilització dels nicks diferents i el nombre de missatges de cadascun d'ells. Els resultats d'aquesta anàlisi es van introduir en una base de dades per a poder relacionar les intervencions en diferents espais alhora o per separat.

Per a accedir a la informació de totes les intervencions en els xats seleccionats va ser necessari implementar³⁸ un petit desenvolupament informàtic que anés “gravant”, en fitxers específics, les intervencions per blocs (a causa de la grandària) fins completar els 14 dies objecte de l'anàlisi (14/05/02-28/05/02). La gran quantitat d'informació obtinguda es va importar també a fitxers del processador de textos. Una primera anàlisi quantitativa del nº de vegades que apareixen una sèrie de paraules seleccionades per la seva significació en l'anàlisi es recullen en la **Taula 3**. Per a poder contar el nombre d'intervencions i el nombre de nicks diferents es va importar posteriorment el fitxer a una fulla de càlcul on, després de diverses depuracions, es va obtenir una taula on cada fila es correspon amb una intervenció, de forma que en la primera columna apareix el nick i en la segona el contingut de cada intervenció. Els nicks diferents i el número d'intervencions per cadascun s'han introduït en la mateixa base de dades que els fòrums.

El fet de tenir en una base de dades única tots els nicks i el nombre d'intervencions en cadascun dels 6 espais permet identificar el nombre de nicks diferents en els 6 espais, analitzar el nivell de participació creuada en aquests espais (**Taula 4**, **Taula 5** i **Taula 6**) i identificar els *heavy posters* de cadascun d'ells, per separat i en conjunt (veure **Annex V**).

Anàlisi qualitativa i quantitativa de les audiències de TV i de les intervencions en 2 fòrums seleccionats durant un període determinat

De les sèries de Karekano i Shin-Chan s'ha fet una anàlisi comparativa de les audiències diàries a partir de les dades facilitades pel gabinet d'Audiències de TVC (accessibles via intranet corporativa) i del nombre d'intervencions diàries dels fòrums (comptabilitzada dia a dia a partir de la informació pública dels mateixos) per a detectar possibles correlacions . El **Gràfic 5** i l'**Annex VI** recullen els resultats.

En el cas de la sèrie Karekano s'ha fet una anàlisi en més profunditat, com exemple descriptiu de la dinàmica d'aquest tipus d'espai. Així, es va realitzar una primera lectura de tots els missatges (1673) en format reduït (nick, data i primeres paraules de cadascun) per a identificar els temes de discussió dels dies de major activitat. S'ha realitzat també una anàlisi dels signes diferents utilitzats durant els primers 312 missatges (veure **Annex VIII**)

Anàlisi quantitativa i qualitativa de l'experiència de televisió interactiva del fòrum del Karekano

³⁸ Realitzat pel Departament tècnic de CCRTVI

S'han analitzat amb deteniment les intervencions en el fòrum durant els 4 dies que va durar l'experiència d'interactivitat utilitzant SMS³⁹. S'han comparat quantitativament i qualitativament aquests missatges amb el nº de trucades efectuades al programa⁴⁰ (**Taula 8**).

Entrevistes als gestors de la comunitat del 3xl.net i del programa de TV

Per a analitzar i donar sentit al complex camp empíric estudiat s'ha entrevistat o s'han mantingut converses amb 7 persones diferents en el següent ordre:

- moderadora xat dels divendres
- coordinador de continguts del 3xl
- redactor de continguts del 3xl i supervisor dels fòrums
- subdirector de Continguts de CCRTVI responsable de la gestió del portal 3xl.net
- responsable tècnic directe del desenvolupament del joc del Shin-Chan
- director del programa de TV del 3xl.net
- director de Continguts de CCRTVI responsable de la gestió del portal 3xl.net

Estudi qualitatiu etnogràfic: primeres incursions en el camp d'observació

Per tal de donar sentit igualment i situar en el seu context a les anteriors anàlisis quantitatives s'han completat les entrevistes als gestors diaris de la comunitat amb una observació participant en el camp empíric. De la mà de la moderadora del xat dels divendres (que ha actuat de porter presentant-me com investigador de la UOC) he intervingut durant 4 divendres dels mesos de maig i juny directament en el xat moderat. El fet de poder utilitzar els missatges privats amb la moderadora del xat mentre tenia lloc el xat en l'espai públic, ha permès donar sentit i resoldre els dubtes que apareixien en el camp d'observació en temps real.

En el transcurs de la investigació s'han pogut detectar⁴¹ dues convocatòries de “kedades” (els membres d'un fòrum queden per a veure's en persona). Una va ser en el fòrum de la sèrie Utena (manga femení) el passat 15/06/02 i l'altra, més recent, en el de la sèrie Conan, el passat 06/07/02. En el primer cas, es va poder contactar amb la promotora, amb la qual va ser possible mantenir una conversa/qüestionari per mitjà de dos e-mails (veure **Annex XI**).

³⁹ L'experiència va consistir en que a cada programa es va realitzar un concurs (sorteig d'un lot de còmics) amb preguntes sobre l'episodi que s'estava emetent en el qual s'havia de participar utilitzant el telèfon mòbil enviant missatges de text (SMS) amb la resposta. Durant l'emissió de l'episodi es sobreimpressionaven sobre la pantalla de TV les preguntes, les estadístiques de resposta i al final de l'episodi el guanyador de lot del dia (que també es publicava simultaneament a la web).

⁴⁰ Informació facilitada pel Departament de Continguts de CCRTVI

⁴¹ Per informació facilitada pel redactor i supervisor dels fòrums del 3xl

5. RESULTATS

Els fòrums i xats més actius, els de sèries de televisió.

Tal i com es pot observar en l'*Annex I*, els 4 fòrums seleccionats de les sèries de TV són els més actius durant els 3 mesos analitzats encara que de manera desigual (30 missatges diaris el de propostes de sèrie i 9 el del Shin-Chan). Els fòrums sobre les vídeo consoles (17 missatges diaris) i sobre còmics i manga (8,6) són igualment actius però en menor grau.

Altres conclusions que es poden obtenir de l'anàlisi dels fòrums són les següents: si bé els membres de la comunitat del 3x1 són actius en els temes esmentats, destaca una manca d'interès a participar en fòrums de caràcter polític, interès social o pedagògic. Sorpren la baixa activitat del fòrum d'esports. Entre els participants en els fòrums contraposats (el llibre que cal llegir vs. el llibre que cal cremar o la millor "peli" vs. la pitjor "peli") predomina la tendència a l'acord i el comentari constructiu (437 vs. 133 en el cas de llibre, 447 vs. 278 en el cas de la pel·lícula)

Pel que fa als xats, l'activitat se centra en els de cinema i de sèries de TV, tot i ser aquest segon 4,5 vegades més actiu quant a persones (nicks únics) intervinents i número de missatges (veure *Taula 2*).

	Nº nicks	Nº Intervencions
Fòrum propostes de sèries	159	469
Fòrum karekano	265	649
Fòrum detectiu Conan	130	597
Fòrum Shin Chan	46	123
Xat sèries TV	401	68.709
Xat cine	90	16.551

Taula 2. Nombre de nicks i intervencions en els espais seleccionats

Diferents dinàmiques comunicatives i participatives en els fòrums i xats seleccionats

En el període més curt analitzat (15 dies) es va poder observar (*Annex II*) com el fòrum de Karekano ha atret moltes més persones (coincidint amb la polèmica del SMS que s'analitza més endavant) que els altres 3. Per altra banda el fòrum del Conan ha estat similarment actiu perquè els seus participants de mitjana han intervingut gairebé el doble que en els altres tres (4,59 intervencions per persona vs. 2,69 de mitjana dels altres 3) . Destaca, com ja hem comentat, el baix nombre de participacions en el fòrum del Shin-Chan. Respecte a la pautes comunicatives en els fòrums destaca la gran longitud mitja dels missatges del fòrum de propostes de sèries (83,60 paraules) respecte al del Shin-Chan.(54,80 paraules). Si bé és lògic que en l'espai de propostes de sèries (de fet dirigit als programadors de TV) s'hagi d'argumentar més i millor, torna a sorprendre el poc volum d'informació dels missatges en el cas del Shin-Chan respecte als altres dos.

Ja s'ha apuntat que una de la possibles causes del baixa activitat d'aquest fòrum és la sobreinformació (notícies, joc, etc.) sobre el personatge. Una altra raó esgrimida per un dels gestors del portal és la infantilització del fòrum (el Shin-Chan ha portat nens al portal) que ha comportat la seva baixa activitat. El limitat nombre de paraules en cada missatge (a un nen li costa més d'expressar-se) de mitjana així com el contingut d'algun d'ells, segons comenta el gestor, semblen corroborar aquesta hipòtesi.

En el cas dels xats seleccionats no s'aprecia una dinàmica diferent comunicativa entre ells, encara que sí evidentment amb els fòrums, si comparem el n^o mig de paraules per intervenció (comunicació asíncrona meditada vs. comunicació espontània conversacional) .

L'anàlisi de participació detallat en els 4 fòrums per separat (*Annex III*) indica com en el cas dels fòrums la participació està molt repartida ja que amb l'excepció del fòrum del Conan (45% dels intervinents ho van fer una sola vegada i 15 nicks diferents ho van fer més de 10) en els altres 3 el nombre de participants d'una sola vegada supera el 56 % i 5,3 nicks és la mitjana dels que van participar més de 10 vegades. Podem dir que el fòrum Conan és capdavanter en missatges acumulats per tenir uns participants més actius que la mitjana.

En el cas dels xats, si bé el del TV és molt més actiu, l'estructura de participacions per persones és similar (36,9% de les participants ho van fer menys de 10 vegades en el cas del de TV i 34,5% en el cas del de cinema).

Tanmateix, com en tota comunitat virtual els *heavy posters* (utilitzant la terminologia de Baym) actuen com motor i són animadors de l'espai d'interacció. En l'*Annex V* estan identificats els 5 membres més actius de cada espai. Destaquem com membres més actius a *Akari* (36 intervencions en el fòrum de propostes de sèries i 26 en el de Karekano). El més actiu a Shin-Chan, *guru*, ha estat l'únic que ha participat en 4 fòrums i un xat . En el fòrum de Conan destaca un incondicional, *3xl_ok* (45 missatges) i un que s'identifica amb el protagonista, *Conan-kun*. Però com en tot espai públic (potser més en Internet) hi ha reventadors. Una anàlisi més detallada dels *heavy posters* en el xat de TV identifica als màxims intervinents (*Cuernácula* i *MrArK*) com "reventadors" (van utilitzar missatges ofensius i insultants de manera automàtica i repetitiva). Com a prova, en la *Taula 3* es recull que la paraula "puta" va ser escrita 155 vegades en el xat de TV i 2 en el de cinema.

Atès que hi ha molts fòrums actius, es podria considerar que quan s'entra en un d'específic d'una sèrie es parlarà de la sèrie, a part d'altres coses. En el cas dels xats en haver-n'hi només dos de significativament actius ens podríem preguntar de què s'hi parla (de tele, de cinema, de relacions personals...). Com en el cas dels fòrums es necessitaria una anàlisi textual més profunda per a obtenir conclusions significatives. El que sí podem dir (*Taula 3*) és que en ambdós espais es parla de tot una mica, incloent personatges de les sèries (Shin-Chan, Karekano).

Paraula repetida	Xat TV	Xat Cinema
nº vegades peli	25	26
nº vegades cine	4	24
nº vegades TV	7	3
nº vegades karekano	35	17
nº vegades Shin Chan	15	5
nº vegades 3xl	22	6
nº vegades star wars	7	3
nº vegades atac de los clones	1	4
nº de vegades edat	6	3
nº de vegades examens	14	15
nº vegades petò/beso	22	9
nº vegades puta	155	2
nº vegades observer	26	69
nº de vegades joc/juego	30	10

Taula 3. Nº paraules repetides durant la setmana de 21/05/02-28/05/02

Els membres del 3xl.net s'agrupen en espais de comunicació fixos: poca participació creuada

Les *Taules 4, 5 i 6* mostren el nombre de participacions creuades entre els 4 fòrums entre si, els dos xats entre si, i en els 6 espais de comunicació

Nº espais de participació	Nicks diferents	%
1 fòrum	381	79,4%
2 fòrum	82	17,1%
3 fòrum	14	2,9%
4 fòrum	3	0,6%
TOTAL	480	100,0%

Taula 4. Participacions creuades en fòrums

Nº espais de participació	Nicks diferents	%
1 xat	415	91,6%
2 xat	38	8,4%
TOTAL	453	100,0%

Taula 5. Participacions creuades en xats

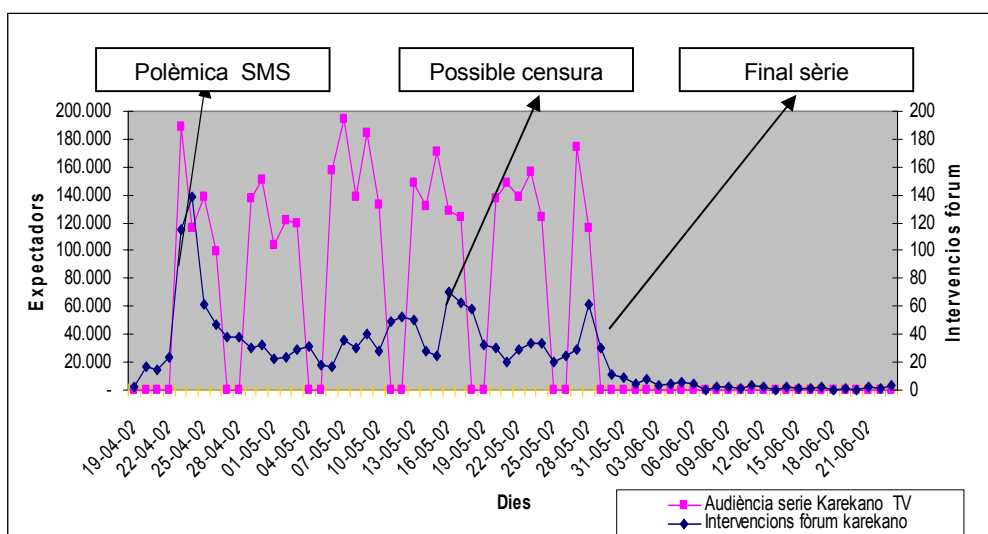
Nº espais de participació	Nicks diferents	%
1 (xat o fòrum)	740	82,3%
2 (xat o fòrum)	130	14,5%
3 (xat o fòrum)	26	2,9%
4 (xat o fòrum)	2	0,2%
5 (xat o fòrum)	1	0,1%
6 (xat o fòrum)	0	0,0%
TOTAL	899	100%

Taula 6. Participacions creuades en els sis espais seleccionats

Els resultats són concloents: els membres de la comunitat virtual del 3x1.net interaccionen majoritàriament en espais específics, en certa mesura es podria dir que hi ha tantes comunitats com espais diferents d'interacció.

Dinàmica diferenciada dels fòrums respecte a les audiència de televisió.

El **Gràfic 5** recull la dinàmica específica del fòrum Karekano (extrapolable a altres fòrums de sèries) respecte a les audiències diàries de la sèrie de televisió.



Gràfic 5. Sèrie Karekano. Audiència vs. Intervencions en el fòrum

Com pot observar-se en el gràfic, abans que s'iniciï l'emissió de la sèrie, en el fòrum ja es comencen a recollir missatges (expectatives, els experts en Manga informen del còmic corresponent, etc.) . Els dies que no s'emet, l'activitat en el fòrum no decau. Quan la sèrie acaba, queda una activitat residual no menyspreable (4 missatges/dia) en el fòrum (els incondicionals) que pot perdurar mesos. Són aquests incondicionals, com veurem més tard en un cas concret, els que finalment acaben interaccionant off-line. Durant el transcurs de l'emissió hi ha moments de major i menor activitat depenent de la dinàmica pròpia del fòrum i no del nivell d'audiència diària de la sèrie.

En la sèrie del Karekano s'han identificat 3 moments àlgids, tal com es recull en la **Taula 7**

Total missatges fòrum (19/04/02-19/05/02)	1.262
Total missatges fòrum (19/04/02-23/06/02)	1.648
Mitjana diària missatges 19/04/02-19/05/02	42,07
Mitjana diària missatges 19/04/02-23/06/02	24,97
Mitjana diària missatges postsèrie 29/05/02- 23/06/02	4,00
Mitjana diària missatges experiència interactiva	90,75
Mitjana diària missatges possible censura escenas íntimes episodi dia 16/05	66,50

Taula 7. Nivells d'activitat fòrum Karekano

El moment de màxima intensitat es va produir en relació a la polèmica del concurs interactiu (90,75 missatges diaris durant 4 dies). Una vegada passat l'equador de la sèrie, en relació a la possible censura de l'escena “íntima” es va produir una altra punta d'intensitat. El final de la sèrie coincideix també amb un major nombre d'intervencions que la mitjana.

Una anàlisi de correlació entre les xifres d'audiència i les d'intervencions per setmanes produeix resultats desiguals i poc significatius (poc dades). Només la segona setmana (tranquil·la en termes de polèmiques) va donar un coeficient de correlació de 0,873. Si estenem l'anàlisi en el cas de la Sèrie Shin-Chan (*Annex VI*), obtenim resultats similars: una major audiència no significa un major nivell de participacions en el fòrum, la dinàmica del fòrum és independent dels alts i baixos de l'audiència.

Els membres actius dels fòrums del 3xl ho tenen clar: si no es respecten els continguts de la sèrie no volen interactivitat.

Com ja hem comentat, durant l'emissió dels 4 primers episodis de la sèrie Karekano l'activitat en el fòrum va ser inusualment alta (veure **Taula 8**).

	Total 4 dies	Mitjana diària
Total expectadors sèrie del programa TV	542.000	135.500
Total missatges fòrum (més del 95% en contra)	363	91
Total missatges sms	6.231	1.558

Taula 8. Sèrie Karekano. Experiència interactiva

Dels més de 350 missatges al fòrum durant aquests dies, més del 95% es van posicionar en contra de l'experiència en diferents graus d'intensitat, tot i que predominen els que estaven molt en contra. Com cas extrem reproduïm la intervenció de Tokaidin

“Tokaidin - 23/4/2002 20:19 (67.)

“ESTO ES UNA ESTAFA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

PERO QUIEN A SIDO EL IMBECIL QUE SE LE HA OCURRIDO LA IDEA DEL CONCURSO INTERACTIVO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!1??????ES QUE NO PIENSAN QUE HAY GENTE QUE QUIERE GRABARSE LA SERIE EN VIDEO????????????????????!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!AL FINAL TENDRE QUE PILARME KAREKANO EN DVD PORQUE LOS DEL 3XL SON ALGO ESTUPIDOS.I ENCIMA ME METEN UN PEAZO CARTEL QUE TAPA UN TERCIO DE LA PANTALLA!!COMO QUIEREN QUE ALGUIN SE GUARDE ESTA SERIE EN VIDEO EN ESTE LAMENTABLE ESTADO!!!!???????????????????? “

Tokaidin es pot considerar, per la seva reacció, un exponent de la “subcultura” Manga, com va afirmar un dels gestors del 3xl.net entrevistat. Són col·leccionistes seguidors dels personatges de còmic o la sèrie i defensen a ultrança tot allò relacionat amb la integritat dels continguts. Si el cartell que sobreimpressiona la pantalla li impedeix veure els títols de crèdit el pot considerar ofensiu.

El que pensen els restants membres de l'audiència televisiva del 3xl.net és una incògnita. El que està clar és que 6.231 persones van enviar el seu missatge al concurs. Podria ser que algun fos usuari del 3xl.net però no participa en els fòrums dels membres actius. Amb aquesta primera experiència no es poden obtenir conclusions més enllà de les comentades. Caldrà seguir estudiant com reaccionen els membres actius del 3xl.net quan la interactivitat és més respectuosa o menys intrusiva respecte als continguts.

Conclusions qualitatives extretes de l'entrevistes i de la primera experiència etnogràfica

De les entrevistes realitzades i de l'observació participant s'han pogut extreure algunes referències que defineixen en una primera anàlisi a la comunitat del 3xl.net.

L'edat és un motiu de conversa habitual, principalment en els xats. Els intervinents s'interessen (es pregunten entre ells) per conèixer aquesta dada, però en qualsevol cas respecten les diferències d'edat. Una peculiaritat observada és que dos membres de la comunitat d'edats tan diferents com 12 i 19 anys, que no es coneixen prèviament, poden tenir una conversa on-line perllongada sobre aficions comunes (sèrie de TV). Observar aquesta interacció social off-line sembla més difícil.

Els membres de la comunitat són receptius a ser estudiats i a interaccionar amb l'investigador quan aquest s'identifica (la qual cosa convida a seguir investigant), tal com es recull en la captura de la pagina web (***Annex VII***) que mostra la primera entrada en el camp d'investigació. Així mateix, quan es va contactar per e-mail amb l'organitzadora de la “Kdd” del fòrum d'Utena la resposta de col·laboració a l'estudi va ser immediata.

D'altra banda, l'entorn tècnic dels xats permet observar les converses sense intervenir (la qual cosa és detectat pels participants). Existeix veritable obsessió i animadversió en algun cas a l'observer o observers (en la pantalla del xat apareixen comptabilitzats). Segons es recull en la **Taula 3** la paraula observer és utilitzada en ambdós xats amb força intensitat.

Com en altres espais d'Internet, els membres de la comunitat del 3xl.net utilitzen signes per a contextualitzar els seus sentiments (veure **Annex VIII**). Si bé la comunitat del 3xl.net té un referent en la cultura japonesa els nivells d'utilització de signes no és tan gran, 65% de les paraules que utilitzen els japonesos en els espais d'interacció on-line (Rheingold 1993, revisat 2000) . El que és significatiu de la comunitat del 3xl.net és com han integrat les referències a personatges de la sèrie en el llenguatge dels signes (com ja s'ha comentat, veure la “dansa del culet” del Shin-Chan en l'**Annex IX**).

S'ha pogut observar una interrelació entre l'off-line i l'on-line en els membres de la comunitat del 3xl.net. Segons comentava la moderadora del xat, ella té constància de 3 parelles⁴² que s'han format durant l'any que duu moderant els xats. S'ha pogut constatar empíricament com a la “Kdd” del fòrum Utena es van presentar 5 noies entre 15 i 19 anys (**Annex XI**) . Per altra banda en el Saló del Manga, que se celebra cada any, és tradicional, segons van informar els gestors del 3xl.net, que un nombre gran de membres de la comunitat quedin davant de l'estand promocional del 3xl.net amb adhesius del 3xl.net i el nick apuntat. Aquests fets semblen indicar que la interacció on-line es realitza sobre la base d'identitats reals que després poden interaccionar cara a cara. Com comentava la moderadora del xat, els participants, excepte excepcions, no solen mentir sobre la seva identitat perquè o són innocents o el que busquen és un reconeixement de la comunitat sobre la base d'una identitat definida. Que no menteixin sobre la seva identitat no vol dir que no experimentin amb ella, com adolescents que són la majoria (estan definint la seva personalitat), identificant-se amb personatges de les sèries dels que es consideren fidels seguidors.

Atès que l'anàlisi s'ha centrat en la pràctica de la comunitat, poc podem dir del sentiment de pertinença a la comunitat. El que sí és destacable és observar com els membres de la comunitat semblen marcar la frontera de pertinença “tancant files” (molta més intensitat en la participació en els fòrums i unanimitat en les opinions) quan perceben una ingerència externa (censura, cartells enmig de la sèrie, crítica d'organismes externs, CAC i d'altres, als continguts de les sèries⁴³, etc.)

⁴² El fet que els membres de la comunitat li expliquin com van les seves relacions personals demostra el grau d'ascendència sobre la comunitat que té la moderadora

⁴³ En el fòrum del Shin-Chan es va produir una mobilització quan hi va haver veus crítiques que sol·licitaven la supressió de la seva emissió

6. CONCLUSIÓ: LA TV I INTERNET , EN L'ÀMBIT DELS ADOLESCENTS DEL 3XL.NET, SON MITJANS DE COMUNICACIÓ COMPLEMENTARIS, NO SUBSTITUTIUS, QUE ES REFORCEN MUTUAMENT.

Com ja s'ha destacat, aquest article pretenia presentar les primeres conclusions, després de 3 mesos d'anàlisi, d'un estudi que s'ha d'emmarcar en un projecte d'investigació més ambiciós i profund. El camp empíric al que s'ha tingut accés i el gran volum d'informació recollit (pendent d'analitzar textualment) i que es pot recollir permet pensar que en fases posteriors es pugui donar resposta i contrastar més preguntes i hipòtesis de treball.

Així, les conclusions obtingudes fins ara s'han de situar en el context d'una comunitat del 3xl.net en constant creixement. No obstant, l'anàlisi de les dades recollides confirmen les 2 hipòtesis formulades inicialment: els membres actius del 3xl.net en la seva pràctica diària es veuen influenciats pels continguts del programa de TV en major mesura que cap altra consideració. La intensitat de la seva pràctica en fòrums és independent del nivell i evolució diària de l'audiència. Respecte a la receptivitat a experiències de televisió interactiva podem concloure que la hipòtesi és certa per als membres específics actius en el fòrum. És necessari testar altres iniciatives interactives per a valorar una actitud global dels membres del 3xl.net i com aquesta pot ser matisada.

Més enllà de la contrastació de les hipòtesis inicialment plantejades, podem inferir de la investigació ja feta i de les dades empíriques ja recollides els tres resultats rellevants següents:

- enfront de les previsions d'alguns estudis nord-americans (J.Cole i altres) Internet i la Televisió no han de ser elements necessàriament substitutius com a pràctica comunicativa, sinó que poden ser complementaris i reforçar-se mútuament com s'ha demostrat en el cas del 3xl.net.
- la pràctica social de la comunitat virtual del 3xl.net i la interactivitat demostrada està molt influenciada (i en certa manera existeix) per l'interès comú dels seus membres en els continguts del mitjà televisiu .
- l'èxit del 3xl.net a Internet és un exemple de la ràpida assimilació i l'ús estès d'Internet entre els més joves, que els permet transitar entre els dos mitjans (TV i Internet) sense problemes, d'acord amb els seus interessos i l'especificitat dels continguts.

Com ja s'ha esmentat, el material recollit i analitzat ha de permetre seguir endavant en la investigació. El següent pas, a part de l'anàlisi textual de les intervencions, ha de consistir a preguntar directament als membres de la comunitat mitjançant una enquesta completa dirigida a una mostra representativa dels usuaris actius que permeti reforçar les conclusions obtingudes fins la data i donar resposta, entre altres, a les següents dos preguntes analítiques addicionals :

- En quina mesura els continguts del programa de TV poden ser determinants en la formació del sentiment de pertinença a una comunitat específica dins del 3xl.net ?

- En quina mesura els continguts i els personatges del programa de TV influeixen en l'experimentació on-line i off-line dels adolescents amb la seva identitat?

7. REFERÈNCIES

- BAYM, Nancy K, , *Tune In, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community*, Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2000.
- CASTELLS, Manuel, y DIAZ DE ISLA, M. Isabel, *Diffusion and uses of Internet in Catalonia and in Spain. A Commented Summary of Available Evidence, as of 2001* (IN3-UOC) <<http://www.uoc.edu/in3/index.htm>>
- COLE , Jeffrey I. *et al*, *The Ucla Internet Report 2001: Surveying the Digital Future: year two*. UCLA CENTER FOR COMMUNICATION POLICY. <http://ccp.ucla.edu/pdf/UCLA-Internet-Report-2001.pdf>
- FOLEY, Kathy, *Bon Voyeur!* August 28th, 2000 Nua Internet Surveys Analysis, Weekly Editorial.htm.
- HAYNE, William, CROTEAU, Michael, *Active Audiences and the Construction of Meaning". Audiences: Meaning and Influence*. Media/Society, Sage Publications, 2000 (pág. 261-294).
- LENHART, Amanda *et al*. Teenage Life Online: The rise of the instant-message generation and the Internet's impact on friendships and family relationships. Pew Internet&American Life Project., June 2001. <http://www.pewinternet.org/reports/pdfs/PIP_Teens_Report.pdf>.
- OWEN, Bruce M., *The Internet Challenge to television*, MA:Harvard University Press, Cambridge 1999.
- RHEINGOLD, Howard, *The Virtual Community*. (1993, revisada 2000).<<http://www.rheingold.com/vc/book/>>
- RODRÍGUEZ , Elena *et al*, *Jóvenes y videojuegos: significación y conflictos 2002* .Injuve, Instituto de la Juventud. <http://www.mtas.es/injuve/novedades/estudiovideojuegos.htm>.
- WELLMAN, Barry , *Living Networked in a Wired World: The Persistence and Transformation of Community* Report to the Law Commission of Canada October 30, 2001

Referències Internet

- Normes de conducta 3xl.net <<http://www.3xl.net/xats/normesforumxat.htm>>
- SOFRES <<http://www.sofresam.com/>>
- OJD <http://www.ojd.es/f_medios_electronicos.htm>
- IDESCAT <<http://www.idescat.es> >

8. ANNEXOS

Annex I: Anàlisi n° de intervencions mostra de fòrums (3 mesos)

Nom Fòrum	Data creació	Missatges a 01/04/02	Missatges a 02/07/02	Missatges en 92 dies	Mitjana diària missatges
X-Box, Game Cube o Playstation 2?	13/05/2000	4.466	6.032	1.566	17,02
La meua web personal	04/06/2001	265	378	113	1,23
Fòrum de Música	13/05/2000	760	983	223	2,42
Fòrum de Cinema	15/05/2000	617	675	58	0,63
La pitjor pel.li que t'has tragat últimament	23/05/2001	278	354	76	0,83
La millor pel.li que has vist últimament	23/05/2001	447	532	85	0,92
Fòrum de Còmics i Manga	15/05/2000	8.739	9.530	791	8,60
No em toquis L.O.U.	31/10/2001	193	196	3	0,03
Serveixen d'alguna cosa les ONG?	13/05/2000	82	100	18	0,20
Forum d'Esports	13/05/2000	126	143	17	0,18
Shin-Chan	19/04/2001	3.336	4.146	810	8,80
Fòrum de propostes de sèries	01/06/2000	6.868	9.551	2.683	29,16
El detectiu Conan	16/05/2001	8.454	10.693	2.239	24,34
Forum karekano	19/04/2002		1.673	1.673	22,61
Fòrum d'Acudits	13/05/2000	651	838	187	2,53
El llibre que tothom hauria de llegir	23/05/2000	437	587	150	2,03
El llibre que tothom hauria de cremar	23/05/2000	133	158	25	0,34
El primer amor	06/07/2001	656	857	201	2,18
D'on ve el teu nick?	07/02/2002	237	324	87	0,95
Fòrum de Medi Ambient	13/05/2000	274	355	81	0,88
Fòrum de Ciència	13/05/2000	280	355	75	0,82

Annex II: Anàlisi de les intervencions en espais seleccionats (2 setmanes)

	Inici	Final	Dies	N° nicks	N° Intervencions	N° mitjà Intervencions/nick	N° mitjà Intervencions/dia	N° paraules	N° paraules mitjà/Intervenció
Fòrum propostes de sèries	19/04/2002	03/05/2002	14	159	469	2,95	33,50	39.209	83,60
Fòrum karekano	19/04/2002	03/05/2002	14	265	649	2,45	46,36	50.784	78,25
Fòrum detectiu Conan	19/04/2002	03/05/2002	14	130	597	4,59	42,64	39.184	65,63
Fòrum Shin Chan	19/04/2002	03/05/2002	14	46	123	2,67	8,79	6.741	54,80
Xat series TV	14/05/2002	28/05/2002	14	401	68.709	171,34	4.908	300.581	4,37
Xat cine	14/05/2002	28/05/2002	14	90	16.551	183,90	1.182	70.237	4,24

Annex III: Graus de participació en els fòrums seleccionats (2 setmanes)

N° Intervencions	FÒRUM PROPOSTES SÈRIES		FÒRUM KAREKANO		FÒRUM CONAN		FÒRUM SHIN-CHAN	
	N° Nicks	%	N° Nicks	%	N° Nicks	%	N° Nicks	%
1	95	59,7%	149	56,2%	58	44,6%	30	65,2%
1<x<=5	48	30,2%	94	35,5%	41	31,5%	12	26,1%
5<x<=10	8	5,0%	17	6,4%	16	12,3%	1	2,2%
10<x<=20	5	3,1%	3	1,1%	11	8,5%	3	6,5%
>20	3	1,9%	2	0,8%	4	3,1%	0	0,0%
TOTAL	159	100%	265	100%	130	100%	46	100%

Annex IV: Graus de participació en els xats seleccionats (2 setmanes)

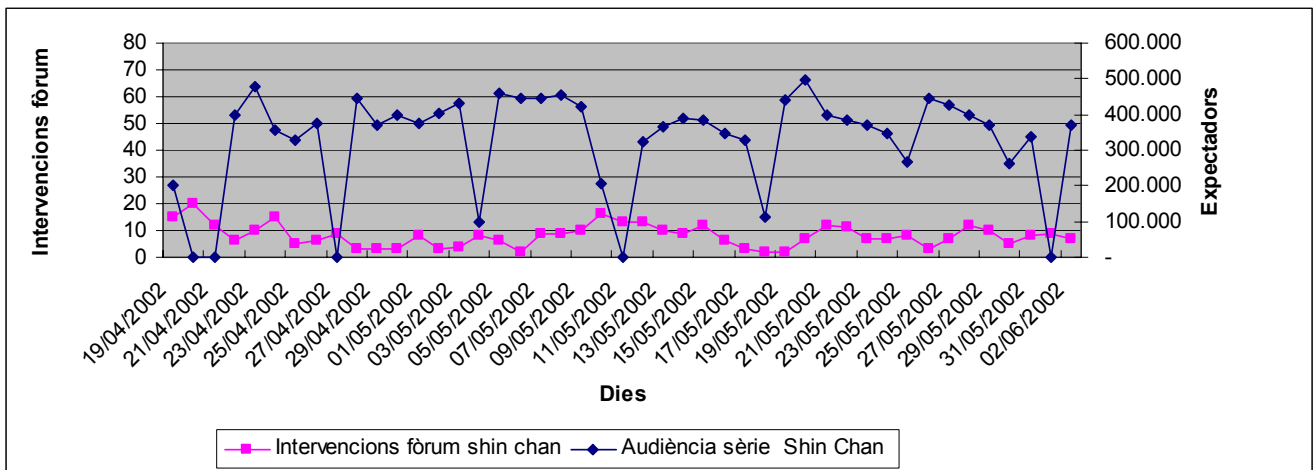
Nº Intervencions	XAT SÈRIES TV		XAT CINE	
	Nº Nicks	%	Nº Nicks	%
1	83	20,7%	14	15,6%
1<x<=10	65	16,2%	26	28,9%
10<x<=50	104	25,9%	17	18,9%
50<x<=100	41	10,2%	12	13,3%
100<x<=500	76	19,0%	16	17,8%
500<x<=1000	19	4,7%	1	1,1%
>1000	13	3,2%	4	4,4%
TOTAL	401	100%	90	100%

Annex V: Graus de participació en els xats i fòrums seleccionats (2 setmanes)

FÒRUM PROPOSTES SÈRIES		FÒRUM KAREKANO		FÒRUM CONAN		FÒRUM SHIN-CHAN	
Nick	Nº intervencions	Nick	Nº intervencions	Nick	Nº intervencions	Nick	Nº intervencions
Akari	36	sammy	33	3xl_ok	45	guru	20
cristianos	30	Akari	26	conan-kun	44	BigGoron	14
MAJINBOO	21	Naru_N	15	yaheira	21	Nakuru85	12
MANDRILIX	20	deep_sea	14	Phoenix_16	21	nevat10	8
geobox2002	20	animetal	12	Pai	19	Frog	5

XAT SÈRIES TV		XAT CINE	
Nick	Nº intervencions	Nick	Nº intervencions
cuernacula	8.277	deyusi	4.172
MrArk	4.337	Kikyou	3.406
Kid_Cat	2.293	DocoSong	2.781
Knight	2.286	Ammy	1.069
megumi-	2.130	deras	696

Annex VI: Sèrie Shin-Chan (audiència diària acumulada de dues franges horàries vs intervencions fòrum)



Annex VII: Estudi etnogràfic: primera entrada en el camp de la mà de la moderadora (porter)

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección <http://208.185.149.72/webx723@75.DoLYa46shOh^1@196%40.efab00d>

MÚSICA
CINEMA
CÒMICS
ESPAVLAT
ACCIÓ
AVENTURA
COSMOS
PANORÀMIC
TV

- **A dalt:** hi ha un espai perquè puguis anar conversant amb els altres. Si vols fer una pregunta al convidat, fes clic a **"Ask Question"**. El moderador farà arribar les preguntes més interessants al convidat
- **A sota** hi podràs veure les preguntes seleccionades pel moderador i les respostes del convidat.

Aquesta sala de xat està limitada a 100 participants. Si se supera aquest límit, automàticament s'obrirà una nova sala de xat. Des de qualsevol d'aquestes sales es poden fer preguntes al convidat fent clic a "Ask Question".

Sala dels participants qui ets

Pieria 2:	sil :P	Aeryn
Nanami_K:	:P	carferman
OlgaAbalos:	el big gordon	Nanami_K
Nanami_K:	no saben tot!	nevat_2
Nanami_K:	XDDD	OlgaAbalos
carferman:	a xerrar amb vosaltres es molt util pel meus estudi	Pieria 2
Pieria 2:	wo, com mole k t'estudiin	Xinhua
OlgaAbalos:	jajaja	
Nanami_K:	ahò li va dir en Touga	
Pieria 2:	jo ho miro	
Pieria 2:	tot	
Nanami_K:	i el Nowayout...	
Pieria 2:	i si ho fan a la mateixa hora ho grabo	
Nanami_K:	XDDD deu n'hi do	

Menu Ask Question Leave Help

Missatge:

Sala de preguntes i respostes

Welcome to the Entra al xat (sense participar-hi) chat area. (read-only)
[Benvingut al Entra al xat (sense participar-hi)]

Subprograma iniciado Internet

Annex VIII: Llenguatge de signes dels membres de la comunitat (signes utilitzats diferents en els primers 312 missatges del fòrum de Karekano interpretats per la moderadora)

SIGNES	INTERPRETACIÓ PORTER (MODERADORA XAT)
X-DDD	(riure molt amb la boca oberta, el - pot ser el nas)
O.O	(posar dos ulls com taronges, sorpresa)
XXXDDDD	(riure encara més fort)
O__U	(aquest... no ho sé, jeje)
^_^	(un somriure aducant els ulls)
¬¬*****	(mirada de desconfiança, de preocupació, el * significa una gota de suor de desconcert, com les dels dibuixos animats)
^ _____ ^	(com ^_^ però més enfatitzat)
:((posar cara de trist, o enfadat)
^ ^	(quan aixequés les celles en senyal de sorpresa)
^ 0^	(aixequés les celles i obres la boca de sorpresa)
UU	(són dos pits o dos ulls mirant avall)
> _____ <	?
> _____ -	?
OO	(ulls com taronges de sorpresa)
O_o	(ulls oberts de sorpresa, però d'alguna cosa que no t'esperaves gens i no saps quina cara posar, com descolocat)
O.O'	(ulls com taronges de sorpresa però amb una gota de suor d'incredulitat)
::	(dues clucades d'ull)
O_O	(ulls com taronges)
^ ^ U	(?)
¬ ¬ *	(posar mala cara amb una gota de suor)
> ___ <	(sembla que és que somriu i posa els ulls "atxinats")
:D	(un gran somriure)
^ ___ ~	(una clucada d'ull)
:P	(treure la llengua)
:))	(doble somriure)
:- [(posar cara d'enfadat)
¬ ¬	(unir les celles per dir que desconfies del que vindrà a continuació, o posar mala cara)
n _____ n	(molt content)
Ö_Ö	(sorpresa però amb desconfiança)
x_x	(podria ser, no estic segura, trista)
¬ ¬ u	?
;)	(una clucada d'ull)
^ _^	(un somriure)

Annex IX: Influència del personatge del Shin-Chan en el llenguatge de la comunitat del 3xl.net (exemple recollit durant l'estudi etnogràfic).

3XL.net - Participa al xat - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección <http://208.185.149.72/webx?23@^52961@196%40.efab00d>

MÚSICA
CINEMA
CÒMICS
ESPAVILAT
ACCIÓ
AVENTURA
COSMOS
PANORÀMIC
TV

- **A dalt:** hi ha un espai perquè puguis anar conversant amb els altres. Si vols fer una pregunta al convidat, fes clic a **"Ask Question"**. El moderador farà arribar les preguntes més interessants al convidat
- **A sota** hi podràs veure les preguntes seleccionades pel moderador i les respostes del convidat.

Aquesta sala de xat està limitada a 100 participants. Si se supera aquest límit, automàticament s'obrirà una nova sala de xat. Des de qualsevol d'aquestes sales es poden fer preguntes al convidat fent clic a "Ask Question".

Sala dels participants qui ets

OlgaAbalos 6: fina aquí l'espai de Jabro
worms: mmmmm.....
OlgaAbalos 6: fins
Jabro: permet-me q rigui sol
OlgaAbalos 6: un aplaudiment!!!
Jabro: XD
OlgaAbalos 6: clap, clap, clap
worms: Clap clap clap
Nehfer: plas plas
Nehfer: xD
mai: una dansa del cul: (OO)OO)
Jabro: gràcies, gràcies!
worms: jajaja
Nehfer: una ona

Allumi
carfernan 2
Jabro
Meitantei
Nehfer
OlgaAbalos 6
worms
mai

2 Observers

Menu Ask Question Leave Help

Missatge:

Sala de preguntes i respostes

Welcome to the Entra al xat (sense participar-hi) chat area (read-only)
[Benvingut al Entra al xat (sense participar-hi)]

Annex XI: e-mails intercanviats amb l'organitzadora de una trobada off-line entre membres del fòrum de la sèrie Utena

