

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DIGITAL INTERACTIVA –
MODALIDAD A DISTANCIA

**La Dinámica en la Construcción Colaborativa de Conocimiento
en Internet: la Ética Hacker, las Regulaciones Libres y la Cocreación
en la Web. El Sistema WordPress en Argentina.**

Autora: Mg. Irene Fernández

Director de Proyecto de Maestría: Mg. Alejandro Brianza

Co-director de Proyecto de Maestría: Lic. Christian Silva

Julio de 2025

Resumen

En esta investigación se exploran los valores de la *Web* que sustentan el fenómeno de la convergencia y las prácticas que se producen. Las regulaciones libres, la ética hacker, los estándares que hicieron posible una web cocreada y remixada por programadores, diseñadores, periodistas y otros usuarios.

A través del análisis del caso WordPress, un Sistema de Administración de Contenidos –CMS por su sigla en inglés– que refleja y sintetiza estos valores y es hasta el día de hoy escenario de estas prácticas colaborativas, se busca conocer los usos, las prácticas transdisciplinarias y cocreativas, los espacios colaborativos y las distintas experiencias y motivaciones de los distintos actores.

Tomando en cuenta el desarrollo de estándares web, las licencias libres y la ética hacker que promueve prácticas que escapan a la naturalizada lógica de la ética protestante y de los valores únicamente comerciales, se busca conocer la experiencia de los usuarios a través de técnicas cualitativas de entrevistas en profundidad a usuarios expertos de WordPress.

Palabras clave: cocreación, wordpress, colaboración, ética hacker, software libre

Abstract

This research explores the values of the Web that support the phenomenon of convergence and the practices that occur. The free regulations, the hacker ethics, the standards that made possible a website co-created and remixed by programmers, designers, journalists and other users.

Through the analysis of the WordPress case, a Content Management System –CMS– that reflects and synthesizes these values and is to this day the scene of these collaborative practices, we seek to understand the uses, transdisciplinary practices and co-creative, collaborative spaces and the different experiences and motivations of the different actors.

Taking into account the development of web standards, free licenses and hacker ethics that promote practices that escape the naturalized logic of Protestant ethics and solely commercial values, we seek to understand the experience of users through qualitative techniques of In-depth interviews with expert WordPress users.

Keywords: co-creation, wordpress, collaboration, hacker ethics, free software

Agradecimientos

A mi hermana Iris que me alentó a hacer una maestría.

A mi mamá Gladys que marcó el deseo por el estudio y la pasión por el trabajo.

A mi papá Abel que me inculcó el placer del código.

A la Maestría en Comunicación Digital Interactiva, que fue un bálsamo durante la pandemia de COVID-19. A sus docentes que con generosidad nos llevaron por caminos de exploración y aprendizaje. Especialmente a Fernando, Anahí y Analía y a todo el #DCMteam.

A mi director y co-director, Alejandro y Christian, por la paciencia y calidez.

A mis compañeras y compañeros. A Lucrecia, por estar académica y humanamente presente. Al grupo de las 'tesis raras' que nos dimos apoyo mutuo, Nadia y Mariana.

Y a todas las personas que padecieron mis repetitivas explicaciones, fingieron interés y me alentaron a seguir, destacados entre ellos mi hija Bárbara, mi novio Adrián y mi sobrina Laura.

A la Universidad Nacional de Rosario y a la Universidad Pública a la que le debo tanto, las oportunidades de crecimiento y mi formación profesional.

Índice del texto principal

Resumen.....	1
Abstract.....	2
Agradecimientos.....	3
Índice del texto principal.....	4
Índice de figuras y tablas.....	8
Sección A.....	11
Introducción.....	11
Justificación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos Específicos.....	14
1. Marco Teórico-Referentes Conceptuales.....	15
1.1. Los Expertos Idealistas y el Proceso de Convergencia en la World Wide Web. Las Regulaciones, los Sistemas y las Comunidades de Cocreación.....	16
1.1.1 La Ética Hacker y las Regulaciones en la Web.....	16
1.1.1.1 Hacia un Mercado Autorregulado. Nuevos Estándares Web para Una Web Interconectada, Flexible y Adaptable.....	17
1.1.1.2 Derechos de las obras, Modelos Restrictivos y Libres.....	19
1.1.2 Surgimiento de los Sistemas de Gestión de Contenidos CMS. WordPress, un CMS Flexible, Modular y Colaborativo.....	23
1.1.3 Cocreación en Red.....	25
1.1.3.1 De Lectores a Cocreadores. La Web 2.0, el Fenómeno Weblog y una Nueva Cultura Digital.....	25
1.1.3.2 La Web 2.0, Aplicaciones y Valores.....	27
1.1.3.3 El Crecimiento del Fenómeno Weblog.....	29
1.1.3.4 Sistemas de Administración de Contenidos o Content Management System (CMS).....	31
1.1.3.5 WordPress. Sus Comienzos, su Filosofía y la Comunidad de Desarrollo.....	35
1.1.3.6 Las Comunidades de Construcción Colaborativa de Conocimiento....	

2. Metodología y Actividades.....	54
2.1. Período Analizado.....	55
2.2 Análisis Cuantitativo de Contenido en Grupos de Usuarios de Wordpress de Argentina.....	55
2.3 Entrevistas en Profundidad a Informantes Clave.....	57
2.3.1 Perfil Personalizado de los Entrevistados.....	58
3. Análisis de las Dinámicas de Intercambio en las Comunidades Virtuales de Desarrollo Web en Argentina.....	59
3.1 Estadísticas.....	59
3.1.1 Datos Globales de Uso del Sistema y de las Comunidades.....	59
3.2. Conclusión de las Entrevistas.....	65
Información sociodemográfica de las personas entrevistadas.....	66
Comienzos con WordPress.....	69
Roles de los usuarios en el sistema.....	70
Sobre la estructura modular del sistema.....	71
WordPress en relación a otros CMS.....	72
Comunidades colaborativas.....	73
Participación y valores en las comunidades.....	74
Licencia libre de WordPress.....	76
Diseño de interfaces.....	77
Seguridad del WordPress.....	77
Accesibilidad y Estándares Web.....	78
Participación según sexo del integrante.....	79
Reemplazo de los grupos por parte de Inteligencias artificiales.....	80
4. Reflexiones Finales.....	83
Sección B.....	87
1. Universo Narrativo del Proyecto Transmedia “Academia red”.....	87
1.1 Título y lema del proyecto.....	87
1.2 Storyline.....	87
1.3 Sinopsis.....	87
1.4 Identificación de elementos de la historia / Plot Points.....	90
1.5 Caracterización / descripción de personajes / protagonistas.....	91

1.6 Guiones específicos de cada plataforma.....	92
1.6.1 Guiones Capítulos Podcast “Memoria colaborativa”.....	92
1.6.2 Guiones Canales de Discord “CoCrear”.....	93
1.6.3 Guiones Entradas Blog “BitÁgora”.....	94
1.6.4 Guiones Juego colaborativo.....	94
1.6.4.1 Características del Juego.....	97
1.6.4.2 Título del juego.....	98
1.6.4.3 Idea principal/Sinopsis.....	98
1.6.4.4 Historia y ambientación.....	98
1.6.4.5 Género.....	98
1.6.4.6 Tecnología.....	98
1.6.4.7 GamePlay.....	98
2. Experiencias.....	101
2.1 Audiencia.....	101
2.2 Objetivos.....	102
2.2.1 Objetivo General.....	102
2.2.2 Objetivos Específicos.....	102
2.3 Participación / Normas de engagement.....	103
2.4 Viaje del usuario / Mapa narrativo.....	103
3. Plataformas.....	104
3.1 Multiplataforma.....	106
3.2 Sistema visual.....	113
3.3 Indicadores de éxito.....	117
4. Implementación / ejecución.....	118
4.1 Cronograma de lanzamiento de piezas.....	118
4.2 Equipo de producción.....	119
Sección C.....	120
1. Referencias Bibliográficas.....	120
2. Anexos.....	126
2.1 Glosario.....	126
2.1 Guión de la entrevista.....	131
Sobre la persona usuaria.....	131

Sobre el uso de WP.....	131
Inicio con WP.....	131
Sobre el uso actual.....	131
Web 2.0.....	131
Sobre el trabajo colaborativo, los grupos de ayuda.....	131
Regulaciones, Estándares.....	132
Inteligencia artificial vs. comunidades.....	132

Índice de figuras y tablas

Sección A

Figura 1. Mapa Visual de la Web 2.0. Fundación Orange (2007).....	29
Figura 2. Interfaz de usuario del backend de b2. McKeown (2015, p. 24).....	34
Figura 3. Captura de la versión del 16 de noviembre de 2001 del blog cafelog.com (Internet Archive Wayback Machine, 2024).....	35
Figura 4. Captura de la página CVS Info for project cafelog. Source Forge (2003)....	38
Figura 5. Página de documentación de WordPress.org a finales de 2003. McKeown (2015, p. 56).....	42
Figura 6. Gráfico de incremento de descargas de WordPress entre abril y mayo de 2004. McKeown (2015, p. 62).....	43
Figura 7. Primera versión del directorio de Plugins de WordPress de 2005. McKeown (2015, p. 72).....	44
Figura 8. Plantilla Kubrick, default en WordPress hasta 2010. (McKeown, 2015, p. 24).....	45
Figura 9. Interfaz de usuario de la página de publicación de posts. Backend de WordPress 1.5. McKeown (2015, p. 110).....	47
Figura 10. Interfaz de usuario de la página de publicación de posts. Backend de WordPress 2.0. McKeown (2015, p. 111).....	47
Figura 11. Interfaz de usuario de la página de publicación de posts, barra lateral. Backend de WordPress 1.5. McKeown (2015, p. 111).....	48
Figura 12. Interfaz de usuario de la página de publicación de posts, barra lateral. Backend del proyecto Shuttle. McKeown (2015, p. 112).....	48
Figura 13. Interfaz de usuario de la página de publicación de posts, barra lateral. Backend del WordPress 2.0. McKeown (2015, p. 113).....	49
Figura 14. Publicaciones en el grupo de Facebook WordPress Argentina. Elaboración propia.....	58

Figura 15. Estadísticas de uso y cuotas de mercado de los sistemas de gestión de contenidos. (W3techs, 2024-a).....	62
Figura 16. Posición en el mercado de Wordpress (W3techs, 2024-b).....	63
Figura 17. Tendencias históricas en las estadísticas de uso de los sistemas de gestión de contenidos de W3techs (2024-c).....	64
Figura 18. Estadísticas de uso y cuota de mercado de WordPress de W3techs. Versiones de WordPress. (2024-e).....	64
Figura 19. Estadísticas de uso y cuota de mercado de WordPress de W3techs. Plugins de WordPress (2024-e).....	65
Figura 20. Usuarios por grupo. Elaboración propia.....	66
Figura 21. Género de las personas entrevistadas. Elaboración propia.....	68
Figura 22. Residencia de la persona entrevistada. Mapa elaboración propia.....	69
Figura 23. Profesiones de las personas entrevistadas. Elaboración propia.....	69
Figura 24. Carreras terciarias o universitarias de las personas entrevistadas, desagregado por género. Elaboración propia.....	70
Figura 25. Títulos de las personas entrevistadas, desagregado por género. Elaboración propia.....	71
Figura 26. Primer uso del sistema WordPress. Elaboración propia.....	72
Figura 27. Roles de las personas entrevistadas, desagregado por género. Elaboración propia.....	73

Sección B

Tabla 1. Guión Capítulo #1 Podcast. Elaboración propia.....	94
Tabla 2. Guión Canales Discord “CoCrear”. Elaboración propia.....	95
Figura 28. Imagen de presentación del juego “RedNacimiento”. Elaboración propia, utiliza imágenes generadas por IA. Ciudad apocalíptica fue generada por Microsoft Copilot (2024) y Hackers fue generada con Adobe Firefly (2024).....	99, 114

Figura 29. Mazo de cartas Colaborapedia Elaboración propia.....	95, 118
Figura 30. Mazo de cartas Fundación e IA Elaboración propia.....	96, 118
Figura 31. Mapa narrativo Elaboración propia.....	105
Figura 32. Arquitectura de sitio web “Academia Red”– Modelo piramidal. Elaboración propia.....	106
Figura 33. Interfaz de la home del sitio web “Academia Red” Elaboración propia.....	107,117
Tabla 3. Características de las Plataformas: Redes sociales Elaboración propia.....	101
Figura 34. Interfaz del podcast “Memoria Colaborativa” en la plataforma Spotify Elaboración propia.....	109
Tabla 4. Características de las Plataformas: Podcast. Elaboración propia.....	109
Figura 35. Interfaz del server “CoCrear”. Elaboración propia.....	110
Tabla 5. Características de las Plataformas: server “CoCrear”. Elaboración propia...	110
Figura 36. Interfaz del blog “BitÁgora”. Elaboración propia.....	112
Tabla 6. Características de las Plataformas: Weblog BitÁgora. Elaboración propia...	112
Tabla 7. Características de las Plataformas: juego “RedNacimiento”. Elaboración propia.....	114
Figura 37. Sistema Visual. Elaboración propia.....	115
Tabla 8. Cronograma de lanzamiento de piezas. Elaboración propia.....	119
Figura 38. Plantilla modelo para creación de cartas personalizadas Fundación e IA. Elaboración propia.....	119

Sección A

Introducción

Mi recorrido profesional siempre estuvo atravesado por la tecnología.

Quizás la génesis fue allá por los años 80, cuando mi papá nos regaló a mí y a mis hermanas una computadora Sinclair 1000. Era una computadora limitadísima, que utilizaba el televisor como monitor y en la que cargábamos los programas en su memoria de 2kb de RAM con cassettes TDK. Y no había Internet.

Compartir software estuvo presente desde el inicio. Me sumé a un emprendimiento familiar llamado FreeShare. Eran los tiempos en que tenías que conectarte por teléfono a Internet para chequear el e-mail y no todo el mundo tenía Internet en su casa o trabajo. Nosotros alquilábamos nuestras computadoras por tiempo para que los usuarios se conectaran para bajarse *shareware* en diskettes de 3½" o 5¼". Claro que no todo el software era libre.

Luego llegaron las PC y con mi primer trabajo de operadora de PC me compré mi primera computadora de escritorio.

En 1998 comencé a estudiar diseño gráfico en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo en la Universidad de Buenos Aires y no conocí otros estudiantes con computadora hasta años después. Cuando terminé la carrera en 2003, a nadie le faltaba una.

Mientras estudiaba diseño gráfico, me iba interesando por Internet y comencé a estudiar HTML de manera autodidacta.

En una época donde todavía nos conectábamos por teléfono a Internet, uno de mis primeros sitios web fue Asociación Libre, un centro cultural digital que en 1998 creamos con dos amigos, donde se proponían actividades, juegos y también había un espacio sincrónico de chat.

Internet era entonces un medio apasionante, en el que estaba todo por construirse.

Luego de egresar de la carrera y con las inquietudes a flor de piel, me encuentro con el innovador formato *weblog*.

El formato weblog o blog es un formato modular muy flexible. Se caracterizó por cierta informalidad y la facilidad para publicar permitía a cualquier persona poder generar un medio con pocos recursos, apenas un dominio, un hosting, su contenido y un Sistema de Administración de Contenidos o *Content Management System (CMS)*.

La clave del fenómeno fueron los CMS porque a diferencia de un sitio web escrito en HTML, permitían publicar a personas que no tenían muchos conocimientos técnicos.

Comienzo con Buenos Aires de Diseño, mi weblog sobre diseño donde en un principio comienzo a volcar recomendaciones de herramientas para diseñadores y eventos, para más adelante compartir reflexiones sobre la práctica profesional.

En 2004 nace mi hija y con ello un tiempo que invitaba a escribir.

Comencé a publicar Buenos Aires de Diseño usando Movable Type, un CMS gratuito para uso personal, pero debido a su gran crecimiento la empresa decide en 2004 cobrar las licencias. De manera masiva, una mayoría de usuarios migramos a WordPress, un sistema de desarrollo incipiente. Los sistemas de publicación fueron creciendo y evolucionando junto al fenómeno de los blogs. WordPress surgió como un desarrollo que se desprendía de otro anterior, B2/cafelog, que fue abandonado temporalmente por su desarrollador y gracias a que fue desarrollado con una licencia GNU GPL, Mulleng y Little crearon WordPress pensando en que fuera un desarrollo que pudiera continuar incluso si ellos no continuaban y por ello, lo desarrollaron con una estructura modular para facilitar la participación de la comunidad.

Además de los desarrolladores y diseñadores, alrededor de los blogs se gestaba una comunidad de creadores de contenidos que se vinculaba a través de la colaboración mutua, a través de comentarios y enlaces y también en eventos.

La comunidad blogger se fue desarrollando a la par que la tecnología que daba soporte. A diferencia de las redes sociales que actualmente dominan, los weblogs configuraban una red descentralizada e independiente. Cada uno desarrollaba su propio medio y a través de su estructura modular y distintos estándares como el RSS, podían vincularse sin perder esta independencia.

El auge de los weblogs fue también el de la Web 2.0 y sus valores y muchos participamos de su promoción y desarrollo de manera activa.

Para mi sorpresa, Buenos Aires de Diseño fue haciéndose conocido en la comunidad blogger y luego entre colegas diseñadores. Muchos convertimos este hobby en parte de nuestro trabajo, ofreciendo nuestros servicios de desarrollo de blogs.

Junto a un periodista desarrollamos un emprendimiento, Agenciablog, desde donde dábamos servicios de desarrollo y también de contenidos. Para promover los blogs, creamos una comunidad de blogs para legisladores Diarios de Gestión, donde logramos que muchos legisladores comenzaran a comunicarse de manera directa con la ciudadanía, antes de que existieran las redes sociales.

Y fue con el auge de las redes sociales que los blogs dejaron de tener protagonismo. Poco a poco la Internet que conocíamos y que ayudamos a desarrollar se fue cerrando. Y se convirtió en el medio que conocemos, donde los medios digitales monopólicos condicionan los contenidos a través de los algoritmos.

Durante estos años me dediqué al diseño web y las estrategias digitales.

WordPress continúa siendo actualmente una herramienta protagonista de las estrategias de comunicación digital. Hereda de la Web 2.0 una matriz flexible que le permitió sostener su vigencia.

Este proyecto consta de dos partes. En la primera se busca conocer la experiencia de mis colegas desarrolladores de sitios web en WordPress, indagar en esos valores que permanecen vivos en las comunidades de profesionales que los desarrollan. La segunda parte, donde se invita a los usuarios a participar de distintas experiencias de construcción colaborativa de conocimiento desde un desarrollo transmedia.

Justificación

Durante las últimas décadas la cultura digital fue evolucionando hacia una cultura convergente y colaborativa.

La autorregulación de la industria de Internet a través del Consorcio de la *World Wide Web* (W3C) creó estándares que promovieron las integraciones. También la creación de modelos de licencias facilitaron estos intercambios.

En este trabajo se considera relevante el análisis de un proceso que sucede cotidianamente y tiene injerencia en la comunicación de empresas e instituciones sobre una plataforma que es utilizada de manera masiva.

Muchos estudios se realizan sobre las interfaces o los contenidos pero no siempre se tiene en cuenta el *backend*, el sistema, los procesos que ocurren por detrás y las lógicas que conducen y dan soporte a los comportamientos de los usuarios.

A través de las entrevistas en profundidad a informantes clave se da cuenta de la información cualitativa sobre las experiencias de los usuarios y entre distintos roles de usuario. Este tipo de plataformas se ha analizado en relación al uso periodístico (Salaverría Aliaga et al., 2010) y en cuanto a su tipología y objetivos (Tramullas, 2019). Esta investigación busca aportar corpus de conocimientos sobre la cultura en torno al uso del sistema WordPress, su estructura y las experiencias colaborativas que ocurren en torno a su desarrollo.

Objetivos

Objetivo General

Explorar los valores de la Web, los estándares web, las regulaciones y la experiencia de cocreación a través de sus distintos usuarios y del uso del CMS WordPress.

Objetivos Específicos

- Describir las características, funcionamiento y modelos de regulación del sistema WordPress, sus plantillas y *plugins*. Conocer datos actuales de uso de la plataforma.
- Indagar las prácticas transdisciplinarias, colaborativas entre quienes participan de la cocreación.
- Conocer los diferentes usos que le dan al WordPress en su trabajo cotidiano y qué plantillas y *plugins* seleccionan en cada caso.
- Conocer los aportes parciales o totales que se realizan desde la cocreación, a la plataforma, a las plantillas y *plugins*.
- Conocer los espacios colaborativos donde se encuentran recomendaciones y ayuda.

- Indagar en la experiencia a través de los años de los usuarios más experimentados.
- Crear una narrativa transmedia de no ficción que se nutra de la investigación y aporte nuevas experiencias en torno al objeto.

1. Marco Teórico-Referentes Conceptuales

Como refiere Igarza (2012) durante las últimas décadas la cultura digital fue evolucionando hacia una cultura ubicua y de mezcla de contenidos. La autorregulación de la industria de Internet a través de la W3C creó estándares que junto a las licencias libres, promovieron las integraciones. Internet trajo nuevos valores y nuevas maneras de crear y cocrear. La participación ha excedido las fronteras geográficas y la cooperación sucede de manera simultánea entre personas desconocidas. Se acuñó una Cultura 2.0, digital y participativa (Igarza, 2012) donde los protagonistas no son consumidores pasivos sino cocreadores o prosumidores, término acuñado por Toffler (1980).

Una de las características de esta web es la autorregulación. Los estándares web, condición imprescindible para la convergencia tecnológica, fueron definidos por el Consorcio de la W3C. En la Web Semántica el contenido está marcado de manera estructurada para ser manipulado por los programas de computadora, para operar automáticamente y en cooperación con las personas (Berners-Lee et al., 2001).

La creación de los sistemas CMS fue fruto de la necesidad de actualización frecuente, como señala Burgy (2020). Estos sistemas permitían desarrollar sitios web fácilmente escalables. Los primeros sistemas eran productos patentados con licencias privativas. En los años 2000 comenzaron a surgir CMS con licencias libres, como WordPress, Drupal y Joomla (Burgy, 2020).

Estos sistemas de autopublicación facilitaron el “desarrollo paralelo de una cultura global y de múltiples culturas identitarias; y el ascenso simultáneo del individualismo y el comunalismo”, como señala Castells (2009, p. 90). Los weblogs son exponentes de estos aspectos. Surgieron como una expresión individual dentro de una cultura global que buscaba las voces representativas de culturas diversas. Como todo proceso de comunicación, la “autocomunicación de masas” como los denomina Castells, están también fuertemente condicionada por la tecnología que le da sustento (2009).

Lessig (2002/1998) hace mención a los protocolos y reglas que determinan la interacción y por lo tanto, la característica política de las plataformas. Será Himanen (2001/2002) quien analice estos valores desde la Ética Hacker, que aborda la ética del trabajo, del dinero y la libertad, opuesta a la Ética Protestante. La Ética Hacker enaltece el disfrute en el trabajo, la motivación para trabajar no atada al dinero, los formatos libres y abiertos así como el software libre.

1.1. Los Expertos Idealistas y el Proceso de Convergencia en la World Wide Web. Las Regulaciones, los Sistemas y las Comunidades de Cocreación.

Los cambios en la tecnología de Internet –los nuevos estándares, licencias y modelos híbridos, la autorregulación de la industria, el advenimiento de los dispositivos móviles– han potenciado una cultura de integración y reelaboración de contenidos. Este proceso de convergencia es un fenómeno continuo que abarca aspectos culturales, sociales, industriales y tecnológicos.

En este capítulo describiremos cómo se configuraron las aristas específicas y relevantes para comprender y poder delinear los aspectos del objeto.

1.1.1 La Ética Hacker y las Regulaciones en la Web.

Janet Abbate da cuenta en *Inventing the Internet* (1999, como se citó en Himanen, 2001/2002, p. 127) cómo la designación de antiguos investigadores universitarios para ocupar puestos de gestión y dirección en Arpanet, la antecesora de Internet, creó una matriz para que se desarrollara bajo principios de autoorganización comunes en la práctica científica.

Será Himanen (2001/2002) quien analice estos valores desde la Ética Hacker, que aborda la ética del trabajo, del dinero y la libertad, opuesta a la "Ética Protestante del trabajo, tal como la expuso hace casi un siglo Max Weber en su obra clásica *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, y que está fundada en la laboriosidad diligente, la aceptación de la rutina, el valor del dinero y la preocupación por la cuenta de resultados".

Weber señala que "el ascetismo protestante ultramundano actúa con toda su energía contra el disfrute despreocupado de la riqueza", combate los valores precapitalistas y tradicionales de trabajar para ganar lo necesario para vivir. El «espíritu» capitalista promueve la adquisición de bienes "le rompe las cadenas al afán

de lucro, no sólo haciéndolo legal sino considerándolo expresamente como querido por Dios” (1905/2001, p.223).

La Ética Hacker, en cambio, enaltece el disfrute en el trabajo, la motivación para trabajar no atada al dinero, los formatos libres y abiertos así como el software libre’ (Himanen, 2001/2002).

Cabe mencionar que el uso popular del término *hacker* es equivocado, ya que los delincuentes que practican la piratería informática se denominan *crackers*.

En el centro de nuestra era tecnológica se hallan unas personas que se autodenominan hackers. Se definen a sí mismos como personas que se dedican a programar de manera apasionada y creen que es un deber para ellos compartir la información y elaborar software gratuito. No hay que confundirlos con los crackers, los usuarios destructivos cuyo objetivo es el de crear virus e introducirse en otros sistemas: un hacker es un experto o un entusiasta de cualquier tipo que puede dedicarse o no a la informática. (Himanen, 2001/2002, p. 2).

Con la misma concepción idealista de autoorganización y compartición comunes en la práctica científica, muchos de los grupos y comunidades funcionaron de acuerdo con el modelo de acceso libre al código fuente, permitiendo los aportes de cualquier persona que luego eran mejorados y desarrollados colectivamente.

El grupo que desarrolló protocolos y estándares en la década de 1970, *Network Working Group*, funcionó con esta lógica y estaba dirigido por hackers estudiantes universitarios. Este grupo sigue funcionando de esta manera, aunque fue cambiando de nombre y actualmente se lo conoce como *Internet Engineering Task Force* y funciona dependiente de la *Internet Society* (Himanen, 2001/2002, p. 127).

Esta matriz dejó su huella en la actual autorregulación a través de la creación de estándares establecidos y aprobados por profesionales, universidades y otras organizaciones mundiales y en la manera de crear y compartir el conocimiento a través de modelos de licencia libres e híbridas.

1.1.1.1 Hacia un Mercado Autorregulado. Nuevos Estándares Web para Una Web Interconectada, Flexible y Adaptable.

Parte de lo que conocemos como Internet fue fruto de un debate entre profesionales, que implementó una buena idea y la convirtió en un estándar.

Es el caso del correo electrónico que Ray Tomlinson introdujo en 1972. Tomlinson fue incluso quien creó la sintaxis que utiliza el signo arroba “@” en las direcciones de correo electrónico (Himanen, 2001/2002, p. 128).

La *World Wide Web* fue concebida con esta matriz en 1990 por el idealista inglés Tim Berners-Lee, que concebía la red como “una creación individual más social que técnica”. Mencionaba que había sido diseñada “para que tuviera un efecto social –ayudar a la gente a trabajar junta– y no como un juguete técnico” y que el objetivo último de la WWW era “apoyar y mejorar la interrelación de nuestra existencia en el mundo” (Himanen, 2001/2002, p. 128).

Berners-Lee señala que fue la propia comunidad de Internet la que aportó para su constante mejora:

“Las personas interesadas en Internet proporcionaron la realimentación, el estímulo, las ideas, las aportaciones de códigos fuentes y el apoyo moral que tan difícil hubiera sido encontrar a nivel local. La gente de Internet construyó la red mundial de redes desde su raíz misma.” (Himanen, 2001/2002, p. 128).

Para lograr una mayor interacción, ya que la mayor parte del contenido de la Web estaba diseñado para que los humanos lo lean, no para que los programas de computadora lo manipulen de manera significativa, en 1994 Tim Berners-Lee fundó el *Consorcio World Wide Web* (W3C). Por su idealismo, Berners-Lee rechazó todas ofertas comerciales que buscaban apropiarse de la red (Himanen, 2001/2002, p. 128).

La W3C fue creada con el objetivo de acordar estándares entre las propias empresas, universidades y otras organizaciones mundiales. Actualmente la W3C desarrolla estándares abiertos para garantizar el crecimiento a largo plazo de la Web. Bajo los principios de *Web para todos* y *la Web en todo*, acuerdan estándares para crear una web accesible para todos los usuarios independientemente de su *hardware*, *software*, infraestructura de red, idioma nativo, cultura, ubicación geográfica o capacidad física o mental y para que el acceso a la Web sea posible desde cualquier tipo de dispositivo, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes, asistentes digitales personales, sistemas de televisión interactivos, sistemas de respuesta de voz, quioscos e incluso ciertos electrodomésticos (W3C, 2021-a).

Los estándares de arquitectura web se centran en las tecnologías y principios básicos que sustentan la web. Protocolos, metaformatos e identificadores como HTTP,

XML, URL, RDF e IRI son vehículo para nombrar y manipular elementos en la Web (W3C, 2021-b).

En diseño web y aplicaciones, los estándares están relacionados a la creación y representación de páginas web. HTML, XHTML, CSS, API de JS, SVG, WCAG, *One Web*, entre otras dan forma a la estructura, el estilo, el diseño, gráficos, audio, video, contenido accesible, internacionalización y web móvil (W3C, 2021-c).

Con la web semántica tanto los robots de los buscadores como otros sitios y sistemas, pueden “entender” un sitio web al escanear su contenido. Los estándares permiten la interacción entre sistemas ya que pueden entenderse con formatos y estructuras preacordadas.

Estas tecnologías configuran parte de los estándares imprescindibles para la modularidad y flexibilidad de los Sistemas de Gestión de Contenidos CMS.

1.1.1.2 Derechos de las obras, Modelos Restrictivos y Libres.

La gestión legal de los derechos sobre las obras intelectuales recae, en muchos países, en el Estado, que a través de distintos organismos regula su protección mediante dos enfoques principales: el modelo de patentes y el modelo de *copyright* (derecho de copia). Cabe aclarar que este último es utilizado en los países de tradición sajona, a diferencia del uso en los países de tradición latina en los cuales se utiliza el concepto «derecho de autor» que además del derecho de copia o comerciales, incluye algunos derechos “morales” sobre las obras (Busaniche et al., 2007, p.107).

En el desarrollo de software se da una particularidad: lo que llega a los usuarios finales suele ser un archivo binario o ejecutable, que permite instalar y utilizar el programa sin acceso al código fuente (*source code*), es decir, al conjunto de instrucciones legibles que determinan su funcionamiento. Este software no se vende al usuario final, sino que se le extienden “licencias de uso”. Este formato de distribución cerrado impide el acceso al texto fuente, donde los usuarios “podemos entender lo que el software hace, aprender de su desarrollo y avanzar sobre él” (Busaniche et al., 2006, p.122).

Durante los años ochenta, desde empresas y universidades, algunos programadores compartían el código fuente de sus programas para “leerlo, modificarlo o canibalizar partes de él para montar un programa nuevo”. Esta colaboración se veía

obstaculizada por políticas corporativas que imponían acuerdos de confidencialidad y prohibiciones explícitas de cooperación entre pares (Stallman, 2004, pp.20-22).

En este contexto, Richard Stallman impulsó el movimiento por el «software libre» (*free software*), que pone el foco en las libertades del usuario frente a los programas privativos (*proprietary software*). En 1985 fundó la Free Software Foundation como parte del proyecto GNU, con el objetivo de desarrollar un sistema operativo completamente libre.

El software libre, definido por la Free Software Foundation, se basa en la defensa de cuatro libertades esenciales para el usuario:

Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito.

Libertad 1: la libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto.

Libertad 2: la libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino.

Libertad 3: la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad —el acceso al código fuente es condición indispensable para esto.

(Free Software Foundation, 2001)

Para proteger legalmente estas libertades, en 1989, Stallman publicó la primera versión de la Licencia Pública General GNU (GNU GPL), una herramienta legal destinada a proteger estas libertades. Esta licencia introdujo una innovación fundamental: el *copyleft*, que “autoriza la ejecución del programa, su copia, modificación y distribución de versiones modificadas, siempre que no se añada ninguna clase de restricción a posteriori”. A diferencia del *copyright* tradicional, que restringe esas libertades, el *copyleft* impone que cualquier modificación del software también debe ser distribuida bajo la misma licencia, asegurando así que el código permanezca libre (Stallman, 2004, pp. 28–29).

Pero el romper con estos criterios establecidos implicaba reflexionar no sólo sobre los licenciamientos de software, sino también sobre el “tipo de sociedad (que) se nos permite tener”. “Los usuarios de ordenadores deberían ser libres para modificar

los programas y ajustarlos a sus necesidades, libres para compartirlos, porque la cooperación con los demás constituye la base de la sociedad” (Stallman, 2004, p.22).

El término «software libre» es evitado en algunos ámbitos ya sea por la ambigüedad de la palabra «*free*» en inglés o por el peso ideológico de la palabra «libre». Sobre esta ambigüedad Stallman aclara: “Cuando hablamos de «software libre» nos referimos a la libertad y no al precio”, los programas libres pueden ser distribuidos de manera gratuita o a cambio de un precio, incluso puede ofrecerse en ambas condiciones en diferentes lugares, mientras sean respetadas las cuatro libertades (2004, p.87). Lo expresa explícitamente: “Vender una copia de un programa libre es legítimo y nosotros lo alentamos” (2004, p.89).

Lawrence Lessig señala cómo las empresas obtienen valor de una economía de compartición. “El software libre es el caso paradigmático de la economía híbrida” donde conviven la gratuidad con el modelo de pago creando un nuevo modelo híbrido (2008/2012, p. 225).

Ante la carga ideológica del término «libre» los desarrolladores observaron cierta resistencia en ámbitos corporativos y comenzaron a utilizar el término «*open source software*» (software de código abierto), para evitar hablar de ética y libertad y hacer el modelo más aceptable y vendible a las empresas (Stallman, 2004, p.78).

El software de código abierto o fuente abierta es una estrategia centrada en los beneficios técnicos y de innovación que ofrece el desarrollo colaborativo, sin necesariamente implicar una postura ética o política. Según esta visión el software debe ser de fuente abierta debido a una cuestión práctica, no ética. Como lo resume Stallman: “Para el movimiento *open source*, el software no libre es una solución ineficiente. Para el movimiento de software libre, el software no libre es un problema social y el software libre es la solución” (2004, pp.75-76).

El argumento principal del término «*software open source*» es que el término «software libre» hace que algunas personas se sientan incómodas. Esto es cierto: hablar sobre libertad, sobre asuntos éticos, sobre responsabilidades así como sobre conveniencia, es pedirle a la gente que piense sobre cosas que preferiría ignorar (Stallman, 2004, p.78).

Así, se consolidan dos grandes corrientes dentro del movimiento por la apertura del código: el software libre (*free software*) y el software de código abierto (*open*

source software). Aunque ambos promueven el acceso, uso y modificación del software, su diferencia radica en su fundamento ideológico.

En su página “Acerca de”, WordPress evita explícitamente el término «software libre». Se define como “el proyecto de código abierto WordPress”, menciona cuatro libertades —“usar, estudiar, redistribuir y modificar”— y señala que “WordPress tiene licencia pública general (GPLv2 o posterior)” (s.f.-g), pero en ningún momento aclara que dicha licencia corresponde al software libre, y las libertades que menciona no coinciden exactamente con las definidas por la Free Software Foundation, lo que contribuye a la ambigüedad conceptual. En esta investigación nos referiremos a WordPress como software libre, en línea con su licencia GNU GPL. No obstante, en el análisis de las entrevistas se respetará el uso del término «código abierto» cuando así lo expresen las personas participantes, ya que señalar esta distinción no constituye el objetivo central del estudio.

Para el desarrollo de software libre, Lessig (2008/2012) señala la importancia de que los programadores y las empresas se involucren y apoyen su desarrollo para lograr su crecimiento. Además de las libertades, uno de los pilares del software libre es su comunidad. Lessig pone como ejemplo el desarrollo de Ubuntu Linux. Canonical Ltd., la empresa que lo desarrolla, se propuso que sea el Linux más utilizado. Y para lograrlo considera imprescindible atender tres cuestiones respecto a su comunidad: “En primer lugar, debe guardarse ‘respeto’ a la comunidad. En segundo lugar, debe atribuirse ‘responsabilidad’ a la comunidad. En tercer lugar, hay que ‘ofrecer a la gente un sentido de pertenencia a algo significativo’” (Lessig 2008/2012, p. 223).

Además del software libre y el software de código abierto, otras licencias como las Creative Commons (CC) contribuyeron a la socialización de los contenidos digitales. Estas licencias surgen en 2001 impulsadas por Lawrence Lessig, con el objetivo de ofrecer un marco jurídico flexible que permitiera a autores y creadoras compartir sus obras bajo términos predefinidos. Las licencias CC son desarrolladas por Creative Commons, una organización sin fines de lucro. Estas licencias han sido adaptadas a las legislaciones de cada país y han facilitado la circulación abierta de contenidos digitales en diversos campos (Wikipedia, s.f.). Si bien Creative Commons no está pensada para licenciar software como tal —por no contemplar aspectos técnicos propios de su distribución—, sí ha sido ampliamente utilizada para liberar documentación, recursos gráficos, contenidos educativos y tipografías asociadas a proyectos de software (Creative Commons, 2025).

1.1.2 Surgimiento de los Sistemas de Gestión de Contenidos CMS. WordPress, un CMS Flexible, Modular y Colaborativo.

Señala Burgy (2020) que hacia mediados de los años noventa con la popularidad de la World Wide Web, crece la necesidad de actualizaciones frecuentes. Esto llevó al desarrollo de Sistemas de Administración de Contenidos o *Content Management System* (CMS). Estos sistemas permitían desarrollar sitios web fácilmente escalables. Los primeros sistemas eran productos patentados de código cerrado. En los años 2000 comenzaron a surgir CMS con licencias libres, como WordPress, Drupal y Joomla (Burgy, *Rise of the CMS*, párr. 2). La diversidad de sistemas actuales facilita elegir según la tipología de sitio a abordar. Existen CMS especializados en *e-commerce*, *e-learning*, etc.

Mike Little y Matt Mullenweg publicaron en 2003 la primera versión de su sistema. El nombre, WordPress, fue un aporte de Christine Selleck Tremoulet, amiga de Mullenweg. Nació como una bifurcación o *fork* de *b2*, un desarrollo anterior. Mullenweg quiso desarrollarlo bajo una licencia GPL para que pudiera continuarse en el caso de que sus desarrolladores no quisieran o pudieran continuarlo. McKeown (2015) señala “Well, it would be nice to have the flexibility of Movable Type, the parsing of Textpattern, the hackability of b2, and the ease of setup of Blogger” [Sería bueno tener la flexibilidad de Movable Type, el análisis de Textpattern, la capacidad de pirateo de b2, y la facilidad de configuración de Blogger] (p.33).

En un principio desarrollaron una interfaz de administración o backend más intuitiva, y acuñaron su famosa instalación en cinco minutos. “It was important for WordPress to create as low a barrier to entry as possible. Anyone should be able to get on the web and publish their content.” [Para WordPress era importante crear una barrera de entrada lo más baja posible. Cualquiera debería poder acceder a la web y publicar su contenido.] (McKeown, 2015, p.44). También simplificaron la configuración.

La flexibilidad y modularidad son condiciones indispensables para la adaptación a distintos medios y para la integración en otras plataformas. Ambas características fueron desde el inicio partes constitutivas del diseño de este CMS. En sus versiones 1.2 y 1.5 incluyeron las primeras versiones del administrador de plantillas o *templates*. Esta estructura dinámica facilitó la creación de sistemas visuales flexibles, a través de una estructura modular con contenido dinámico y con estilos CSS (McKeown, 2015, p.74).

La separación de funcionalidades en un repositorio general de *plugins* o complementos fue otra de las características diferenciales de WordPress. Según McKeown (2015), de esta manera solo se incorporaban al *core* del sistema las funcionalidades que eran útiles para el 80% de los usuarios. El resto, podía pasar a formar parte del repositorio oficial de plugins (p.65).

El estándar XHTML garantizó sitios web semánticos y compatibles con versiones posteriores que funcionen en cualquier navegador. El formato de integración *Really Simple Syndication* (RSS) facilitó la distribución e integración de contenidos en tiempo real basado en el lenguaje XML. Otro de los estándares fue el de utilizar archivos externos para el idioma. La internacionalización a través de archivos .po y .mo con la traducción de términos facilitó también los sitios de múltiples lenguajes. Los *Pingback* y *Trackback* daban cuenta de los enlaces entre blogs, dejando una referencia automática en el blog mencionado, similar a un comentario. Esto potenciaba las referencias y colaboró al desarrollo de comunidades cocreadoras interrelacionadas.

El uso de licencias *General Public License* (GPL) promovió su uso extendido y el crecimiento de una comunidad de desarrolladores. Según la licencia por la cual se regulan las colaboraciones, todos los archivos aportados que son trabajos derivados de WordPress son publicados bajo la misma licencia. Eso significa que se pueden descargar, reutilizar, modificar y distribuir bajo esos mismos términos.

Aunque fue creado como un sistema especializado para la gestión de weblogs, su uso se extendió a sitios web de toda clase. Siguiendo el concepto de la Larga Cola o *Long Tail* de Chris Anderson, tanto WordPress, sus plantillas y plugins, son ejemplo de cómo un consumo de nicho distribuido de manera global y sin costo de almacenamiento, puede convertirse en masivo. Y como menciona Lessig (2008/2012) “la amplitud de este mercado apoyará una diversidad de creatividad que no puede menos que inspirar a un abanico mayor de creadores” (p.166).

Las lógicas digitales de fabricación, distribución y comercialización estaban cambiando la definición de lo que era comercialmente viable en todas las categorías. Estas tendencias están transformando a los clientes, productos y mercados no rentables en lucrativos. El consumo de nichos sumado, puede crear un mercado significativo (Anderson, 2006, pp. 11-12).

"En estadística, las curvas como éstas se llaman «distribuciones de larga cola», porque el extremo inferior de la curva es muy largo en relación con el extremo

superior. De modo que me concentré en esa prolongada línea, le puse un nombre y así nació «The Long Tail»." (Anderson, 2006, p. 11).

Si bien acuñó el término “Larga cola”, Anderson señala que “la idea de utilizar la eficiencia económica de la venta minorista digital para obtener unas grandes ventas agregadas de artículos de demanda relativamente baja” la desarrolló Jeff Bezos en Amazon desde 1994 (2006, p.13).

1.1.3 Cocreación en Red.

La Ética Hacker también dejó su huella en una fuerte identidad de desarrollo comunitario. Inicialmente esto se dió en el ámbito del desarrollo de software pero con la llegada de la tecnología de la Web 2.0 la colaboración se hizo posible entre los usuarios que antes eran solo lectores. De consumidores pasan a ser prosumidores.

La Web 2.0 también tuvo impacto en los medios que las comunidades de desarrolladores utilizaban para colaborar.

1.1.3.1 De Lectores a Cocreadores. La Web 2.0, el Fenómeno Weblog y una Nueva Cultura Digital.

A partir de 2010 comienzan a aparecer todo tipo de dispositivos móviles. Hacia 2016, según StatCounter, el acceso a internet desde dispositivos móviles y tablets superó por primera vez al acceso desde escritorio, alcanzando un 51,3 % frente al 48,7 % en octubre de ese año (2016). Como menciona Igarza (2012), con las comunicaciones móviles todo puede funcionar en tiempo real, lo que redundará en una modificación de la administración del espacio-tiempo. También permite una gestión descentralizada y colaborativa (p. 3).

Los nuevos estándares semánticos y el Responsive Web Design —técnicas adaptables— permiten que con una sola Web (One Web) pueda accederse desde cualquier dispositivo, tanto de escritorio como móvil. Los sistemas se diseñan pensando la integración de su contenido. Las remezclas se producen dentro de una comunidad y en la era digital las comunidades son globales (Lessig, 2008/2012, p. 111).

Una nueva manera de usar los medios nos convierte ya no en meros espectadores, sino en activos lectores, cocreadores o *prosumidores*, término acuñado por Alvin Toffler (1980). “La remezcla es un acto esencial de creatividad LE

(Lectura/Escritura), es la expresión de la libertad de tomar «las canciones del momento o las viejas canciones» y crear con ellas.” (Lessig, 2008/2012, p. 89).

Toffler define al prosumidor como la figura en la que las funciones de productor y consumidor se fusionan o se vuelven indistinguibles (1981, p.177). Describe la sociedad actual (la Tercera Ola), una civilización impulsada por la información y la tecnología, que trae una descentralización y diversidad en la producción donde resurge el prosumidor. La Tercera Ola implica una creciente participación del consumidor en tareas que antes eran realizadas por otros, éstas representan un cambio básico desde el papel de consumidor pasivo al de prosumidor activo (p. 178). De la mano de nuevas tecnologías, este cambio cultural produce un cambio de valores, se promueve la autosuficiencia, la capacidad de adaptación y las habilidades prácticas por encima de la mera adquisición de bienes (p. 252).

El periodismo ciudadano encuentra en los *weblogs* el formato ideal, flexible, modular y con gran capacidad para remixar contenidos. Los nuevos equipos móviles permitían generar contenido propio, subirlo y compartirlo de inmediato. También integran contenido externo creado por otras personas en diversas plataformas. Recursos como mapas, videos, canales de audio, galería de imágenes, wikis, etc.

La hiperconectividad destaca dos aspectos del consumo digital “comunicar es compartir y compartir es ‘estar en la nube’”. Esto cambia las prácticas sociales y de consumo, implica nuevas maneras de intercambiar bienes y servicios con “tecnologías que se desarrollan, se comparten y se operan descentralizadamente” (Igarza, 2012, p. 150).

Esta etapa se denomina *Web 2.0*. La revolución de compartir contagia, se generan plataformas que invitan a las comunidades a generar y compartir contenido colaborativo.

En cada weblog se compartían recursos y noticias de primera mano, escritas por los mismo protagonistas, diseñadores, periodistas, programadores y luego muchos otros profesionales se fueron sumando.

Como señala Igarza (2012) Internet trajo nuevos valores y nuevas maneras de crear y cocrear. Los espacios de participación han excedido las fronteras geográficas y la cooperación sucede de manera simultánea entre personas desconocidas. Se acuñó una Cultura 2.0, digital y participativa (p. 154).

compartir. Frente a los entornos cerrados y la informática individual, compartir información en cualquier formato redundará en beneficios para todos.

«conversaciones». Actitud de las empresas y organizaciones a relacionarse directamente y de forma transparente con los consumidores gracias a las nuevas formas de comunicación y también internamente.

filtrado colaborativo. Cuando muchos usuarios expresan sus gustos sobre cierto tipo de contenido se pueden crear modelos y predicciones individuales basados en la opinión del colectivo o ciertos grupos de interés.

participación. La participación de los individuos de forma activa es la razón de la existencia de muchos nuevos servicios.

la web como plataforma. Muchos servicios dejan de ser aplicaciones encerradas en el ordenador personal para estar disponibles y ser usados «vía web» desde cualquier lugar.

comunicación. Transmitir información en cualquier formato, a nivel personal o colectivo de forma simple y fácil, sigue siendo una de las prioridades de los usuarios.

hacerlo divertido. Lo que es divertido funciona mejor que lo que es aburrido, suele haber razones para que algo no deba ser necesariamente aburrido, aunque sea serio.

Fundación Orange (2007)

En un segundo nivel tenemos otros términos como “creative commons”, “reputación / confianza”, “movilidad”, “contenido generado por el usuario”, “remezcla”, “datos e información: lo más importante”, “simplicidad”, “interfaces «ricas»”, “periodismo ciudadano”, “tags”, “folksonomías”, “software social”, “redes sociales”. Y en un último nivel “microformatos”, “modelos de negocio ligeros”, “economía de la atención”, “transparencia”, “larga cola”, “smart mobs, inteligencia colectiva”, “computación social”.

Muchos de estos términos podemos entenderlos dentro de la Ética Hacker, aunque puede percibirse la falta de uno específico: Software libre. Aunque como término afín podemos encontrar “software social”.

Dentro de los tipos de aplicaciones mencionadas primero están los Weblogs, dándoles una jerarquía especial. En primer orden menciona los sistemas de creación y alojamiento, dentro de los cuales menciona Blogger, WordPress, La Coctelera y Windows Live Spaces. Otras tipologías de aplicación complementarias de estos sistemas son las redes de blogs, los ránking de Weblogs herramientas y las Comunidades y Directorios.

Parte del fenómeno de la Web 2.0 son las aplicaciones que funcionaban mayormente en la nube, aunque excepcionalmente los encontramos como software de escritorio. Lectores RSS y servicios relacionados, Agregadores, Noticias y Contenidos votados por usuarios, Buscadores 2.0 especializados, Buscadores 2.0, Comunidades Móviles y de Acceso, Compartir videos, Compartir fotos, Marcadores sociales y tagging, Redes sociales profesionales (Networking), Redes sociales personales, Aplicaciones sobre Mapas, Páginas de Inicio Personalizadas, Aplicaciones en línea, Wikis, Videoblogs, Podcasting.

1.1.3.3 El Crecimiento del Fenómeno Weblog.

El antecedente de los weblogs son las listas de enlaces comentados. Se publicaban enlaces a sitios web con comentarios y sugerencias, muchas veces sarcásticos o críticos. Cada autor navegaba Internet y luego armaba una lista filtrada. Este formato fue evolucionando hacia el formato de blog, donde el material nuevo se encontraba en la parte superior de la página. Este mismo formato lo adoptó Twitter, la conocida plataforma de microblogging (McKeown, 2015, p. 17).

Este formato que comenzó como un diario personal con la facilidad que daba la autoedición, evolucionó para convertirse en el weblog o blog.

Los primeros bloggers fueron personas involucradas en el desarrollo web, la programación, el diseño y la tecnología y por ello los primeros blogs reflexionaban sobre la web y la tecnología, además de incluir pensamientos sobre la vida de cada blogger (McKeown, 2015, p. 17).

En la Revista Ñ del Diario Clarín (2005) se señalaba que en Estados Unidos la explosión de los blogs fue en 1999. Y en Argentina, algunos de los blogs más antiguos datan aproximadamente del 2001. Es difícil precisar una fecha exacta ya que algunos comenzaron en sitios que luego migraron de dominio y se convirtieron en los blogs que conocemos. Algunos referentes conocidos de lo que se denominó “la blogósfera argentina”, la comunidad de weblogs de argentina, se mencionan a continuación.

El blog Korochi Industrias, escrito desde 2001 por Lucas Worcel, argentino, nacido en 1976, Director creativo (Worcel, 2024). El blog incluye reflexiones satíricas y por supuesto menciones a los blogs y su funcionamiento. Comienza publicando en el CMS Movable Type y en diciembre de 2004 se pasa a WordPress.

Diego Lafuente, nació en 1978 en Buenos Aires, Argentina. "Diseñador, desarrollador, gerente de producto y emprendedor en serie", escribió uno de los primeros blogs que tuvo muchísimo renombre. Minid.net, weblog de diseño y tecnología, se escribía en español –ahora pueden leerse algunos posts en inglés–, entre 2001 y 2007 (Lafuente, 2019). Comenzó publicando con el CMS Blogger, luego Movable Type, en junio de 2004 pasa a WordPress, en mayo de 2005 pasó a usar Textpattern y entre agosto de 2005 y enero 2013 publica en WordPress. En 2013, deja de usar CMS y publica con Jekyll desde donde genera un sitio estático.

Otro de los blogs más leídos es Denken Über, que comenzó en 2001, actualmente en funcionamiento. Escribe sobre tecnología y negocios, Mariano Amartino, argentino, politólogo que devino en experto en nuevos medios. Actualmente en Microsoft for Startups (Amartino, 2024). Su blog comienza utilizando Movable Type hasta noviembre de 2004 y actualmente publica con WordPress.

Otro de los weblogs más antiguos y que todavía sigue funcionando es fabio.com.ar, donde Fabio Baccaglioni escribe sus opiniones desde 2002. Fabio nació en 1978 en Buenos Aires, Argentina y es Ingeniero en sistemas (Baccaglioni, 2024). Su blog tiene más de 9000 entradas y más de 170.000 comentarios. Comenzó utilizando PHP-Nuke, y desde 2004 utiliza Post Revolution, un CMS de código libre, programado por él mismo.

En 2001 los blogs comienzan a tener peso en la opinión pública. En EEUU, los blogs políticos elevan su popularidad por el incidente del 11 de septiembre. La conexión con quien escribe un blog se siente más cercana. Las personas encuentran un espacio donde reunirse. Comienzan a delinearse alrededor de cada weblog una comunidad de lectores que comentan e intercambian. Estas plataformas dieron el puntapié a los intercambios que más adelante sucederían en el escenario de las redes sociales (McKeown, 2015, p. 18). Pero a diferencia de las futuras redes sociales, los weblogs estaban a cargo de su autor o autores, en los casos en que la plataforma era compartida por múltiples autores.

1.1.3.4 Sistemas de Administración de Contenidos o Content Management System (CMS).

En la medida que los blogs se desarrollaban, también lo hacían las herramientas para su publicación.

Los primeros blogs se creaban con HTML, subiendo cada actualización por FTP. Muchos bloggers enseñaban también la escritura de código HTML. Si bien existían sitios que creaban sitios web en plataformas como Geocities y Tripod, no tenían la estructura ni fisonomía de un blog. Un weblog debía tener entradas o posts que estuvieran ordenados de manera cronológica inversa y no era el caso de las propuestas mencionadas donde se facilitaba la creación de sitios web institucionales o comerciales.

En 1998 surge Open Diary, una plataforma para escribir diarios *on line*. En 1999 se lanzan otras plataformas como LiveJournal, Xanga, Pitas y Blogger. Blogger, lanzada por Pyra Labs, es la plataforma a la que se le atribuye la popularización de los blogs. Ofrecía una plataforma en un servidor *on line*, era muy fácil publicar y ofrecía gratuitamente plantillas con distintos diseños. En 2001 surge Movable Type y eleva la vara en cuanto a Sistemas de Administración de Contenidos –CMS–. Movable Type se convirtió en el CMS más popular. Agregó jerarquización a las publicaciones. Títulos, categorías, archivos mensuales y comentarios. Era fácil pero además muy poderoso. (McKeown, 2015, pp. 18-19).

Cada blog se convirtió en una forma de conectarse con otras personas alrededor del mundo y las comunidades crecieron en torno a diferentes tipos de blogs. En la barra lateral de cada blog podíamos encontrar un *blogroll* o listado de blogs recomendados. Movable Type sumó los *trackbacks*, una funcionalidad que permitía conectar blogs que publicaban una cita haciendo referencia al otro blog. De esta manera las discusiones podían seguirse a través de distintos blogs. Se fortalecían las comunidades en torno a cada blog. Movable Type estaba desarrollado en Pearl, lo que lo hacía lento, ya que reconstruía la página cada vez que un usuario dejaba un comentario o editaba la página, lo cual provocaba tiempos de carga lentos (McKeown, 2015, pp. 19-22).

En 2001 Michel Valdrighi desarrolla en PHP y MySQL un sistema llamado b2, como alternativa a Blogger, que era considerada inestable e incompleto, lo cual obligaba a utilizar módulos externos que duraban poco tiempo. El nombre b2 fue inspirado por la palabra “blog” y “song 2”, de la banda que Michel escuchaba en esa época. También

b2 fue conocido como Cafelog. En oposición a la lentitud de Movable Type, b2 se promocionaba como un sistema rápido y fácil de usar. En la Figura 2, *Interfaz de usuario del backend de b2*, podemos ver los campos que podían ingresarse en la versión 0.6.2.1 de b2. Michel creía que cualquier persona no especializada debería poder publicar fácilmente en su blog con b2. Que el software sea fácil para todos se convirtió en su filosofía y más tarde esto decantó en la filosofía de WordPress. En junio de 2001 Michel creó cafelog.com en el que utilizó la primera versión de b2. Luego muchos blogs lo fueron adoptando (McKeown, 2015, pp. 21-22). En la Figura 3, *Captura de la versión del 16 de noviembre de 2001 del blog cafelog.com*, podemos ver que ya a fines de 2001 había más de 50 blogs utilizando b2.

The screenshot displays the b2 backend user interface. At the top, there is a navigation bar with links: Post / Edit, My Profile, Team, Options, Categories, and Template. The user is logged in as 'admin'. The main content area is divided into several sections:

- Title and Category:** Fields for entering the post title and selecting a category (currently set to 'General').
- Post Content:** A large text area for writing the post content, accompanied by a rich text toolbar with buttons for Bold (B), Italic (i), Underline (u), Strikethrough (strike), Paragraph (p), List (li), Blockquote (b-quote), Image, Link, and Unlink (X).
- Options:** Checkboxes for 'Auto-BR (converts line-breaks into
 tags)', 'Edit timestamp', and 'Spellcheck'. There are also buttons for 'preview' and 'Blog this!'.
- Timestamp:** A section for setting the post date and time, currently showing '28 November 2014 @ 10:10:15'.
- Post List:** A section showing a list of posts. The first post is titled 'Hello world!' by 'admin' in the 'General' category, with a timestamp of '2013/07/16 @ 13:03:38'. It includes links for '1 comment', 'Edit', and 'Delete'.
- Navigation:** At the bottom, there are 'Show posts' controls with dropdown menus for 'last posts', 'from the end', and 'OK' buttons, along with 'Previous 20' and 'Next 20' navigation links.

The footer of the interface reads: b2 0.6.2.1 - ©2001-2003 michel v - tidakada.com

Figura 2. *Interfaz de usuario del backend de b2*
McKeown (2015, p. 24).

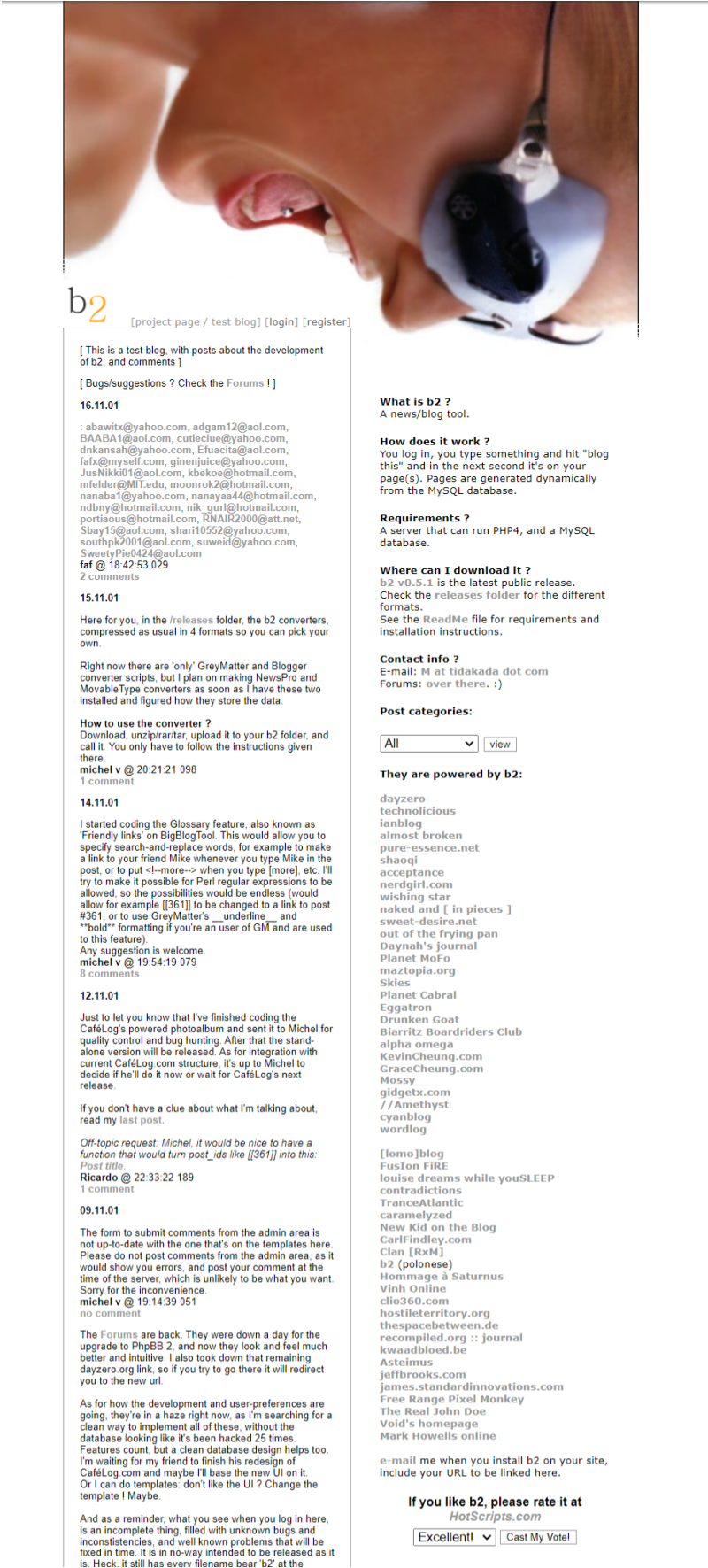


Figura 3. Captura de la versión del 16 de noviembre de 2001 del blog cafelog.com (Internet Archive Wayback Machine, 2024).

En la medida que más blogs se incorporaban surgían mejoras posibles. Otros desarrolladores aportaron mejoras, como la funcionalidad de pingback, de Axis Thoreau, similar a la de Trackback de Movable Type. Los pingbacks representaban una mejora ya que se hacían de manera automática y con controles antispam. Se creó una comunidad que se vinculaba a través de foros. Los foros más populares eran los de instalación del sistema y creación de plantillas. En estos foros se conocieron los desarrolladores de WordPress (McKeown, 2015, pp. 21-22).

El código creado por Michel era ineficiente, ya que no era un desarrollador experimentado. b2 era su segundo desarrollo en PHP. No tenía un enfoque modular sino que el código crecía orgánicamente para obtener una característica nueva en la pantalla y no para resolver un problema. Frente a esto los programadores experimentados eran muy críticos. El blogger Jim Reverend escribió un *post* llamado "Cafelog: A Look at Bad Code", traducido al español "Cafelog: una mirada al código incorrecto". Para Alex King ese código era "hermoso porque era muy simple" ("In a way it was beautiful because it was so simple") y tenía un nivel de simplicidad que facilitaba su comprensión para otros desarrolladores novatos. No era elegante pero sí sencillo y accesible. Para los usuarios el sistema era fácil de usar y no les preocupaba lo que sucedía atrás. (McKeown, 2015, pp. 26-27).

La licencia de b2 fue variando. Pero aunque en un principio no adoptó GPL, tenía claro que quería liberar su software con una licencia que siguiera siendo libre aunque él ya no trabajara en el proyecto y que el software fuera gratuito aunque otros lo tomaran y desarrollaran otras versiones. Finalmente adoptó la licencia GPL, lo cual fue determinante para lo que el futuro le depararía. Con una licencia GPL el software puede ser bifurcado, modificado y redistribuido. (McKeown, 2015, p. 27).

En 2002 Michel sufrió problemas personales y no pudo continuar con el desarrollo de b2. Incluso hubo un período de incertidumbre porque no aparecía. La comunidad que se había desarrollado alrededor del sistema expresó su preocupación, por el desarrollador y por el desarrollo, que necesitaba ser mantenido, corregir errores, problemas de seguridad y también agregar nuevas funcionalidades. El software de blogs necesitaba evolucionar en una Internet en rápido desarrollo. La comunidad estaba a la deriva y en los desarrollos colaborativos, la comunidad es tan importante como el software. La comunidad envía errores, soluciones, se apoya mutuamente y escribe documentación para que el software libre prospere. La comunidad de b2 no tenía a su líder y se enfrentó a una crisis difícil de resolver. De esta comunidad

surgieron Mike y Matt, quienes crearon una bifurcación (*fork*), con la base de un PHP simple, enfocado en la facilidad de uso. (McKeown, 2015, pp. 26-30).

1.1.3.5 WordPress. Sus Comienzos, su Filosofía y la Comunidad de Desarrollo

Los creadores de WordPress provenían de entornos muy diferentes pero el software libre constituía su punto en común. En Houston, EEUU, Matt Mullenweg escribió sobre política, economía, tecnología y su pasión por la música jazz y la fotografía. Mike Little, de Stockport, Inglaterra escribió sobre la tecnología de los blogs, los libros que leía y su familia. Matt y Mike tuvieron accesos muy diferentes a la informática: el padre de Matt era programador y Matt empezó a jugar con ordenadores a una edad temprana. Mike, que era 22 años mayor que Matt, tuvo sus primeras experiencias con la computadora en la escuela. Ambos comparten la pasión por la música. Para Mike el post-punk, para Matt el jazz. (McKeown, 2015, pp. 30-31).

Matt y Mike trabajaban con varios lenguajes, entre ellos PHP. b2 fue la plataforma perfecta para publicar su contenido y personalizar el sistema a gusto. En 2003 ya estaba claro que Michel no iba a volver con b2. Comenzaron a aparecer bifurcaciones alrededor del mundo. (McKeown, 2015, pp. 32).

Matt Mullenweg escribió en enero de 2003 una publicación llamada “The Blogging Software Dilemma” / El dilema del Software para Blogs:

b2/cafeblog is GPL, which means that I could use the existing codebase to create a fork, integrating all the cool stuff that Michel would be working on right now if only he was around. The work would never be lost, as if I fell off the face of the planet a year from now, whatever code I made would be free to the world, and if someone else wanted to pick it up they could. I've decided that this (sic) the course of action I'd like to go in, now all I need is a name. What should it do? Well, it would be nice to have the flexibility of Movable Type, the parsing of Textpattern, the hackability of b2, and the ease of setup of Blogger. Someday, right?

b2/cafeblog es GPL, lo que significa que podría usar el código base existente para crear una bifurcación, integrando todas las cosas interesantes en las que Michel estaría trabajando ahora mismo si tan solo estuviera presente. El trabajo nunca se perdería, como si cayera de la faz del planeta dentro de un año, cualquier código que creara sería gratuito para el mundo, y si alguien más

quisiera recogerlo, podría hacerlo. He decidido que este (sic) es el curso de acción que me gustaría seguir, ahora todo lo que necesito es un nombre. ¿Qué debería hacer? Bueno, sería bueno tener la flexibilidad de Movable Type, el análisis de Textpattern, la capacidad de pirateo de b2 y la facilidad de configuración de Blogger. Algún día, ¿verdad?

en McKeown (2015, pp. 33).

Al otro día desde Inglaterra, Mike Little le respondió:

If you're serious about forking b2 I would be interested in contributing. I'm sure there are one or two others in the community who would be too. Perhaps a post to the b2 forum, suggesting a fork would be a good starting point.

Si realmente quieres bifurcar b2, me interesaría contribuir. Estoy seguro de que hay uno o dos más en la comunidad que también lo estarían. Quizás una publicación en el foro b2, sugiriendo una bifurcación, sería un buen punto de partida.

en McKeown (2015, pp. 34).

El 1 de abril de 2003 Matt creó una nueva bifurcación de b2 en SourceForge. El nombre acuñado por su amiga Christine Tremoulet fue WordPress (McKeown, 2015, p. 34).

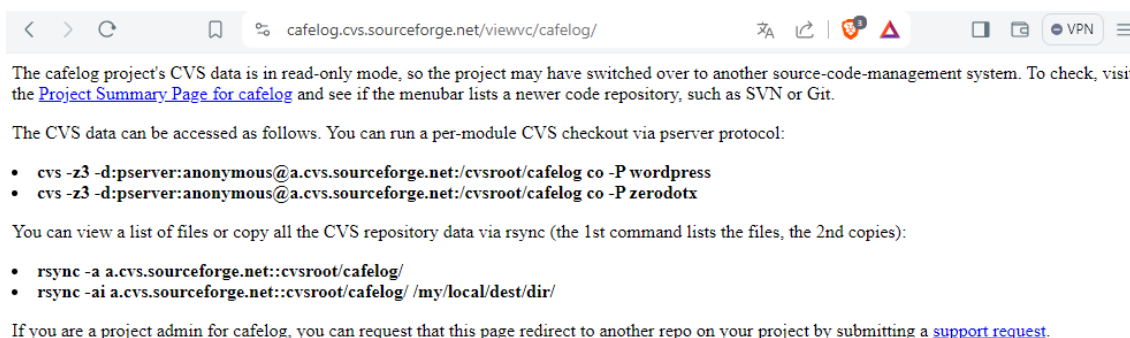


Figura 4. Captura de la página CVS Info for project cafelog. Source Forge (2003).

WordPress heredó no solo el código sino también los ideales de b2. En el comienzo se centraron en sostener la facilidad de uso para sus usuarios, en particular para los nuevos en la plataforma. Había quedado pendiente en b2 la creación de un sistema de plantillas que permitiera a cualquiera crear plantillas personalizables. Otra

característica clave de b2 era el *script* de instalación, que facilitaba la instalación del software. Aunque todavía no estaba completamente desarrollado en, el objetivo de WordPress era lograr que cualquier persona sin conocimientos técnicos pudiera instalar el sistema, a diferencia de Movable Type, el software de blogs más popular en ese momento. La intención de Wordpress era llegar a una instalación de 5 minutos. (McKeown, 2015, p. 36).

WordPress tuvo desde el inicio un enfoque en la usabilidad y también en la simplicidad. Al mantener las cosas simples, un usuario puede descubrir el software desde la propia interfaz, con la menor instrucción externa posible. Para los desarrolladores de WordPress, la forma de utilizar el software debía ser evidente desde la interfaz. Otro de los objetivos fue seguir los estándares web, para así garantizar la compatibilidad futura en navegadores y dispositivos. El libro de Jeffrey Zeldman "Forward Compatibility: Designing and Building with Standards" / "Compatibilidad futura: diseñar y construir con estándares" fue una gran influencia para Matt. El libro de Zeldman promueve la creación de sitios web que cumplan los estándares web y que funcionen en todos los navegadores y dispositivos. Matt se centró en XHTML 1.1. (McKeown, 2015, p. 37).

Muchas de los primeros compromisos de Matt en WordPress se centraron en la semántica HTML y los estándares web. Después de configurar el repositorio CVS (el sistema de control de versiones que el proyecto usaba en ese momento) y cargar los archivos, Matt realizó cambios semánticos básicos en el archivo index.php, solucionó problemas de espacios en blanco y convirtió etiquetas no semánticas como <div> en etiquetas de encabezados. El uso de etiquetas correctas para generar títulos adecuados refuerza el significado semántico del contenido en la página.

Luego del lanzamiento de WordPress 0.7, Matt describía sus pensamientos sobre el futuro de WordPress "one thing that will never change is our commitment to web standards and an unmatched user experience." / "Una cosa que nunca cambiará es nuestro compromiso con los estándares web y una experiencia de usuario inigualable". La simplicidad, usabilidad y los estándares web son los principios que guiaron el desarrollo de WordPress hasta la actualidad. A medida que nuevos usuarios se sumaban hubo nuevos axiomas que se volvieron parte de los principios rectores. Seguramente el hecho de que Mike y Matt fueran *bloggers* enfatizó que estos principios estuvieran tan centrados en el usuario. Comenzaron este desarrollo porque querían mejoras en sus propios blogs y, a medida que hacían mejoras, se integraban más en la comunidad de desarrollo. Esto también sucedía con otros desarrolladores,

que se involucraban por ser usuarios y en la medida que lo utilizaban descubrían mejoras y contribuían con esos cambios a WordPress.

Lo que garantiza que el enfoque de dar prioridad al usuario continúe es una decisión tomada incluso antes de la bifurcación de WordPress, un legado que sostiene o mantiene a la comunidad, dependiendo de su perspectiva. Ese legado es la GPL, la licencia de software con la que Michel distribuyó b2, y sigue siendo la licencia de WordPress hasta el día de hoy. (McKeown, 2015, pp. 37-38).

Una vez comenzaron la bifurcación empezaron con las primeras mejoras de WordPress en relación a b2. Matt agregó wptexturize, una herramienta que corregía el texto sin formato. Mike agregó la funcionalidad de extractos que permite mostrar resúmenes de publicaciones escritos manualmente por los usuarios que se muestran en las fuentes RSS.

Además de la incorporación de la marca de WordPress, se realizaron cambios importantes en el panel de administración y mejoras en el proceso de instalación.

Al mejorar el proceso de instalación lograban que fuera más fácil ingresar a los usuarios nuevos ya que la barrera de entrada era muy baja.

En un principio la configuración se realizaba en el archivo wp-config.php. La "famosa instalación de 5 minutos" se fue perfeccionando con el tiempo a medida que los desarrolladores trabajaban para simplificar el proceso (McKeown, 2015, p. 44).

Mientras se desarrollaba WordPress y las otras bifurcaciones no estaba claro cuál sería la rama oficial de b2. Hasta que el 27 de mayo de 2003, Michel anunció que sería WordPress. Ese mismo día se lanzaba la primera versión, la 0.7.

Comenzaron a convocar a los desarrolladores de las otras bifurcaciones y se sumaron Donncha Ó Caoimh –desarrollador de b2++–, Dougal Campbell y Alex King (McKeown, 2015, p. 45).

Matt, se centró en el desarrollo de la semántica y la usabilidad. Mike mejoró su complemento de enlaces b2 y presentó el archivo wp-config-sample.php que lograba evitar que un usuario pisara el importante archivo que guardaba la información de configuración al momento de actualizar el sistema. Dougal trabajó con la API XML-RPC para agregarle funcionalidad que tenían otros CMS y para acelerar la velocidad de carga incorporando una caché. Alex trabajó en el editor de texto para agregar etiquetas HTML. Donncha también trabajó paralelamente en WPMU, la versión multiusuario de WordPress. A fines de 2004 se sumó Ryan Boren, un gran defensor del software libre. Trabajó en un importador de contenido. (McKeown, 2015, pp. 46-47).

En una primera etapa trabajaban de manera horizontal y no se jerarquizaban los proyectos. Luego de un par de años comenzaron a plantear dudas respecto a la estructura y cuestionaban el estilo simplista o a veces caótico del origen. Aunque algunas personas querían replantear toda la estructura, se rechazó esta idea por experiencias fallidas previas, como la de Mozilla que fue una reescritura de Netscape. En lugar de una reescritura total, los desarrolladores de WordPress trabajaron para mejorar y refactorizar el código de forma iterativa. En 2003 se creó la estructura actual, con el prefijo “wp-”. Ahora la estructura de archivos pasó a la familiar estructura que se usa hoy en día, con archivos en las carpetas wp-includes y wp-admin. Esto tuvo repercusión en los creadores de funcionalidades, que en un principio vieron como sus aplicaciones dejaban de funcionar. (McKeown, 2015, pp. 49-50).

La vía de comunicación de los desarrolladores era una canal de IRC. Algunos usuarios de esa época recuerdan la camaradería que existía en ese canal. Y fue esa misma camaradería lo que hizo que mucha gente se quedara. Otra herramienta de comunicación fueron los foros. WordPress.org se lanzó en abril de 2003; Inicialmente albergaba el blog de desarrollo, alguna documentación esquemática, y foros de soporte (McKeown, 2015, pp. 51-52).

El desarrollo de los foros de soporte y la documentación también fue un diferencial. El usuario que se instala el sistema y tiene dificultades, si encuentra las soluciones en los foros o en los chats, se queda. En paralelo a la comunidad de desarrollo creció una comunidad de contribuyentes que ayudaron con este soporte y documentación. Algunos usuarios se convirtieron en intermediarios entre los usuarios y los desarrolladores. También comenzaron a surgir blogs dedicados a la plataforma. Eran espacios no oficiales donde la gente se congregaba y los entusiastas podían compartir información, tutoriales y comentarios. El respeto que se obtenía de la comunidad por hacer estas colaboraciones funcionaba como un aliciente para involucrarse más aún (McKeown, 2015, pp. 54-55).



Figura 5. *Página de documentación de WordPress.org a finales de 2003.*
McKeown (2015, p. 56).

En diciembre de 2003 se lanzó la wiki para que todos pudieran colaborar. Este es un recurso muy utilizado en el software libre para la documentación. Aunque cualquiera puede editarlo, el problema es que se necesita aprender una nueva sintaxis y sin el mantenimiento correcto puede volverse confuso y difícil de navegar (McKeown, 2015, pp. 56-57).

En mayo de 2004 Six Apart, la empresa dueña de Movable Type, quien tenía el 70% de la cuota de mercado de las plataformas de los blogs autoalojados anunció que cambiaba las condiciones de su licencia. La licencia dejaba de ser gratuita. Esto revolucionó la escena de los blogs y hubo un éxodo masivo hacia WordPress. El crecimiento de WordPress fue rotundo. Los usuarios insatisfechos de Movable Type necesitaban una plataforma de blogs que fuera flexible y sin restricciones. Muchos famosos bloggers ayudaron a hacer la migración hacia WordPress. En la Figura 6, podemos ver el incremento de descargas de WordPress entre abril y mayo de 2004. Las descargas de WordPress en SourceForge se duplicaron y más, aumentando de 8.670 en abril de 2004 a 19.400 en mayo. Las salas de chat del IRC estaban a tope. Se escribieron *scripts* y guías para ayudar a migrar fácilmente de Movable Type a WordPress (McKeown, 2015, pp. 59-61).

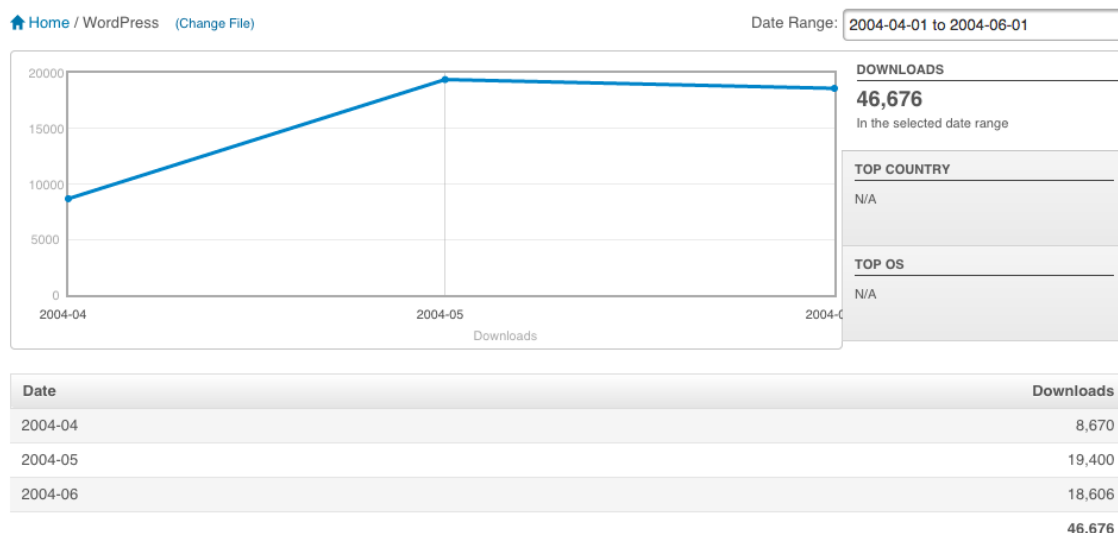


Figura 6. Gráfico de incremento de descargas de WordPress entre abril y mayo de 2004.

McKeown (2015, p. 62).

Cuando Six Apart cambió la licencia de Movable Type, puso de relieve la relación de poder entre desarrollador y usuario. Se hizo evidente que Six Apart tenía el poder. WordPress, por otra parte, tenía una licencia GPL que protegía a sus usuarios, y fue a esta comunidad centrada e impulsada por los usuarios a la que acudieron los usuarios de Movable Type. (McKeown, 2015, pp. 63).

Con la versión 1.2 se incorporó un sistema de *plugins*. Antes de este sistema, se utilizaban lo que en b2 llamaban “hacks”, pedazos de código que se insertaban en el *core* del sistema. El problema era que dificultaba el mantenimiento de los sitios, ya que debían guardarse estos “hacks” porque los archivos de la actualización pisaban los anteriores. Con el sistema de *plugins* WordPress fue un cambio radical. El sistema de *plugins* transformó WordPress para los desarrolladores principales y la comunidad en general. Significaba que el producto principal no necesitaba incluir las funciones favoritas de todos los desarrolladores, solo las funciones que tenían sentido para la mayoría de los usuarios. Este sistema permitió a los desarrolladores principales implementar la regla 80/20: “¿Es esto útil para el 80% de nuestros usuarios? Si no, pruébalo en un *plugin*”. A diferencia de los “hacks”, que implicaban editar archivos principales, los *plugins* se podían colocar en un directorio en la instalación de WordPress de un usuario. Los usuarios no técnicos pudieron ampliar sus blogs sin tener que perder el tiempo con PHP. La barrera de entrada en torno a la extensión de WordPress bajó un poco. (McKeown, 2015, pp. 64-65).

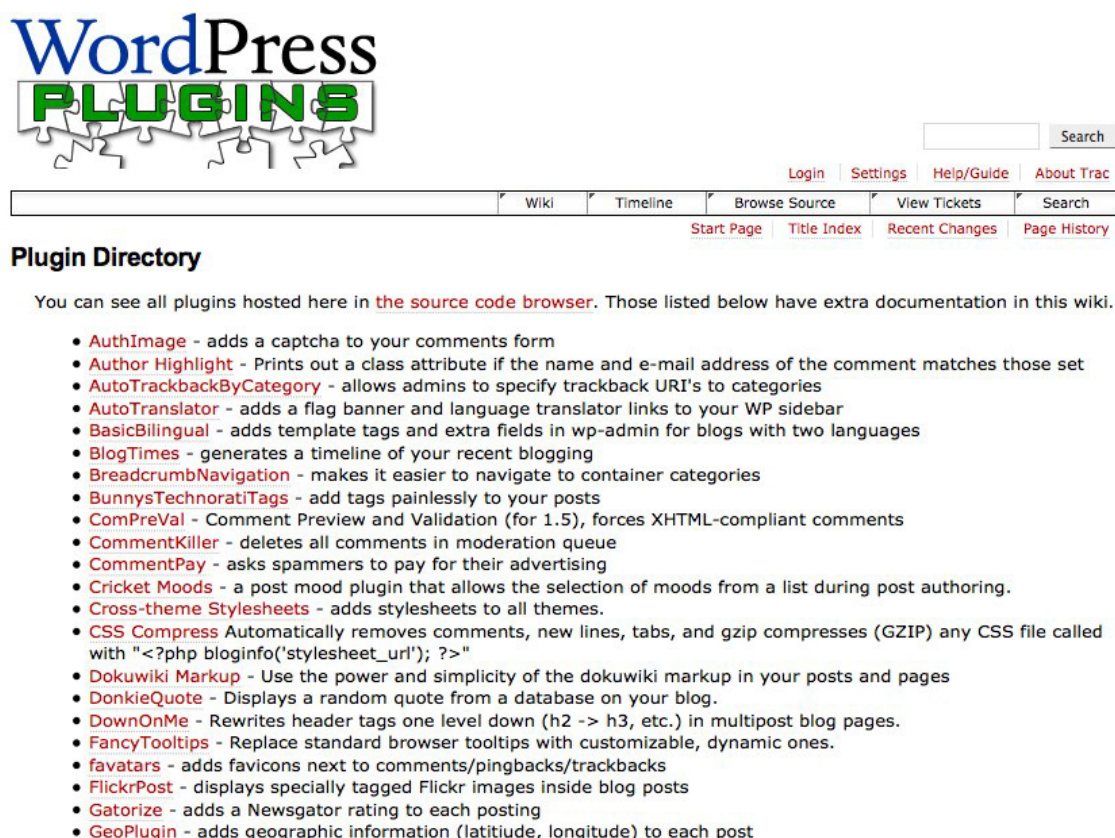


Figura 7. *Primera versión del directorio de Plugins de WordPress de 2005.*
McKeown (2015, p. 72).

La internacionalización fue otro avance importante en WordPress 1.2. La comunidad internacional de WordPress era enorme y antes de que existiera la internacionalización oficial se crearon bifurcaciones multilinguaje. Para internacionalizar WordPress, Ryan envolvió las cadenas traducibles con la función `gettext()` y las puso en un formato que proporcionaba una cadena completa al traductor, que conservaba el contexto. Revisó el código, línea por línea, encontró todo lo que podía traducirse y lo marcó. Esto significó que cuando se lanzó WordPress 1.2, no sólo contenía la API del complemento, sino que estaba completamente internacionalizado. Tras el lanzamiento de WordPress 1.2, hubo una explosión de traducciones de WordPress. (McKeown, 2015, pp. 65-66).

El otro aspecto a mejorar era el diseño de la interfaz visible para que los autores pudieran tener su propio diseño. Recién en la transición de la versión 1.2 a la 1.5 se desarrolló el sistema de plantillas/*themes*. En los primeros años se realizaron concursos para ampliar la cantidad de diseños. Pero cada plantilla debía ser revisada y por el trabajo que implicaba, el concurso se discontinuó. Finalmente con la versión 1.5 se afianzó el sistema de plantillas que utilizaban etiquetas de plantillas PHP. El

sistema de temas divide un tema en sus partes componentes: encabezado, pie de página y barra lateral, por ejemplo. Cada parte es un archivo individual que un diseñador puede personalizar. Los diseñadores usan etiquetas de plantilla para llamar a diferentes elementos y mostrarlos en la parte delantera. Este paquete de archivos es un tema de WordPress. Junto con WordPress 1.5 había un nuevo tema predeterminado: una versión adaptada del Kubrick de Michael Heilemann. (McKeown, 2015, pp. 74-76).

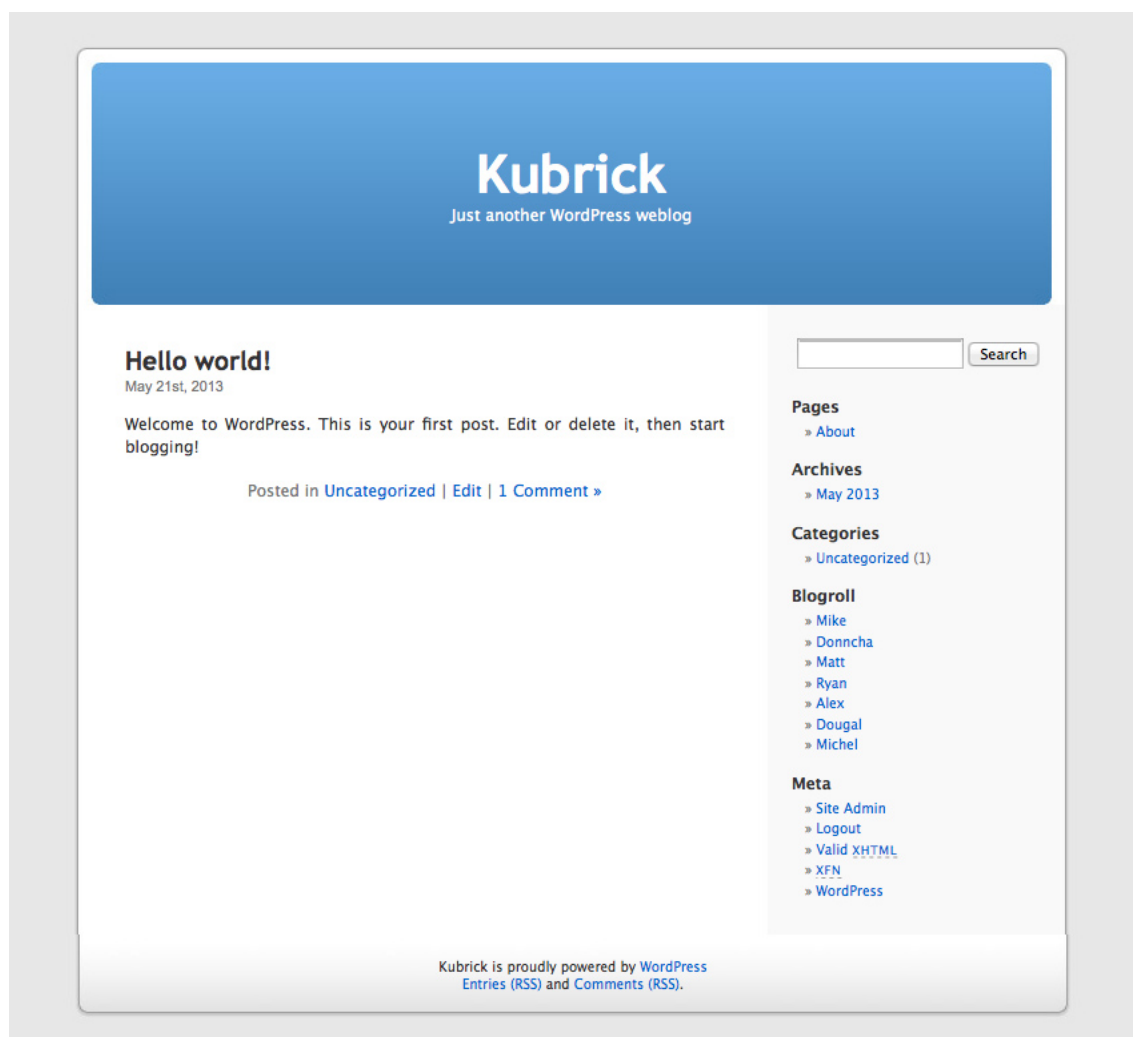


Figura 8. *Plantilla Kubrick, default en WordPress hasta 2010.*
(McKeown, 2015, p. 24).

Con WordPress 1.5 el software tenía dos elementos que definen el proyecto y la comunidad: temas y complementos. Estas dos mejoras transformaron WordPress de un software independiente a una plataforma extensible. La extensibilidad crea las condiciones adecuadas para que florezca un ecosistema. Si un producto es sólido y atrae usuarios, los desarrolladores lo seguirán, ampliarán el software y crearán

herramientas para él. Los sistemas de temas y complementos lo hicieron posible, tanto en características como en diseño. (McKeown, 2015, p. 78).

En 2005 lanzan WordPress.com. Después de algunos traspies en el intento de crear un modelo de negocio complementario, crearon una plataforma de blogs con el modelo *freemium*. Wordpress.com ofrece actualmente la creación del blog básico con alojamiento gratuito y con posibilidades de sumar otras características pagas.

Pero en su comienzo, además de las donaciones ocasionales, WordPress no tenía una fuente sólida. Utilizaron el desarrollo de uno de sus plugins ahora más famosos para recaudar fondos. En noviembre de 2005 deciden incluir en el *core* del sistema a Akismet, un sistema antispam basado en el filtrado colaborativo. En los blogs, el spam en comentarios se fue convirtiendo en un gran problema. Akismet toma las denuncias de la comunidad sobre comentarios spam y construye una base. Al ingresar un nuevo comentario es comparado con esa base para determinar si es spam o un comentario genuino. WordPress 2.0 salió con Akismet incorporado, pero como mecanismo de promoción para la nueva plataforma, para activar Akismet debía crearse una cuenta en WordPress.com y en caso de ser un blog comercial hacer una donación. La comunidad lo usaba pero también recibían críticas ya que era un módulo pago que contradecía la filosofía libre. El problema del spam pone de relieve la desafiante intersección entre el software empresarial y el software libre: incluir un complemento freemium con WordPress no coincide con los objetivos de apertura del software, pero eliminarlo tendría un efecto perjudicial para los usuarios, contraviniendo los principios del proyecto de que el usuario es primero. Akismet sigue en el núcleo de WordPress, a pesar de los debates de la comunidad (McKeown, 2015, pp. 101-102).

Entre 2005 y 2006, la comunidad WordPress organizó el proyecto “Shuttle” para renovar la interfaz del *backend* de WordPress. A diferencia del desarrollo del software donde un problema puede tener contadas soluciones, el diseño tiene posibilidades infinitas y abrir su desarrollo a la comunidad podía representar un problema más que una solución.

Decidieron crear una lista en la que cualquiera podía participar pero los archivos de la lista no eran públicos. De manera iterativa, Michael, Joen y Khaled, los diseñadores principales, intercambiaron borradores, especialmente de la pantalla de publicación de entradas (Figuras 9, 10), donde se incorporan nuevas funcionalidades como el extracto y el *trackback*. En la barra lateral los elementos de categorías, autor, etc fueron cada vez más numerosos (Figuras 11 y 12). Para la versión 2.0 se decidió utilizar una versión colapsada (Figura 13). El proyecto no logró cumplir fechas ni

objetivos y finalmente se disolvió el equipo. En futuros rediseños el proceso cambió, se hizo abierto y con objetivos más pequeños (McKeown, 2015, pp. 104-105, 116).

Write Post

Title

Post

TrackBack a URI: (Separate multiple URIs with spaces.)

Save as Draft Save as Private **Publish** Advanced Editing »

Figura 9. *Interfaz de usuario de la página de publicación de posts. Backend de WordPress 1.5*

McKeown (2015, p. 110).

Write Post

Title

WordPress 2.0 Released!

Post

Save and Continue Editing **Save** Publish

Figura 10. *Interfaz de usuario de la página de publicación de posts. Backend de WordPress 2.0*
 McKeown (2015, p. 111).

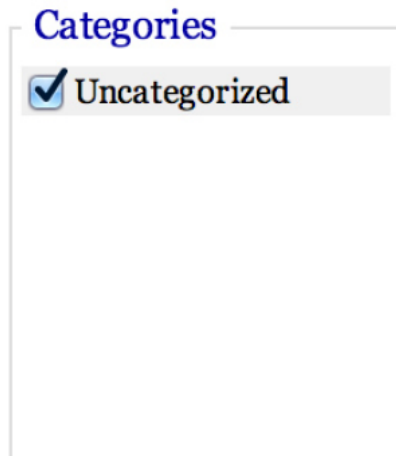


Figura 11. *Interfaz de usuario de la página de publicación de posts, barra lateral. Backend de WordPress 1.5*
 McKeown (2015, p. 111).

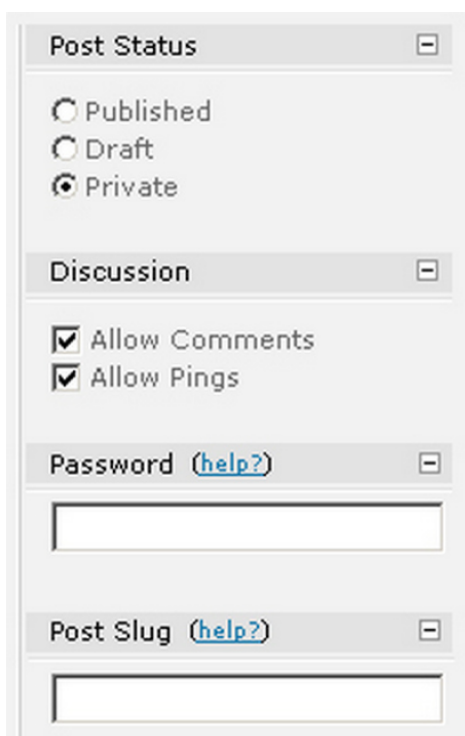


Figura 12. *Interfaz de usuario de la página de publicación de posts, barra lateral. Backend del proyecto Shuttle*
 McKeown (2015, p. 112).



Figura 13. *Interfaz de usuario de la página de publicación de posts, barra lateral. Backend del WordPress 2.0*
McKeown (2015, p. 113).

A fines de 2005 crean Automattic, una empresa que alberga WordPress.com y Akismet. WordPress.com ofrecería un servicio y generaría ingresos manteniendo al mismo tiempo el software principal gratuito y accesible. Ganar dinero sería sólo uno de los objetivos, además de popularizar el software libre en beneficio de la sociedad. Parecía tener sentido que surgiera una empresa junto con WordPress, una que compartiera su compromiso con la web abierta y con la democratización de la publicación, y que ayudaría a sostener el proyecto WordPress. En 2006 suman a Toni Schneider como director general.

El desafío era desarrollar la empresa en torno a tres principios clave: una fuerza laboral distribuida, un modelo de desarrollo de lanzamiento rápido y un enfoque centrado en el usuario. Y todo ello con sus raíces en los principios del desarrollo de código abierto que todavía sustentan a Automattic en la actualidad. (McKeown, 2015, pp. 118-120).

Las reuniones en torno a WordPress se sucedieron desde 2004 desde las "Upgrade parties" o fiestas de actualización en San Francisco hasta las conferencias sobre WordPress. En 2006 comenzaron los WordCamp, que al estilo de los BarCamp se desarrollaban de manera libre con talleres abiertos donde los asistentes ayudaban a organizar el cronograma. WordCamp se estableció como el evento más importante pero siguió siendo organizado por los usuarios alrededor del mundo (McKeown, 2015, pp. 128-130).

1.1.3.6 Las Comunidades de Construcción Colaborativa de Conocimiento.

La Ética Hacker recupera de la ética científica la idea de que el conocimiento científico debe ser público y compartido libremente. Siguiendo esta *ética hackeriana*, muchos hackers difunden los resultados de su actividad de forma abierta y libre para que otros los utilicen, los mejoren y desarrollen. Dentro de este pensamiento comunitario, es importante el reconocimiento de los pares y el aporte que cada uno pueda hacer dentro de una comunidad creativa (Himanen, 2001/2002, pp. 42-45).

Las primeras comunidades virtuales de construcción colaborativa de conocimiento, se fueron tejiendo al compás del propio surgimiento de la Red. Se vincularon inicialmente a través de distintos servicios en línea, *chats*, *Bulletin Board System* BBS, listas de correo electrónico y más tarde en foros, *weblogs* y otras plataformas virtuales. La Web 2.0 potenció a las ya existentes comunidades virtuales.

Las comunidades de programadores y activistas vinculados al software libre surgen como contracara a una industria con fuertes prácticas monopólicas, y a ellas le oponen iniciativas que operan con una lógica comunitaria (Zanotti, 2017, p. 21).

Estas ideas han contagiado voluntades en otras esferas en las que también se dan procesos de privatización y mercantilización de bienes comunes. El movimiento que se denomina *Cultura Libre* o *Free Culture*, término acuñado por Lawrence Lessig, promueve la libertad para distribuir o modificar trabajos y obras creativas utilizando las redes y medios digitales (Zanotti, 2017, p. 203).

Los siguientes trabajos analizan las comunidades virtuales desde distintos abordajes y ofrecen diferentes perspectivas para avanzar en el estudio del objeto.

Zanotti y Magallanes (2015) en *Comunidades virtuales de profesionales, trayectorias y ciclos de vida: aportes a la discusión* problematizan las categorías en relación a las comunidades virtuales, y analizan comunidades de profesionales de la comunicación y programadores de software libre. Establecen tipologías según su orientación, que puede ser social, profesional o comercial (Markus, 2002, como se citó en Zanotti y Magallanes, 2015, p. 4). En este trabajo desarrollarán las de orientación profesional, diferenciando entre comunidades virtuales de profesionales y comunidades virtuales de práctica.

Las comunidades virtuales de profesionales están formadas por expertos en una materia los cuales desarrollan sus actividades en un área profesional relacionada

a la formación superior, y a través de estas redes buscan obtener formación continua compartiendo conocimientos, habilidades y experiencias. Las comunidades de práctica están compuestas por personas de un mismo oficio o profesión que buscan compartir conocimientos y experticia o conocimiento tácito. Este tipo de comunidades son previas a la existencia de Internet, pero con el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación TIC han proliferado y han potenciado sus capacidades (Zanotti y Magallanes, 2015, p. 4).

En cuanto a los cambios que presentan estas comunidades, se pueden identificar tres aspectos: el ciclo de vida centradas en las plataformas de interacción, los participantes y los objetivos grupales (Zanotti y Magallanes, 2015, p. 5). Los autores analizan según esos parámetros, distintas comunidades de profesionales de la comunicación y programadores de software libre.

Zanotti (2017) analiza en *El software libre y su difusión en la Argentina: aproximación desde la sociología de los movimientos sociales*, distintas comunidades de software libre en la Argentina y entrevista a diversos participantes de las mismas. El autor menciona como en sus inicios la informática está estrechamente vinculada al mundo académico. “En esta etapa embrionaria, ampliamente comentada por analistas y participantes, el código fuente de los sistemas y aplicaciones era compartido, como base para el desarrollo de nuevas y mejores herramientas”. Luego con el crecimiento del valor económico de los desarrollos informáticos, sucede un proceso de privatización y en oposición a este, surge un movimiento libre. “El software como fuente de conocimiento fue dando lugar así al software como mercancía, asociado al modelo privativo difundido en la actualidad.” (Zanotti, 2017, p. 103).

El software libre se constituye como una alternativa, que basa la remuneración en el trabajo agregado y no en la venta de licencias como lo hace el modelo privativo. Su difusión posibilita formas de trabajo colaborativas y descentralizadas, con un código de propiedad comunitaria que se convierte por ello en más eficiente y competitivo (Zanotti, 2017, pp. 103-104).

La consciencia del software como una forma de conocimiento y herramienta de transformación que proviene de su génesis académica, asume su contenido político y genera experiencias de participación y militancia (Zanotti, 2017, p. 104).

Para analizar el software libre como movimiento social contemporáneo, Zanotti introduce algunas de sus características. La primera es la Construcción orientada por valores. El modelo libre postula una mirada ética del desarrollo del software y tiene en

cuenta valores como “pasión, conciencia social, anticorrupción, lucha contra la alienación, igualdad social, libre acceso al conocimiento, valor social, reconocimiento entre semejantes, actividad, responsabilidad, curiosidad, innovación, creatividad y especialmente la libertad”. Esta libertad confundida a veces con la gratuidad por la traducción del inglés del término “free software”, se refiere a la construcción y apropiación colectiva de los conocimientos y las herramientas (2017, pp. 64-66).

Otra de estas características es el Código abierto. La creación de software requiere la escritura de código. Este código editable se llama código fuente. Para ser instalado por el usuario final, se compila y se convierte en código ejecutable. Cuando se habla de código abierto, se refiere a que tanto el código fuente como el ejecutable están disponibles. Y para ser considerado libre debe respetar las cuatro libertades:

La libertad de ejecutar el programa como se desee, con cualquier propósito (libertad 0).

La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que se desee (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

La libertad de redistribuir copias para ayudar a otros (libertad 2).

La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello. (Free Software Foundation, 2001)

Estas licencias libres garantizan que el software permanecerá en dominio público y nadie podrá apropiarse de él (Zanotti, 2017, p. 67).

El Trabajo colaborativo, otra de las características, se configura en grupos de encuentro entre entusiastas y programadores. Estos grupos suelen tener una plataforma en línea que permiten la colaboración desde distintos puntos del mundo. Generalmente los programas tienen sus propios ciclos de desarrollo, con versiones que van incorporando mejoras. Los grupos están compuestos por voluntarios, por trabajadores del sector privado o público. La estructura modular del desarrollo permite la articulación de diferentes elementos y partes. Cada desarrollador puede entonces concentrarse en una porción de código sin tener en consideración otras partes que pueden desarrollarse en simultáneo (Zanotti, 2017, p. 69).

Pero este trabajo colaborativo no es fértil si se da de manera aislada. Otra de las características es la Construcción de comunidades. En gran medida en entornos

virtuales, también suceden en eventos presenciales con “fuertes componentes rituales, identitarios y festivos”. Estas comunidades toman diversas formas, incluyendo “fundaciones, asociaciones civiles, federaciones, cámaras empresarias y redes” (Zanotti, 2017, pp. 69-70).

Finalmente, por ser de construcción descentralizada, los proyectos de software libre son muy diversos. Esta abundancia requiere una Gestión de la diversidad, así como la gestión de su versiones y garantizar la integridad y perdurabilidad de la información (Zanotti, 2017, pp. 70-71). Zanotti da cuenta además de los tipos de comunidades, las tensiones entre grupos políticos y las alianzas con empresas, los aspectos oscuros de las comunidades, las motivaciones de toda clase que convocan a sus integrantes, los tipos de actividades que realizan y la convergencia entre movimientos. Sostiene que la producción de software tiene implícita una “disputa abierta”. Esta disputa se debate entre dos modelos de creación y apropiación, reconocidos como modelo privativo y modelo libre (Zanotti, 2017, p. 19). Sobre los aspectos oscuros de las comunidades, Zanotti escribe un capítulo completo llamado ‘El lado oscuro de la comunidad’ dedicado a describir ciertos aspectos de los distintos grupos. En él se refiere a las comunidades abiertas y cerradas, las disputas internas, las luchas de egos, el sostenimiento de purismos y fundamentalismos así como la poca participación femenina (Zanotti, 2017, pp. 141-159).

El *modelo privativo* hace énfasis en el carácter de mercancía del software. El *modelo libre* en cambio considera al software como una forma de bien común. Zanotti considera el modelo libre como un “movimiento social contemporáneo” y por lo tanto como una forma de acción política. (Zanotti, 2017, p.20).

Los programadores arman sus redes de trabajo colaborativo, a través de forjas, plataforma de desarrollo colaborativo de software, foros para resolución de problemas, discusión de proyectos o socialización de experiencias, creando manuales y tutoriales, en diferentes espacios de encuentro entre entusiastas y programadores (Zanotti, 2017, p. 68). El autor menciona experiencias llevadas a cabo en Argentina, que involucran la producción artística, medios comunitarios, la formación de cooperativas y las organizaciones que promueven los derechos ciudadanos en entornos mediados por la tecnología (Zanotti, 2017, p. 203).

En el caso de las empresas, muchas veces trabajan con modelos híbridos, con combinaciones de soluciones libres y privativas, según el proyecto, el cliente y los recursos a disposición. “En la práctica industrial concreta de desarrolladores y

empresas, el software privativo y libre no se encuentran siempre en oposición” (Zanotti, 2017, p. 98).

Uno de los ejes centrales es la disputa por la propiedad intelectual. El autor menciona los renombrados casos Megaupload, Gigapedia, Cuevana, Taringa que fueron puestos en jaque con intimaciones judiciales motorizadas por mega corporaciones y que muchos señalaron como ataques a la libertad de expresión y al acceso a la cultura. Según un entrevistado “se prioriza la propiedad de los medios de producción frente al acceso a la cultura”. Este no es conflicto entre particulares, sino que pone en el tapete distintos modelos de compartición de la cultura. El entrevistado señala “esta disputa es muy grande y muy importante, porque está marcando qué tipo de sociedad estamos construyendo” (Zanotti, 2017, pp. 206-207).

El modelo del software libre se considera un caso de éxito, no sólo tecnológico sino como modelo colaborativo que se extiende y proyecta a otras áreas la disputa entre apropiación privada y apropiación colectiva de los bienes culturales (Zanotti, 2017, pp. 206-210).

Zanotti señala un interrogante sobre la constitución de los grupos, ya que son mayoritariamente masculinos. Señala que esta desigualdad entre hombres y mujeres constituyen una tendencia general dentro del ámbito informático y tecnológico y que se deben a factores estructurales. La brecha se verifica en los espacios de formación y las carreras universitarias (2017, p. 147).

“Entre las principales causas que determinan la desigualdad dentro de estos espacios podemos mencionar: una representación extendida de la tecnología asociada a lo masculino; la ausencia de roles y modelos de referencia motivadores para las mujeres; agresividad, comportamientos hostiles y actitudes sexistas dentro de las comunidades, diferencias de trato y expectativas en las relaciones con la comunidad; menor valoración social –lo geek no está siempre bien visto en las chicas–; percepción del desarrollo de Software Libre como una actividad no-social; menor disponibilidad de tiempo libre por parte de las mujeres.”

(Ruiz, 2010, en Zanotti, 2017, pp. 148-149).

Al tratarse de espacios con predominio masculino la interacción puede incomodar o desincentivar la participación de las mujeres. Una persona entrevistada señala que las comunidades argentinas no son de las más machistas. En otras

comunidades las mujeres llegan a cambiar sus nombres para evitar que no les contesten, sufrir acoso o recibir insultos (Zanotti, 2017, p. 149).

Gunnar Wolf (2011) en *Comunidades, Factores de motivación y elementos de reconocimiento* analiza cuáles son los factores de motivación que llevan a un individuo a identificarse con un colectivo o comunidad definida por un conjunto de principios y a participar de ella y cómo se explica que estos grupos se coordinen para crear sin retribución productos de alta especialización intelectual (p.113). Hace referencia a la subcultura *hacker* y a los grupos de intercambio que conforman y sus características (p. 116). Wolf da cuenta de un debate que surge del texto *La catedral y el bazar* donde se analizan dos modelos de desarrollo colaborativo (p. 120). También da cuenta de las diferentes formas de participación y jerarquización (pp. 136,140).

Héctor Colina (2011) en *La Construcción Colaborativa de Conocimiento desde la óptica de las comunidades de software libre* aborda la producción de conocimiento libre, la apropiación tecnológica y los procesos de transferencia de tecnologías. Reflexionan sobre dos ideas: ¿Qué diferencia a las comunidades de desarrollo abierto y libre de otras comunidades de desarrollo? y ¿Qué hace que los individuos participen en las comunidades de desarrollo abierto y libre? (pp.147, 148). El autor señala que dentro de las comunidades de software libre existen prácticas virtuosas, que no poseen un reconocimiento académico formal. Este conocimiento se genera en comunidades de desarrollo que no tienen como objetivo el beneficio económico y que aprovechan el conocimiento colectivo, el aprendizaje social y las prácticas heterárquicas (p.152).

Edgar Gómez (2007) propone en *Hacia la Construcción de una Metodología para el Estudio de las Comunidades Virtuales*, al momento de analizar comunidades virtuales, considerar que los individuos participantes son personas reales, de lugares y con capitales culturales muy diversos. Por lo tanto deben considerarse las condiciones socioeconómicas y culturales que los llevaron a participar. Kember (1998, como se citó en Gómez, 2007, p.67) señala como ejemplo que las relaciones entre géneros, los esquemas patriarcales, se siguen reproduciendo y pueden verse intensificados. Esta misma reflexión puede extrapolarse a diversas desigualdades. En cambio Ward (1999, como se citó en Gómez, 2007, p.67) y Reinghold (1994, como se citó en Gómez, 2007, p.67) afirman que como consecuencia de la ausencia de elementos visuales y auditivos, se identifica una horizontalidad en las relaciones mediadas por computadora.

El autor recomienda medir en la población la inserción, uso y apropiación de la tecnología y censar a la población de la comunidad, para obtener datos cuantitativos y referenciales. También se pueden cruzar estos datos con mediciones de uso del sistema y hábitos de conexión. El autor detalla cómo realizar la observación participante, qué recursos utilizar y qué protocolos establecer. También cómo realizar una etnografía.

Blondeau et al. (2004), en *Capitalismo cognitivo, Propiedad intelectual y creación colectiva*, analizan experiencias de creación colectiva, reflexionan sobre la construcción de conocimiento y la propiedad intelectual a través de distintas teorías económicas.

En el capítulo *Los rendimientos crecientes*, Jollivet (2004) analiza la cooperación de informáticos en redes virtuales para la producción de software libre. Y destaca las externalidades positivas de trabajar en red y los benéficos efectos cuantitativos y cualitativos para los propios sistemas y la comunidad (p.179).

Adolfo Estalella (2005) presenta en *Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual* una etnografía virtual en una comunidad colaborativa reunida en torno a un weblog. El autor señala que otras etnografías “toman el componente técnico de las comunidades como un escenario inerte en el que se desarrolla la dinámica social” (Jones, 1997, como se citó en Estalella, 2005, p.1). Otros autores han llamado la atención sobre cómo las plataformas modelan las interacciones y dan lugar a dinámicas sociales diferentes. Sin embargo, Estalella destaca la influencia que la propia comunidad ejerce sobre la infraestructura técnica (Estalella, 2005, p.1).

2. Metodología y Actividades

Este proyecto adopta un enfoque cualitativo, complementado con el uso de datos cuantitativos secundarios.

Por un lado, se relevaron estadísticas existentes sobre el uso del sistema WordPress, incluyendo cuota de mercado en comparación con otros CMS, versiones más utilizadas, distribución geográfica e idiomática, y *plugins* más instalados. Estos datos permitieron contextualizar el fenómeno y delimitar su alcance global y regional.

Por otro lado, el eje principal de la investigación fue la realización de entrevistas en profundidad, semiestructuradas y con preguntas abiertas a informantes clave. Esta técnica permitió acceder a una comprensión situada de las prácticas, valoraciones y modos de uso de esta tecnología en contextos locales.

En una etapa inicial también se contempló un análisis cuantitativo de grupos de usuarios de WordPress en Argentina, pero esta estrategia fue descartada durante el proceso de investigación, al no aportar la complejidad analítica requerida para responder a los objetivos del estudio.

2.1. Período Analizado

Período analizado: Desde mayo 2003, fecha del lanzamiento del sistema WordPress, hasta mayo de 2024, actualidad de la realización del proyecto.

2.2 Análisis Cuantitativo de Contenido en Grupos de Usuarios de Wordpress de Argentina.

En relación a la dinámica de estos grupos de intercambio, me hice las siguientes preguntas: ¿qué tipo de interacciones suceden en los grupos? ¿puedo analizarlas a través de las publicaciones? ¿Sobre qué temas se publica? ¿Son interacciones prácticas o con mayor carga ideológica? ¿En qué proporción cada una?

Para poder analizar estos contenidos, comencé por seleccionar un grupo.

Del universo de grupos de intercambio en distintas plataformas y de la temática WordPress, se seleccionó el grupo WordPress Argentina en Facebook, por ser el principal del área geográfica que se busca estudiar. Según la propia plataforma, tiene 9485 usuarios, fue creado hace 11 años y recibe un promedio de 10 publicaciones al día (WordPress Argentina, s.f.-a).

Para convertir las interacciones en datos científicos, establecí los diferentes componentes de análisis.

Unidad de análisis: publicaciones en el grupo de Facebook WordPress Argentina

Variable: tipos de publicaciones

Valores: a. sobre el sistema WP. a.1 core del sistema/actualizaciones, a.2 plugins, a.3 plantillas, a.4 ideas, b. sobre otros servicios, etc. relacionados. b.1 hosting, b.2 sistemas de cobro. c. sobre el propio foro, c.1 tipos de publicaciones. d. sobre los propios servicios.

Indicadores: se midió el Nivel de compromiso ideológico, según la siguiente escala: a. pregunta o pedido ayuda, b. noticias o anuncios, c. opinión, recomendaciones o quejas, d. publicidad, e. opinión o debate ideas.

mes	junio 2023			
fecha	1	2	3	4
sobre el sistema WP				
core del sistema/actualizaciones				
plugins	A			
plantillas				
ideas				
sobre otros servicios, etc. relacionados				
hosting		O	O	
sistemas de cobro	A			
sobre el propio foro				
tipos de publicaciones				
sobre los propios servicios				P
nivel de compromiso ideológico				
Op Opinión política				
Opinión (recomendaciones-quejas)				
O pregunta/ pedido ayuda				
A noticias/ anuncios				
N publicidad				
P				

Figura 14. Publicaciones en el grupo de Facebook WordPress Argentina. *Elaboración propia.*

Al comenzar a estudiar las publicaciones, se hizo visible la relevancia de los comentarios que interactúan con la publicación inicial. También que cada grupo tiene un modo de interacción diferente y que para tener datos más relevantes sería necesario un análisis comparativo de los distintos grupos.

Pero sobre todo, se hizo evidente que tener números sobre los tipos de publicaciones no iba a dar cuenta de manera sustancial ni iba a revelar la complejidad del fenómeno. Descarté entonces este método para pasar de lleno a las Entrevistas en profundidad.

2.3 Entrevistas en Profundidad a Informantes Clave

Las entrevistas realizadas fueron semiestructuradas, con preguntas abiertas, y estuvieron dirigidas a personas que respondieron a tres convocatorias abiertas.

La convocatoria a las entrevistas se realizó primeramente en el grupo WordPress Argentina en Facebook, por su importancia en relación al resto de los grupos, por tener la mayor cantidad de usuarios –9485 usuarios– (WordPress Argentina, s.f.-a).

En segunda instancia se hizo una convocatoria a través de LinkedIn, a través de una publicación personal en mi perfil.

Luego una tercera en el grupo de Telegram Clementina: Software Libre y Educación “Grupo creado para difundir la cultura libre en educación. Esto incluye Software libre, Hardware Libre y Cultura Libre. Dirigido a quienes recién empiezan.”

De estas convocatorias se concretaron 14 entrevistas.

Para lograr una muestra federal, se eligió un formato a distancia, mediado por un software de videochat. Por el manejo tecnológico de los entrevistados, la mediación tecnológica no representó una barrera, incluso en los momentos en que la conexión u otro aspecto técnico falló, la comunicación pudo retomarse sin inconvenientes.

Las entrevistas se realizaron a través de la herramienta Teams, que a pesar de no ser software libre es la brindada por mi universidad, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires y permitió el registro sin obligar a los usuarios a registrarse. Además de un espacio de encuentro, la herramienta permitió el registro y guardado de la misma. A posteriori, también ofreció una desgrabación inicial lo que facilitó su posterior procesamiento.

Las entrevistas se realizaron entre el 4 de junio y el 2 de noviembre de 2023. Con el avance de las entrevistas, aparecieron observaciones que desprendieron la necesidad de realizarles una pregunta que no estaba inicialmente en el guión a los primeros entrevistados, sobre Inteligencia Artificial.

Además durante el procesamiento de las entrevistas, al contabilizar ciertos datos por género, surgió otra pregunta en relación al tipo de interacciones según el género de los participantes.

Estas repreguntas se realizaron entre abril y mayo de 2024. La respuesta fue amplia. Ambas preguntas quedaron contestadas en un 100 %.

2.3.1 Perfil Personalizado de los Entrevistados.

Se detalla de cada entrevistado, identificador, edad, ciudad donde vive, nivel educativo, profesión, año en que comenzó a usar WordPress, rol (instalador/programador/diseñador/coordinador):

#1, 50 años, mujer, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Universitario, docente, 2000, ic.

#2, 40 años, hombre, La Rioja, Provincia de La Rioja. Universitario, docente, 2011, ipd.

#3, 43 años, mujer, Henderson, Provincia de Buenos Aires. Universitario, diseñador, 2016, ipd.

#4, 41 años, mujer, Villa General Belgrano, Provincia de Córdoba. Terciario, diseñador, 2013, ipd.

#5, 47 años, hombre, La Plata, Provincia de Buenos Aires. Universitario, desarrollo web, 2011, id.

#6, 31 años, hombre, Salta, Provincia de Salta. Universitario, desarrollo web, 2009, id.

#7, 42 años, hombre, Concordia, Provincia de Entre Ríos. Terciario, desarrollo web, 2004, ic.

#8, 42 años, hombre, Rosario, Provincia de Santa Fe. Universitario, desarrollo web, 2010, idc.

#9, 46 años, mujer, San Vicente, Provincia de Buenos Aires. Terciario, diseño, 2009, ic.

#10, 44 años, hombre, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Universitario incompleto, programador, 2006, ipd.

#11, 48, hombre, Posadas, Provincia de Misiones. Terciario. técnico informático, 2008, i.

#12, 38 años, hombre, Rosario, Provincia de Santa Fe. Universitario incompleto, analista en diseño digital, 2008, id.

#13, 42 años, mujer, San Nicolás de los arroyos, provincia de Buenos Aires. Universitario, docente, 2004, ic.

#14, 49 años, hombre, San Salvador de Jujuy, Provincia de Jujuy. Universitario, diseñador, 2003, idc.

3. Análisis de las Dinámicas de Intercambio en las Comunidades Virtuales de Desarrollo Web en Argentina.

3.1 Estadísticas.

3.1.1 Datos Globales de Uso del Sistema y de las Comunidades

Según W3techs Web Technology Surveys, el 31% de los sitios web no utiliza ninguno de los sistemas de gestión de contenidos relevados. Dentro de este grupo están tanto los sitios web escritos en HTML, que no utilizan CMS, como los sistemas hechos a medida.

De todos los sitios web existentes, WordPress es utilizado por el 43,3% de todos los sitios web. De los sitios web que utilizan sistemas de gestión de contenidos WordPress tiene una cuota de mercado del 62,7% (2024-a). Las cuotas de mercado de otros sitios mencionados por los entrevistados son: Shopify 6,4%, Wix 3,9%, Joomla 2,4%, Drupal 1,4%, Adobe Systems (Magento 46,5%) 1,4%, Moodle 0,2%, Prestashop 1,1%, Google Systems (Blogger 81,4%) 1%, Typo3 0,6%, los CMS con menos de 0,1% son Plone, Simple Machines Forum, MyBB (W3techs, 2024-a).

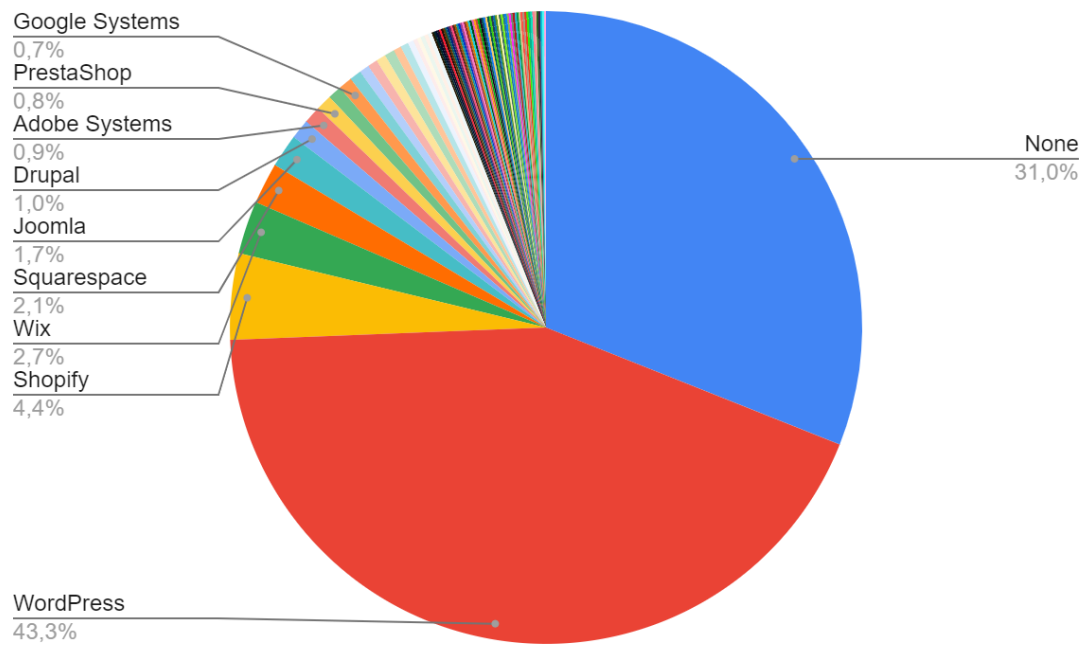


Figura 15. Estadísticas de uso y cuotas de mercado de los sistemas de gestión de contenidos. Gráfico realizado en base a datos de W3techs (2024-a).

WordPress es el CMS más popular y es utilizado a su vez por sitios populares como Microsoft.com, Digicert.com, Ui.com, Vimeo.com, Mozilla.org, Nih.gov, Archive.org, Tumblr.com (W3techs, 2024-e).

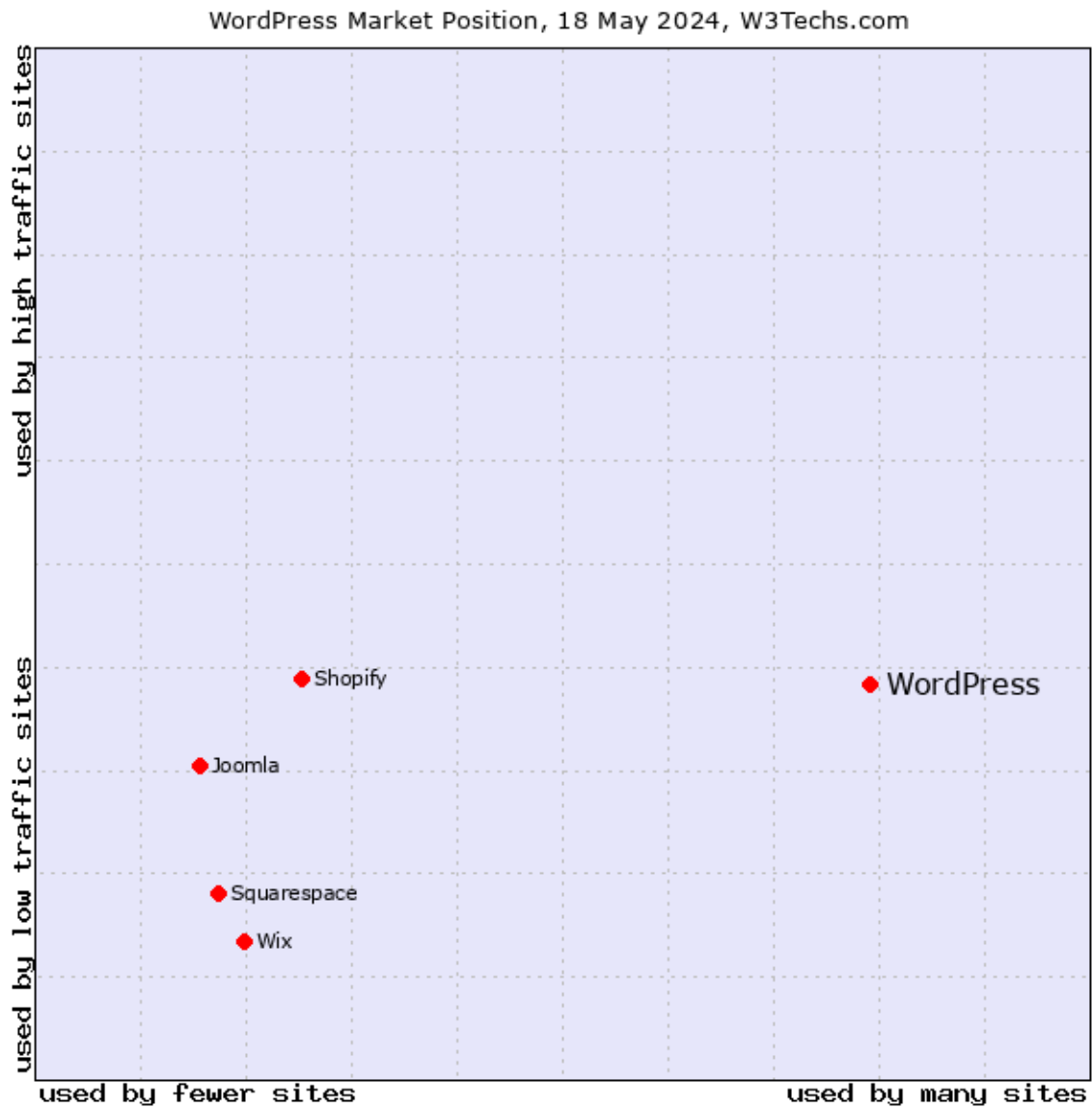


Figura 16. Posición en el mercado de Wordpress (W3techs, 2024-b)

Este diagrama muestra la posición de mercado de WordPress en términos de popularidad y tráfico en comparación con los sistemas de gestión de contenidos más populares.

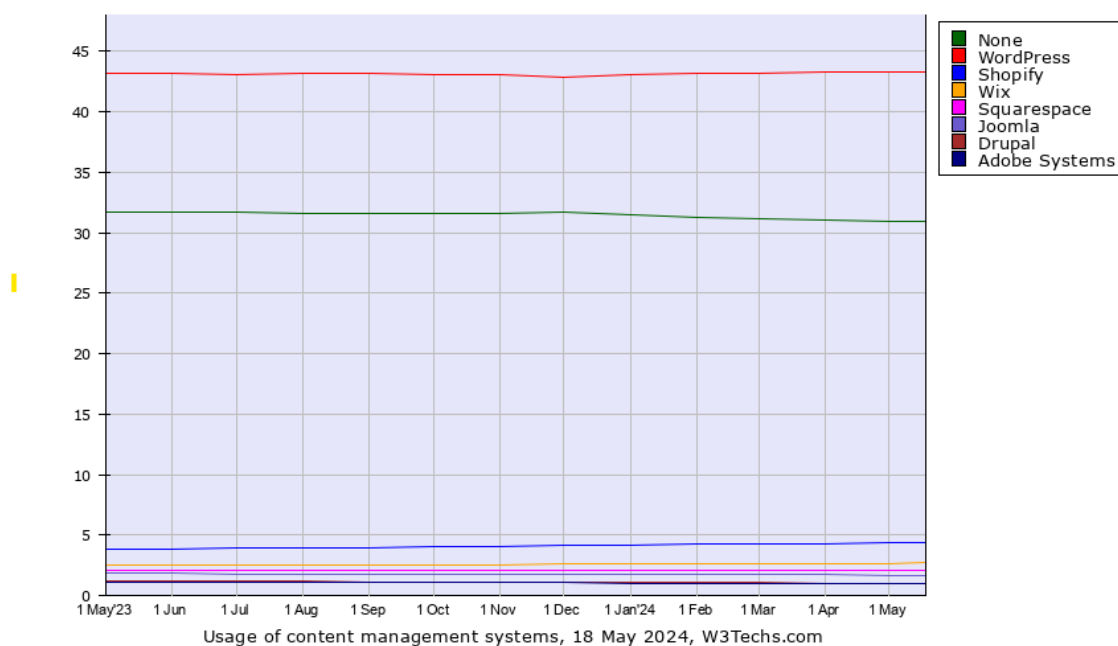


Figura 17. Tendencias históricas en las estadísticas de uso de los sistemas de gestión de contenidos de W3techs (2024-c).

Estos datos globales son obtenidos del sitio W3techs Web Technology Surveys, el cual utiliza como fuentes el ranking de Google Chrome User Experience Report (CrUX) así como también una versión adaptada de la lista Tranco, tal como describen en la página “Descripción general de las tecnologías. Metodología.” (2024-d).

Sobre WordPress, el lanzamiento del sistema se hizo el 27 de mayo de 2003, con la versión 0.7. La versión 1.0, nombrada “Miles Davis”, fue el 3 de enero de 2004. Última versión 6.5 “Regina Carter” se lanzó el 2 de abril de 2024. (Wordpress, s.f.-a). Las próximas versiones planificadas son la 6.6, programada para Julio 2024 y la 6.7 para noviembre 2024 (Wordpress, s.f.-b).

La versión más utilizada del sistema WordPress es la última, la 6, por un 81,6% de todos los sitios que usan WordPress (W3techs, 2024-e).

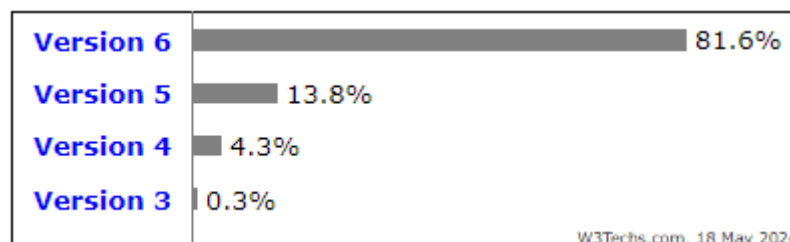


Figura 18. Estadísticas de uso y cuota de mercado de WordPress de W3techs. Versiones de WordPress. (2024-e).

WordPress ofrece 70 idiomas para instalar (Wordpress, s.f.-d).. Las instalaciones a nivel mundial en abril de 2024 son, en un 43,3% en Inglés de EEUU. En Español, son mayormente en Español de España (5,9%) y en menor medida de otras versiones en Español: Español de México 0,4%, Español de Colombia 0,2%, Español de Argentina 0,1% y Español de Chile 0,1%.

Sumadas, las instalaciones en Español representan un 6,7 % del total mundial y configuran el segundo grupo más numeroso, después del Inglés de EEUU (Wordpress, s.f.-c).

Según WordPress, el sistema es usado en el 43% de los sitios web (s.f.-d). De manera oficial se ofrecen 59.432 plugins (Wordpress, s.f.-e). En el repositorio oficial de plantillas se ofrecen 12.050 *themes* gratuitos (Wordpress, s.f.-f).

Según W3techs, los plugins más utilizados son Elementor con un 24,2%, WooCommerce con un 21,2%, WPBakery con un 11% y Beaver Builder con 1,1%. El resto de los plugins son utilizados por menos del 1% de los sitios con WordPress (2024-e).

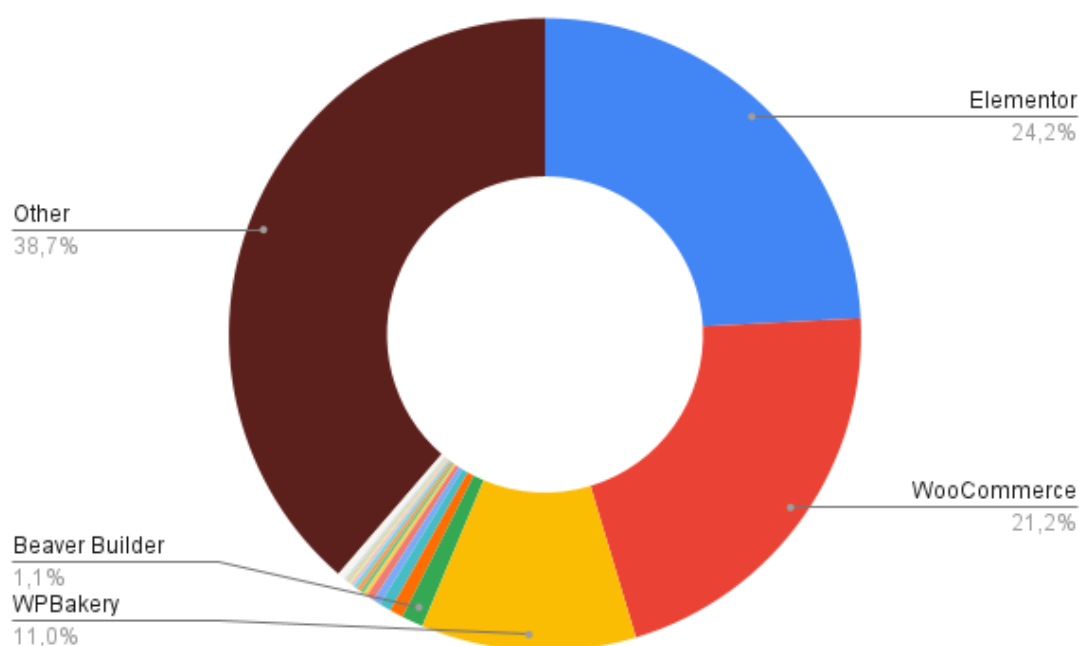


Figura 19. Estadísticas de uso y cuota de mercado de WordPress de W3techs. Plugins de WordPress (2024-e).

Las comunidades de soporte colaborativo de WordPress se reúnen mayormente en plataformas en línea, pero también hay grupos que generan eventos presenciales.

Según las tipologías de Markus (2002, como se citó en Zanotti y Magallanes, 2015, p. 4) estas comunidades se encuadran en la tipología comunidades virtuales de práctica, ya que están compuestas por personas que desde un mismo oficio, en este caso el desarrollo web, comparten conocimientos.

En Facebook podemos encontrar algunos grupos colaborativos sobre WordPress en Argentina.

Cant. Usuarios por Grupo

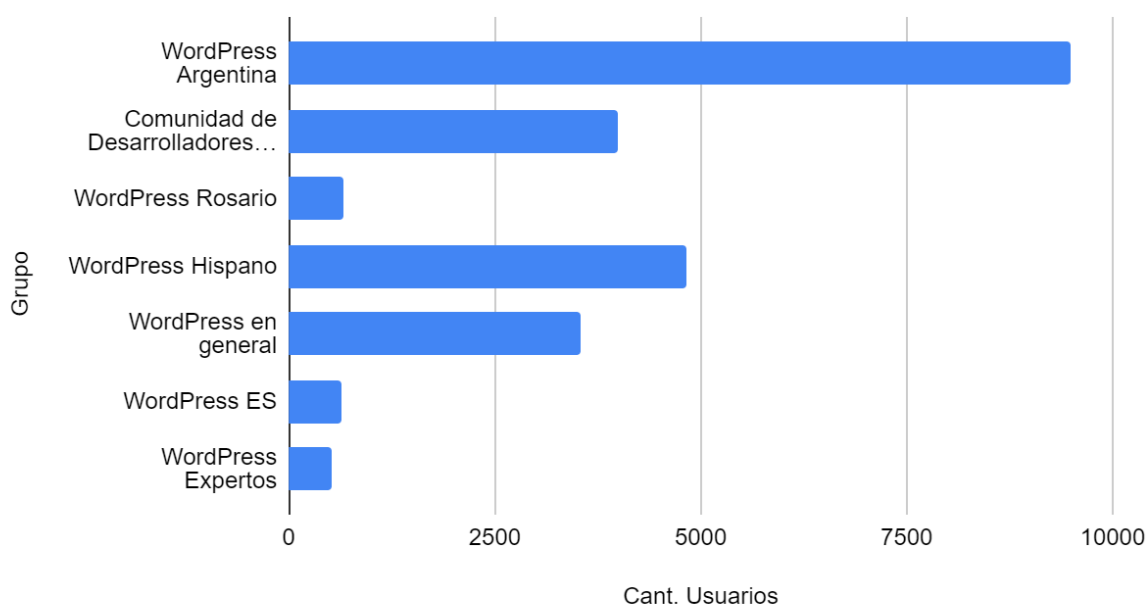


Figura 20. *Usuarios por grupo.*

Elaboración propia.

WordPress Argentina tiene 9485 usuarios y un promedio de 10 publicaciones al día (s.f.-a). Fue creado hace 11 años.

Otros grupos de Argentina son WordPress Rosario (s.f.), con 655 usuarios y 3 publicaciones promedio al mes y Comunidad de Desarrolladores WordPress (s.f.) con 4000 usuarios.

En Telegram, podemos encontrar grupos generales de WordPress sin mención al país o una ciudad específica. Entre los entrevistados se mencionó WordPress

Hispano (s.f.) el cual tiene 4820 miembros. Otros grupos de WordPress en español son WordPress en general (s.f.) con 3531 miembros, WordPress ES (s.f.) con 651 miembros y WordPress Expertos (s.f.) con 528 miembros.

Uno de los weblogs en español que mencionan los entrevistados que han sido de ayuda para su aprendizaje es el blog Ayuda WordPress, escrito por Fernando Tellado, creado en 2007, y con más de 500.000 lectores por mes (Tellado, s.f.). Los blogs no son solo sitios donde encontrar información, sino que además ofrecen un espacio para comentar e interactuar. Por ello, antes de las redes sociales era un espacio donde se generaba comunidad sobre una temática.

Otro de los blogs de referencia es A List Apart, creado en 1998 por Jeffrey Zeldman y Brian M. Platz (s.f.).

Algunos Grupos Presenciales que tienen presencia en las redes son Meetup WordPress Buenos Aires con 2598 miembros, del cual el último evento fue en diciembre de 2021 (Meetup, s.f.-a), Meetup WordPress Rosario con 447 miembros y su último evento fue en diciembre 2023 (Meetup, s.f.-b), WordCamp Buenos Aires, con un último evento en Julio de 2017 (WordCamp Central, s.f.) y WordCamp Argentina que su último evento fue en Mayo de 2010 (WordCamp Central, s.f.).

3.2. Conclusión de las Entrevistas

Las 14 entrevistas fueron registradas a distancia entre el 4 de junio y el 2 de noviembre de 2023.

Información sociodemográfica de las personas entrevistadas

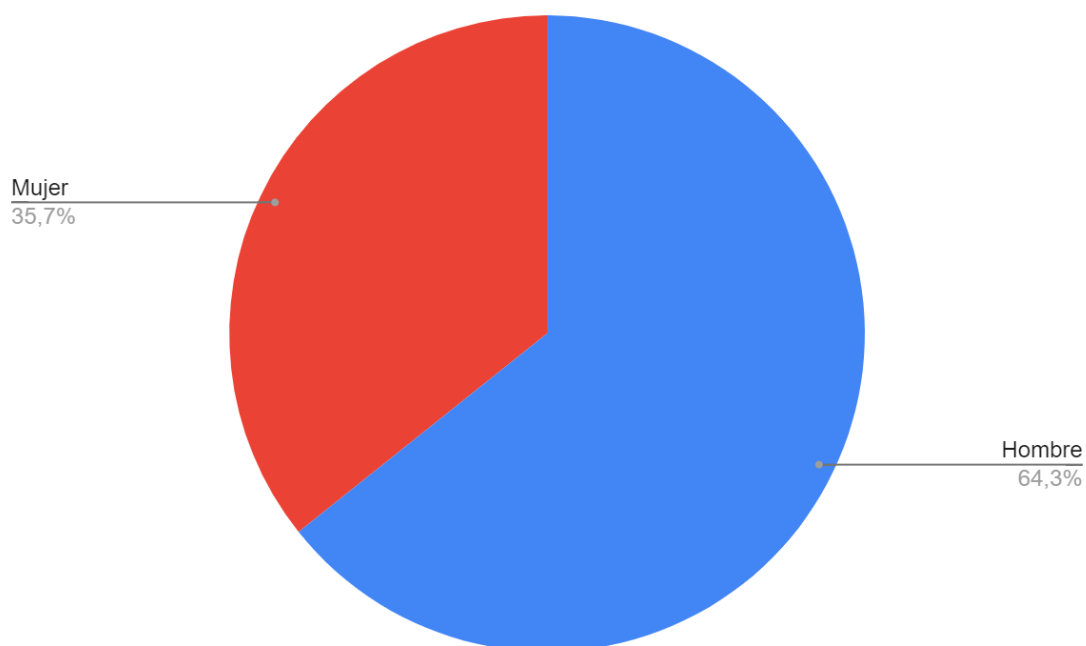


Figura 21. *Género de las personas entrevistadas.*

Elaboración propia.

Los entrevistados tienen entre 31 y 50 años, de los cuales 5 son mujeres y 9 hombres.

Viven en distintos puntos de Argentina: Prov. de Bs.As. (4), Santa Fe (2), CABA (2), Córdoba (1), Entre Ríos (1), Jujuy (1), La Rioja (1), Misiones (1) y Salta (1).

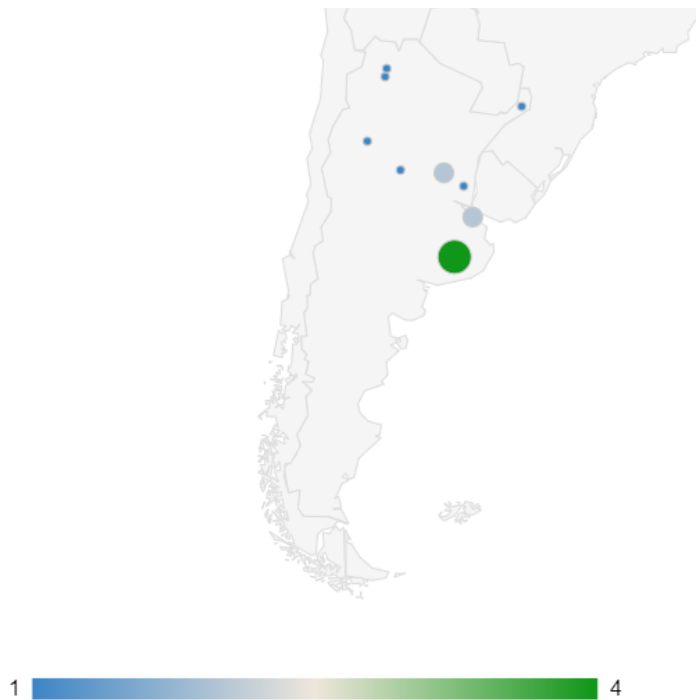


Figura 22. *Residencia de la persona entrevistada. Mapa elaboración propia..*

Los entrevistados mencionan diversas profesiones: Diseñadores gráficos (29%), desarrolladores web (29%), docentes (21%), programadores (7%), técnico informático (7%), analista en diseño digital (7%).

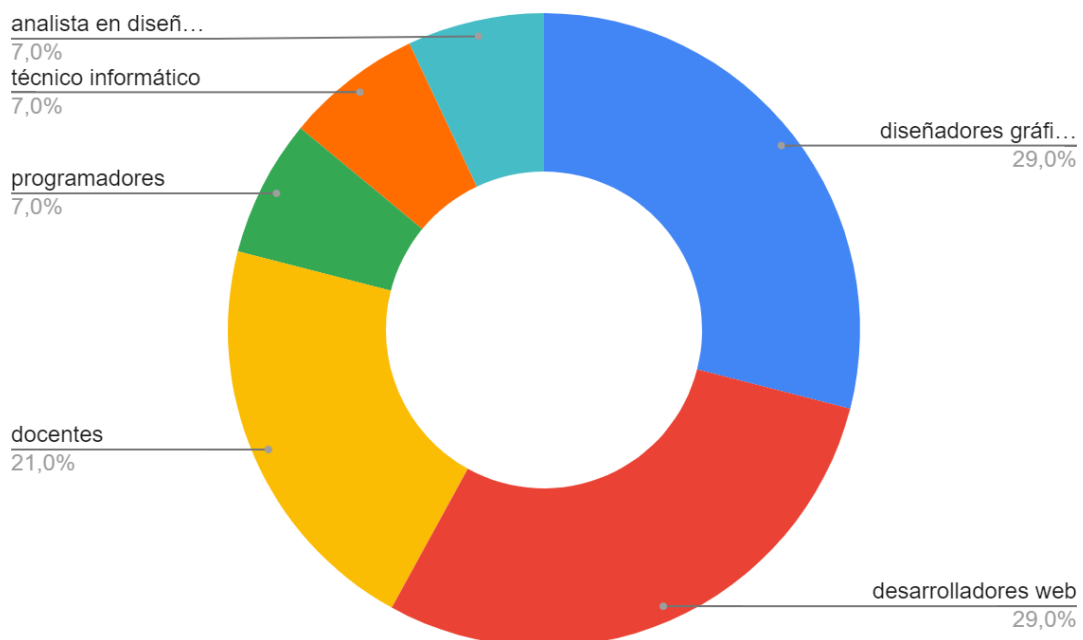


Figura 23. *Profesiones de las personas entrevistadas. Elaboración propia.*

Poseen distintas carreras terciarias o universitarias, en Diseño gráfico, Diseño Digital, Comunicación Visual o Medios Digitales (36%, 21% hombres, 14% mujeres), en Sistemas, Programación o Informática (29%, 21% hombres, 7% mujeres), Periodismo o Comunicación (14%, 7% hombres y 7% mujeres), Marketing, Publicidad o Administración (14%, hombres), Docencia y Educación (14%, mujeres).

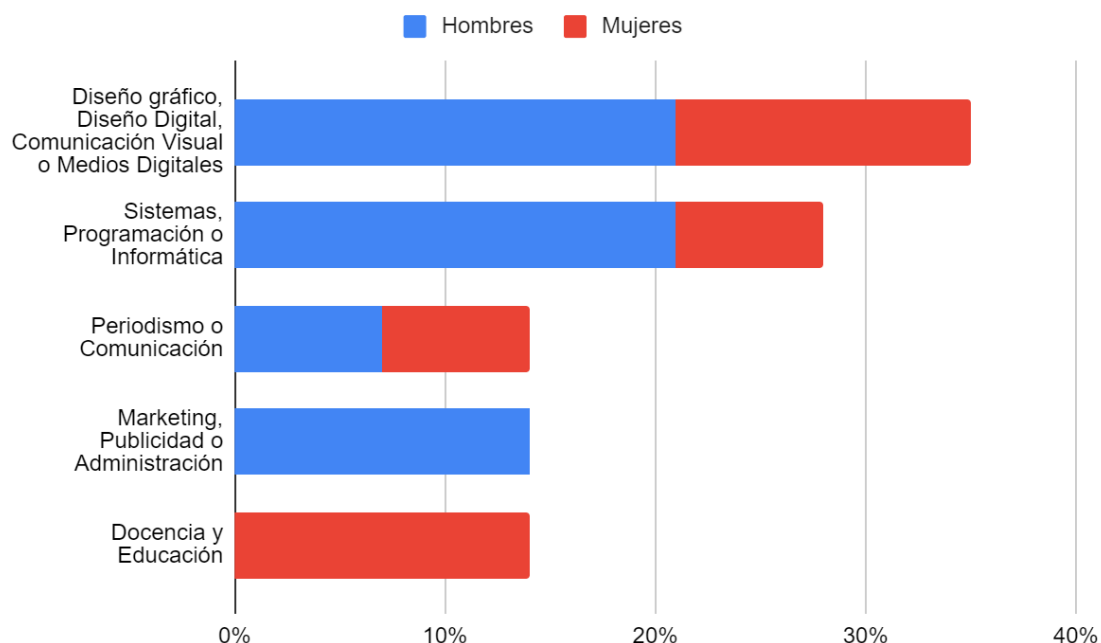


Figura 24. Carreras terciarias o universitarias de las personas entrevistadas, desagregado por género.

Elaboración propia.

De los entrevistados 8 tienen título de grado completo (57%, 21% mujeres y 36% hombres), 4 título terciario/técnico completo (21%, 14% hombres y 14% mujeres) y 2 título de grado incompleto (14%, 14% hombres).

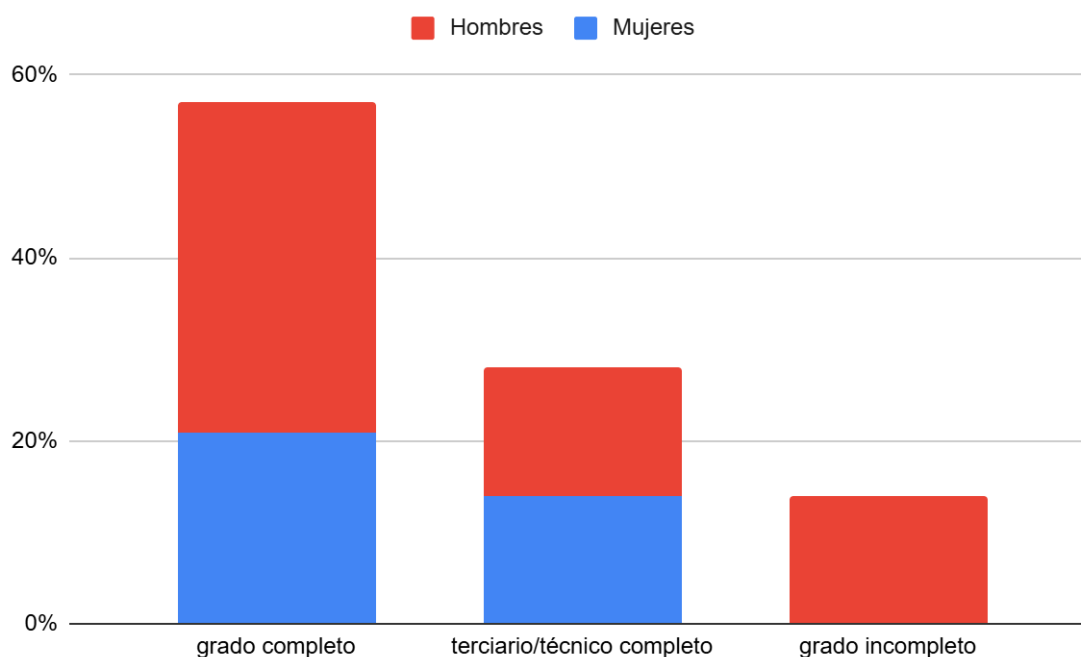


Figura 25. *Títulos de las personas entrevistadas, desagregado por género.*

Elaboración propia.

Comienzos con WordPress

Aprendieron a trabajar con WordPress sin educación formal específica, con la ayuda de sitios web, foros y grupos en redes sociales. El 21% refirieron parte del aprendizaje con cursos, pero todos se identifican como autodidactas y se muestran orgullosos de serlo.

En su mayoría **comenzaron a usar WordPress** para ofrecerlo como servicio profesional a terceros (43%) o para sus propios sitios web (36%). En menor medida para desarrollos de una empresa o institución educativa donde trabajan (14%) o, para impartirlo como contenido pedagógico (7%).

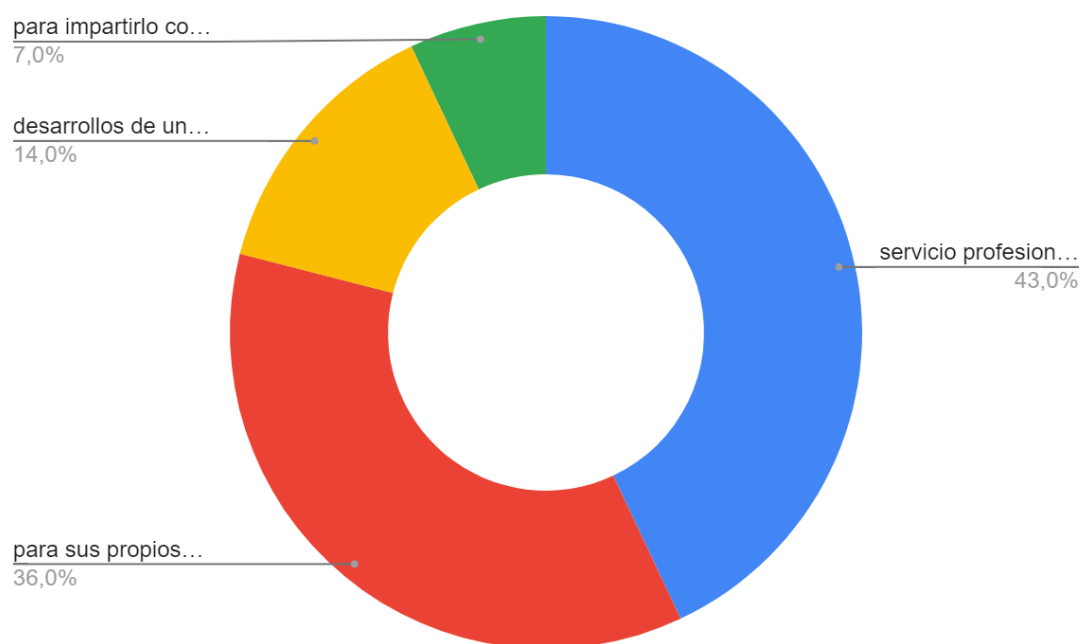


Figura 26. *Primer uso del sistema WordPress.*

Elaboración propia.

El momento de incorporación del sistema WordPress es entre el año 2003 y el 2016. El 57% de las personas entrevistadas entre 2006 y 2011, 29% entre 2003 y 2004, 14% en 2013 y 2016.

Roles de los usuarios en el sistema

En cuanto a los **roles**, podemos diferenciar cuatro tipos de roles. Los denominaremos Instaladores, Diseñadores, Programadores y Coordinadores. Quienes realizan la instalación y configuración del sistema (todos los entrevistados); la instalación, configuración y diseño y creación de plantillas (64%, 14% mujeres, 50% hombres) o la instalación, configuración y programación de plugins (29%, 14% mujeres, 14% hombres). Algunos también coordinan equipos de trabajo interdisciplinarios (43%, 21% mujeres, 21% hombres).

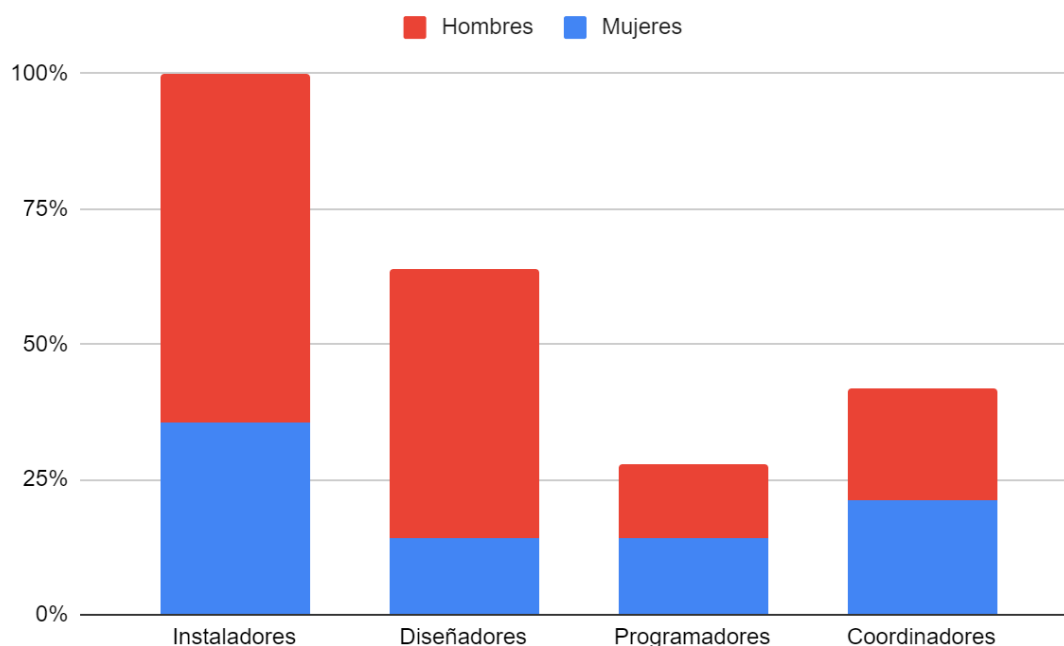


Figura 27. Roles de las personas entrevistadas, desagregado por género.

Elaboración propia.

De los entrevistados, en el grupo que denominamos Diseñadores, hay una mayor representación de hombres, mientras que los roles de Programadores y Coordinadores, la representación es pareja.

Sobre la estructura modular del sistema

Una de las virtudes que mencionan del sistema WordPress es su **estructura modular**, el núcleo (*core*) al que se le agregan plantillas que conforman Temas con diferentes diseños de interfaz (*themes*) y complementos con funcionalidades extras (*plugins*): Esta estructura facilita el uso y su mantenimiento.

El entrevistado #5 lo valora positivamente:

“A mí lo que más me atrajo era tener un backend a disposición al instalar WordPress. Respecto a los plugins uso lo menos posible, lo hace más difícil de actualizar y empiezan las incompatibilidades. Pero también es verdad que hay muchas cosas para incluir. Armarlo vos sería un desarrollo enorme y con un plugin lo conseguís. Está buenísimo, la verdad, sobre todo para los que no manejan código, pueden lograr sitios muy avanzados sin tocar código.”

WordPress en relación a otros CMS

La mayoría trabajan o trabajaron con **otros CMS** además de WordPress, como Joomla (64%) y Drupal (57%). Otros CMS referidos en un 14% en cada caso son Moodle, Shopify y Blogger, Prestashop y CMS hechos a medida; otros con un 7% en cada caso: Wix, BBPress, Simple Machines Forum, MyBB, Typo3, Magento y Plone.

En la entrevista #3 se señala que Drupal es similar a WordPress, aunque más limitado.

“No hay una comunidad tan amplia. De hecho, los complementos suelen ser de pago, no existen las versiones free y después la versión premium. Si vos querés más, distintas configuraciones, no las contás.”

También señala que con Drupal, ante una necesidad específica, se requería programar la solución a medida. En cambio WordPress tiene una comunidad más amplia y ofrece más opciones de plugins gratuitos o freemium.

A partir de los testimonios recogidos, se observa una asociación discursiva entre la percepción de una comunidad amplia y activa y la riqueza del ecosistema de complementos (*plugins*) disponibles. Señalan también el contraste con las limitaciones referidas en otras plataformas como Drupal.

#4 considera que la interfaz de WordPress es más amigable que la de Drupal. Éste último requiere mayores conocimientos de programación para poder trabajar con él.

#1 considera que Drupal es más complejo de entender, incluso teniendo experiencia con otros CMS, tiene una curva de aprendizaje empinada. También utilizó Joomla pero “nunca lo terminé de entender”. También utilizó Blogger, el cual le resultó “más fácil de usar” pero con pocas posibilidades de configuración y sin posibilidad de alojamiento en un hosting propio, “por lo tanto siempre tenía publicidad”. La decisión de migración se dio finalmente “a WordPress por el tema de que fuera software libre”.

En la entrevista #9 se menciona la complementariedad de WordPress con otros CMS. En instituciones educativas pequeñas utilizan LeanPress, un plugin para convertir WordPress en un LMS. Pero esto es insuficiente en grandes instituciones educativas como universidades, donde se utiliza WordPress complementando Moodle.

Comunidades colaborativas

Sobre la **colaboración entre pares**, en las entrevistas se hace referencia a “**la comunidad**”. La colaboración entre desarrolladores se da de manera distribuida a través de distintas plataformas, grupos en redes sociales (Facebook) o sitios web, o mensajería instantánea (Whatsapp o Telegram).

El 79% de los entrevistados participa o participó de comunidades colaborativas de WordPress.

Algunas de las comunidades mencionadas son Wordpress argentina (Facebook, en la información del grupo indica 9485 miembros), WordPress Rosario (Facebook, 655 miembros), WordPress Hispano (Telegram, 4820 miembros), Comunidad WordPress (Telegram/Web).

El entrevistado #2 menciona que WordPress tiene una comunidad mundial y amplia y que eso facilita la colaboración.

“WordPress tiene esa facilidad, que es una comunidad gigantesca que te puede comentar cualquier persona desde cualquier parte del mundo y te puede solucionar cualquier problema, lo cual está buenísimo.”

Menciona el concepto de “karma”, que la ayuda que se da de manera gratuita ahora, volverá de otra manera en otro momento.

En la entrevista #3 afirman que el tamaño de la comunidad es una de sus mayores virtudes.

“Sí es que en realidad creo que ahí es donde nace la base de por qué usar ese CMS: la Comunidad... tiene una comunidad muy amplia.”

La comunidad se desarrolla en una plataforma oficial y también hay comunidades creadas por colegas que se crean en otros soportes. Estas comunidades pueden ser de nacionalidad diversa o de una locación particular, según sea su génesis.

El entrevistado #12 menciona que la **documentación oficial está en inglés** y en relación a esto destaca la importancia de las comunidades hispanohablantes.

La persona entrevistada #3 menciona una comunidad internacional de su creación, en la que participan un centenar de colegas de Nueva Zelanda, Rusia,

España, México, Estados Unidos, Argentina, Chile, Colombia. Esa comunidad tiene distintas ramas en grupos de Whatsapp y Telegram y un sitio web, donde comparten “asistencia técnica”, “errores, herramientas, falsas soluciones, sugerencias”. Afirma “eso ha sido lo que a mí me ha ayudado a lo largo de este tiempo, a ir mejorando en mi trabajo. Totalmente ha sido la Comunidad.”

El entrevistado #14 señala una comunidad sobre un servicio de mensajería instantánea en la que “el 80%” de los usuarios se suma no por valores idealistas o por la pertenencia a una comunidad, sino por la necesidad de obtener una respuesta a un problema específico.

#4 señala que la mayoría de los integrantes en estas comunidades suelen estar de oyentes, quizás porque no tienen respuesta a las consultas o bien por timidez o por temor a ser cuestionados por los pares, y que quienes “colaboramos” son siempre las mismas personas.

El 29% señala que hay una moderación activa en el grupo donde participa.

#4 considera que hay una automoderación ya que los participantes son profesionales.

#3 menciona la creciente actitud “burlona-agresiva” y considera que aunque hay reglas, la moderación falla en controlar estas interacciones negativas. Hay una “falta de actitud de parte de los administradores de los distintos grupos para restringir o de repente eliminar ese tipo de gente porque no te suma.” Señala el hecho de que los grupos sean muy numerosos va en detrimento de la calidad y el respeto en los intercambios.

Participación y valores en las comunidades

El entrevistado #2 comenta que son los usuarios “más viejos” los que colaboran más y con “**espíritu colaborativo**”, a diferencia de los nuevos que ofrecen ayuda a cambio de un pago.

“Creo que los más viejos, somos los que más colaboramos en ese tipo de comunidades porque sabemos que el camino no fue fácil, sobre todo para aquellos que están comenzando. Que se debe militar justamente esa idea de solidaridad, de colaboración, de comunidad.

Los nuevos desarrolladores creo que están más complicados y creo que todo lo ven de una forma mucho más comercial.

(...) los otros diseñadores más nuevos te dicen ‘te envió por privado y te cobro tanto’.”

El entrevistado #2 menciona que esto se debe a que ahora el **mercado está saturado**.

“Claro, lo entiendo, porque comprendo que es una situación diferente a cuando uno comenzó y hablamos de lo que es la saturación de mercado. Antes no tenías tantos diseñadores o desarrolladores y hoy es prácticamente una plaga. Uno levanta una piedra y se encuentra un full stack developer.”

#3 considera que el ingreso masivo que hubo en los últimos años, de personas que trabajan solas modificó la cultura que se vive en estos grupos hacia una actitud menos colaborativa. “Creo que tiene que ver con este boom de que ingresó mucha gente, por decir de alguna manera, no del palo, y ahí se fue diversificando demasiado.” Con la pandemia surgió la necesidad de “rebuscársela” e ingresó mucha gente nueva al mundo web. Señala que hay “skills” blandas que hacen que una persona se comporte de manera profesional. En la universidad se trabaja en equipo y se transmite una cultura colaborativa. En WordPress hay mucha gente trabajando sola, no se trata de trabajar en relación de dependencia sino de trabajar de manera colaborativa.

Los entrevistados en un 79% recuerdan que cuando comenzaron se percibía un **espíritu de época**, colaborativo, de comunidad y trabajo de equipo, y de trabajo en torno al software libre.

#12 menciona que la facilidad para crear sitios permitió desmonopolizar la capacidad de publicar, los periodistas pudieron compartir y democratizar la información.

#5 considera que WordPress es “espectacular” y “la comunidad que hay alrededor es súper profesional”. Pero también considera que hay quienes no se han profesionalizado y crean sitios con “50 plugins” que afectan la performance del sitio. Entonces esta democratización hace que “termina trabajando gente muy amateur y termina tirando el trabajo y los presupuestos para abajo.”

Sobre las discusiones sobre presupuestos en las comunidades, un 29% menciona que el tema genera rispideces y acusaciones cuando el presupuesto mencionado es considerado bajo.

#2 consideró que la facilidad de trabajo con WordPress es una ventaja para que las personas que no tienen formación terciaria o universitaria puedan acceder a un ingreso extra.

El 71% afirma que se convirtió en promotor del sistema y recomendaron su uso.

Cuando se consultó por los valores que se sostienen alrededor de estas comunidades de ayuda, los entrevistados mencionaron: colaborativo, comunidad, compartir, ayuda, apoyo, solidaridad, organización, trabajo colaborativo, código abierto, plugins gratuitos, espíritu de comunidad, devolver, compartir conocimiento, camaradería, democratizar, compartir experiencia, simpleza, inteligencia colectiva, aprender, trabajo grupal, desarrollo libre, software libre.

Licencia libre de WordPress

Todas las personas entrevistadas tenían conocimiento del hecho de que WordPress es **Software Libre** y código abierto.

El entrevistado #14 menciona que el WordPress nació con ese espíritu y su Core está generado con software libre y puede verse, modificarse e incluso tiene desarrollos pagos, ya que es el modelo de financiación que genera el software libre, el poder mejorar el producto y ponerlo a la venta y quien lo compra a su vez puede también ver y modificar el código.

#13 señala lo valioso que es que WordPress sea Software Libre en cuanto a la “democratización del conocimiento”, aunque expresa duda en cuanto a que la mayoría de los usuarios de WordPress comprenda qué es el Software Libre, cuál es el movimiento y su filosofía. Si bien se trabaja bajo los valores de “compartir” y “aprender” no es algo tan consciente como en otras comunidades, como por ejemplo en las de los usuarios del sistema operativo Linux.

El entrevistado #14 señala que al extenderse el uso de WordPress y convertirse en masivo (menciona una estadística que indica una cuota de mercado del 60% de los sitios web que utilizan CMS) muchos de sus usuarios no saben que el sistema es software libre o ni siquiera conocen el término. Utilizan el sistema, sus

plantillas y plugins, pero no vienen de la “movida del software libre” y lo ven como un software más. Lo compara con comunidades más pequeñas que tienen una comunidad más comprometida y activa. Aunque reconoce que en estas comunidades, al retirarse algunos referentes se enfrentan a su disolución. El entrevistado considera que la pérdida de estos espacios de militancia y de la consciencia de utilizar software libre es una tendencia que sucede también en otras plataformas y desarrollos. Destaca que la mayor parte de los desarrollos a nivel mundial de software libre son de países desarrollados en los que las personas tienen tiempo libre para militar.

De los entrevistados, el 29% integra o integró grupos de militancia de Software Libre.

Diseño de interfaces

Otro aspecto que señalan aquellos **diseñadores que desarrollan plantillas** es que la masividad ha traído una simplificación de los diseños de las interfaces que va en detrimento de la identidad visual. Para #12 el hecho de que sea masivo hace que sea menos personalizado. Indica que WordPress permite desarrollar a medida, trabajando el diseño de experiencia de usuario, con una escucha activa de las necesidades del cliente. Aunque la tendencia es a la simplicidad y muchas veces al uso de plantillas para ahorrar tiempo. Afirma que el desafío es lograr diferenciarse y generar una propuesta de valor.

Para #14 el primer factor de esta simplificación es la abundancia de dispositivos, el diseño adaptable limita el despliegue del diseño y esto redundando en una homogeneización. Pero considera que este fenómeno no sucede solo en los sitios web, sino en el diseño en general.

Seguridad del WordPress

De los entrevistados solo un 36% consideró que la plataforma tiene **problemas de seguridad**.

#12 menciona la masividad que logró el sistema la cual fue en detrimento de la seguridad. Pero señala que las **buenas prácticas** tienen incidencia directa en la seguridad del sistema. Algunas de estas prácticas tienen que ver con la configuración y otras con el mantenimiento. “Hay un módulo de Estado de salud del sitio que WordPress tiene, que es fabuloso, que te indica sugerencias como para mejorar la

seguridad.” También hay aportes de la propia Comunidad y combinando ambas, considera que se puede tener un sitio web seguro.

#2 consideró que muchas personas sin formación universitaria pueden acceder a un ingreso extra pero esta facilidad de acceso hace que sea más fácil violar su seguridad.

#8 menciona que hay prácticas de los desarrolladores que son perjudiciales en este aspecto, como por ejemplo dejar sitios sin actualización para evitar pagar mantenimiento sin informar al cliente. Esta es una de las prácticas que tienen como resultado el “hackeo” de sitios. También señala que hay servidores tristemente célebres por sus problemas de seguridad, como Don Web.

Otra práctica riesgosa son los los sitios de GPL, mencionada por #8, que comparten plugins pagos con licencias alteradas, con el correspondiente problema de seguridad.

Accesibilidad y Estándares Web

El 50% afirma que conoce los lineamientos de **accesibilidad** y a la W3C (World Wide Web Consortium).

El entrevistado #2 hace mención a la necesidad de obligatoriedad para que se cumplan los **estándares** de accesibilidad en el país. Menciona la capacitación en accesibilidad brindada por Nic.ar entre 2021 y 2023. Considera que los diseñadores no trabajan con estándares ni hacen sitios accesibles. “Hoy los diseñadores no usan buenas prácticas”. Menciona a los sitios de la UBA como no accesibles. Señala que en España hay una obligatoriedad y que de esa manera se logra el cumplimiento de los estándares de accesibilidad.

Nota: existe legislación Argentina (Ley N° 26.653 de “Accesibilidad Web”) promulgada en 2010 que exige a las empresas vinculadas al Estado el respeto de los lineamientos de accesibilidad web.

#8 refiere que los lineamientos de accesibilidad muchas veces se siguen para tener una mejor puntuación en las herramientas de Google y el algoritmo de búsqueda.

#3 considera que quienes desarrollan deberían estar más informados, ser más inclusivos y que los lineamientos de accesibilidad son necesarios y no se implementan (en nuestro país).

“Son muy necesarios, queda muchísima gente afuera de un montón de cosas que se pierden, de nutrirse de un montón de información, ya sea el simple hecho de querer comprar algo online o querer leer o querer investigar, siento que no se hace todo lo que se podría hacer y no es tanto trabajo para el desarrollador o para la empresa preocuparse por hacerlo. No es tanto. Hay un montón de herramientas, hasta herramientas gratis, plugins gratis.”

Participación según sexo del integrante

Respecto a la participación según sexo, en cuanto a lo cuantitativo, #2 y #3 señalan que perciben una mayor composición masculina en los grupos por lo tanto la participación puede ser mayormente masculina pero esto podría ser proporcional a la composición de los grupos y no a que las mujeres participen menos. #3 menciona “Son pocas las mujeres trabajando en WordPress.”

También #4 menciona que algunos nombres no permiten saber qué identidad tiene quien escribe. “La verdad que rara vez me fijo en los nombres de los que participan. No me fijo en su género y a su vez los nombres mayormente son ficticios o no indican su género. Por lo que me es indiferente e irrelevante para la finalidad del grupo de ayuda de Wordpress el sexo, género o identidad sexual de sus participantes.”

Un 21% afirmó que la participación en grupos de ayuda de WordPress es diferente en cuanto a la calidad, en algunos casos respecto a las publicaciones y en otros respecto a las respuestas recibidas.

#1 menciona que percibe que a las mujeres se les contesta de forma paternal.

"Yo en los grupos de software libre en los que estoy, veo que hay gente a la que le gusta preguntar y gente a la que le gusta responder. Es como si fueran dos personalidades distintas.

No noté mucha diferencia de género en eso, pero sí lo que noté es que cuando pregunta a una mujer, muchos hombres le contestan en forma paternal.

Tanto que sé de hombres que se han puesto un nombre de mujer para participar en un grupo y que le respondan después en lo cotidiano."

#6 señala que hay mayor predisposición a contestar a mujeres. “Hay veces que cuando la ayuda es solicitada por mujeres la predisposición sube. Lo pude observar en varias oportunidades.”

#7 considera que las mujeres son más respetuosas y profesionales y más precisas y claras. En cambio los hombres realizan consultas superficiales y complejas.

“La participación en grupos de Wordpress entre hombres y mujeres considero que es diferente en cómo comunican la información, dudas y respuestas. Es más respetuosa y profesional la forma de comunicar de las mujeres que los hombres. Y con respecto si ayudan o consultan más unos que otros, creo que los hombres consultan más cosas superficiales o muy complejas y las mujeres son más precisas y claras además de que ayudan más que los hombres, por lo menos en los grupos activos que estoy la mujeres se las ve mucho más profesionales que los hombres en este sector diseño y desarrollo web en Wordpress.”

Reemplazo de los grupos por parte de Inteligencias artificiales

Ninguno de las personas entrevistadas consideró que las **Inteligencias artificiales** pueden cumplir la función actual de las comunidades colaborativas de ayuda de WordPress y reemplazar a los grupos que existen.

Un 64% consideró que puede reemplazar la función de responder preguntas puntuales y puede ser de ayuda frente a temas simples.

El entrevistado #14 cree que no van a reemplazar completamente estas comunidades pero sí la documentación y el lugar de la primera consulta y reemplazará a la búsqueda en buscadores.

#12 “Yo creo que no va a reemplazar la comunidad, al menos desde mi punto de vista, yo creo que es una herramienta más que hay que poder aprender a utilizarla, pero sigo apostando y valorando la inteligencia humana.”

#8 considera que si bien no va a reemplazar a estos grupos, seguramente en un futuro cercano va integrarse a ellos como complemento.

“Seguramente la inteligencia artificial va a ser agregada a los grupos. Y las personas o los moderadores van a poder aportar a correcciones de la

inteligencia artificial para que vaya aprendiendo y que pueda dar respuestas mejores.

Yo creo que la inteligencia artificial es una herramienta muy útil y es un complemento a todo el conocimiento que se comparte en los grupos.

Y creo también que la inteligencia artificial, lo que viene a aportar es mayor capacidad de respuesta en menor tiempo. Obviamente sujeta a error y con una supervisión de nosotros, los humanos, va a ir aprendiendo y va a ir dando mejores respuestas.

Así que... si va a reemplazar a los grupos, no creo, pero si va a ser utilizada dentro de los grupos en algún momento.”

#1 afirmó que nunca lo había considerado pero que era posible que reemplazara la función primaria de búsqueda.

“No se me hubiera ocurrido nunca, pero ahora que lo decís me parece que sí puede llegar a ser, porque cuando las comunidades no son de construcción colaborativa de conocimiento, que es algo que ocurre en algunas comunidades, sino que son sólo para obtener ayuda, preguntas algo porque no lo encuentras en google, digamos. En la medida en que la inteligencia artificial se vaya instaurando en temas técnicos detallados, chiquititos, así puntuales, como los que se preguntan en esas comunidades, si lo pueden reemplazar, no ahora, porque lo que sé.”

#2 cree que pueden responder preguntas frecuentes y que los diseñadores ya los utilizan para generar contenidos o para crear código HTML y CSS, pero que las comunidades ofrecen respuestas a problemas más complejos.

“Creo que al igual que un chatbot, pueden tranquilamente poder solucionar ciertos parámetros básicos esenciales o preguntas frecuentes, si se quiere, a medida que vaya aprendiendo.

Sin embargo, considero de que las comunidades representan una comunidad irremplazable, porque WordPress de por sí, que si bien tenemos una esencia en particular, pero la mayoría de los desarrollos requieren soluciones particulares y específicas aplicada solamente a ese proyecto.

Si bien podemos utilizar alguna herramienta o alguna solución ajena y poder adaptarla de algún modo, eso también hace a la personalización.

Entonces yo no creo que en el corto plazo o en el mediano plazo puedan llegar a reemplazar.

Considero que el aporte de la inteligencia artificial para el desarrollador, para el diseñador de WordPress, hoy es indispensable.

Hoy el 99 % de los diseñadores utilizan, por ejemplo, Chat Gpt a la hora de hacer los textos, incluso de codificar en HTML o en CSS.

Creo que muchísimos lo utilizan a eso y a otras inteligencias artificiales para tal.”

#3 considera que puede ayudar con preguntas simples, pero que no reemplaza a la experiencia de los colegas en los grupos.

“Creo que si bien te puede ayudar y orientar, no es lo mismo a poder preguntarle a otro con experiencia y también partir de la base de que a veces es difícil generar el prompt o la pregunta correcta para que la inteligencia artificial entienda de lo que estás hablando.

En cambio en un grupo colaborativo o compartis la pantalla o con compartis los print y puedes explainarte un poco más y creo que es mucho más fácil.

De hecho, nunca recurrí a Inteligencia artificial para una solución o un problema en WordPress.

Y recuerdo una vez que tenía un problema y yo preguntaba en el grupo colaborativo, uno de los chicos buscaba justamente en Inteligencia artificial y las soluciones que nos daban no era lo que nosotros teníamos como problema como tal.

Y no creo, no creo que la reemplace.

En algunas situaciones si, muy sencillas y muy concretas, pero en general, frente a los fallos inestables que tiene WordPress, no creo que sea la inteligencia artificial lo que la reemplace.”

#4 también afirmó que podían dar respuestas ya dadas, como los buscadores, pero que no pueden dar soluciones creativas.

“Creo que para buscar cómo resolver algo que otros ya hayan resuelto puede ser un buen "atajo". Pero si se necesitan nuevas ideas, la aplicación de una solución creativa, algo que no se haya presentado antes, los humanos aún no podemos ser reemplazados. Para mí, la inteligencia artificial aún dista de ser inteligente, es sólo una forma más rápida de acceder a información que ya se encuentra en Google, un "copiar/pegar" o "copiar/mezclar/pegar con cambios". Por eso no la incluyo en mis procesos laborales.”

#5 considera que puede ser de utilidad para las consultas de programación pero que no pueden reemplazar a los grupos por la complejidad de las variables en juego, que son difíciles de explicar.

“No creo que reemplacen a los grupos. Quizás ayuden en las respuestas, pero hay muchos casos en donde la IA no te puede ayudar (por lo menos hasta el momento). Ejemplo: Usando Elementor tenés algo desalineado. No hay forma de explicarle a la IA cómo está hecho, qué opciones tiene en Elementor o qué elementos tiene al lado que pueden desalinearse el que tiene el problema. Así podrían existir muchos casos.

Lo que sí puede pasar es que las consultas de programación sean muchas menos. Igualmente no veo sean muchas en WordPress.”

#7 consideró que las IA no puede reemplazar la experiencia de los participantes de los grupos.

“Las IA no creo que puedan por el momento cumplir la función actual de las comunidades colaborativas y no creo que puedan reemplazar a los grupos existentes ya que están muy activas y no tienen la respuesta certera como una respuesta desde la experiencia”.

4. Reflexiones Finales

En una época donde la palabra ‘libertad’ está tan tergiversada y donde el individualismo se promueve por sobre cualquier actividad colaborativa se hace más

necesario que nunca destacar a quienes cotidianamente crean espacios donde el motor es la cocreación y se promueven libertades no solo técnicas sino filosóficas.

En este trabajo fueron presentados el contexto, los modelos, entornos y protagonistas de los fenómenos y prácticas analizadas. Se describe el proceso de convergencia que da marco a los fenómenos descritos. La Ética Hacker desarrollada y protagonizada por programadores idealistas. Se detallan los tipos de regulaciones, el software libre, el código de fuente abierto y otras licencias como las Creative Commons. La web semántica y otros estándares abiertos y colaborativos de la W3C. Luego el surgimiento de los Sistemas de Administración de Contenidos y el fenómeno de los weblogs, en el marco de la Web 2.0, con un despliegue de diversos valores de libertad y colaboración. El capítulo cierra describiendo la activa comunidad de desarrolladores que cocrean y trabajan en un ambiente colaborativo.

Pudimos conocer más sobre la génesis del sistema WordPress y sus características. Desde su comienzo se destaca el valor del software libre, ya que es gracias a que el sistema que lo precede —b2/cafeblog— fue licenciado con una licencia GNU GPL, es que los desarrolladores de WordPress pudieron tomar su código y crear una bifurcación. Esto es un nuevo software que se basa en uno anterior y lo mejora. Trabajar con software libre además es muy convocante para la colaboración de otros desarrolladores que ven una oportunidad de ser parte de una comunidad colaborativa. Además del código, esta bifurcación retoma el foco en la facilidad de uso para sus usuarios. Desde el principio sus creadores se comprometen con el desarrollo bajo los estándares web, la usabilidad y la web semántica.

WordPress se lanzó en el año 2003. Los entrevistados comenzaron a usar el sistema entre el año 2003 y el 2016.

Una de las virtudes que los entrevistados resaltan del WordPress es su estructura modular y flexible, organizada en un *core* o núcleo, con *plugins* que agregan funcionalidades extras y plantillas intercambiables que permiten gran flexibilidad en cuanto al diseño de la interfaz de usuario y facilitan el mantenimiento y actualización del sistema. Para los usuarios que recién ingresan los foros de soporte y la documentación también implican un diferencial.

Estas características sin duda configuran parte de los motivos por los cuales una gran mayoría elige este sistema. El 43,3% de todos los sitios web utilizan WordPress y la cuota de mercado de WordPress entre los sitios web que utilizan CMS, es del 62,7%.

Los usuarios también destacan la cantidad de *Themes* y *Plugins* que lo hacen elegible por sobre otros CMS. Desde su lanzamiento en 2003 y hasta la fecha cuenta con 59.432 *plugins* y 12.050 *themes* gratuitos en su repositorio oficial.

También se destaca su interfaz, la cual es considerada muy amigable.

Otra característica elogiada es la cantidad de idiomas que ofrece, el sistema tiene traducción para 70 idiomas. 43,3% en Inglés de EEUU y 5,9% en Español de España. Sumadas, las instalaciones en Español representan un 6,7 % del total mundial.

El 36% de los entrevistados señalan que la plataforma tiene problemas de seguridad y señalan a su masividad como una de sus debilidades.

En relación al diseño, la masividad es señalada como una causa posible de la pérdida de identidad de las interfaces, de una homogeneización del diseño visual.

También la masividad es señalada como culpable a la hora de comprender los beneficios del software libre, pérdida de compromiso y actividad por parte de nuevos usuarios.

Respecto a los estándares web, el 50% de los entrevistados afirma que conoce los lineamientos de accesibilidad. Sin embargo se señala que no hay un cumplimiento por parte de los diseñadores.

Sobre la participación en comunidades, el 79% de los entrevistados participa o participó de comunidades colaborativas específicamente de WordPress. Entre las comunidades virtuales existen varios grupos colaborativos, de los cuales WordPress Argentina en Facebook es el más numeroso. Creado hace 11 años tiene 9485 usuarios. Entre los entrevistados se mencionó WordPress Hispano, una comunidad en Telegram, el cual tiene 4820 miembros. Otra referencia utilizada entre los entrevistados es Ayuda WordPress, escrito por Fernando Tellado, creado en 2007, y con más de 500.000 lectores por mes.

Los encuentros presenciales como el Meetup tuvieron sus versiones más recientes en 2 ciudades capitales: Buenos Aires en 2021 y Rosario en 2023. Antes WordCamp Buenos Aires en 2017 y WordCamp Argentina en 2010.

Ante la consulta sobre la posibilidad de que las inteligencias artificiales reemplacen a las comunidades colaborativas, la respuesta fue negativa. Un 64%

consideró que puede reemplazar la función de responder preguntas puntuales y puede ser de ayuda frente a temas simples.

En los grupos los entrevistados señalan una mayor composición masculina. Si bien algunos entrevistados consideran “irrelevante el sexo, género o identidad sexual de sus participantes”, se señalan diferencias a la hora de obtener respuestas, con una notable predisposición para responder cuando las consultas son por parte de mujeres.

En relación a la calidad de la participación, señalan que fue cambiando. Actualmente son los usuarios “más viejos” quienes ofrecen más ayuda y tienen mayor “espíritu colaborativo” y que los nuevos tienen una mirada más comercial. Nuevamente la masividad se menciona como una causa, junto con la consideración de que el ingreso masivo de los últimos años sumó personas menos profesionales, muchos de los cuales no provienen de universidades y por lo tanto no tienen la cultura colaborativa de la academia.

Los entrevistados en un 79% recuerdan que cuando comenzaron se percibía un espíritu de época, colaborativo, de comunidad y trabajo de equipo, y de trabajo en torno al software libre.

A través de los distintos capítulos se exploraron los valores con los que se construyó Internet, los estándares web, las regulaciones y conocimos las experiencias de cocreación a través de las comunidades. Pudimos profundizar específicamente en el caso del CMS WordPress, sus comunidades y usuarios.

De esta experiencia surgen nuevos interrogantes o líneas para profundizar inquietudes ya planteadas.

Uno de los creadores de la Web, Tim Berners-Lee, afirmaba que la red era una creación más social que técnica y que el objetivo de la red era “apoyar y mejorar la interrelación de nuestra existencia en el mundo” (Himanen, 2001/2002, p. 128). Pero aunque los idealistas hackers propusieron una ética opuesta a los valores de la ética protestante y capitalista, actualmente no vivimos la libertad ni la democratización que se prometía a través de la expansión tecnológica. Vivimos en un neoimperialismo tecnológico que potencia la desigualdad de la mano del tecno-optimismo y la meritocracia (Zuazo, 2018, pp.12-13). Quizás a nosotros nos toca no dejar en el olvido ese sueño para que quizás algún día vuelva a ser posible una red y una sociedad más abierta, libre, justa y soberana.

Sección B

1. Universo Narrativo del Proyecto Transmedia “Academia red”.

En esta sección se desarrolla el último objetivo del proyecto, una narrativa transmedia que retoma los conceptos que se trabajaron en la investigación y se invita a los usuarios a los distintos espacios de interacción y participación.

La propuesta permite conocer, reflexionar y cocrear en torno a los conceptos y las experiencias históricas y actuales, a través de instancias analógicas y digitales con distinto nivel de participación.

1.1 Título y lema del proyecto

Título: Academia red.

Lema: Comunidad colaborativa.

1.2 Storyline

“Academia red” es una narrativa transmedia de no ficción, que a través de medios y plataformas diversas, busca dar espacio a distintas experiencias en torno a la construcción colaborativa de conocimiento.

1.3 Sinopsis

El proyecto toma como inspiración la investigación “La Dinámica en la Construcción Colaborativa de Conocimiento en Internet: la Ética Hacker, las Regulaciones Libres y la Cocreación en la Web. El Sistema WordPress en Argentina.” en la que muchos trabajadores y trabajadoras dan cuenta de la manera en que trabajan en red a través de Internet y se vinculan en comunidades de colaboración nacionales e internacionales.

El proyecto “Academia red. Comunidad colaborativa” es una narrativa transmedia de no ficción, que a través de medios y plataformas diversas, busca generar y dar espacio a distintas y nuevas experiencias de construcción colaborativa.

El proyecto transmedia es profundamente relevante en propuestas colaborativas porque está en la génesis misma del transmedia. Como señala Anahí Lovato, “la expresión transmedia no nació en este siglo”. En 1975 el compositor Stuart Saunders Smith utilizó el término en su pieza titulada *Return and Recall*. El compositor

trabajaba en sus obras “trans-media” con una composición consensuada, “donde los artistas se convierten luego en co-compositores”. “Tales composiciones trans-media constituyen el software de base para que las personas puedan componer arte colectivamente”. La colaboración y el despliegue a través de distintos medios son “dos gérmenes conceptuales” del transmedia (2018, pp. 20-21).

La estrategia transmedia propuesta tiene aspectos digitales y analógicos. Considero que enriquece la estrategia transmedia desarrollar medios digitales y analógicos, para abarcar la experiencia desde distintos aspectos y maneras de vincularse. Cada medio abarca aspectos que el otro no tiene.

Lo digital nos acerca estando a la distancia, nos permite vincularnos asincrónicamente, potencia los recursos y la experiencia y además nos acerca a quienes están lejos. En la experiencia analógica, logramos una conexión por estar en el mismo lugar y haciendo la misma actividad y se puede conectar con los que están cerca de una manera más orgánica.

Por lo tanto complementar una estrategia transmedia con experiencias digitales y analógicas, nos permite ofrecer una experiencia más rica y completa y como usuarios elegir el tipo de experiencia que prefiero o la que puedo hacer por mis condiciones materiales. Por ejemplo, puedo escuchar el podcast cuando voy a trabajar y estoy en el transporte público o manejando. O puedo jugar el fin de semana en una reunión de amigos o familiar al juego de mesa.

Respecto al tema particular planteado en el proyecto, el aspecto analógico permite que se pueda reflexionar, enseñar y aprender en grupo, colaborativamente, temas que se experimentan en las pantallas y llevarlos a un plano analógico, para así ponerlos en crisis o bien adoptarlos para otro tipo de proyectos que no sean digitales.

El modelo utilizado puede categorizarse como “Modelo de apoyo”.

“El modelo de apoyo se caracteriza por involucrar diferentes medios que comparten contenidos e información, invitando a las audiencias a participar de experiencias, misiones y competencias o concursos. La dinámica de flujo propia de este sistema alterna entre formas de comunicación sincrónica y asincrónica con las audiencias.”

(Giovagnoli, 2017, como se citó en Lovato, 2018, p. 153).

Si bien las plataformas tienen representación y vínculo en un sitio web principal, son independientes del mismo y los usuarios pueden experimentar una o varias líneas narrativas sin pasar por el sitio web del proyecto “Academia red”. Su narración es “no lineal”, pueden navegar las plataformas sin un orden estricto (Giovagnoli, 2017, como se citó en Lovato, 2018, p. 155).

El nombre “Academia red” es utilizado por Himanen para denominar al “modelo de aprendizaje abierto” que desarrollan los hackers, “un entorno de aprendizaje en continuo estado de evolución que es creado por los propios hackers.” (2002, pp. 60).

El proyecto busca visibilizar los valores de la Ética Hacker y tiene como protagonista la comunidad colaborativa en Internet. Los valores a expresar son: el tener pasión por la actividad que desarrollamos, que sea fuente de inspiración y dicha (Himanen, 2002, pp. 15-16), la capacidad de crear para aportar a la sociedad, para donar al mundo algo nuevo y valioso (Himanen, 2002, pp. 101).

Los valores de la Ética Hacker aprecian el trabajo y el ocio y de alguna manera buscan un equilibrio propio. En su ritmo diario hay una organización no rutinaria en la que hay espacio para el juego. “Los hackers quieren hacer algo significativo, quieren crear. Si bien evitan el trabajo que no deja espacio para la creatividad, también consideran el puro ocio insuficiente como estado ideal.” (Himanen, 2002, pp. 107)

También hay una valoración del aprendizaje. En el desarrollo hay estudio, “debate continuado, crítico y en evolución”. Cuando el hacker aprende, también enseña y obtiene reconocimiento de los pares. (Himanen, 2002, pp. 60). El modelo hacker de aprendizaje tiene sus raíces en la academia y por ello su matriz es similar.

Por ello el proyecto indaga sobre las características de las creaciones libres, busca dar voz a sus protagonistas y crea un espacio lúdico-educativo y dar cuenta del fenómeno en sus diferentes aspectos, tecnológico, cultural e ideológico.

En el [sitio web](#) convergen las distintas instancias y cada una de ellas propondrá espacios de interacción y participación. Las instancias propuestas son el podcast “**Memoria colaborativa**”, una plataforma participativa “**CoCrear**”, el blog “**BitÁgora**” y el juego de mesa colaborativo “**Rednacimiento**”. Para la difusión serán de utilidad perfiles de Academia Red en Instagram y Twitter.

Podcast “**Memoria colaborativa**”. Entrevistas a expertos y análisis de casos relevantes de la región. Temas: trabajo colaborativo, grupos argentinos, modelos híbridos, buenas prácticas, estándares web, marco regulatorio, copyleft, accesibilidad.

Utilizará como soporte distintas plataformas para podcast. Anchor, Spotify, Apple, Google, entre otras. En la web tendrá una página donde ver el canal y los últimos episodios.

Plataforma participativa “**CoCrear**”: Espacios de cocreación a través de canales de texto o voz y video, en Discord.

Blog “**BitÁgora**”. Espacio de reflexión y análisis sobre actualidad e historia de las TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Juego de mesa colaborativo “**Rednacimiento**”. Una organización hacker busca reconstruir una nueva Internet con valores humanistas y colaborativos. Para jugar, idear, distribuir y mejorar.” El juego busca crear un espacio para compartir saberes en una experiencia colaborativa lúdico-educativa. El juego se comparte bajo una licencia Creative Commons Atribución (by), para que sea recreado y compartido libremente.

1.4 Identificación de elementos de la historia / Plot Points

Ética hacker. Una mirada en relación al trabajo, valorizando el entusiasmo y produciendo aquello que consideremos valioso con foco en el libre acceso, la libertad de expresión y el acceso de todos a la red (Himanen, 2001/2002, pp. 6-7).

Regulaciones. Siguiendo la misma concepción idealista de autoorganización y compartición comunes en la práctica científica, decantó en un modelo autorregulado a través de la creación de estándares establecidos y aprobados por profesionales, universidades y otras organizaciones mundiales y en la manera de crear y compartir el conocimiento a través de modelos de licencia libres e híbridas.

Estándares. Parte de lo que conocemos como Internet fue fruto de un debate entre profesionales, que implementó una buena idea y la convirtió en un estándar. Intercambiando ideas entre profesionales al principio y luego entre las propias empresas, universidades y otras organizaciones mundiales, conformaron las instituciones que actualmente siguen este mismo esquema para definir los nuevos estándares de la Web.

Sistemas open source / software libre. Los desarrolladores de software opusieron el software libre al modelo de copyright. Gracias a las licencias GPL, Licencia Pública General de GNU, los programadores tuvieron la posibilidad de colaborar mutuamente, tomar código de otro, modificarlo, adaptarlo y mejorarlo (Busaniche et al, 2006, p.75).

Web 2.0. Etapa en la que la web despliega una identidad propia y la cultura digital despliega nuevas posibilidades para compartir e integrar.

Convergencia. Fenómeno de integración continua que abarca aspectos culturales, sociales, industriales y tecnológicos.

CMS, Sistemas de Administración de Contenidos o Content Management System. Sistemas para publicar con facilidad contenido en la web.

Weblogs. Plataformas de autopublicación. Primeros espacios de interacción entre navegantes.

Comunidades colaborativas. Muchos hackers difunden los resultados de su actividad de forma abierta y libre para que otros los utilicen, los mejoren y desarrollen. Dentro de este pensamiento comunitario, es importante el reconocimiento de los pares y el aporte que cada uno pueda hacer dentro de una comunidad creativa (Himanen, 2001/2002, pp. 42-45).

1.5 Caracterización / descripción de personajes / protagonistas

Creadores idealistas o hackers. Personas de distintos ámbitos interesados en la cultura libre, en compartir y cocrear.

Diseñadores, creadores de productos visuales o audiovisuales libres.

Programadores, creadores de código libre.

Creadores de contenidos libres, periodistas o creadores de contenidos amateurs que publiquen de manera libre.

Comunidades colaborativas, grupos de creadores organizados y militantes de la cultura libre.

1.6 Guiones específicos de cada plataforma

1.6.1 Guiones Capítulos Podcast “Memoria colaborativa”

Capítulos temáticos con entrevista

Podcast	Capítulo #1 Tema: Sistemas operativos libres	
Sección	Contenido	Tiempo
Apertura	Cortina, presentación del programa, staff Bienvenidos al Podcast “Memoria colaborativa”	2 min
Bloque 1	Intro al tema del capítulo Presentación del entrevistado: Juan P. Romano, software engineer que actualmente se desempeña como CTO en Yerba Tech. Coordinador Principal de Ututo Linux. Preguntas: ¿Cuándo surge Ututo? ¿Cómo surgió la idea de retomar el proyecto de Ututo? ¿Por qué elegir un sistema operativo libre y no uno propietario? ¿Quiénes participan y quiénes pueden sumarse al proyecto? ¿Cómo se pueden contactar con la comunidad del proyecto?	10 min
Separador	Cortina y Locutorx con info “En la creación de Internet están grabados los valores de la Ética Hacker. Los hackers, a los que erróneamente se los asocia con delincuencia digital, son idealistas, que valoran la libertad de expresión, el libre acceso a los bienes culturales y el acceso de todos a la red.” Pekka Himanen, La ética del hacker y el espíritu de la era de la información.	1min
Bloque 2	Recortes de medios digitales o analógicos	3min
Bloque final	Lanzamiento de actividad Para el próximo programa trataremos el tema: “Recursos libres para periodistas” Pregunta participativa ¿Qué recursos libres te motivan a participar?	1 min
Cierre	Info del programa Vías de comunicación: Nos encuentran en la web AcademiaRed.org.ar/podcast Este podcast es parte del proyecto transmedia “Academia Red”	2min

Tabla 1. Guion Capítulo #1 Podcast.

Elaboración propia.

1.6.2 Guiones Canales de Discord “CoCrear”

Canales de texto permanente. “leeme-primeros-pasos” con la bienvenida y las reglas del grupo, “anuncios” para novedades y anuncios de actividades, “general” para publicaciones varias.

Canales de video con diferentes eventos sincrónicos:

Cocreación: acciones cocreativas semanales con invitados.

Creaciones híbridas: taller de propuestas analógico-digitales.

Liberaciones: creación de experiencias de liberación en la vía pública.

Liberaciones	Encuentro #1 Tema: Liberación de juegos en la vía pública	
Sección	Contenido	Tiempo
Apertura	Saludos y presentación del canal, staff y propuesta.	2 min
Propuesta	Intro al tema del encuentro La propuesta del canal se inspira en la liberación o abandono de libros, llamado también Bookcrossing. Es la práctica de dejar libros en lugares públicos para compartirlo con desconocidos. Liberaciones propone diferentes acciones de liberación de experiencias. En este encuentro crearemos juegos para soltarlos en la vía pública con indicaciones en caso de que la persona que se suma jugando quiera compartir su experiencia.	10 min
Producción	La propuesta se adaptará al tamaño y tipo de grupo. En un grupo pequeño puede trabajarse un juego a la vez, en grupos más numerosos pueden dividirse en equipos al azar o con intereses comunes. Compartimos algunos recursos para crear juegos digitales, pero pueden crearlos de manera manual. Una vez pasado el tiempo propuesto, se comparte el juego terminado o el avance realizado.	20/30 min
Compartir	La experiencia de suelta puede realizarse de manera individual o quienes lo deseen se pueden encontrar para hacerlo de manera grupal. La suelta debe hacerse sin interferir con la obra. Una vez que la dejamos nos retiramos y no filmamos ni observamos lo que sucede. Al final del juego pueden poner el link de presentación del canal (AcademiaRed.org.ar/cocrear) o pueden imprimir el talón que compartimos como imagen para	7min

	invitar a que compartan su experiencia usando los hashtag #liberaccion #cocrear Momento de preguntas	
Siguiente encuentro	Votación entre 3 actividades posibles. Lanzamiento de la actividad que haya tenido más votos.	5 min
Cierre	Info del canal y otras vías de comunicación: Nos encuentran en la web AcademiaRed.org.ar/cocrear Este canal es parte del proyecto transmedia "Academia Red"	2min

Tabla 2. *Guión Canales Discord "CoCrear".*
Elaboración propia.

1.6.3 Guiones Entradas Blog "BitÁgora"

Categorías del blog: Buenas prácticas, Estándares web, Marco regulatorio, Copyleft, Accesibilidad, Cocreación, Historia TIC.

Títulos de las primeras publicaciones:

Un plugin heredado. Categoría Buenas prácticas.

H5P, un amplio recurso multiplataforma. Categoría Estándares web.

Derechos de autor de las publicaciones en las redes sociales. Categoría Marco regulatorio.

Una sentencia judicial en la que ganó el *copyleft*. Categoría Copyleft.

Mitos sobre accesibilidad en la web. Categoría Accesibilidad.

Ser Hacker en las comunidades digitales actuales. Categoría Cocreación.

Pioneros de la Web 2.0 argentina. Categoría Historia TIC.

1.6.4 Guiones Juego colaborativo

La propuesta entra en el marco de "juego serio", que no solo entretiene sino que además busca educar o dejar un mensaje subyacente, motivando a través de la diversión (Michael & Chen, 2006).

Según la clasificación de Sawyer & Smith, este juego pertenece al sector del Marketing y comunicaciones (2008).

Para el diseño del juego se han tenido en cuenta algunos antecedentes relevantes.

Los juegos colaborativos o cooperativos son aquellos en los cuales los jugadores coordinan sus acciones para lograr una condición o condiciones de victoria conjunta. Todos los jugadores ganan o pierden el juego juntos (Board Game Geek, s.f.). En el sitio de Board Game Geek tienen más de 11 mil juegos con esa categoría.

Carbon City Zero es un juego de mesa colaborativo (2023) que propone trabajar juntos para crear una ciudad neutra en carbono. Pandemia (2008), un equipo de expertos debe evitar que el mundo sucumba a una pandemia viral.

Existen juegos de mesa libres, con distintos tipos de licencias.

En Internet podemos encontrar muchos juegos bajo la denominación “print & play”, aunque esta denominación agrupa tanto a los que tienen licencias libres como también a otros que han sido copiados de manera ilegal.

Para el proyecto nos interesan los que son compartidos mediante licencias libres.

En el sitio web de Santiago Eximeno podemos encontrar 44 juegos con licencias libres y algunos sin licencia, de los cuales 33 son juegos de mesa. (Eximeno, S., s.f.).

Zombie in my pocket es un juego creado en 2007 por Jeremiah Lee, compartido con licencia CC BY-NC-SA 3.0 DEED y que ya ha sido versionado (Board Game Geek, 2007). Cards against humanity es un juego creado por estudiantes estadounidenses y tiene un sentido del humor políticamente incorrecto. Fue traducido a 11 idiomas (Creative Commons, 2014).

En el sitio web de Board Game Geek pueden encontrarse muchos otros juegos con licencias Creative Commons (Wilcox, D., 2009).

Sobre juegos relacionados a temas de Internet, encontramos el juego de Wordpress. Sin una licencia declarada, en la web comparten el juego, el tablero y las cartas para imprimirlo y jugarlo (La máquina del branding, s.f.).

En el sitio Board Game Geek (s.f.) podemos encontrar otros juegos sobre Internet: Internet Gekkies (2018) es un juego de cartas sobre memes de YouTube. Online: Internet Card Game (2000) juego de cartas donde se compite para bajar música y películas. Internet Tycoon (2009) juego de cartas donde los jugadores deben atraer usuarios a sus sitios web y crear su propio imperio digital.

Seguiremos el Game Design Document propuesto por Laura Palavecino (s.f.).

1.6.4.1 Características del Juego



Figura 28. Imagen de presentación del juego “RedNacimiento”. Elaboración propia, utiliza imágenes generadas por IA. Ciudad apocalíptica fue generada por Microsoft Copilot (2024) y Hackers fue generada con Adobe Firefly (2024).

1.6.4.2 Título del juego

Rednacimiento. Una organización hacker busca reconstruir una nueva Internet con valores humanistas y colaborativos. Para jugar, idear, distribuir y mejorar.

1.6.4.3 Idea principal/Sinopsis

El juego se divide en 3 etapas: Colaborapedia, Fundación e IA, Nueva Fundación. Una propuesta para jugar, idear, distribuir y mejorar.

El juego está disponible en el sitio web. También hay plantillas para crear cartas propias.

Cualquier persona puede bajar el juego, compartirlo, venderlo o crear sus propias cartas siguiendo la licencia CC Atribución (by).

Edades de los Jugadores: Colaborapedia 12+, Fundación e IA y Nueva Fundación 16+.

Cantidad de jugadores: desde 2 jugadores.

1.6.4.4 Historia y ambientación

El contenido de Internet fue destruido. Un grupo de hackers se organiza para reconstruir una nueva Internet con valores humanistas y colaborativos.

1.6.4.5 Género

Juego serio

Cooperativo

Marketing y comunicaciones

1.6.4.6 Tecnología

Juego de mesa

1.6.4.7 GamePlay

Etapas

A-Colaborapedia

Los Hackers encuentran información alojada en viejos servidores de universidades públicas y deben ordenarla y reconstruirla en forma de enciclopedia a partir de palabras clave.

Este juego de memoria permite juntar las palabras con sus definiciones.

Componentes

Mazo de 30 cartas de palabras clave (motivo 1).

Mazo de 30 cartas de definiciones (motivo 2).

Apariencia

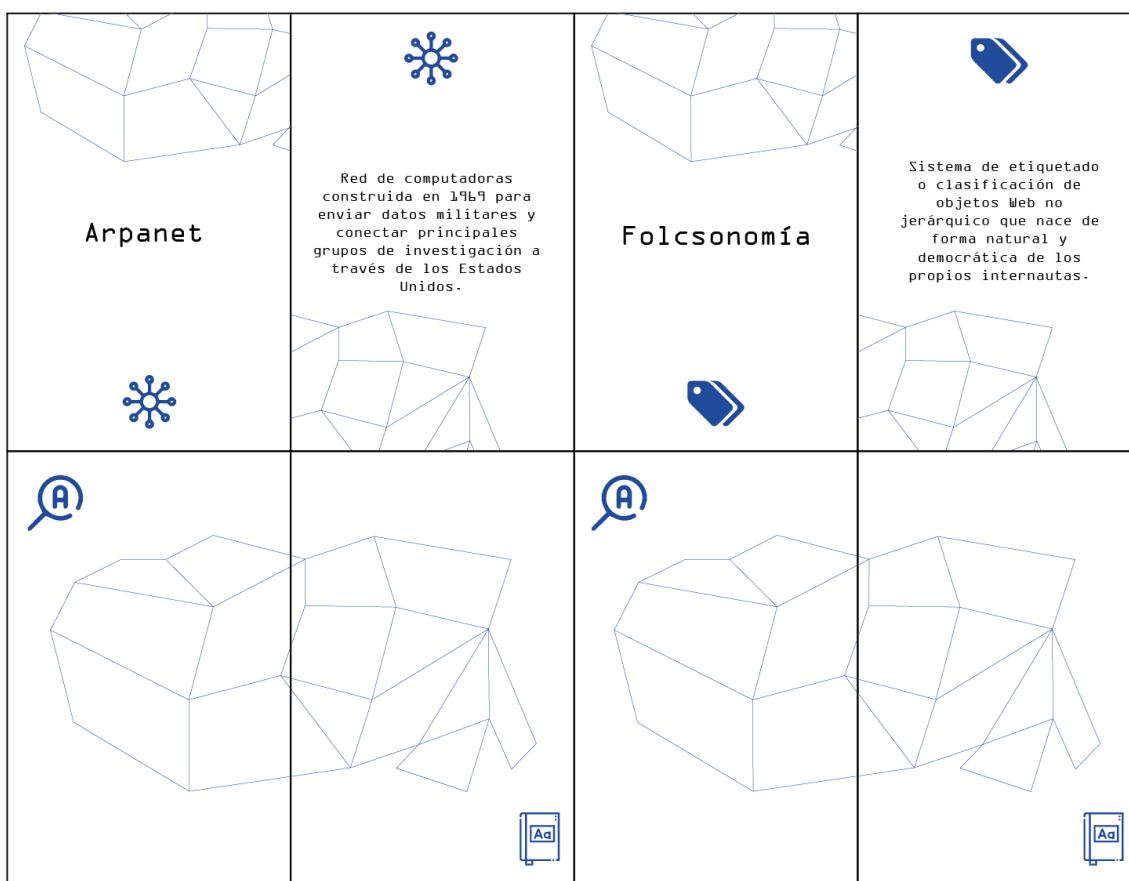


Figura 29. *Mazo de cartas Colaborapedia.*

Elaboración propia.

Dinámica del juego

Se toman 10 cartas de cada color y 5 más por cada participante extra.

Se distribuyen las cartas boca abajo y se dan vuelta 2 de diferente color. Si no coinciden la palabra con su definición, se vuelven a dar vuelta. Para saber la definición se discute entre todos, y cada par palabra/definición repite un ícono que ayudarán a recordar la pertenencia y el significado.

Se termina el juego cuando todas las cartas están visibles.

B-Fundación e IA

Los Hackers descubren que los datos fueron borrados por una Inteligencia Artificial creada por Crackers.

Los jugadores deberán reconstruir la información sobre datos históricos principales.

Componentes

Mazo de cartas de hitos históricos. 60 cartas con pioneros y pioneras de Internet, hitos de la historia de Internet. Con información de personajes, logros e invenciones.

Se requiere pizarrón y marcador o papel y lápiz.

Apariencia

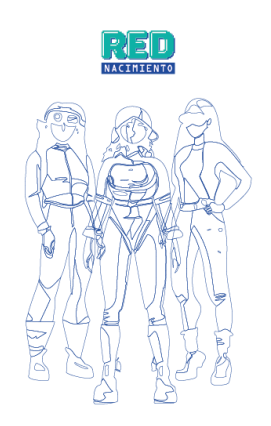
Computadora Clementina  Primera computadora para fines científicos de Argentina. Funcionó entre 1961 y 1971. Instalada en el Instituto del Cálculo de la Universidad de Buenos Aires.	Richard Stallman  1953 / EEUU, Nueva York Programador y activista. Fundador del movimiento del software libre. Fundador del sistema operativo GNU. Fundador de la Free Software Foundation (Fundación para el Software Libre).	Pekka Himanen  1973 / Finlandia, Helsinki Filósofo. Autor de "La ética Hacker". Autor de "El espíritu de la era de la información".	Susan Kare  1954 / EEUU, Nueva York. Diseñadora de reconocidos íconos de Mac y Windows.
			

Figura 30. Mazo de cartas Fundación e IA.

Elaboración propia.

Dinámica del juego

Se reparten 3 cartas del mazo de Fundación e IA a cada participante.

Por turno, cada participante elige una carta y a través del dibujo, sin usar palabras ni números, debe dar indicios para que el resto adivine un dato de la carta (ej: lugar de nacimiento, logros, nombre del pionero o pionera).

C-Nueva Fundación

Para evitar que la IA borre la nueva información creada se necesita encriptarla para su distribución segura. Los Hackers deberán distinguir información verdadera y memes, de las Alucinaciones, información falsa creada por la IA.

Componentes

Mazos de cartas de Colaborapedia y Fundación e IA.

Nuevo mazo Alucinaciones y memes.

20 cartas que copian el dorso y formato de información de los anteriores mazos.

20 cartas con memes famosos

Dinámica del juego

Tomando los 3 mazos se mezclarán y repartirán 3 cartas por persona.

Cada uno deberá elegir una carta y representarla con mímica. Puede mencionar qué tipo de carta es, lo cual es visible para todos desde el dorso de la carta. Como las cartas ya han sido utilizadas anteriormente, pueden apelar a las ideas o conceptos que hayan surgido anteriormente.

Una vez cumplidas 3 rondas, deberán entre todos dilucidar si hay cartas Alucinaciones con información falsa. Solo quien haya visto el frente de cada carta con la información falsa podrá validar cuál lo es.

2. Experiencias

Academia Red propone diferentes experiencias participativas con distinto grado de compromiso y en diferentes escenarios.

El proyecto permite la entrada a la narrativa por cualquiera de sus plataformas, las cuales permiten encontrarse con diferentes aspectos de la cultura colaborativa. Y cada abordaje además apunta a distintos públicos dentro del universo de las posibles audiencias a quienes se busca llegar.

2.1 Audiencia

La audiencia principal o target al que se dirige este proyecto es el grupo integrado por adolescentes, jóvenes y personas adultas interesadas en la cocreación, la cultura libre y la reflexión sobre medios y tecnología, hispanoparlantes de cualquier parte del mundo con acceso a Internet.

Cada una de las plataformas tiene su audiencia específica.

Podcast “Memoria colaborativa”. Jóvenes y adultos interesados en la reflexión a través de un medio no visual.

Plataforma participativa “CoCrear”. Jóvenes y adultos con interés en participar de actividades creativas sincrónicas y asincrónicas mediadas por una plataforma social (Discord).

Blog “BitÁgora”. Adultos con interés en la lectura, el análisis y la historia de la tecnología.

Juego de mesa colaborativo “Rednacimiento”. El juego está dividido en 3 etapas. Colaborapedia está dirigido a un público adolescente o mayores, Fundación e IA y Nueva Fundación, para jóvenes y adultos.

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo General

El proyecto “Academia red” busca visibilizar y analizar los valores del trabajo colaborativo, las comunidades y sus plataformas, así como generar nuevas experiencias de cocreación.

2.2.2 Objetivos Específicos

2.2.1.1 Que los usuarios logren:

Aprender sobre los valores de la Ética Hacker y la Web 2.0.

Conocer referentes locales y mundiales de la historia de Internet.

Conocer casos diversos aplicados, pasados y actuales de proyectos colaborativos.

Integrarse a grupos para participar de actividades colaborativas.

2.2.1.2 Que el proyecto logre:

Cruzar, poner en crisis y renovar los temas con el contexto actual.

Dar espacio a la generación de nuevos proyectos colaborativos tanto analógicos como digitales.

2.3 Participación / Normas de engagement

Se busca generar reflexión y compromiso con los valores colaborativos y de la Ética Hacker, una visión crítica sobre los estándares y regulaciones actuales.

Se intentará generar espacios donde el usuario participe, se identifique y se convierta en fiel promotor de cada una de las experiencias propuestas.

En la medida que el proyecto crezca se identificarán nuevas posibilidades para lograr mayor *engagement* en la audiencia.

Con la propuesta de distintos vectores independientes, se intentará a través de Eventos de Conexión convocar a los públicos de las otras plataformas para que ingresen a una nueva y puedan así explorar la experiencia enriquecida.

2.4 Viaje del usuario / Mapa narrativo

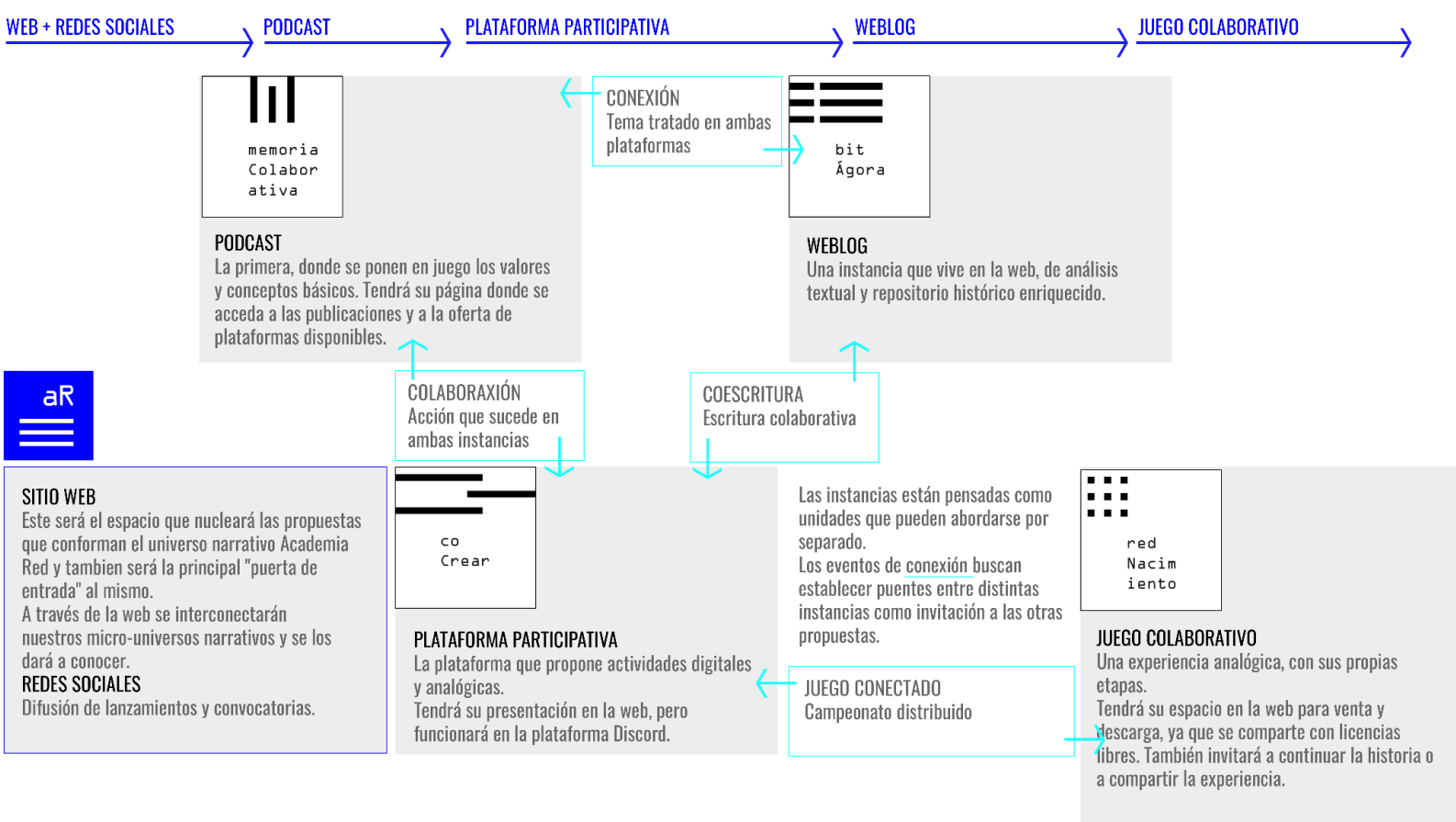


Figura 31. Mapa narrativo
Elaboración propia.

3. Plataformas

Plataforma web contenedora. A través de un [sitio web](#) se presentará de manera integral el proyecto para comunicar y desarrollar las distintas propuestas.

En la home se linkean todos los canales del universo propuesto, así como un acceso a la presentación del proyecto.

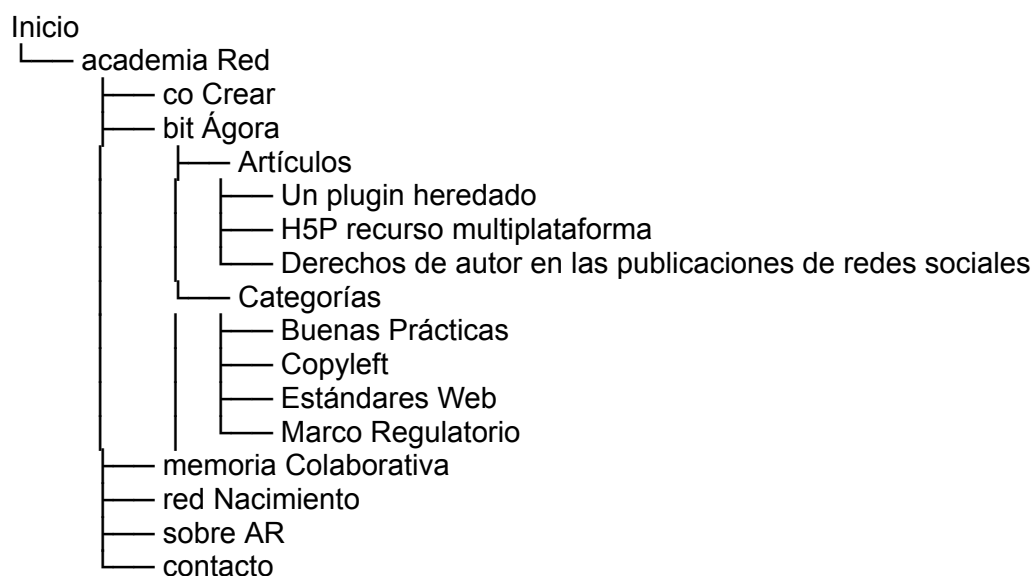
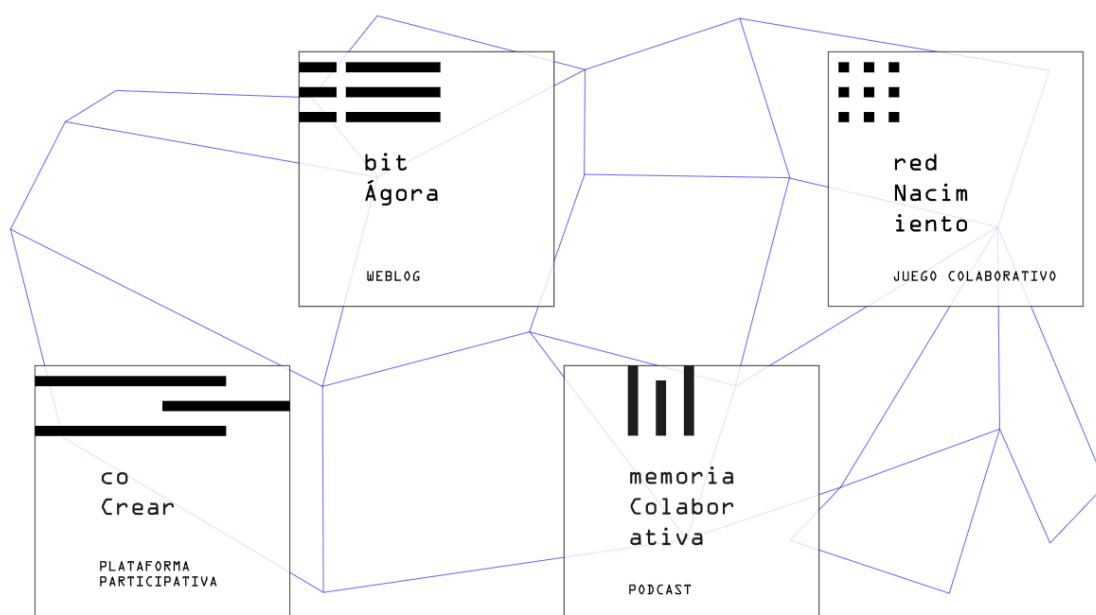


Figura 32. Arquitectura de sitio web “Academia Red”– Modelo piramidal.

Elaboración propia.

Redes sociales. Se emplearán para la difusión de lanzamientos, convocatorias de Discord y promoción de publicaciones del blog y el podcast. Los medios previstos para tal fin son: Instagram y Twitter, considerando que cada uno de ellos y en su conjunto le permitirán a Academia Red abarcar la diversidad de audiencias que se propone alcanzar.



2024 Proyecto de Maestría D6 Irene Fernández. Maestría en Comunicación Digital Interactiva, Universidad Nacional de Rosario.

Figura 33. Interfaz de la home del [sitio web](#) “Academia Red”.

Elaboración propia.

Plataforma	Redes sociales: Instagram Twitter
Nombre	Academia Red
Tipo (analógica/digital)	digital
Funcionamiento (online/offline)	online
Función narrativa (detonación-lanzamiento/ descubrimiento/ex ploración/experimentación)	Pre-lanzamiento / lanzamiento / descubrimiento / interacción / ampliación del universo narrativo
Elementos narrativos	Ética hacker, Regulaciones, Estándares, Comunidades colaborativas
Experiencia (Qué podrán hacer los usuarios observación/exploración/p)	Observación / exploración / juego / interacción / solitarias / acciones públicas / acciones privadas

roducción/juego/role-playing/solitaria/en equipo/en comunidad/en competencia/en colaboración/acciones públicas/acciones privadas)	
Contenido generado por el usuario (si/no)	no
Personajes involucrados	Protagonistas, Especialistas
Recompensas (valoración de la participación de los usuarios)	Menciones de los usuarios a partir de interacciones previstas.

Tabla 3. Características de las Plataformas: Redes sociales
Elaboración propia.

3.1 Multiplataforma

El Podcast “**Memoria colaborativa**” utilizará como soporte distintas plataformas para podcast. Anchor, Spotify, Apple, Google, entre otras. En la web tendrá una página donde ver el canal y los últimos episodios.

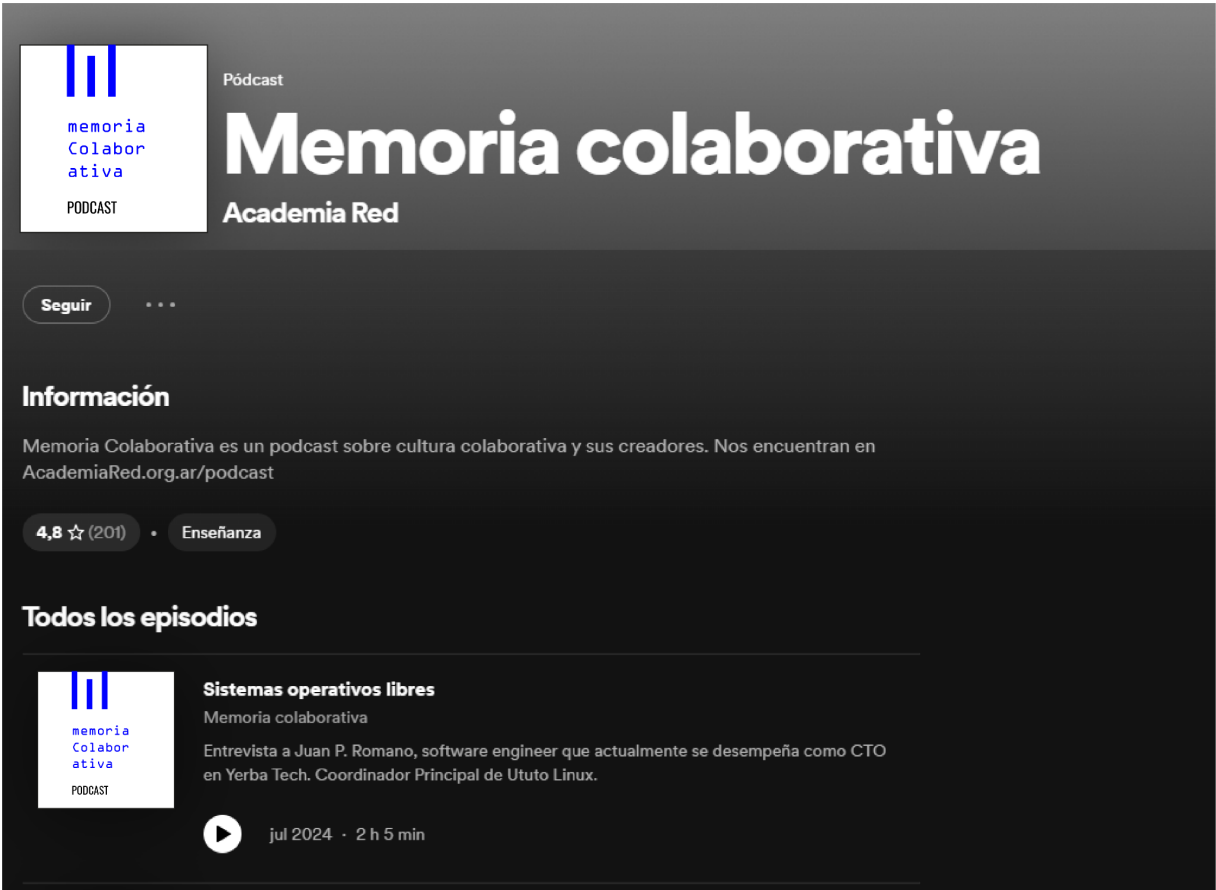


Figura 34. Interfaz del podcast “Memoria Colaborativa” en la plataforma Spotify.
Elaboración propia.

Plataforma	Podcast
Nombre	Memoria colaborativa
Tipo (analógica/digital)	digital
Funcionamiento (online/offline)	online
Función narrativa (detonación-lanzamiento/ descubrimiento/ex ploración/experimentación)	descubrimiento experimentación
Elementos narrativos	Ética hacker, Regulaciones, Estándares, Software libre, Web 2.0, CMS, Weblogs, Comunidades colaborativas,grupos argentinos, buenas prácticas, estándares web, accesibilidad
Experiencia (Qué podrán hacer los	escucha experiencia solitaria y privada

usuarios observación/exploración/p roducción/juego/ro le-playing/solitaria/en equipo/en comunidad/en competencia/en colaboración/acciones públicas/acciones privadas)	participación, producción y acciones públicas en encuestas en redes
Contenido generado por el usuario (si/no)	no
Personajes involucrados	Especialistas
Recompensas (valoración de la participación de los usuarios)	Se mencionan las participaciones de los usuarios.

Tabla 4. Características de las Plataformas: Podcast.
Elaboración propia.

Plataforma participativa “**CoCrear**” funcionará en un servidor de Discord, a través de canales de texto o voz y video.

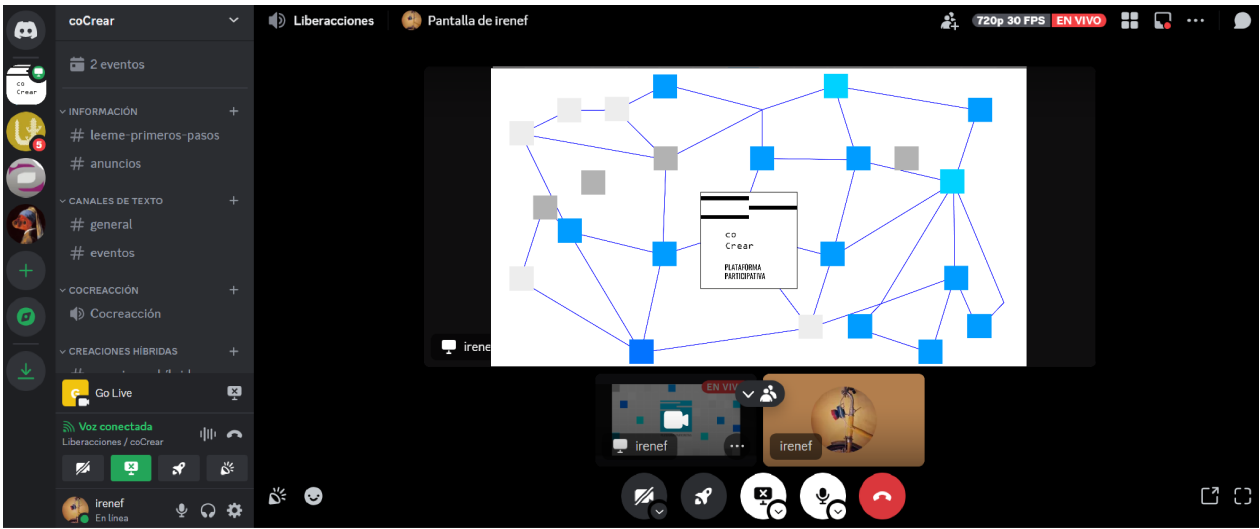


Figura 35. Interfaz del server “CoCrear”.
Elaboración propia.

Plataforma	Plataforma participativa Discord
-------------------	----------------------------------

Nombre	CoCrear
Tipo (analógica/digital)	digital
Funcionamiento (online/offline)	online
Función narrativa (detonación-lanzamiento/ descubrimiento/ exploración/experimentación)	descubrimiento exploración experimentación
Elementos narrativos	Ética hacker, Comunidades colaborativas, buenas prácticas, estándares web, accesibilidad
Experiencia (Qué podrán hacer los usuarios observación/exploración/producción/juego/role-playing/solitaria/en equipo/en comunidad/en competencia/en colaboración/acciones públicas/acciones privadas)	exploración, participación, producción, en equipo, en colaboración, acciones públicas
Contenido generado por el usuario (si/no)	si
Personajes involucrados	Especialistas y todas las personas
Recompensas (valoración de la participación de los usuarios)	Participación directa en eventos y experiencias

Tabla 5. Características de las Plataformas: server “CoCrear”.
Elaboración propia.

Blog “**bitÁgora**”. Espacio de reflexión y análisis sobre actualidad e historia de las TIC, Tecnologías de la Información y la Comunicación.



Figura 36. Interfaz del blog “bitÁgora”.

Elaboración propia.

Plataforma	Weblog
Nombre	BitÁgora
Tipo (analógica/digital)	digital
Funcionamiento (online/offline)	online
Función narrativa (detonación-lanzamiento/ descubrimiento/exploración/experimentación)	descubrimiento exploración
Elementos narrativos	Ética hacker, Regulaciones, Estándares, Software libre, Web 2.0, CMS, Weblogs, Comunidades colaborativas, grupos argentinos, buenas prácticas, estándares web, accesibilidad
Experiencia (Qué podrán hacer los usuarios observación/exploración/producción/juego/role-playing/solitaria/en)	observación exploración experiencia solitaria y privada participación en comentarios

equipo/en comunidad/en competencia/en colaboración/acciones públicas/acciones privadas)	
Contenido generado por el usuario (si/no)	no Solo en convocatorias específicas
Personajes involucrados	Especialistas
Recompensas (valoración de la participación de los usuarios)	Se mencionan las participaciones de los usuarios.

Tabla 6. *Características de las Plataformas: Weblog BitÁgora.*
Elaboración propia.

Juego “**Rednacimiento**”. Es un juego de mesa colaborativo que se comparte bajo una licencia Creative Commons Atribución (by), para que sea recreado y compartido libremente.



Figura 28. Imagen de presentación del juego “RedNacimiento”. Elaboración propia, utiliza imágenes generadas por IA. Ciudad apocalíptica fue generada por Microsoft Copilot (2024) y Hackers fue generada con Adobe Firefly (2024).

Plataforma	Juego colaborativo de mesa
Nombre	Rednacimiento
Tipo (analógica/digital)	analógico
Funcionamiento (online/offline)	offline
Función narrativa (detonación-lanzamiento/ descubrimiento/exploración/experimentación)	descubrimiento experimentación
Elementos narrativos	Ética hacker, Regulaciones, Estándares, Software libre, Web 2.0, CMS, Weblogs, Comunidades colaborativas,grupos argentinos, buenas prácticas, estándares web, accesibilidad
Experiencia (Qué podrán hacer los usuarios)	exploración juego experiencia en equipo y colaboración

observación/exploración/producción/juego/role-playing/solitaria/en equipo/en comunidad/en competencia/en colaboración/acciones públicas/acciones privadas)	acciones públicas
Contenido generado por el usuario (si/no)	no Solo en convocatorias específicas
Personajes involucrados	Especialistas
Recompensas (valoración de la participación de los usuarios)	Se mencionan las participaciones de los usuarios.

Tabla 7. Características de las Plataformas: juego “RedNacimiento”.

Elaboración propia.

3.2 Sistema visual

Paleta de color



Azul
R 0 / G 0 / B 255
#0000ff



Turquesa
R 12 / G 176 / B 165
#0cb0a5

Fuente tipográfica

OCR-A
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

Morfología

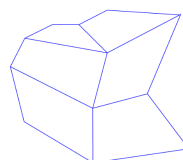


Figura 37. Sistema Visual.

Elaboración propia.

El sistema visual propuesto toma características propias de los inicios de la web; la fuente tipográfica monoespaciada, el azul de los enlaces y los amplios planos blancos. Se proponen otros elementos que dialogan con aquellos del pasado,

buscando proponer un sistema atemporal. Estos elementos son el color turquesa y la representación de Internet como una red desde un lenguaje lineal. Esta red puede leerse como un plano o como una representación tridimensional.

La paleta de color, toma el azul que se utilizaba para los enlaces y todavía sigue siendo el color default en los navegadores. Valores de Azul: paleta RGB 0/0/255 paleta Hexadecimal #0000ff.

El turquesa es un color vivo que ha estado de moda en otras décadas y hace unos años volvió a estar presente en distintos ámbitos, también en elementos tecnológicos. Valores Turquesa: paleta RGB 12/176/165, paleta Hexadecimal #0cb0a5.

Las fuentes monoespaciadas son aquellas en las que cada caracter ocupa el mismo espacio que el resto. Las primeras computadoras las utilizaban y los informáticos las siguieron utilizando ya que permite diferenciar entre símbolos individuales en el código fuente y generar documentos fácilmente tabulados.

La familia tipográfica OCR-A fue creada en 1968 por la American Type Founders y fue uno de los primeros tipos de letra con reconocimiento óptico de caracteres que cumplía los criterios establecidos por la Oficina de Normas de Estados Unidos (Adobe Fonts, 2024).

Para el juego Red Nacimiento se incluye en la marca la fuente Puffin Arcade, creada por Bold Monday, una fuente display pixelar, que nos remite a las fuentes utilizadas en diversos tipos de juegos de 8-bit.

La representación lineal es una forma atemporal, utilizada para bocetos y representaciones vectoriales bi o tridimensionales. Las connotaciones buscadas son de 'ideas' y 'trabajo en construcción', conjugado con la fuente monoespaciada tenemos una composición atemporal o vintage, que conjuga aspectos de distintas épocas.

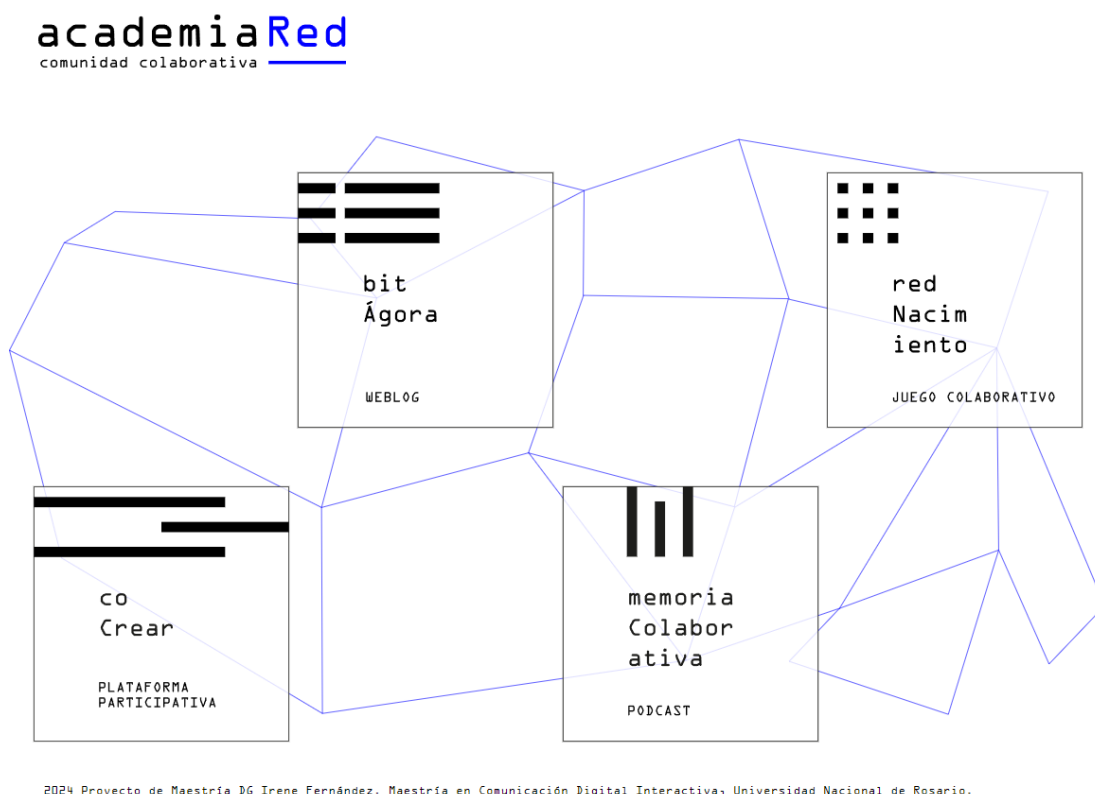


Figura 33. Interfaz de la home del [sitio web](#) “Academia Red”.

Elaboración propia.

En cuanto a las aplicaciones del sistema visual, el diseño de las cartas está diseñado para ser impreso en una impresora casera, de 4 colores o un color y utilizando poca cantidad de tinta, ya que el juego invita a los usuarios a crear sus propias cartas. Por ello su diseño tiene la mínima cantidad de elementos y carece de colores plenos (Figuras 29 y 30). En la página web del juego, podrá descargarse la plantilla en distintos formatos para crear e imprimir las propias cartas (Figura 38).

Elaboración propia.

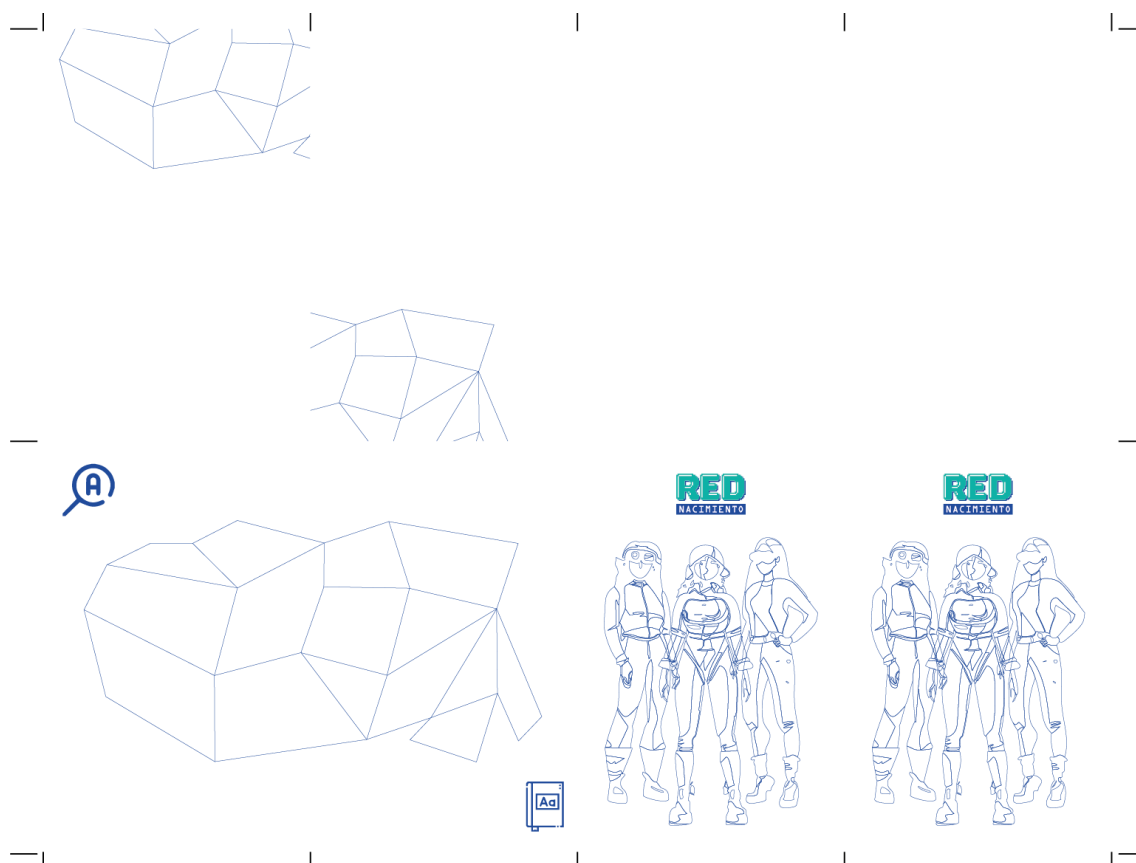


Figura 38. *Plantilla modelo para creación de cartas personalizadas Fundación e IA.*

Elaboración propia.

3.3 Indicadores de éxito

El crecimiento y desarrollo de Academia Red será evaluado a través de distintos indicadores, según cada plataforma.

Redes sociales: Seguidores, likes, contenidos compartidos, reacciones, interacción.

Podcast: cantidad de oyentes, participación en acciones.

Discord: cantidad de visitantes y de participantes en cada canal y evento.

Weblog: cantidad de comentarios y menciones en redes.

Juego: cantidad de descargas, envío de interacciones (fotos, experiencias, etc.).

El proyecto se compartirá con grupos de interés con invitaciones a participar. Se presentará ante instituciones de interés para evaluar eventos en conjunto, como por ejemplo el Museo de Informática en CABA y el Museo Científico Tecnológico de Córdoba.

4. Implementación / ejecución

Se propone como fecha de lanzamiento el viernes 4 de abril de 2025, fecha que se cumplirían 26 años de la creación del término Web 2.0.

4.1 Cronograma de lanzamiento de piezas

Prelanzamiento Web y Redes sociales	Puesta en línea de la web y las redes sociales, construcción de audiencia, invitación a personas que puedan estar interesadas.
Primera etapa Presentación del proyecto y del podcast	viernes 4 de abril Lanzamiento de la web que condensa todos los contenidos. Lanzamiento del primer capítulo del podcast. A continuación se publicará un capítulo cada 15 días.
Segunda etapa Plataforma participativa	viernes 6 de junio Lanzamiento de la Plataforma participativa. Presentación de canales y agenda de actividades futuras. Las actividades sincrónicas serán cada 15 días. 4 de Julio Evento de colaboraxión entre el podcast y Discord.
Tercera etapa Weblog	viernes 1 agosto Lanzamiento del Weblog, con una entrada de presentación y una de contenido. Publicación de artículos semanales. 29 de agosto Convocatoria Coescritura entre Discord y el Weblog. 5 de septiembre Evento de Conexión entre Podcast y Weblog
Cuarta etapa Juego colaborativo	viernes 3 de octubre Lanzamiento del Juego colaborativo. Evento en espacio lúdico. 7 de noviembre

	Lanzamiento del Campeonato distribuido.
Continuación del proyecto	Continúan las publicaciones y eventos y las colaboraciones entre plataformas. Evaluación de indicadores. Proyección de posibles nuevas plataformas.

Tabla 8. *Cronograma de lanzamiento de piezas.*

Elaboración propia.

4.2 Equipo de producción

Equipo de trabajo. Para realizar el proyecto se requiere la participación de un equipo interdisciplinario. Un coordinador general, un productor y periodista para crear los contenidos del *podcast* y del *blog*, un *community manager* para administrar las redes sociales y el Discord, un diseñador gráfico para el desarrollo del sistema visual y las distintas piezas de identidad, un diseñador web para desarrollar y administrar el sitio web, un locutor para el *podcast*.

Sección C

1. Referencias Bibliográficas

Adobe Firefly. (2024). Hackers. Generador Text to image Illustrator (17 de marzo de 2024).

Adobe Fonts (2024). OCR A <https://fonts.adobe.com/fonts/ocr-a>

A List Apart. (s.f.) About. <https://alistapart.com/about/>

Amartino, M. (2024). Acerca de Mariano Amartino. Denken Über. <https://www.uberbin.net/autor>

Anderson, C. (2006), La economía long tail. De los mercados de masas al triunfo de lo minoritario. (Trad. Villegas Silva Lezama, F.). Editorial Tendencias. (Trabajo publicado originalmente en 2006)

Internet Archive Wayback Machine (2024). Captura de la versión del 16 de noviembre de 2001 del blog [cafelog.com](https://web.archive.org/web/20011116202210/http://cafelog.com/) <https://web.archive.org/web/20011116202210/http://cafelog.com/>

Baccaglioni, F. (2024). Sobre el autor. Fabio.com.ar. https://fabio.com.ar/s_1-sobre_el_autor

Berners-Lee, T. & Hendler, J., & Lassila, O. (2001). The Semantic Web. Scientific American, p. 34-43. https://www.researchgate.net/publication/225070375_The_Semantic_Web_A_New_Form_of_Web_Content_That_is_Meaningful_to_Computers_Will_Unleash_a_Revolution_of_New_Possibilities

Bertossi, G. y Zanni, M. () elcipresenelpatio.com.ar

Blondeau, O., Dyer-Whiteford, N., Vercellone, C., Kyrou, A., Corsani, A., Rullani, E., Moulier Boutang, Y. y Lazzarato, M. (2004). *Capitalismo cognitivo. Propiedad intelectual y creación colectiva*. (Emmanuel Rodríguez López, E., Baltza, B., García Pérez-Cejuela, A., Trads). Madrid: Traficantes de Sueños.

Board Game Geek (2007) Zombie in my Pocket. <https://boardgamegeek.com/boardgame/33468/zombie-my-pocket/versions>

- Board Game Geek (s.f.) Cooperative Game.
<https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2023/cooperative-game>
- Burgy, P. (2020). *A brief history of the Content Management System*.
<https://opensource.com/article/20/7/history-content-management-system>.
- Busaniche, B., Boyle, J., Rodriguez, S., Stallman, R., Heinz, F., Joy, B (2006).
Prohibido pensar, propiedad privada: los monopolios sobre la vida, el conocimiento y la cultura. Córdoba: Fundación Vía Libre.
- Busaniche, B. et al. (2007). MABI: monopolios artificiales sobre bienes intangibles.
 Córdoba : Fundación Vía Libre.
- Castells, M. (2009). Comunicación y Poder. (María Hernández, Trad.). Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 2009).
- Coleman, G. (2010). The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld. *Anthropological Quarterly* 83(1), 47-72. doi:10.1353/anq.0.0112.
- Colina, H. (2011). Segunda parte: Comunidades. La Construcción Colaborativa de Conocimiento desde la óptica de las comunidades de software libre. *Construcción Colaborativa de Conocimiento*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Económicas. <https://seminario.edusol.info/seco3/>
- Comunidad de Desarrolladores WordPress (s.f.) Miembros [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado 7/4/2024.
<https://www.facebook.com/groups/trabajodesarrolladoreswordpress>
- Creative Commons (9 de julio de 2014). 3 juegos de mesa licenciados con Creative Commons.
<https://creativecommons.cl/2014/07/3-juegos-de-mesa-licenciados-con-creative-commons/>
- Creative Commons (2025). Frequently Asked Questions. Can I apply a Creative Commons license to software?
<https://creativecommons.org/faq/#can-i-apply-a-creative-commons-license-to-software>
- Fundación Orange (2007). Mapa Visual de la Web 2.0
<https://www.internality.com/web20/>

- Gómez, E. (2007). Hacia la Construcción de una Metodología para el Estudio de las Comunidades Virtuales. *Revista Versión. Estudios de comunicación y política*. No. 12: Los escenarios de las nuevas tecnologías. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.
- Estalella, A. (2005). Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual. *UOCpapers: Revista sobre la Sociedad del Conocimiento*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. <https://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/estalella.pdf>
- Eximeno, S. (s.f.) Doce meses, doce juegos. <https://www.eximeno.com/docemesesdocejuegos.html>
- Free Software Foundation (2001). *What is Free Software?* (Luis Miguel Arteaga Mejía, Trans.) <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html#four-freedoms>
- Himanen, P. (2002). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino. (Trabajo original publicado en 2001).
- Igarza, R. (2012): Internet en transición: A la búsqueda de un nuevo estatuto para la cultura digital. *En la ruta digital. Cultura, convergencia tecnológica y acceso*. Ed 1. pp. 147-158. Sec. de Cultura de la Nación.
- Jollivet, P. (2004). Anexo 2: Los rendimientos crecientes. *Capitalismo cognitivo. Propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lafuente, D. (2019). *Acerca de este sitio web*. <https://www.minid.net/about>
- La máquina del branding (s.f.) Wordpress el juego the board game. <https://lamaquinadelbranding.com/wordpress-el-juego-the-board-game/>
- Lessig, L. (2002). Las leyes del ciberespacio. (O. Trelles y J. Trelles, Trad.) Themis: Revista de Derecho, volumen 3, p. 171-179. (Trabajo original publicado en 1998). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5110282>
- Lessig, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. (M. Itatí Portillo, N. Bachmakov, G.Faraguna, C. Felis, N. Gnisci, L. González, B. Rando, M. Schmidt, M. Sorzano, L. Vacas, C. Vargas, Trads.). Barcelona: Icaria editorial. (Trabajo original publicado en 2008).

- Lovato, A. (2018). *El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción*. Universidad Nacional de Rosario.
- McKeown, S. (2014). On forking WordPress, forks in general, early WordPress, and the community. *Wordpress. Freedom, Community and the Business of Open Source*. <https://wordpress.org/about/history/chapter3.pdf>.
- McKeown, S. (2015). Milestones: The Story of WordPress. <https://github.com/WordPress/book/blob/trunk/Formats/Milestones-The-Story-of-WordPress.pdf>
- Meetup (s.f.-a). WordPress Buenos Aires. Recuperado 7/4/2024. <https://www.meetup.com/es-ES/wordpress-buenosaires/>
- Meetup (s.f.-b). WordPress Rosario. Recuperado 7/4/2024. <https://www.meetup.com/wordpress-rosario/>
- Michael, D. R., & Chen, S. (2006). Serious games: Games that educate, train, and inform. *Education* (p.324). Muska & Lipman/Premier-Trade.
- Microsoft Copilot. (2024). Ciudad apocalíptica. Generador de imágenes Copilot (17 de marzo de 2024). <https://www.bing.com/images/create/post-apocalyptic-buenos-aires2c-argentina-with-a-co/1-65f754592f074bc9b88501fcdf925528?id=7xUgEU7s5rtCcIMNRjm08A%3d%3d&view=detailv2&idpp=genimg&idpclose=1&thId=OIG1..Lmy2pwyJQGikCfmYKe5&frame=sydedg&FORM=SYDBIC>
- Palavecino, L. (s.f.). Game Document Design. https://docs.google.com/document/d/1yjOJ6mjmMWa2s3DF3umCXxwjKTSf3SpvP_B3xpePwYk/edit
- Paez, N., Hax, A. (2005). TENDENCIAS. Blog, el sueño del medio propio. Revista Ñ. <https://web.archive.org/web/20050608005253/https://www.clarin.com/suplementos/cultura/2005/06/04/u-988739.htm>
- Salaverría Aliaga, R.& García Avilés, J.A. & Masip, P. (2010). *Convergencia Digital: reconfiguración de los medios de comunicación en España*. U. de S. de Compostela.

- Source Forge (2003). CVS Info for project cafelog
<https://cafelog.cvs.sourceforge.net/viewvc/cafelog/>
- Stallman, R. (2004). Software para una sociedad libre (Trad. Rowan, J., Sanz Paratcha, D. y Trinidad, L.). Madrid: Traficantes de sueños.
- StatCounter. (2016). Mobile and tablet internet usage exceeds desktop for first time worldwide. StatCounter Global Stats.
<https://gs.statcounter.com/press/mobile-and-tablet-internet-usage-exceeds-desktop-for-first-time-worldwide>
- Tellado, F. (s.f.). Ayuda WordPress. <https://ayudawp.com/comunidad-wordpress/>
- Tramullas, J. (2019). Herramientas de software libre para la gestión de contenidos. Universitat Pompeu Fabra.
- Toffler, A. (1980). The Third Wave. Morrow.
- Toffler, A. (1981). La Tercera Ola. Bogotá: Plaza & Janes. S.A.. Editores. (Trabajo original publicado originalmente en 1980)
- W3techs (2024-a). Usage statistics and market shares of content management systems. https://w3techs.com/technologies/overview/content_management
- W3techs (2024-b). Usage statistics and market share of WordPress. <https://w3techs.com/technologies/details/cm-wordpress>
- W3techs (2024-c). Historical trends in the usage statistics of content management systems.
https://w3techs.com/technologies/history_overview/content_management/all
- W3techs (2024-d). Technologies Overview. Methodology. <https://w3techs.com/technologies>
- W3techs (2024-e). Usage statistics and market share of WordPress. <https://w3techs.com/technologies/details/cm-wordpress>
- Weber, M. (2001). La ética protestante y el «espíritu» del capitalismo (Trad. J. Abellán). Alianza Editorial. (Trabajo publicado originalmente en revistas y luego como libro en 1905, con revisiones en 1920).

Wilcox, D. (2009) Creative Commons/Open Source Games. Board Game Geek.
<https://boardgamegeek.com/geeklist/33151/creative-commonsopen-source-games>

Wikipedia (s.f.) Cultura Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_libre

Wolf, G. (2011). Segunda parte: Comunidades. Factores de motivación y elementos de reconocimiento. *Construcción Colaborativa de Conocimiento*. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Económicas. <https://seminario.edusol.info/seco3/>

Worcel, L. (2024). *Acerca de Korochi Industrias*. <https://www.korochi.com/autor/>

WordCamp Central. (s.f.). Past WordCamps. Recuperado 7/4/2024.
<https://central.wordcamp.org/schedule/past-wordcamps/>

Wordpress (s.f.-a). History. Recuperado 7/4/2024. <https://wordpress.org/about/history/>

Wordpress (s.f.-b). Roadmap. Recuperado 7/4/2024.
<https://wordpress.org/about/roadmap/>

Wordpress (s.f.-c). Statistics. Recuperado 7/4/2024. <https://wordpress.org/about/stats/>

Wordpress (s.f.-d). Features. Recuperado 7/4/2024.
<https://wordpress.org/about/features/>

Wordpress (s.f.-e). Plugins. Recuperado 7/4/2024. <https://wordpress.org/plugins/>

Wordpress (s.f.-f). Themes. Recuperado 7/4/2024. <https://wordpress.org/themes/>

Wordpress (s.f.-g). Acerca de. Recuperado 7/4/2024. <https://es-ar.wordpress.org/about/>

WordPress Argentina (s.f.-a) Miembros [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado 7/4/2024. <https://www.facebook.com/groups/wpargentina>

WordPress Argentina (s.f.-b) Estadísticas, Miembros [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado 7/4/2024. <https://www.facebook.com/groups/wpargentina>

WordPress en general (s.f.). Group info [Grupo de Telegram]. Telegram. Recuperado 7/4/2024. <https://t.me/UsuariosWordpress/137814>

WordPress ES (s.f.). Group info [Grupo de Telegram]. Telegram. Recuperado 7/4/2024.
https://t.me/wp_es

WordPress Expertos (s.f.). Group info [Grupo de Telegram]. Telegram. Recuperado 7/4/2024. <https://t.me/WordPressExpertos>

WordPress Hispano (s.f.). Group info [Grupo de Telegram]. Telegram. Recuperado 7/4/2024. <https://t.me/WordPressHispano>

WordPress Rosario (s.f.) Miembros [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado 7/4/2024. <https://www.facebook.com/groups/wproario>

World Wide Web Consortium (2021-a). *W3C Mission*.
<https://www.w3.org/Consortium/mission>

World Wide Web Consortium (2021-b). *Web Architecture*.
<https://www.w3.org/standards/webarch/>

World Wide Web Consortium (2021-c). *Web Design and Applications*.
<https://www.w3.org/standards/webdesign/>

Zanotti, A. & Magallanes, M.L. (2015). *Comunidades virtuales de profesionales, trayectorias y ciclos de vida: aportes a la discusión*.
<http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v3i1.47>

Zanotti, A. (2017). *El software libre y su difusión en la Argentina: aproximación desde la sociología de los movimientos sociales*. Córdoba: Centro de Estudios Avanzados.

Zuazo, N. (2018). Los dueños de Internet (1ª ed.). Debate.

2. Anexos

2.1 Glosario

Accesibilidad: práctica inclusiva que busca garantizar el acceso y uso a los sitios web, independientemente del hardware, software, idioma, ubicación o capacidad. Las prácticas accesibles permiten a los usuarios percibir, comprender, navegar e interactuar con la Web y sus diferentes contenidos.

API: acrónimo en inglés de *Application Programming Interface*. Es una pieza de código que permite a diferentes aplicaciones comunicarse entre sí y compartir información y funcionalidades.

Backend: interfaz de usuario del área de administración de un CMS, donde se configura y se cargan contenidos. Usualmente requiere permisos especiales y se accede mediante un usuario y clave.

Bifurcación o *fork*: desarrollo de software con base en otro software anterior, el cual generalmente está desarrollado con una licencia libre lo que permite su modificación y distribución.

Canal de IRC: acrónimo en inglés de *Internet Relay Chat*. Servicio de Chat, que permite la comunicación inmediata a través de Internet entre dos o más personas en formato textual en tiempo real.

Cocreación: acción de crear colectivamente. Es una forma de innovación colaborativa donde las ideas se comparten y mejoran en grupo.

Content Management System —CMS—o Sistema de Administración de Contenidos: software que generalmente está en la web, que permite crear y administrar un sitio web, sus páginas y recursos por parte de uno o más usuarios. Algunos CMS están creados para administrar contenidos específicos como por ejemplo los LMS —*Learning Management System*— que se utilizan para plataformas educativas.

Convergencia: circulación de contenidos a través de diferentes medios. El fenómeno abarca aspectos culturales, sociales, industriales y tecnológicos. La convergencia es un proceso de cambio cultural, que comienza con la aparición de múltiples medios que interactúan y que culmina con la invitación a sus usuarios para formar parte de un fenómeno colectivo de cocreación.

Core o núcleo: administrador básico del sistema CMS.

Copyleft: uso liberado de una obra por parte de quien lo crea. Surge en oposición al *copyright*.

Copyright o derecho de copia: derecho exclusivo del creador de una obra para su explotación. El software que se ofrece protegiendo este derecho es denominado propietario o privativo por quienes defienden los modelos libres.

Cracker: delincuente informático.

Creative Commons: licencias libres desarrolladas para su fácil comprensión y uso, adaptadas a la legislación de cada país.

Por Creative Commons entendemos tanto las licencias libres como la organización sin fines de lucro que las desarrolla.

CSS: acrónimo en inglés de *Cascade Style Sheets*. Plantillas de estilos que utilizan los sitios web para definir colores, fuentes tipográficas, tamaños entre otros aspectos del diseño de la interfaz.

Cultura Libre o *Free Culture*: movimiento que promueve la libertad para distribuir o modificar trabajos y obras creativas utilizando las redes y medios digitales.

Estándares web: reglas sobre las interfaces y dispositivos web establecidas por la W3C o de facto por la propia comunidad.

Ética Hacker: conjunto de principios morales y filosóficos que enaltecen el disfrute en el trabajo, la motivación para trabajar no atada al dinero. Se aleja de los valores comerciales que suelen asociarse al trabajo y valoriza el entusiasmo y la producción de aquello que consideremos valioso con foco en el libre acceso, la libertad de expresión y el acceso de todos a la red.

Experiencia de Usuario o *User Experience UX*: proceso afectivo interno que resulta de la interacción que un usuario tiene con un producto o servicio, el cual puede ser agradable o desagradable. Abarca todos los aspectos de la interacción del usuario final con la empresa, sus servicios y sus productos.

Filtrado colaborativo: sistema que toma las colaboraciones de los usuarios para crear modelos y predicciones.

Freemium o modelo híbrido: estrategia de negocio en el que se ofrece un servicio básico gratuito que mediante un pago puede ser mejorado con funciones avanzadas o *premium*.

Frontend: interfaz visible por cualquier usuario del sitio web administrado por un CMS.

Folksonomía: ordenamiento libre y no jerárquico creado de manera popular, a diferencia de la taxonomía que es creada de manera sistemática por expertos.

FTP: acrónimo en inglés de *File Transfer Protocol*. Se utiliza para transferir archivos entre equipos conectados a una red, por ejemplo a Internet.

GNU GPL General Public License o Licencia Pública General de GNU: licencia libre creada en 1989 que además de garantizar la libertad de uso al igual que el Software Libre, protege las obras de intentos de apropiación.

Hacker: entusiasta, idealista.

HTML: acrónimo en inglés de *HyperText Markup Language*, lenguaje de marcado utilizado en la creación de páginas web.

Interfaz de usuario: parte visible por cualquier usuario de un sitio web. En un CMS la interfaz pública es el *frontend* y el *backend*, la interfaz de administración del sistema.

Internacionalización: adaptación de un software para responder a los requerimientos de diferentes idiomas u otras necesidades lingüísticas. También puede encontrarse como i18n.

Larga Cola o *Long Tail*: expresión que hace referencia a la parte extendida de un gráfico que identifica a los productos o servicios de nicho, que tradicionalmente no son considerados masivos. Gracias a Internet y su facilidad para distribuir, esta oferta de nicho puede igualar los ingresos de los masivos sumando ventas a nivel global.

Microblog: formato de publicaciones breves repetidas con foco en la interacción con los lectores. X — antes conocida como Twitter— es la plataforma de microblogging más conocida.

One Web: uso de técnicas adaptables para lograr que un mismo sitio web se adapte a cualquier dispositivo. Este paradigma y sus técnicas se denominan *Responsive Web Design*.

Periodismo ciudadano o participativo: movimiento en que los propios ciudadanos o expertos de un tema informan sobre la realidad de su lugar o área de *expertise*.

PHP: lenguaje de programación utilizado en desarrollo web.

Pingback o Trackback: sistemas que crean un comentario enlazado cuando un autor menciona otra publicación de un sitio web para facilitar la recuperación de la fuente.

Plugin: complemento que agrega funcionalidades extras al CMS.

Prosumidor: término que combina las palabras ‘productor’ y ‘consumidor’ y se refiere a la persona que utiliza productos o servicios y además participa en su creación.

Remix o Remezcla: creación a partir de una obra de otro autor.

Repositorio CVS: sistema donde los desarrolladores guardan las distintas versiones de un software.

Responsive Web Design o RWD: Técnicas de diseño web que permite que sean adaptables a cualquier tamaño de dispositivos.

RSS: acrónimo en inglés de *Really Simple Syndication*. Formato estándar para integración de contenidos a través de distintos sitios o dispositivos web. Los usuarios pueden integrar distintas fuentes de contenido RSS para leer actualizaciones en una sola aplicación, llamada Agregador.

Script: secuencia de comandos que se utiliza para la instalación de un sistema nuevo.

Shareware: software comercial que se distribuye de manera gratuita. Pasado un tiempo el sistema solicitará una contribución por su uso.

Software de código abierto u *Open Source*: El software de código abierto es el que permite acceder al código fuente. Puede o no ser gratuito.

Software Libre: el término refiere tanto a la licencia de uso de software como al movimiento que lo promueve. La diferencia con el software de código abierto es que el software libre se considera un movimiento social que se enfoca en las libertades filosóficas que tienen los usuarios y no solo en las características de su licencia.

Licencia de Software Libre: permite a sus usuarios ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el código fuente. En inglés la denominación *FREE* quiere decir tanto ‘libre’ como ‘gratuito’. En el caso del SL se refiere a la libertad de los usuarios, ya que puede o no ser gratuito.

Movimiento del software libre: defiende la libertad de los usuarios de ordenadores, es un movimiento en pro de la libertad y la justicia.

Tag Cloud o nube de tags: gráfico de palabras o términos que jerarquiza unos sobre otros a través de su tamaño.

Templates o Plantillas: archivos que contienen el diseño de interfaz de un CMS. El conjunto de *Templates* componen un *Theme*. Cada archivo se corresponde con una tipología de página o una parte de ella. Por ejemplo header.php se utiliza para la cabecera, sidebar.php para la barra lateral y footer.php para el pie de página.

Theme o Tema: sistema de archivos que contienen el diseño de interfaz de un CMS. Cada *Theme* contiene *Templates* o Plantillas para cada tipología de página o sus partes.

Ubicuidad: capacidad de estar en dos lugares al mismo tiempo. Como fenómeno social, cultural y tecnológico, la tecnología móvil nos permite un acceso continuo a la información.

Usabilidad: diseño de sistemas o interfaces con foco en la facilidad de uso y en el logro de los objetivos propuestos por parte de todos los usuarios que lo requieren.

W3C o *World Wide Web Consortium*: entidad que crea los estándares que regulan la Web.

Web 2.0: fenómeno que tiene como soporte a la web, donde se facilitan experiencias interactivas, colaborativas y abiertas.

Weblog o blog: tipología de sitio web en el que se visualizan publicaciones temáticas breves ordenadas de manera cronológica inversa. Estas publicaciones se denominan entradas o *posts*. Generalmente las publicaciones tienen información adicional como categoría o etiquetas.

Web Semántica: la web semántica es aquella que marca su contenido a través de metadatos semánticos y ontológicos legibles para las aplicaciones informáticas. Esto permite una mejor cooperación entre humanos y máquinas.

Wiki: sitio web que permite la edición por parte de cualquier usuario.

XHTML: acrónimo en inglés de *Extensible HyperText Markup Language*, lenguaje de marcado utilizado en la creación de páginas web basado en XML.

XML-RPC: protocolo de llamada a procedimiento remoto que usa XML para codificar los datos y HTTP como protocolo de transmisión de mensajes.

2.1 Guión de la entrevista

Sobre la persona usuaria

Nombre Apellido, E-mail, Edad, Residencia: País, Provincia, Ciudad. Profesión, Estudios universitarios

¿Hiciste cursos en relación al WordPress (WP) o sos autodidacta?

Sobre el uso de WP

¿Te acordás cómo conociste el WP? ¿Cuándo comenzaste a usarlo?

¿Utilizabas antes otro sistema CMS o WP fue el primero?

¿En qué rol o roles comenzaste a usarlo? Lo utilizas como programador, diseñador, periodista o creador de contenidos.

¿Lo adoptaste por uso comercial o por otro tipo de interés?

¿Trabajas mayormente con wp o con otros cms?

Inicio con WP

(Si lo usó en los 2000) Cuando empezaste a usarlo ¿recordás un espíritu de la época o valores que se compartían en la comunidad?

¿Sentías que había valores que se transmitían en el uso de esta plataforma? ¿cuáles?

¿Te encontraste con personas que militaban ideas? ¿En relación a qué?

¿Considerás que el uso o el desarrollo de estas plataformas implica compartir ciertos valores?

¿Fuiste promotor de su uso?

Sobre el uso actual

¿En qué rol o roles lo utilizás ahora?

¿Considerás que el uso actual mantiene el mismo espíritu?

Web 2.0

¿Qué es o fue para vos la web 2.0?

¿Participaste de actividades, meetups o algun otro tipo de evento relacionado al software libre o a la creación colaborativa?

Sobre el trabajo colaborativo, los grupos de ayuda

¿Trabajás solx? ¿Creás el código solx?

¿Trabajaste de manera colaborativa?

¿Participás de grupos o foros de ayuda o aprendizaje de WP? ¿Cuáles?

¿Qué dinámica de intercambio se da en esos espacios?

- ¿Pediste ayuda o ayudaste en algún foro a resolver problemas de otras personas?
- ¿En qué comunidades participaste?
- ¿Te resulta apropiada y útil la estructura modular de Wordpress (Sistema central o Core, plugins, plantillas, sistemas de actualizaciones)?
- ¿Creaste alguna vez algún plugin o plantilla? (pago/híbrido/gratuito)
- ¿Consideras a WP seguro?

Regulaciones, Estándares

- ¿Conoces la W3C? ¿Recurriste alguna vez a su documentación o conoces sus lineamientos?
- ¿Qué pensás de la consideración del sistema WP como software libre?
- ¿Y a sus plugins o themes/plantillas?

Inteligencia artificial vs. comunidades

- ¿Crees que las inteligencias artificiales pueden cumplir la función actual de las comunidades colaborativas de ayuda de WordPress? ¿Podrían reemplazar a los grupos que existen?