



**Facultad de Ciencias Políticas y Relaciones Institucionales.
Licenciatura en Comunicación Social.**

La inteligencia colectiva en la producción cultural.
Análisis del experimento social "Place" en la plataforma web de Reddit.

**Alumno: Elías Gabriel Gil
Director: Sebastián Castro Rojas
Fecha: 26/11/2020
Rosario**

Agradecimientos

A mi familia.

A mis amigos y amigas.

A la universidad pública.

A la colectividad.

Al movimiento.

Al juego.

Índice

Índice de publicaciones, comentarios y gráficos.	3
1. Introducción.	9
1.1: Apuntes del método.	13
2.- La Inteligencia Colectiva en la red.	18
2.1: La inteligencia colectiva y su recorrido histórico.	18
2.2: Web 2.0 y plataformas performativas de la acción.	23
2.3: Reddit y la comunidad Argentina.	27
2.4: Reddit Place.	33
3.- Comunidades conectadas y organizadas en la web.	39
3.1: El compromiso, la participación y lo político.	50
4.- Place, un lienzo de píxeles, mil lugares de la acción.	54
4.1: Nuestras acciones, nuestros píxeles.	54
4.2: Un mapa dinámico, en permanente actualización.	57
5.- La Inteligencia Colectiva en la producción cultural.	60
5.1: Un símbolo identitario, una bandera nacional.	60
5.2: Coordinación de acciones, valores e intereses.	72
6.- Reflexiones finales.	84
7.- Bibliografía.	88

Índice de publicaciones, comentarios y gráficos.

Espacio dedicado al despliegue del registro de conversaciones, capturas de pantalla, links e hipervínculos y material de análisis.

1. (La guerra en r/place: Publicación con referencia a “Place” en su titular. Post creado con el fin de alertar a la comunidad sobre el posible riesgo de que otros ocupen el espacio dibujado por los miembros argentinos). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62pl35/preparese_para_la_guerra_en_rplace_gente/ . Página 39.
2. (Compatriotas, a defender la patria: Publicación que evoca al experimento social sin llevar la palabra “place” en su título.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62nk6l/compatriotas_a_defender_la_patria/ . Página 40.
3. (La bandera más grande del mundo: Usuarios comparten sus capturas de pantalla del lienzo virtual para compartir diferentes estados de situación.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62nsq4/la_bandera_mas_grande_del_mundo/ . Página 41.
4. (Comentarios y links a comunidades: Hilo de comentarios y respuestas entre usuarios argentinos compartiendo dos publicaciones realizadas por users de México y Brasil, en sus respectivas comunidades). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/ . Página 42.
5. (Explicación sobre r/place: Users de la comunidad argentina interactúan entre sí, explicando de qué se trata el fenómeno y cómo participar. Se citan comentarios y responden unos a otros.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/dfnqt4x?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 43.
6. (Los primeros en hacer una bandera: Un usuario comenta en los primeros momentos del evento sobre la hazaña de la comunidad, recibiendo respuestas por parte de los demás miembros.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/dfnynvk?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 44.
7. (Terminó Place: Al finalizar la propuesta lúdica, los usuarios de la comunidad argentina dejan todo tipo de comentarios sobre la experiencia). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/63846j/termino_place/ . Página 45.

8. (Usuarios comentando: Un puñado de users comentan sobre una publicación, expresando a los demás distintas voluntades e intereses). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/6335k9/place_milanesat/ . Página 46.
9. (Borde Negro: Usuarios citan y responden comentarios anteriores con el fin de coordinar cómo pintar un borde negro alrededor de la bandera argentina). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62nk6l/compatriotas_a_defender_la_patria/dfnz0cn?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 47.
10. (La bandera argentina y su progreso: en la imagen se grafican el avance, en orden cronológico, de 4 momentos distintos de la producción de la bandera argentina). Links: <https://imgur.com/Z1A22lq> - <https://imgur.com/a/vDxRI> - <https://i.imgur.com/44JuCy7.jpg> - <https://imgur.com/a/E4uUM> . Página 48.
11. (Bandera final: La versión final de bandera argentina, tras 72 horas de duración del experimento social, junto a otras producciones de comunidades de Reddit). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/63889a/rplace_termin%C3%B3_nuestros_p%C3%ADxeles_quedaron/ . Página 48.
12. (Sugerencia con lo de /r/place: Un miembro de la comunidad argentina propone utilizar Discord, y detalla los motivos de su sugerencia). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62tril/sugerencia_con_lo_de_rplace/ . Página 49.
13. (Link a Discord: Se comparten links a canales de voz de la plataforma Discord para hablar y coordinar los movimientos de la comunidad). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/6348si/place_nuevo_plan_para_el_pix_el_art_de_tango_leer/df7u33?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 49.
14. (Pongámonos de acuerdo: Primer post hecho por u/Fasox, propuesto para organizar y coordinar los esfuerzos para pintar la bandera.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/ . Página 61.
15. (Diseño de bandera: el user u/m44v ejemplifica y diseña el modelo de bandera argentina en formato excel, siguiendo las instrucciones propuestas por el usuario u/Fasox). Link: <https://imgur.com/Bb6pckU> . Página 62.
16. (Citas entre usuarios: Un usuario comenta que se podría haber confeccionado un diseño de bandera más grande, y se le cita, argumentando las razones de dicha decisión). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/dfny6ml?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 63.

17. (Alianzas, información y plan de acción: Publicación generada por u/Fasox, en la misma se presenta un plan de acción basado en alianzas con otras comunidades). Link:

https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62tee8/the_place_alianzas_informacion_y_plan_de_accion/ . Página 65.

18. (Compatriotas, a defender la patria: Publicación en la que se propone una defensa ante los ataques de Inglaterra, se evoca a las Islas Malvinas.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62nk6l/compatriotas_a_defender_la_patria/ . Página 68.

19. (La fecha de mañana: Haciendo alusión al 2 de abril de 1982, un usuario propone tachar y escrachar la bandera inglesa del lienzo). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62t6x7/teniendo_en_cuenta_la_fecha_de_ma%C3%B1ana_propongo/ . Página 69.

20. (¿Guerra con Finlandia?: Usuario bromea sobre entablar una batalla contra Finlandia, otros comparten información sobre el conflicto bélico entablado entre Finlandia y la Unión Soviética). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62pl35/preparese_para_la_guerra_en_rplace_gente/dfobwkk?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 69.

21. (Pacto con Finlandia: Otros usuarios proponen un pacto con Finlandia y se le explica que ya existe un tratado de no agresión entre las comunidades de ambos países). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62pl35/preparese_para_la_guerra_en_rplace_gente/dfobwkk?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 70.

22. (La cosa que tenemos en común: En un intercambio entre usuarios, uno de ellos expresa la idea de que lo que identifica al común de los usuarios es la Argentina, el ser argentinos). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62t6x7/teniendo_en_cuenta_la_fecha_de_mañana_propongo/dfp0aq8?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 71

23. (Borde negro: Un conjunto de usuarios intercambian, a través de comentarios, propuestas sobre la realización de un borde negro que enmarque la bandera) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/dfnwinx?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 73.

24. (Ya la cagaron: tres usuarios discuten sobre el correcto modo de realizar uno de los bordes y el tamaño de las franjas de la bandera). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio_pongamosnos_de_acuerdo_una_vez_en_la_vida/dfnwinx?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3

[rdo una vez en la vida/dfnwinx?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3](#) . Página 74.

25. (Que alguien cuide el sol: User pide que se proteja al sol de la bandera, otro en consecuencia le responde que lo están trasladando hacia la derecha). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62tee8/the_place alianzas informacion y plan de accion/dfp1sz1?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 75.

26. (Trabajar juntos: u/heretique_et_barbare realiza un llamado al trabajo colectivo y elabora un discurso que presenta un estado de situación y una invitación a la labor futura). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62pl35/preparese para la guerra en rplace gente/dfodnyp?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 75.

27. (Tratados de alianza: Usuario consulta sobre cómo proceder respecto a la bandera finlandesa y se le responde que se está consolidando una alianza entre comunidades.) Link: <https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62mo4s/serio pongamosnos de acuerdo una vez en la vida/> . Página 77.

28. (Finland needs your help: El usuario u/Heiski, de la comunidad finlandesa, realiza una publicación en el subreddit argentino pidiendo asistencia.) Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62w5vw/finland_needs_your_help/ . Página 77.

29. (We got your back: Usuarios de la comunidad argentina responden favorablemente al pedido de ayuda de Finlandia). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62w5vw/finland_needs_your_help/ . Página 78

30. (We are requesting your help: Usuario brasilero genera un posteo en la comunidad argentina, y en la de sudáfrica, planteando la idea de defender las banderas conjuntamente). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62vzuv/rplace_from_your_friends_at_r_brasil_we_are/ . Página 79.

31. (Pedido de ayuda desde r/uruguay: Usuario uruguayo realiza una publicación en el subreddit argentino con la intención de encontrar apoyo en la producción de su bandera). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62ubev/pedido_de_ayuda_desde_ruguay/ . Página 79.

32. (El mate y la pava: Integrantes de r/argentina dialogan sobre qué hacer con el pedido de asistencia de la comunidad uruguaya). Link:

https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62ubev/pedido_de_ayuda_desde_ruruquay/dfp8ij6?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 80.

33. (Prototipo de bandera argentina y uruguay: propuesta de diseño del usuario u/milo_a79, de la comunidad argentina, para integrar a la comunidad uruguaya al mapa de píxeles). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/62ubev/pedido_de_ayuda_desde_ruruquay/dfp8ij6?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3 . Página 81.

34. (Alliances: imagen producida por las comunidades que integraron la alianza, con el fin de ser compartida al interior de las mismas y que sus miembros sepan de su existencia.) Link: https://www.reddit.com/r/southafrica/comments/62wuav/its_official_now_welcome_to_the_alliance/ . Página 82.

35. (Corazones colectivos: Versión final de Place, recorte del lienzo virtual que muestra la confección del corazón entre las comunidades asociadas). Link: https://www.reddit.com/r/argentina/comments/63889a/rplace_termin%C3%B3_nuestros_p%C3%ADxeles_quedaron/ . Página 83.

Capítulo 1: Introducción



1. Introducción.

Pensar en la Inteligencia Colectiva es abrirnos a la posibilidad de participar, interactuar y crear juntos en la red. Una red, un soporte, preparado para habilitar la producción compartida entre aquellos usuarios que incursionen en el mundo de las plataformas conectivas. La Inteligencia Colectiva ocurre y tiene lugar en cada momento, incluso ahora, mientras se leen estas palabras. Descuidarla es restarle valor a uno de los potenciales más grandes que tiene para ofrecernos la internet: elevar la potencia de la acción, potenciar nuestros movimientos y cultivar nuevas formas complejas de producir, uno de los logros más importantes de la web. Los desarrollos llevados a cabo por grandes aglomeraciones de personas online, comunidades virtuales, grupos interconectados, tienen una existencia virtual y real con implicancias en la cotidianidad del mundo que habitamos. Estas emergencias colectivas, estos movimientos de redes, generan repercusiones en distintos campos, políticos, artísticos, comunicacionales o económicos.

Pero, ¿dónde encontramos estas manifestaciones culturales, estos fenómenos de inteligencia colectiva? ¿Cómo reconocer cuándo la participación es colectiva y cuáles son los rasgos de inteligencia que estas involucran? ¿Qué características tienen y cuáles son sus invenciones?

Sin lugar a dudas, existen múltiples plataformas online que han alojado experiencias virtuales de inteligencia colectiva. Elegimos abordar aquí una de estas experiencias, una historia pequeña, dentro de un entramado sumamente amplio. Optamos por ella no solo porque da pie a la interpretación de una inteligencia colectiva situada en un contexto histórico y espacial, sino también, y sobre todo, por los resultados arrojados.

Es por eso que tomaremos como objeto de estudio la inteligencia colectiva como proceso indispensable para el desarrollo del experimento social “Place” propuesto por la plataforma web de Reddit, en el año 2017. La importancia de esta investigación, como tesina de comunicación, radica en la posibilidad de poder vislumbrar cómo se dan las dinámicas de colaboración inteligente para la construcción de sentido colectivo que se manifestaron durante dicho evento. Estas dinámicas podrían repetirse en nuevos fenómenos de colaboración que involucren la acción participativa de múltiples usuarios.

Ahora, cuando hablamos de inteligencia colectiva, nos servimos de los conceptos de Pierre Lévy (2004), quien define a la misma como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias”. (pp 19) Siguiendo con la definición, el autor plantea que:

“los acontecimientos, decisiones, acciones y personas estarían situados en los mapas dinámicos de un contexto compartido, y transformarían continuamente el universo virtual dentro del cual toman sentido. En esta perspectiva, el ciberespacio

se convertiría en el espacio inestable de las interacciones entre conocimientos y conocientes de colectivos inteligentes deterritorializados”. (pp 20)

Ambas definiciones, sumadas a las del espacio de conocimiento y a la coordinación en tiempo real, diagraman no solo el espacio por el cual los usuarios transitarán, sino también sus características temporales, las formas de interacción y vinculación social y los fundamentos de creación colectiva. Sobre el ciberespacio Levy (2004) nos afirma que:

“el ciberespacio cooperativo debe ser concebido como un verdadero servicio público. Este ágora virtual facilitaría la navegación y la orientación en el conocimiento; favorecería los intercambios de saber; acogería la construcción colectiva del sentido; ofrecería visualizaciones dinámicas de las situaciones colectivas; en fin, permitiría la evaluación multicriterio en tiempo real de una enorme cantidad de proposiciones, de informaciones y de procesos en curso”. (pp 43)

La intención aquí es rastrear procesos propios de inteligencia colectiva a través de la participación y la coordinación en el ciberespacio de Reddit, por parte de la comunidad r/argentina para dejar la huella de la propia bandera nacional, como símbolo remitente a la misma, en dicha obra colectiva. Explorar los modos en que un grupo de usuarios colaboró en torno a un mismo objetivo resultaría útil para futuras investigaciones. Las mismas podrían orientar su búsqueda hacia la comprensión de los modos en que comunidades digitales interactúan frente a determinadas situaciones para la producción de sentido.

Por otra parte, y a los efectos de justificar la elección del problema de esta investigación, consideramos que, gracias a la participación de quien escribe en dicha experiencia, podemos dar constancia del modus operandi, propuesto por reddit, sobre el funcionamiento propio de la plataforma.

El haber sido partícipe de este fenómeno complejo de construcción colectiva, constituye una ventaja, más que un inconveniente, para la tarea a la que nos encomendamos. Escribir sobre este acontecimiento con referencias claras en la propia experiencia representa un plus en la interpretación de lo sucedido en la plataforma de Reddit.

El presente trabajo busca indagar sobre los procesos de vinculación social y coordinación en tiempo real entre los usuarios de la comunidad (o colectividad) argentina durante el experimento social denominado “Place” en la plataforma web de Reddit. Resulta de utilidad destacar que este funcionó como un espacio innovador de participación y, por lo tanto, atractivo para conocer, ya que no solo trascendió usuarios, fronteras, países e intereses, sino que también propuso un

modo de participación particular que dejó abierta la puerta de las nuevas formas de cooperación on-line.

En sintonía con lo anterior, nos es de utilidad indagar en el concepto de plataforma, de Van Dijk, sobre la cual escribe:

“El término plataforma puede entenderse de manera figurativa, en un sentido sociocultural y político, como espacios políticos e infraestructuras performativas. Según la teoría del actor-red, una plataforma, antes que un intermediario, es un mediador: moldea la performance de los actos sociales, no sólo los facilita. En términos tecnológicos, las plataformas son proveedores de softwares (en algunos casos), hardware y servicios que ayudan a codificar actividades sociales en una arquitectura computacional; procesan (meta)datos mediante algoritmos y protocolos, para luego presentar su lógica interpretada en forma de interfaces amigables con el usuario, que ofrecen configuraciones por default que reflejan las elecciones estratégicas de los propietarios de la plataforma. (2016: pp 34).

Sumado a esto, su definición de usuario y los hábitos de estos nos sirve para pensarlos no solo como receptores o consumidores, sino también como productores y partícipes de la cultura.

Partiendo, entonces, de la inteligencia colectiva como marco de nuestra investigación, nos disponemos a observar en profundidad los modos en que esta inteligencia repartida en todas partes utiliza la plataforma “Place” como “sistema de comunicación capaz de ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos.” (Levy, 2004:19)

Para lograr dicho desarrollo en el campo mencionado, se trabaja con “Place”, el cual se constituyó como un espacio de participación, en tiempo real, de miles de usuarios de todo el mundo. Este “experimento”, como lo denominan sus creadores, tomó la forma de lienzo virtual, en donde cada actor tuvo la posibilidad de participar pintando un píxel cada 5 o 10 minutos. Utilizando una paleta de colores, cada jugador coloreaba un píxel de manera individual. Frente al usuario, el lienzo de 1000 por 1000 píxeles se modifica segundo a segundo por otros miles de usuarios que participan de este juego. Pero esto no es todo, al actor también se le ofrece la posibilidad de pintar un píxel ya coloreado por otro usuario, de esta forma, el espacio digital está en continuo proceso de cambio y movimiento. El experimento tuvo una duración total de 72 horas, y se desarrolló desde el primero de abril del 2017 hasta el 3 de abril del mismo año.

Reddit aloja en su interior a miles de comunidades que giran en torno a diversos temas de interés para los usuarios. Hay comunidades, o como se le llama en Reddit, “subreddits”, que comparten noticias internacionales, otras gifs de gatitos, otras accidentes de tránsito, o las hay también de aquellas que reúnen a colectividades

humanas, como países, ciudades o continentes. En cada una de estas comunidades se nos ofrece la posibilidad de compartir un texto, una imagen, un video, gifs o preguntas, y al mismo tiempo se puede comentar, responder con imágenes o citar aquello que otro usuario difundió. Es decir que todas estas comunidades tienen su propio modo de crear, de compartir, se alinean a intereses específicos y a temas regularmente aceptados por las mismas, algunas más estáticas en sus contenidos y otras más dinámicas y participativas. Y este modo de ser en la plataforma las define frente a otras comunidades disponibles.

Con el fin de poder afinar nuestra mirada sobre las características de las acciones participativas de los users, empleamos los conceptos de Peter Dahlgreen (2018) quien dice:

“un punto inicial para aprehender el concepto de participación se encuentra en la noción de lo político. Esto se refiere al potencial, siempre presente, de antagonismos y conflictos de interés colectivos en todas las relaciones y entornos sociales. Por lo tanto, podemos decir que la participación implica intervención en lo político, en las relaciones de poder, independientemente de cuán remotas (o mediadas) sean. Siempre involucra algún tipo de confrontación o lucha, aunque solo sea una discusión”. (pp 28)

Rescataremos de aquí la vinculación intrínseca entre la participación y lo político en el accionar y en relación a esto adherimos a la idea de culturas cívicas, a saber: “El compromiso político depende así de lo que se denomina culturas cívicas: los recursos culturales que fomentan o impiden el compromiso (y, por extensión, la participación), según las circunstancias y las fuerzas involucradas”. (Dahlgreen, 2018: pp 29)

Para llevar adelante la investigación se tomará el caso de los usuarios de la colectividad argentina, la misma plasmó una bandera de nuestro país en Place. Esta delimitación en la colectividad argentina, nos sirve para realizar el seguimiento de los procesos de cooperación, participación y coordinación necesarios para poder ilustrar la bandera.

Es por esto, entonces, que el problema de conocimiento que guía nuestra investigación y en el cual queremos indagar radica en conocer los modos en que la inteligencia colectiva, desarrollada en tiempo real, sirve a la construcción de sentido en las plataformas participativas. En este marco, partimos del estudio del caso del accionar de la comunidad online argentina, dentro de Reddit Place. Cabe aquí preguntarnos, ¿de qué formas los usuarios de la comunidad argentina interactúan, por medio de la inteligencia colectiva, para la coordinación de sus valores, intereses y acciones en la construcción de sentido?

Se parte de la hipótesis de que los resultados finales del fenómeno Place serían producto, en primera instancia, de transformaciones subjetivas de los usuarios (y

entre los usuarios) visualizadas en el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, sus acciones, decisiones y relaciones con otros. En segunda instancia, del contexto online de participación compartido por dichos miembros, teniendo en cuenta en el mismo las normativas que rigieron el uso de dicho espacio inestable de interacción. En relación con lo anterior, en tercera instancia, consideramos a la plataforma como mediadora y codificadora de los actos sociales de dichos usuarios. Por último, dimensionamos a la participación de los usuarios como intervención en lo político, en las relaciones de poder, que depende de circunstancias específicas y toma forma en prácticas concretas.

1.1: Apuntes del método.

El propósito de este estudio basado en el paradigma interpretativo es describir las prácticas de inteligencia colectiva por parte de los usuarios de la comunidad online Argentina de Reddit, para la creación de sentido. Las mismas tuvieron lugar en el marco del experimento social denominado "Place", del primero al tres de abril del año 2017.

Para poder construir y desarrollar la investigación que nos proponemos, debemos tomar una posición, elegir un punto de apoyo sobre el cual construir nuestro andamiaje teórico y práctico. Debido a las características del proyecto planteado, determinamos que una metodología cualitativa es el tipo de abordaje más adecuado para nuestro problema de investigación. Por lo tanto, nos posicionaremos desde el paradigma interpretativo, considerando los supuestos del mismo, marcados por Vasilachis (2006), a saber: que la sociedad es una producción humana respecto de la cual el análisis de los motivos de la acción, de las normas, de los valores y de los significados sociales prima sobre el de la búsqueda de la causalidad; que este mundo constituye el contexto en el que se dan los procesos de entendimiento, que proporciona los recursos necesarios para la acción y que se presenta como horizonte, ofreciendo a los actores patrones y modelos de interpretación; que la comprensión de la realidad simbólicamente preestructurada de cada contexto requiere de la función participativa del intérprete. (pp 48) La decisión de optar por este paradigma, por sobre el positivista o el materialismo histórico, radica en que sus características y posibilidades axiológicas y ontológicas están estrechamente emparentadas con la metodología a utilizar y con el tipo de objeto al que nos acercaremos.

Al respecto Vasilachis (2006) nos dice que la investigación cualitativa es interpretativa, inductiva, multimetódica y reflexiva. Emplea métodos de análisis y de explicación flexibles y sensibles al contexto social en el que los datos son producidos. Se centra en la práctica real, situada, y se basa en un proceso interactivo en el que intervienen el investigador y los participantes (pp 29). Es por ello que identificaremos las prácticas de inteligencia colectiva por parte de la

comunidad argentina de Reddit para la producción de sentido, llevando adelante un tipo de investigación exploratoria y descriptiva. Si bien sabemos que existen estudios que han tenido acercamientos a este tipo de fenómenos, consideramos que los mismos son escasos, con lo cual, intentaremos aproximarnos un poco más a nuestro objeto de estudio. Lo haremos tomando como caso el de Reddit Place, por lo tanto, esta será la plataforma donde llevaremos a cabo nuestro análisis, más específicamente echando luz sobre la comunidad r/argentina.

También, Vasilachis agrega sobre esto que:

“La investigación cualitativa se interesa por la vida de las personas, por sus perspectivas subjetivas, por sus historias, por sus comportamientos, por sus experiencias, por sus interacciones, por sus acciones, por sus sentidos, e interpreta a todos ellos de forma situada, es decir, ubicándolos en el contexto particular en el que tienen lugar. Trata de comprender dichos contextos y sus procesos y de explicarlos recurriendo a la causalidad local”(2006. pp 33).

Abordaremos aquí los comportamientos de los usuarios, sus acciones e interacciones entre ellos, para la producción de sentido colectivo. Sin perder de vista el espacio virtual donde emerge la participación y el momento histórico, se examinan las prácticas de inteligencia colectiva, sin descuidar el contexto de producción.

Siguiendo los principios epistemológicos que sugiere el tipo de metodología de esta investigación, la observación participante como técnica de recolección de datos, desde la perspectiva de una etnografía virtual, como sugiere Hine (2004), puede realizarse tomando como corpus la experiencia de este investigador en el contexto de participación:

“La aproximación etnográfica, en este sentido, abre el camino para estudiar la configuración de un contexto cultural significativo para los participantes, manteniendo la pretensión de ver lo que ellos ven a través de sus ojos, constituyendo un enfoque enraizado que busca una comprensión profunda acerca del sustrato cultural del grupo como tal” (2004: pp 34).

En esta línea, como unidad de análisis se cuenta con los registros virtuales on-line disponibles en la comunidad de r/argentina en el año 2017, año en el que transcurrieron dichos eventos. Estos registros están alojados en posts de contenido de autores miembros de la comunidad. Los mismos constan de mensajes, citas entre usuarios, imágenes, diseños y comentarios escritos compartidos públicamente entre usuarios. Además contamos aquí con informaciones complementarias como fechas y los nombres de cada usuario. En cuanto a la selección de estas unidades de análisis, haremos foco sobre todo en las interacciones entre usuarios destinadas a la producción cooperativa de sentido, al interior de la comunidad argentina de

Reddit. Se tiene acceso a 15 posteos online de Reddit relacionados con el fenómeno social, que dan cuenta de diferentes grados de participación entre usuarios. Dentro de los diferentes post, con tópicos variados pero en línea con la producción en Place, encontramos comentarios de múltiples usuarios. En relación a esto otras de las características que presenta la etnografía virtual es que estos grupos de noticias, estas publicaciones, pueden archivarse con facilidad y las discusiones pueden recuperarse, desde el principio, mucho después de haber comenzado. Esta posibilidad de volver en el tiempo a revisar eventos del pasado plantea oportunidades muy atractivas para el estudio etnográfico (Hine, pp 35).

En orden de realizar una descripción de las prácticas de inteligencia colectiva por parte de los users, la etnografía virtual propone sumergirse en el mundo que estudiamos por un tiempo determinado, tomando en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objetivo es hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas (Hine, 2004, pp 13). Será importante también ocuparnos del contexto virtual de participación de los usuarios, la misma Hine acota al respecto:

“...tanto la tecnología como los medios poseen flexibilidad interpretativa dado que las ideas que provienen de su uso práctico se desarrollan siempre a partir de un contexto determinado. Así, los contextos locales de interpretación y uso conformarían el campo de estudio etnográfico”(Hine; 2004: pp 19).

Debemos interpretar e inspeccionar los espacios de participación propuestos por la plataforma y las distintas ideas que los users han elaborado a partir de él. Las mismas, con un fuerte acento local, dibujan sentidos e interpretaciones de posibles usos que luego se materializan en la web. Hacer foco en el contexto local es poner la mirada sobre el “lugar” donde la acción, y sus sentidos, cobran vida. Nos preguntaremos cómo es que el contexto contribuye a participar, a hacer uso de la plataforma y comunicarse entre usuarios con miras a un objetivo.

Como hemos señalado previamente, el autor de este escrito ha contribuido con su presencia y participación en el experimento social; frente a esto, acompañamos los dichos de Patton (en Vasilachis 2006):

“El factor humano es la gran fuerza y la debilidad fundamental de la investigación cualitativa. El analista tiene la obligación de revisar y exponer su propio proceso analítico y sus procedimientos tan completa y verazmente como le sea posible. Esto significa que el análisis cualitativo es un nuevo momento del trabajo de campo en el que el analista debe observar su propio proceso al mismo tiempo que realiza el análisis y dar cuenta de él conjuntamente con el informe de los resultados de la investigación” (pp 30).

Siendo consciente de los diferentes niveles de implicación que vinculan al autor con el proyecto, se exhibirá del modo más completo posible, las interpretaciones del autor sobre los diferentes puntos de análisis. No obstante expresamos que el punto de vista y la opinión de quien escribe no tendrá más valor que la voz de los sujetos de la comunidad argentina. Lejos de querer establecer una única verdad sobre el fenómeno, se buscará la multiplicidad de voces e interpretaciones, a fin de obtener una mirada más amplia. Hine sobre este tema expresa:

“Quizás el etnógrafo no pueda estar al tanto de cada uno de ellos, ni descubrir todas las circunstancias de acceso al grupo de noticias, pero al menos podrá experimentar en carne propia lo que es ser usuario. Situarnos como usuarios y ampliar el rango de nuestra experiencia como autores de una exploración trae consigo algunas implicaciones reflexivas acerca del medio, y no menos dificultades interpretativas” (2004, pp 36).

Es por ello que afirmamos que el haber participado del experimento social, y por ende haber vivido la experiencia como usuario, nos habilita a realizar reflexiones más profundas sobre los procesos de participación y el desempeño de la comunidad web.

“El paso crucial para todas estas observaciones es interpretar las características de las interacciones en Internet como funcionales en el sentido social, como facilitadoras del desarrollo de una cultura distinta”. Como expresa Hine, en su libro titulado “Etnografía Virtual” (2004, pp 31), la observación deberá enfocar las interacciones de los usuarios individuales que trabajan en pos de construir un sentido social y comunitario. Todas aquellas actividades independientes, que tengan la orientación de crear o mantener una cultura común de participación colectiva, captarán nuestra atención y las consideraremos insumo necesario para la investigación.

Para dar cuenta del problema de conocimiento, respecto a cómo conocer los modos en que la inteligencia colectiva, desarrollada en tiempo real, sirve a la construcción de sentido en las plataformas participativas, se plantea el siguiente objetivo general: dar cuenta de las prácticas de inteligencia colectiva por parte de los usuarios de la comunidad argentina de reddit para la construcción pixelada de la bandera nacional en el experimento denominado “Place”. Para alcanzar el objetivo general proponemos una serie de objetivos específicos: caracterizar el contexto online de participación compartido por los usuarios de reddit place; identificar las formas de organización que establecen los usuarios para la participación en el experimento social Place; describir los vínculos entre los miembros de la comunidad argentina.

Esperamos conocer y dar cuenta de la experiencia colectiva a través del cumplimiento de estos objetivos.

Capítulo 2: La Inteligencia Colectiva en la Red



2.- La Inteligencia Colectiva en la red.

En este capítulo abordaremos la noción de Inteligencia Colectiva, haciendo hincapié en sus características principales y su vinculación con la Web 2.0. Una breve historización, un recorrido por los diferentes autores y perspectivas, que permitan la reconstrucción de ambos conceptos. Los mismos diagramarán nuestra búsqueda y permitirán observar las prácticas de los usuarios desde un punto de vista centrado en la colectividad y la producción comunitaria de sentido. Es una oportunidad para volver a pensar las plataformas performativas de la acción, sus funcionamientos, lógicas internas y vinculaciones entre users. Describiremos la comunidad argentina de Reddit y a Place como espacios referentes de la investigación.

2.1: La inteligencia colectiva y su recorrido histórico.

Los fenómenos de participación y colaboración online existen desde hace décadas y todo indicaría que, hoy por hoy, el mundo se inclina hacia las plataformas participativas. El internet y el modelo de web actual cambiaron la forma de producir y consumir contenidos a escala global. Como afirma Pisani (2009):

“La web que se está construyendo es una web de participación, como lo demuestran constantemente los usos de los jóvenes, que no actúan como consumidores, cosa que todavía no son del todo, sino como actores comprometidos. Esta también es una web de aficionados que acceden a herramientas propias de expertos, empezando por las herramientas de publicación y de creación” (pp 44).

Si bien Pisani coloca su mirada en los jóvenes, por ser los “adoptadores tempranos” de estas plataformas, no está demás decir que la tendencia a la utilización de este tipo de redes es un acto que excede a los jóvenes-adolescentes, trascendiendo toda franja etaria a nivel mundial.

El eje en el cual queremos indagar reside en este nuevo modo de habitar la web, donde la línea de la producción y el consumo son difusas, y se habilitan formas modernas de gestar contenidos. Estos contenidos pueden adquirir diversas configuraciones y tener todo tipo de finalidades. Aquí lo más relevante para nosotros son los modos en que los usuarios de la red pueden crear juntos, participando de contextos similares, haciendo uso de herramientas compartidas y visualizando lo realizado en simultáneo.

Por eso se presenta como relevante la idea de una inteligencia compartida, la inteligencia colectiva. Aquella generada y habilitada entre los usuarios y que Pierre Lévy (2004) define como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias” (pp 19). Nos es de importancia pensar e imaginar

cómo se pone en curso la movilización efectiva de las competencias. Cómo esta inteligencia permite compartir valores, conocimientos y modos de hacer entre grandes grupos de internautas de la red con la finalidad de crear algo más. Retomando a Lévy, Pardo Kuklinski detalla que “la inteligencia colectiva puede entenderse como la capacidad que tiene un grupo de personas de colaborar para decidir sobre su propio futuro, así como la posibilidad de alcanzar colectivamente sus metas en un contexto de alta complejidad” (2007, pp 45). Este entendimiento, de una inteligencia del grupo materializada en acciones y prácticas colaborativas, con vistas a cumplir metas colectivas, es central en nuestro estudio.

Pardo Kuklinski (2007) comenta que:

“es evidente que la dinámica de la inteligencia colectiva está creciendo de la mano de esta nueva generación de aplicaciones web, con software en línea diseñado a partir de una interfaz de fácil uso, escalable, de valor añadido en contenidos y de acceso gratuito” (pp 29).

Reconstruir la historia de esta dinámica es animarnos a navegar por internet en búsqueda de aquellas creaciones, productos o experimentos que han emergido de la World Wide Web. En este marco es válido recolectar las apreciaciones que diversos autores han generado sobre eventos masivos que han existido gracias a plataformas, aplicaciones y softwares.

Quizá el caso de inteligencia colectiva más conocido y famoso sea el de Wikipedia, la enciclopedia libre fundada un 15 de enero del 2001. La misma es una plataforma web, donde los contenidos pueden ser editados, creados, borrados o modificados por un sinnúmero de usuarios a través de cualquier navegador, de forma interactiva, rápida y fácil. Según describe la misma página, Wikipedia funciona gracias a la contribución voluntaria de miles de wikipedistas. Y en su versión en inglés el sitio agrega:

“Wikipedia es escrito colaborativamente por gran cantidad de voluntarios anónimos quienes no reeditan por ello. Cualquier persona con acceso a internet puede escribir y realizar cambios en artículos de Wikipedia, excepto en casos donde editar es restringido para prevenir la disrupción o el vandalismo. Los usuarios pueden contribuir anónimamente, bajo un pseudónimo, o, si así lo eligen, con su identidad real”. (Wikipedia; 2020. Wikipedia About)

En esta línea Pisani (2009), hace más de una década, brinda el concepto de web-actor y agrega:

“se abrió la posibilidad de una nueva relación y, de esta manera, nacieron los webactores, esos internautas que se implican en los sitios web que visitan, cuando no los crean ellos mismos. La actitud ha cambiado: los internautas consultan

Wikipedia.org, la enciclopedia en línea, y los webactores escriben artículos o corrigen los artículos en los que encuentran errores” (pp 15).

Podríamos rescatar aquí la connotación con respecto a la implicación de los usuarios y asociarla a la idea de participación en experiencias online que integren la búsqueda, difusión, generación y recolección de contenidos. Esta participación tiene en todos los casos distintos grados de compromiso por parte de los usuarios que afectan de manera directa la forma de comportarse en la red. Al respecto, Pardo Kuklinski (2007) comenta que O'Reilly considera la Wikipedia como “una experiencia radical de confianza”, y agrega: “donde cualquier usuario puede aportar la definición de un término y cualquier otro puede corregirlo, transformando al usuario de un mero consumidor a un co-desarrollador en forma productiva para la plataforma” (pp. 29). El ser un co-desarrollador o un co-productor, corre el eje del usuario individual al usuario global y dependiente. Un user que habita la plataforma para crear en conjunto con otros, aún cuando esa creación deba hacerse corrigiendo a los demás. Un ir y venir, un leer y corregir, la interrelación de las partes en pos de la invención de lo “nuevo”, lo “completo”, o “lo mejor”. Una de las características que podemos observar en esta relación es la paridad de los usuarios, la igualdad entre ellos. Pardo Kuklinski (2007) profundiza al respecto:

“Wikipedia es uno de los productos más representativos de los valores de la Web 2.0; un medio ambiente igualitario con sentido de neutralidad entre pares. Sin embargo, al mismo tiempo, Wikipedia puede utilizarse como ícono referente para señalar los problemas de dicha arquitectura de la participación, donde la estructura sitúa en el mismo nivel a escritores amateur y profesionales” (pp 29).

Lo mismo ocurre con Youtube, la plataforma especializada en el alojamiento y difusión de vídeos, donde cualquier persona con una cuenta puede participar subiendo o visualizando videos en variados formatos, para todo tipo de pantallas y dispositivos. Vale mencionar también los modernos sistemas de streaming en vivo que involucran la participación de miles de espectadores en tiempo real. Los mismos, a su vez participan colocando su mensaje en los boxs de comentarios y contribuyendo con la comunidad que dan respuestas, puntos de vistas o referencias a otros videos a través de links con hipervínculos. En el caso de Youtube, podemos notar la marcada presencia de productores de videos, denominados por la comunidad como youtubers, y del público, en su carácter de visitante esporádico o, como lo denomina la plataforma, suscriptores de los diversos canales. Se establece aquí una diferenciación que bien describe Van Dijk (2013):

“Los colaboradores profesionalizados de YouTube o los wikipedistas experimentados y habilidosos tienen una influencia mucho mayor dentro de sus respectivos microsistemas que los amateurs y los colaboradores esporádicos. La socialidad online necesita de la existencia de influyentes y de seguidores, de

personalidades y admiradores, de creadores y consumidores, de profesionales y amateurs, de editores y lectores“(pp 165).

Hablamos de colaboradores como aquellos productores o generadores de contenidos, y se nos presenta aquí la variable de la influencia de algunos sobre otros. Ya sea por su trayectoria en la red, por la relevancia y calidad en sus contenidos, o por alguna habilidad determinada que lo distinga por sobre el común. Y es este el juego que Van Dijk resalta como necesario para la emergencia de la socialidad online, la acción social del usuario moldeada y limitada por y para las funciones de la plataforma.

Quizá los dos casos anteriores sean más reconocidos por los jóvenes de la generación de los 80-90, ya que tanto Youtube como Wikipedia, comparten la característica de haber emergido en los años 2005 y 2001 respectivamente. No obstante, si queremos referir a un caso local, Taringa! es una de las plataformas en donde se ha evidenciado la capacidad creativa de los usuarios para la creación de contenido compartido. Esta web de habla hispana, nacida en el 2004, se presenta como una red social donde los usuarios pueden compartir ideas, noticias, información, opiniones, imágenes y posteos al resto de los usuarios de la red. Es interesante resaltar que el lema de la página ha sido desde sus orígenes “Inteligencia Colectiva”. En el año 2018, luego de una transformación integral en su plataforma autodenominada como “V7”, sus creadores explicaron el fundamento de esta nueva versión web:

“Nuestro objetivo es que Taringa! potencie su función en la cual las personas buscan, comparten y encuentran ideas (desde una receta de cocina, ayuda para arreglar su celular, mostrar su arte o compartir una experiencia). Nos diferenciamos de otras plataformas de contenido ya que no tenemos equipos curatoriales ni de redacción, son los usuarios los que seleccionan, rankean, generan y viralizan los contenidos que les interesan. Comparten con personas que tal vez no conocen ni saben quienes son, sino que lo hacen por el hecho de compartir intereses en común” (Taringa!; 2016. Proyecto Brainiac - PRD).

Esta descripción figura en un documento, abierto a toda la comunidad, donde se explican los cambios en el funcionamiento de la nueva plataforma, las maneras en que los users pueden interactuar, la arquitectura de la web, los modos de calificar y de guardar contenido.

Es de nuestro interés hacer notar la preocupación y el esmero por parte de los desarrolladores del sitio para modificar continuamente las características del sitio con el correr de los años. Taringa, ha reorganizado su interfaz, y optimizado la experiencia de los usuarios en repetidas ocasiones, simplificando la interacción de los usuarios en la plataforma. Versión a versión, se introducen “parches” o

modificaciones, que si bien son resistidas al principio por los users, con el paso del tiempo, da cuenta de nuevas dinámicas de participación. Aquí, podemos retomar el concepto de plataformas dinámicas de Pisani (2009): “Entendemos por “plataforma” tanto el lugar donde vamos a buscar el contenido como el lugar donde se publica el contenido, y decimos que es “dinámica” porque puede modificarse en cualquier momento”(pp 24). Esta característica de la plataforma, lejos de ser una obstrucción para la utilización de los sitios, pasa a ser una peculiaridad que da lugar a las prácticas de inteligencia por parte de los miembros. Esto tiene su fundamento en que los cambios que suelen introducirse están orientados por las prácticas que los propios usuarios han desarrollado previamente en el sitio o en otros sitios. Estableciendo una relación, podemos servirnos de la interpretación de Cobo Romaní y Pardo Kuklinski (2007) ya que según ellos, en esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios (pp 15).

Estos tres ejemplos, no resumen la totalidad de los fenómenos de participación online donde personas de todo el mundo se encuentran para producir algo más. No obstante nos son de utilidad para analizar aquellos rasgos de inteligencia colectiva comunes a cada caso. Estas experiencias siempre adquieren características diferentes dependiendo de la plataforma donde suceda, de la comunidad virtual que le de vida, de los modos de participación y de organización.

Es Rheingold (2002) quien en su libro “Multitudes Inteligentes” comenta que serán las prácticas sociales aquellas que generarán cambios impactantes. Prácticas sostenidas en las relaciones, empresas, comunidades y mercados que surjan de estas nuevas infraestructuras y plataformas. “La fuerza de las multitudes inteligentes proviene, en parte, de la penetración de las nuevas tecnologías informáticas y de telecomunicaciones en las antiguas prácticas sociales de asociación y cooperación” (Rheingold, 2002: 25). Nos tomaremos el atrevimiento de asociar aquí la idea de inteligencia colectiva con lo que el autor comprende y conceptualiza como multitudes inteligentes. Lo hacemos porque creemos que ambos conceptos no se contradicen, presentan detalles y perspectivas complementarias. El fundamento de que estas prácticas sociales inteligentes se apoyan sobre el desarrollo de plataformas que hacen apta su emergencia es común a las dos miradas. Incluso, Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, al retomar las ideas de “Multitudes Inteligentes”, escriben que:

“la comunidad virtual conforma una especie de ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos que se podrían comparar con cultivos de microorganismos, donde cada uno es un experimento social que nadie planificó y que sin embargo se produce” (Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007: 47).

Este es otro de los aspectos del concepto que nos resulta interesante resaltar. Estas acciones coordinadas entre usuarios emergen, no sólo por las infraestructuras tecnológicas, sino también debido a que existen comunidades virtuales o subculturas que moldean dichas acciones. Estas subculturas definen modos de ser, de interactuar y participar en relación a otros usuarios en la red.

2.2: Web 2.0 y plataformas performativas de la acción.

Dedicaremos este apartado a brindar un repaso de lo que se conoce como Web 2.0 y las plataformas performativas de la acción. Creemos necesario detallar algunas interpretaciones clave sobre estos conceptos, ya que son la base desde donde se erigen la Inteligencia Colectiva y sus prácticas.

La web está en construcción permanente y es protagonista de múltiples cambios a una velocidad vertiginosa, en la que la brecha entre creadores y consumidores se achica cada vez más. La participación de los usuarios juega un rol fundamental en la fundación de formas innovadoras de socializar en red. Algunos autores, al referirse a este tipo de redes, han nombrado el concepto de Web 2.0. Aunque hoy este término pueda parecerse limitado, la web de la que somos usuarios sigue teniendo sus raíces en la web del pasado, aunque sea muy diferente a aquella debido a los usos que le damos, a su amplitud, al desarrollo de ciertas funcionalidades y a los nuevos modelos de negocios que propicia (Pisani, 2009). Como explica Pisani (2009):

“Lo importante es que la web actual es el producto de los efectos de redes que se producen cuando un gran número de internautas lleva a cabo gran parte de sus actividades en la web, utilizando su dimensión colaboradora e interactiva. De hecho, estamos asistiendo a la apropiación de la web por parte de los webactores, conectados los unos a los otros en red” (pp 23).

En este contexto, desde mediados del siglo XX, muchos son los autores que comienzan a hablar de este entretejido de interrelaciones entre personas a través de multiplicidad de medios y dispositivos. Y sobre cómo las mismas dedican parte de su tiempo y esfuerzo a construir con otros.

Cobo Romaní y Pardo Kuklinski en su libro *Planeta Web 2.0*, hablan sobre los principios constitutivos que O'Reilly define para la misma. Ellos son, la World Wide Web como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios (Cobo Romaní y Hugo Pardo Kuklinski, 2007). De estos siete principios que aplicarían a la Web 2.0, claramente el

entendimiento de la misma como plataforma de trabajo, el fortalecimiento de la inteligencia colectiva y la experiencia enriquecedora del usuario, se reconocen como tres líneas de análisis para esta investigación. Con esto no estamos desestimando la posibilidad de hallar variados ejemplos de todos los principios nombrados en la web, ni que los mismos no sirvan para profundizar nuestro estudio. Pensamos, más bien, que estos tres ejes de análisis permiten avanzar en nuestra búsqueda por el entendimiento del fenómeno.

Cuando hablamos de la web como plataforma de trabajo, debemos trazar una línea con las ideas de Van Dijck, y pensarla como plataforma performativa de la acción de los users. Al respecto, él nos dice que:

“El término plataforma puede entenderse de manera figurativa, en un sentido sociocultural y político, como espacios políticos e infraestructuras performativas. Según la teoría del actor-red, una plataforma, antes que un intermediario, es un mediador: moldea la performance de los actos sociales, no sólo los facilita” (Van Dijck, 2016: 34).

En otras palabras, la plataforma, mediadora, transforma las potenciales prácticas sociales de los usuarios en codificaciones interpretables para los mismos. Es en sí misma un espacio político, porque está sujeta al uso de los hombres y mujeres, que poseen intereses, valores, gustos, y conductas distintas, donde también se da, como veremos, la búsqueda del reconocimiento simbólico entre pares.

Las infraestructuras performativas, deben ser entendidas como las arquitecturas computacionales, que permiten mediante algoritmos complejos, la codificación de los actos de los usuarios en distintos tipos de expresiones. Continuando con la descripción de Van Dijck:

“En términos tecnológicos, las plataformas son proveedores de softwares (en algunos casos), hardware y servicios que ayudan a codificar actividades sociales en una arquitectura computacional; procesan (meta)datos mediante algoritmos y protocolos, para luego presentar su lógica interpretada en forma de interfaces amigables con el usuario, que ofrecen configuraciones por default que reflejan las elecciones estratégicas de los propietarios de la plataforma”. (Van Dijck, 2016: 34).

Wikipedia, Youtube, Taringa, y muchas redes más, son, en esencia, proveedores de softwares y convierten las actividades sociales en expresiones computacionales. Gracias a las interfaces, cada vez más modernas y estéticas, estas expresiones de los usuarios, toman forma de contenido en el sitio web. Estos contenidos pueden compartirse, responderse, eliminarse, o tan solo ser observados y apreciados. Son los propietarios de la plataforma quienes dispondrán las lógicas imperantes del sitio con el afán de que sus miembros interactúen, participen y produzcan distintos tipos de creaciones tendientes a mantener la calidad o el interés por el mismo. Debemos

tener presente también que estas decisiones sobre la finalidad de la red, sobre sus modos de uso y funcionamiento, son políticas y por lo tanto son guiados por intereses corporativos. Estas elecciones estratégicas, pueden tener que ver con la posibilidad de monetizar los contenidos de los usuarios, el acceso de la publicidad en los diferentes niveles del sitio, el resguardo de los datos, la limitación del acceso a contenidos, entre otros.

El segundo principio constitutivo de la Web 2.0 propuesto por O'Reilly es el del fortalecimiento de la inteligencia colectiva. "En esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios". (Cobo Romaní y Pardo Kuklinski, 2007:15) Se da entonces el traspaso de una plataforma entendida como "mirar y no tocar" a la plataforma centrada en la participación de sus miembros. En esta línea, la idea misma de la inteligencia colectiva se encuentra en el origen de la World Wide Web y del open source. La dinámica de la inteligencia colectiva está creciendo de la mano de una nueva generación de aplicaciones web, con software en línea diseñado a partir de una interfaz de fácil uso, escalable, de valor añadido en contenidos y de acceso gratuito. (Pardo Kuklinski, 2007)

Podemos interpretar la web 2.0, como una herramienta, modificable y adaptable a las necesidades de las personas. Es válido, pero no es estrictamente esa cualidad la que hace interesante para nosotros este tipo de web. Más bien, si pudiéramos descubrir, y proyectar soluciones colectivas a problemáticas de índole social, a niveles globales o locales, a través de estas tecnologías estaríamos dando un paso en la dirección correcta.

"Pero si nos comprometiésemos en la vía de la inteligencia colectiva, inventaríamos progresivamente las técnicas, los sistemas de signos, las formas de organización social y de regulación que nos permitirían pensar juntos, concentrar nuestras fuerzas intelectuales y espirituales, multiplicar nuestras imaginaciones y nuestras experiencias, negociar en tiempo real y a todas las escalas las soluciones prácticas a los problemas complejos que debemos afrontar" (Lévy, 2004: 11).

Pierre Lévy es uno de los autores más influyentes con respecto a la inteligencia colectiva, pues nos regala una claridad única al describir los procesos humanos que deben emerger del cruce entre las prácticas y la tecnología. Se nos llama a conocer el potencial de la web para atender problemas del primer orden, ligados al acceso al conocimiento, a democracias más participativas, a las tomas de decisión o a la construcción comunitaria. Es por eso que el autor nos orienta con la idea de que:

"La coordinación en tiempo real de las inteligencias implica ajustes de comunicación que, más allá de cierto umbral cuantitativo, sólo pueden basarse en tecnologías numéricas de la información. Los nuevos sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus

interacciones en el mismo universo virtual de conocimientos. No se trataría pues sólo de concebir el mundo físico ordinario, sino también de permitir a los miembros de colectivos delimitados de interactuar dentro de un paisaje móvil de significaciones”. (Lévy, 2004: 19)

Este espacio, este paisaje móvil de significaciones, sólo puede ser producto de una web apta para ilustrar estos flujos y movimientos de millones de usuarios. De la creatividad y la adaptación de las plataformas, pero también de la exigencia y el reclamo de los users, dependerá este fortalecimiento y establecimiento definitivo de una inteligencia colectiva.

El último principio constitutivo de la Web 2.0 propuesto por O’Reilly está vinculada a la experiencia enriquecedora del usuario. En este punto nos parece importante resaltar que la motivación principal que impulsa esta apertura creativa por parte de los usuarios es el deseo de aportar conocimientos, aprender cada vez más y el reconocimiento de los pares. (Pardo Kuklinski, 2007) Al hablar sobre los jóvenes como usuarios de la Web, Pisani nos comparte la idea de que la misma es concebida como una herramienta relacional, un espacio en donde ocurren las relaciones. El internet entonces es entendido como un potente instrumento de socialización, donde los usuarios pueden encontrarse y compartir con sus amigos. Para esto, los mismos no solo se apropian de la tecnología que utilizan, sino que también crean nuevos modos de conectarse.(Pisani, 2009) Esta posibilidad de encuentro y de relación entre los usuarios debe ser entendida por nosotros como un tipo de experiencia gratificante del usuario. No hay que pormenorizar esta característica de la web ya que se ofrece como uno de los principales motivos de utilización de la misma.

Si de experiencias enriquecedoras del usuario se trata, no podemos dejar de hablar sobre el concepto de “espacio de conocimiento” descrito por Lévy. Y es que, en su opinión:

“Más allá de una indispensable instrumentación técnica, el proyecto del espacio del conocimiento incita a inventar de nuevo el vínculo social alrededor del aprendizaje recíproco, de la sinergia de las competencias, de la imaginación y de la inteligencia colectiva. Se habrá comprendido, que la inteligencia colectiva no es un objeto puramente cognitivo. La inteligencia debe ser comprendida aquí en su sentido etimológico, es decir trabajar en conjunto (inter legere), como punto de unión no solo de ideas sino también de personas, “construyendo la sociedad””. (Lévy, 2004: 17)

Fundar nuevas formas de vincularse socialmente en torno al intercambio de ideas entre dos o más personas, parece ser no solo una experiencia única para el usuario, sino también, a su vez, uno de los fundamentos de la inteligencia colectiva.

Nuevamente, la posibilidad de encuentro, de fortalecimiento y de creación de vínculos socio-afectivos. En relación a la sinergia de las competencias entre usuarios, y sin pretender adelantarnos a las conclusiones de este estudio, la misma puede observarse en el experimento social r/place. Esta práctica de complementar las habilidades personales, entre los miembros de una misma comunidad, para diseñar en conjunto, aporta un plus y se dibuja como una experiencia significativa. Podemos afirmar entonces, que cuando hablamos del aprendizaje recíproco como mediación de la relación entre los hombres, las identidades se convierten en identidades de conocimiento. El otro se convierte en alguien que sabe algo que uno no sabe. Al igual que uno mismo, esa otra persona ignora determinados conocimientos. Ambos aparecen frente al otro como una fuente de enriquecimiento posible de los propios conocimientos. Por lo tanto, uno podría aumentar las potencias del ser del otro, por el simple hecho de que difieren. En esta asociación de competencias pueden crear invenciones juntos que serían superiores a las que fundarían de manera separada. (Lévy, 2004).

2.3: Reddit y la comunidad Argentina.

A continuación describiremos en qué consiste Reddit, sus modos de funcionamiento y las lógicas internas de la plataforma web. Además presentaremos a la comunidad Argentina (r/argentina), las particularidades de la misma y las formas de vinculación entre sus miembros.

El sitio web de Reddit fue fundado en el 2005 por Steve Huffman y Alexis Ohanian. La plataforma compartió en su información institucional algunos datos relevantes de la misma, actualizados al 4 de diciembre del 2019. En números, el sitio cuenta con un promedio de 430 millones de usuarios activos mensuales y posee más de 130 mil comunidades activas. Fue definido por Alexa, una compañía que realiza rankings de páginas según sus análisis de información de datos web, como el quinto sitio más visitado en los Estados Unidos. En promedio 21 billones de personas visualizan contenidos mensualmente alrededor del mundo. (Reddit; 2020. Reddit by the Numbers) Reddit se autodefine como “el hogar de miles de comunidades, conversaciones interminables, y auténtica conexión humana” (Reddit; 2020. The conversation starts here). De manera simplificada, le cuentan a los usuarios interesados que todos los días millones de personas de todo el mundo postean, votan y comentan en comunidades organizadas en torno a diferentes intereses. (Reddit; 2020. How Does Reddit Work?).

Como toda página web, presenta modos de funcionamiento y lógicas internas que comenzaremos a describir para tener un panorama detallado. El primer paso para cada usuario es alojarse en el sitio, crear un usuario y establecer una contraseña. Luego haciendo uso de su cuenta personal, se suscriben a las comunidades de las cuales serán parte. Cada comunidad será distinta, y contará con cantidades

variadas de usuarios alineados a intereses de todo tipo. Dichos temas de interés pueden ser los deportes, las noticias de última hora, conspiraciones, programas de televisión, mascotas o países. Cada una de estas comunidades, alineadas a intereses propios, cuenta con una breve explicación sobre el motivo que los une y seguido a esto una lista de conductas esperables por parte de sus miembros. Cada comunidad a su vez, ha sido creada por otros usuarios que son administradores y moderadores de la misma. Ellos pueden, al mismo tiempo, definir roles y agregar nuevos mods que lleven un control sobre las publicaciones, comentarios y usuarios. Esta moderación por parte de algunos sobre otros se explica por los grandes volúmenes de contenidos que se publican diariamente en cada comunidad. Entre los propios usuarios se corrigen asegurando que cada post cumpla con las normas internas de cada comunidad.

El lema del portal es “La primera plana de Internet”. Esto debido a que el sitio quiere trazar una analogía con los diarios, intentado demostrar que es la primera página de todo el internet, donde uno podrá encontrar el contenido más importante y relevante concentrado en un solo lugar. El sitio web presenta una front page que asemeja su funcionamiento al de un foro. Un post confeccionado al interior de un subreddit, o comunidad, si logra un nivel alto de upvotes, o votos positivos, tiene chances de aparecer en la primera página de reddit. Mientras más upvotes tenga, más posibilidades tendrá de ser visto tanto al interior de su comunidad como en la front page. La front page funciona, a modo de ejemplo, como una ventana a los mejores contenidos de cada comunidad. Como otras páginas similares, se pueden aplicar filtros de búsqueda. Pueden elegir verse primero los contenidos tops, de mayor relevancia, los mejores o hot, los más polémicos y controversiales, los más nuevos o más viejos, los que están en subida y los que recibieron oro. Cada usuario podrá filtrar los contenidos, tanto al interior de la comunidad, como de la front page.

Ante contenidos que resulten de calidad o agrado para los usuarios se podrá recurrir a los upvotes o votos positivos, y en el caso contrario, a los downvotes o votos negativos. Estas dos posibilidades no deben entenderse como “me gusta” y “no me gusta”, sino que intentan expresar la lógica de “darle mayor exposición” o “quitar exposición”. Como decíamos previamente, al aplicar los filtros para ver las mejores publicaciones, se nos presentarán en primer lugar aquellos que tengan más upvotes. Ocurre algo similar con los comentarios, los users pueden upvotear o downvotear los mismos, al igual que como lo hacen con las publicaciones. También pueden aplicar depuraciones, similares a las anteriores.

La plataforma generó la posibilidad de premiar al usuario por sus contenidos. Lo llamativo es que este reconocimiento se realiza de dos maneras, entre pares y a través del “karma”. Para ello los usuarios, además del upvote, y de los comentarios, cuentan con la opción de “dar oro”. Mediante un pago por tarjeta los usuarios pueden adquirir gold, y ese gold puede entregarse a los creadores de contenido o a los publicadores de comentario con el simple objetivo de reconocer esa

contribución. Naturalmente, determinadas publicaciones o comentarios presentarán altos niveles de relevancia debido a su calidad, por plasmar un hecho noticioso de gran novedad, o por sorprender de algún modo. En esos casos es en donde más suele verse el gold. Por otro lado, existe un sistema mediante el cual, los usuarios que envían artículos reciben puntos de "Karma" por los votos favorables a sus envíos como recompensa. De este modo, si se cuenta con una publicación, o un comentario, con muchos upvotes, subirá el Karma del usuario.

Las secciones de interés, o comunidades, en Reddit adquieren el nombre de Subreddits. Las mismas se centran en determinados temas, como por ejemplo, política, programación, ciencia, tecnología e incluso, secciones para adultos. Cada una de ellas aloja una cierta cantidad de usuarios, que puede variar según la fama de la comunidad, el idioma que maneja, el tópico o las formas de admisión de nuevos miembros. Cada miembro puede introducirse, sin ningún tipo de limitación, a la cantidad de subreddits que desee. Incluso hay una pestaña específica donde se puede administrar la suscripción o el abandono a cada comunidad instantáneamente. Las publicaciones de aquellas comunidades a las cuales uno se suscriba serán las primeras en aparecer en la front page, ordenadas y destacadas según la cantidad de upvotes y el tiempo que haya pasado desde su publicación.

La comunidad argentina, o r/argentina, es una de las subreddits existentes. Las siglas "r/" remiten a la codificación interna de la página que marca que lo que sigue después es el nombre de la comunidad. Fue creada el 26 de agosto del 2008, y cuenta, al 18 de noviembre del 2020, con 221 mil integrantes. Aproximadamente 2000 de esos integrantes se conectan diariamente de manera online, pudiendo o no, participar activamente de la misma. Quienes originaron el espacio decidieron aplicar un eslogan polémico: "Un taringa de las profundidades de internet". Esto se debe a que muchos de los miembros que hoy por hoy componen esta comunidad han emigrado de Taringa en busca de nuevos espacios. Podríamos observar variadas similitudes entre un sitio y el otro si entráramos en comparaciones. Con esto queremos destacar que un porcentaje, difícil de calcular, de los usuarios que hoy integran r/argentina provienen de la plataforma web Taringa. Aunque también se pueden notar ciertos rasgos de ironía, particularmente porque Reddit, en términos generales, ha sabido mantener niveles de coherencia y seriedad en las discusiones y posteos, que Taringa no supo lograr. Esto no quiere decir que el subreddit r/argentina sea un espacio de debates filosóficos, sociológicos o económicos de gran envergadura. Sino que ha habilitado mecanismos y códigos de conducta mediante los cuales poder diferenciar lo que es una publicación o un tema que requiere seriedad de uno que da lugar a la diversión, el chiste y la charla libre. Aunque es cierto que, en repetidas ocasiones, son los moderadores del sitio, quienes cumplen el rol de filtrar, revisar o eliminar contenidos que no se ajusten a las reglas pautadas. Los nombres de usuario de cada moderador están dispuestos

públicamente con el fin de que los demás miembros los reconozcan y en ocasiones puedan acudir a ellos ante alguna denuncia, sugerencia, o comentario.

La comunidad argentina establece para el funcionamiento y orden de sus integrantes una serie de reglas. Estas reglas están expuestas en uno de los márgenes laterales del sitio. Son los moderadores, y los propios usuarios, quienes velan por ellas. Las mismas son: “Al comentar, hacerlo en un marco de respeto; no se permiten las novelty accounts; no se permiten rants contra el sub; no Spam ni BlogSpam; respetar el nombre de los artículos periodísticos; no se admiten spoilers; no se permiten capturas”. Cuando decíamos que la comunidad supo construir una atmósfera de respeto y seriedad, uno de los anclajes o motivos, es la regla sobre comentar en un marco de respeto. Las novelty accounts son cuentas bots diseñadas para evadir bans o suspensiones, también toman forma de cuentas creadas para insultar a otros usuarios. En Reddit se le llama rant a la crítica destructiva, al descargo violento sobre usuarios, situaciones, posteos o comunidades. Sobre la prohibición del spam, cobra sentido por aquellos users que utilizan el espacio para repetir y replicar contenidos de un sitio constantemente. Con el fin de no tergiversar la información, al compartir un artículo periodístico debe respetarse el nombre con el que fue publicado. La prohibición de los spoilers pasa por el adelanto de información, valiosa para algunos, que otros usuarios no han solicitado. A propósito, los integrantes de la comunidad cuentan con mecanismos para avisar al resto que lo que sigue a continuación es spam, a fin de evitar la suspensión. Por último, la prohibición de las capturas, es sobre todo para sitios como el de twitter, ya que la imagen puede ser retocada, manipulando el mensaje. A fin de evitar esto, se debe difundir, en vez de la imagen, el link al sitio o al post puntual.

Cada subreddit tiene un espacio para describir la temática general de la comunidad. Quienes generaron el espacio simplemente eligieron detallarla como “todo lo que tenga que ver con Argentina - English Speakers Welcome”. Por lo cual, este nivel de apertura y poca especificidad hace que gran cantidad de miembros lleguen a ella. Estos miembros, como hemos dicho previamente, pueden ser argentinos como de cualquier otro país, y ser hispanohablantes o angloparlantes. Un dato a destacar es que Reddit cuenta en su mayoría con comunidades angloparlantes, sencillamente porque esta web es estadounidense, y por lo tanto el grueso caudal de personas que lo utiliza habla ese idioma. En esta línea, como hemos descrito previamente, los usuarios que frecuentan r/argentina, también pueden estar suscriptos a otras comunidades de habla inglesa. Por lo que es común que entre los users dialoguen en ambos idiomas en la misma comunidad. Esto suele verse en ocasiones donde se organizan intercambios culturales entre subreddits de países y se establece como común idioma el inglés.

Al interior de la comunidad hay publicaciones de posteos que supieron instalarse en la agenda semanal del espacio. A partir del interés de los usuarios se establecieron tópicos diarios, en donde los miembros participan comentando y opinando. Estos

post son creados por un bot auto-moderador programado para cumplir esa función específica. Los “Lunes random” sirven como espacio para publicar comentarios, aleatorios, sobre cualquier tema, y generar discusiones en torno a eso. Los “Martes de artes” son los días en que los users comparten imágenes de sus obras de arte. Usualmente se suben fotografías, imágenes de pinturas, esculturas, artesanías en madera, impresiones 3D, música o textos. El “Miércoles de rant” es un día dedicado a que los integrantes de la comunidad expresen su enojo y su ira, frente a cualquier tópico, a excepción del propio subreddit. Como contrapartida, el “Jueves de contemplación”, se abre como lugar para contar sobre aquellos hechos, noticias y sentimientos positivos de la comunidad. “Hoy es viernes” está programado para que se compartan los planes para el fin de semana, aquellos buenos augurios que emergen por ser el último día laboral de la semana. El sábado no cuenta con consigna, pero sí el Domingo, con el “día de lectura”. Un momento en que los users explican qué libros, novelas, películas, series y videojuegos han estado leyendo, consumiendo o jugando durante la semana, a fin de recomendar lo mismo a otros. Por último, cada día, complementariamente, se habilita el “Thread diario de dudas, consultas y meetups”, donde los integrantes de la comunidad se encuentran para plantear dudas o consultas, y responderlas en conjunto. Además sirven como espacio para proyectar meetups, o reuniones offline por fuera de la plataforma, que suelen organizarse por ciudades o provincias del país.

Las anteriores son los espacios “fijos”, en sticky o pinned, que significa que son destacados por los mismos moderadores y establecidos en el punto más alto de la primera página de la comunidad, independientemente de los upvotes que reciba. Esto hace que las publicaciones sean vistas por más personas, logrando mayor interacción y respuesta. No obstante, esto es solo una parte de la vida cotidiana de la comunidad. Paralelamente cada user puede crear post y publicaciones independientes, en búsqueda de conseguir respuestas por parte de otros miembros.

Los contenidos varían mucho, pero por lo general suelen ser memes, historias personales, videos de hechos noticiosos, análisis políticos, imágenes estadísticas, noticias de distintos portales, referencias a otras publicaciones de otras comunidades o fotografías de paisajes. Son en estas dinámicas donde comienzan a emerger las relaciones entre pares, construyendo, a través de discusiones, argumentos y opiniones. Los usuarios se vinculan allí, en base a distintos temas que pueden resultar de su agrado o no. Comentan, responden, retoman conversaciones previas, citan a usuarios que, dados sus conocimientos, pueden responder mejor determinadas preguntas. Dicho sea de paso, hay algunos usuarios que han adquirido un perfil reconocible, o una cierta notoriedad dentro del espacio. Lo cual hace que su opinión tenga más valor que otras, o sea tomada en cuenta como referente en algunos temas. Estos usuarios, utilizan frecuentemente la web, realizan publicaciones o comentarios y es común verlos interactuar entre ellos.

En cuanto a los users, cada uno de ellos cuenta con un perfil personal, que no adquiere un estilo similar al de redes sociales como Facebook o Twitter. Este perfil consta de algunos datos particulares de la persona, como el nombre de usuario, la fecha de ingreso al sitio, los niveles de karma, una imagen de perfil y sus trofeos. La utilidad del perfil del usuario es la de presentar un registro completo de todos los movimientos del usuario en cuanto a sus publicaciones y comentarios. Se puede observar al detalle qué comentó cada usuario en qué comunidad, a qué hora y con qué otros usuarios. Lo mismo con sus publicaciones, se muestra el nombre del post y en qué comunidad fue subido. Otra herramienta dentro del perfil del usuario es la de poder filtrar por hot, top y new sus movimientos. De manera que podemos acceder al comentario del usuario con más upvotes, o al más nuevo de los comentarios de la persona. Otra característica es que se le permite al usuario ingresar y rastrear el post donde fueron efectuados esos comentarios, o el subreddit donde fue publicado el post. Dentro de las opciones del perfil también encontramos una opción para enviar mensajería privada o personal a dicho usuario. De este modo se puede entablar una conversación privada entre dos usuarios sin tomar exposición pública. Para acceder a esta información lo único que se necesita es el nombre del user y colocarlo en el buscador, delante de Reddit/u/.

Cada publicación lleva un titular que describe el contenido que podrá observar al ingresar al mismo. También se nos informa cuántos upvotes y comentarios lleva acumulados el post. En un zócalo inferior se brindan opciones para otorgar gold, compartir la publicación, guardarla, ocultarla o denunciarla. Cuando hablamos de compartir la publicación se nos ofrecen varios modos de distribuirla, a través de la copia de un enlace, por medio del crosspost, o generando un código para plasmarlo en otro sitio web. El crosspost es una modalidad en la cual el usuario puede retomar un post creado y copiarlo en otra comunidad, agregando datos relevantes. Por otro lado, cada user puede guardar la cantidad de publicaciones que quiera a fin de visualizarlas en otros momentos. En relación a ocultar contenido, dicha práctica está relacionada a que cada persona puede elegir no ver una publicación, ya sea porque no le gusta, o le incomode acceder a la misma. Por último, se puede reportar o hacer denuncias a las publicaciones. Los motivos de estas denuncias pueden estar fundadas en si la misma hace spam o comete algún tipo de abuso, si rompe alguna regla propia de la comunidad, o por otros tipos de problemas. A su vez, contamos con el horario y fecha exacta en la que la publicación fue creada, y quién es el user responsable de haberla subido.

Así, cada user es libre de entrar a una publicación, upvotear o downvotear, contribuir con un comentario, citar a otro usuario, explayarse sobre un tema, compartir un link o una idea. Puede profundizar un tema, pedir más información, invitar a visualizar una publicación, o simplemente contactar a un user, a través de la mensajería instantánea propia del sitio. Puede optar por dejar de recibir contenidos de otros usuarios, a la vez de denunciarlos en caso de que infrinja las

leyes del sitio o las reglas de cada comunidad. Puede elegir ver la cantidad de publicaciones que quiera, durante el tiempo que quiera, tanto participando de discusiones como lurkeando. Llamamos lurkear al acto receptivo de los usuarios, sin su contribución directa, escribiendo en foros de discusión. Puede merodear por el sitio, sin necesariamente llevar adelante una acción de la cual quede registro, más allá de la contabilización de su visualización por rastreo de IP. Puede disfrutar de los mejores contenidos de cada comunidad, es decir, de cada tema de interés, y también de todo el sitio. Si un post es del agrado del usuario, el mismo puede ser guardado, si algo no le gusta puede ocultarlo. Puede decidir compartir un contenido a sus allegados, o insertarlo en su propio sitio web. Cada usuario es libre de decidir a qué subreddits seguir, qué temas de interés elegir, dónde participar, cómo y cuándo hacerlo.

2.4: Reddit Place.

Reddit Place fue un experimento social generado por la misma plataforma de Reddit, el 1 de abril del año 2017, en el marco del “Día de los Inocentes” o “April Fools”. Usualmente los usuarios están acostumbrados a que la plataforma genere este tipo de intervenciones para esa fecha. Esta tradición la han mantenido durante los últimos 7 años, alentando a la comunidad a colaborar de diferentes maneras. En el 2018, por ejemplo, generaron otra experiencia llamada Circle Of Trust, o Círculo de la Confianza. Basada en la popular película cómica de “The Fockers”, cada usuario podía generar un círculo con un título y una contraseña secreta. Los usuarios podían entonces invitar a otros a unirse a sus círculos compartiendo el enlace y la clave secreta de su elección. Quienes eran invitados tenían la capacidad de unirse o traicionar al círculo. Si decidían unirse, harían crecer el círculo y se les daría la opción de extender la invitación a otros usuarios. Si traicionaban el círculo, lo cerrarían permanentemente. (Sam Carow, Mayank Jain; 2018. Circle of Trust).

Con esto queremos explicitar que en la práctica, hay toda una comunidad acostumbrada a este tipo de juegos participativos, que espera activamente las propuestas del portal en cada comienzo de abril. Al respecto el staff de Reddit explica los motivos por los cuales llevan adelante este tipo de iniciativas:

“La celebración de April Fool's es más que un chiste divertido, es un experimento social único que nos da una idea de nuestra comunidad, y una herramienta que nos permite probar nuevas tecnologías, comprender su impacto en nuestra infraestructura y probar a presión el rendimiento de nuevas características a escala. Más que eso, la tradición de Reddit's April Fools nos permite relacionarnos con la comunidad de formas nuevas e interesantes, destacando los comportamientos y tendencias emergentes en la plataforma. Es una de las mejores oportunidades que tenemos para pensar filosóficamente sobre Internet y la conexión humana de un modo muy Reddit”. (Sam Carow, Mayank Jain; 2018)

Además de Place, en el 2017, y TheCircleOfTrust, en el 2018, se ha continuado con el desarrollo de otras innovadoras experiencias como TheButton (2015; r/TheButton), en el 2019 y el más nuevo de ellos, Imposter (2019; r/imposter), en el 2020.

Ahora bien, Reddit Place se presentó de dos maneras, podemos decir que se materializó de dos formas. Por un lado, lo hizo como comunidad o subreddit, y por el otro como plataforma lúdica. r/Place se constituyó como un subreddit o comunidad en la cual todos sus miembros tenían la posibilidad de comentar o opinar sobre el propio desarrollo del juego. Un espacio para pedir adhesiones para la creación de símbolos remitentes a otras comunidades, o para alertar a los users sobre la invasión de píxeles de una comunidad a otra. También se pudo observar recortes en videos o gifs de los procesos de confección de banderas, o imágenes que iban teniendo lugar progresivamente. Además alojó todo tipo de memes que ironizaban, o bromeaban sobre distintos eventos, o situaciones “fail” del juego. Muchos users compartían cómo plasmaron esta obra de arte en otros objetos. De este modo, aparecieron imágenes de cuadros impresos, tazas, fundas de celulares, en efecto, un sinfín de elementos ploteados con la figura de arte colectivo. Una característica no menos importante de este subreddit es que no era necesario estar suscrito a él para poder participar del experimento. Simplemente funcionaba como un foro de discusión general sobre el tema, donde cualquier usuario, independientemente de las otras comunidades donde frecuentaba, o de su región geográfica, podía participar.

Tras finalizar el experimento la comunidad funcionó como una suerte de repositorio informal de estadísticas y datos, plasmados en gráficos de todo tipo. Sumado a los gráficos de torta, o los de barra que mostraban la progresión cronológica de la experiencia, hubo usuarios que pusieron al servicio de la comunidad su creatividad, plasmando todo place en la plataforma del videojuego de Minecraft. Otros realizaron mapas de calor con la distribución de colores por zonas del lienzo virtual. Estas últimas emergieron debido a que los datos de absolutamente todos los movimientos y acciones dentro del espacio lúdico de place fueron registrados y comprimidos en un dataset, disponible y abierto al público. Este dataset registra los movimientos que realizó cada usuario, y su respectiva huella temporal. Con todo esto podríamos fácilmente saber no solo cuántos píxeles pintó cada usuario, sino también de qué colores eran, dónde los pintó y a qué hora lo hizo.

Por otro lado, como comentábamos, Place se configuró como un espacio lúdico. Cada persona que tuviera una cuenta en la red podía participar libremente del experimento. Frente al usuario, un lienzo de 1000 por 1000 píxeles, se configuraba como 1 millón de posibles lugares donde pintar. Con una paleta de 16 colores, se selecciona a preferencia el tono con el que cada uno pintará. Luego, con tan solo

dar un click en un pixel del canva el mismo cambiará su color al elegido. A posterior el usuario deberá esperar entre 5 a 20 minutos para volver a colorear otro. En simultáneo, puede verse, en tiempo real, cómo el mapa se actualiza, con cada click de cada usuario. Distintos tintes y tonalidades van salpicando el terreno cuadrangular, demostrando la presencia de una otredad que juega con uno. Segundo a segundo el mapa se transforma, se modifica permanentemente y brinda un panorama nuevo.

Individualmente, cada usuario puede dejar su huella en la arena del lienzo virtual, pintar la existencia en un punto del cosmos y esperar a que el píxel mantenga su presencia o sea tapado por la voluntad de otro. En el origen, solo se observa una hoja en blanco. Poco a poco, sin intermediarios, ni prohibiciones, cada user elige qué pintar y dónde hacerlo. Solo luego de pintar por primera vez puede conocer los límites y las condiciones de su utilización. Aprende, al tiempo que utiliza la herramienta, que tiene un intento cada varios minutos de pausa, por lo tanto deberá hacer un uso inteligente de su maniobra. Como un pintor que hunde su pincel en una gota de pintura, puede solo dar una puntada a la hoja, y volver a cargar el pincel, mientras piensa dónde colocar su próxima marca. Su pensamiento ahora está condicionado por el accionar de otros artistas, que se disponen, del mismo modo que él, a ser parte del lienzo.

Pronto la suma de las partes se convierten en más que el todo. Los usuarios comienzan a colorear Place, algunos razonando cuál será su próximo paso y otros pintando aleatoriamente. Ambas elecciones son igual de válidas, y se alteran cada vez que el user vuelve a tener la posibilidad de dejar su huella. Con cada nueva posibilidad el usuario se topa con un nuevo estado de situación, que puede alterar su planes. En la totalidad del lienzo, desde el comienzo, algunos usuarios colaboran con lo que luego será bautizada "The Blue Corner" (2016. r/BlueCorner). Una esquina en el borde inferior derecho que se tornará por completo de color azul. Esta se configurará como una de las obras de arte más grandes de todo el lienzo de Place. Las razones de su existencia, hoy nos son difíciles de conocer. ¿Podrían los usuarios de manera aleatoria haber comenzado a pintar esa parte del lienzo de color azul o lo hicieron porque otros también lo hacían? ¿Quién comenzó a pintarlo de ese color? ¿Quiénes siguieron a ese usuario? ¿Podrían los users haber seguido sus instintos para colaborar en la confección de esa esquina azul? No podemos dar respuesta a estas preguntas. No obstante podemos decir que como el proyecto colectivo de The Blue Corner hubo muchos, y aquellos que prosperaron, tuvieron la inteligencia de organizarse en comunidades exclusivamente dedicadas a mantener ese espacio o aumentarlo. Por lo tanto, quizá otro interrogante tenga más valor para esta investigación: ¿Por qué las comunidades con usuarios organizados en torno a la tarea de pintar un mismo patrón prosperaron más que los usuarios individuales y sus aportes particulares?

Nos animamos a decir que el orden de los factores no altera el producto. Los proyectos más reconocibles y duraderos dentro del lienzo están soportados por

usuarios de distintas comunidades. Esas comunidades pueden haberse generado ad hoc para los fines del experimento, es decir, deber su existencia a la propuesta lúdica. O, por otro lado, el subreddit puede haber emergido a priori, sirviendo de plataforma para la concreción de figuras en el canva. Ambos caminos no alteran el producto generado, pero sí son convocados por intereses diametralmente distintos. Donde uno se origina por y para el juego, el otro utiliza el juego como medio de expresión y no como origen.

En el paisaje de Place se van dibujando formas y figuras cada vez más reconocibles para el ojo del espectador. Y, avanzando las horas, algunos de estos proyectos artísticos parecen empezar a ganar terreno en el lienzo. Aquello que aparecía ante nosotros como fugaz y veloz, como una imagen en permanente movimiento, comienza a consolidarse y a materializarse. No obstante, esta solidificación de la materia nunca termina de estar completa, al menos no hasta acabarse el juego. Además esta ficción en la solidificación de la imagen está compuesta de actos particulares de usuarios que quedan grabados en el lienzo.

La impresión de las voluntades de los miembros participantes quedan grabadas en Place. Como espectadores, si pasamos el cursor del mouse por encima de cada pixel, se nos revelará el nombre del último usuario en pintarlo. Así, cada cuadrado virtual conlleva un nombre y un apellido rastreables, una prueba cabal de su existencia. Un nombre que puede variar, al igual que el color, en caso de que otro usuario pinte sobre el mismo sitio. Dicha información de cada user puede guiarnos a sus perfiles y de allí a las comunidades de las cuales participa, a sus comentarios, a sus movimientos. Esto último lo comentamos para poder dimensionar que hasta la imagen más homogénea y quieta conlleva en su interior, cientos de movimientos particulares de cada usuario, que toman la forma de píxeles. Otra característica que se desprende de lo anterior es que varios píxeles, de varios colores, pueden llevar el nombre de un mismo usuario. Un usuario puede ser responsable de dibujar sobre 1, 2, o cuantos píxeles quiera. Puede alternar ilimitadamente qué pixel colorear, y será consciente de que los demás usuarios tienen su misma capacidad. Por lo que un espacio puede durar segundos, minutos u horas con un nombre grabado, pero eso no significa que ese nombre perdure así para siempre.

El traspaso de la participación personal e individual, a la participación organizada colectivamente, fue tan gradual que hasta se hace imposible definir en qué momento exacto se dio el quiebre. Dicho quiebre no fue definitivo, es decir, cada usuario podía alternar en qué parte del lienzo dejar su pixel de color. Podía elegir colaborar pintando una bandera, donde se necesitaban completar con colores, o resistir a ataques de otras comunidades. O también, podía decidir separarse del grupo y pintar sobre el símbolo de otro subreddit del que él no necesariamente participara. Las condiciones de participación no estaban circunscritas a la pertenencia en una determinada comunidad. Si bien el quiebre no fue definitivo, la mayoría de los usuarios optaron por organizar sus acciones y cooperar con otros

miembros de comunidades. Esto último no significa que en toda ocasión haya mediado la palabra o la charla cooperativa entre los usuarios. Sino que existen casos donde los usuarios se sumaban a colaborar en un proyecto artístico dentro del lienzo, aún sin participar activamente del foro o subreddit que lo impulsaba.

Reddit también permitió el desarrollo de Bots para el lienzo de Place. Los usuarios tuvieron libre albedrío para diseñar algoritmos complejos que pudieran llevar adelante distintas funciones. Lejos de constituirse como trampa, aunque por momentos haya generado indignación por parte de algunos users, era una herramienta permitida al interior del servidor de Place. Hubo bots de distintos tipos, unos más complejos, otros más simples. No debemos olvidar que al interior de Reddit, al igual que en muchas otras redes, siempre encontraremos ingenieros en sistemas, o profesionales expertos de la web que sabrán diseñar estos códigos. Pero no hace falta solo crearlos, sino también convencer al resto de que dichos bots son útiles para los fines de la comunidad. Y se desarrollaron bots de todo tipo, algunos incluso requerían que los usuarios descargaran y ejecutaran programas en sus dispositivos. Lo cual no es un dato menor, dado que, en caso de que la fuente no sea fidedigna se podría estar descargando cualquier tipo de software o malware, o incluso bots de comunidades enemigas.

Los bots generados estaban preparados, por ejemplo, para pintar con píxeles de colores en zonas delimitadas del canvas. Entonces el bot se encargaba cada 5, 10 o 15 minutos de ejecutar la acción de pintar un pixel de un color. Podía hacerlo utilizando la cuenta y contraseña de un usuario que se hubiera ofrecido como huésped del bot. Así, cada determinada cantidad de tiempo, el usuario no necesitaba volver a entrar al lienzo, sino que el programa lo realizaba por él. (Ezequiel Schwartzman; 2017) Por otro lado, otros de los scripts diseñados estaba programado para rellenar con el color más apropiado para un sector del lienzo, donde hiciera falta. A modo de ilustración, si en una seguidilla de pixeles horizontales de color celeste se interfiere un color rojo, el bot evaluaría por proximidad qué color debería plasmarse en esa zona, con el fin de corregir y pintar el correcto. (Dan Tao; Nearest Color. HitHub) Algo interesante a destacar aquí, es que entre los propios creadores de bots se daban convergencias de códigos para fusionar lo mejor de cada script, de manera de constituir un programa más complejo y útil. Es decir, nuevamente, la inteligencia colectiva aflora y se hace presente.

3.- Comunidades conectadas y organizadas en la web.

En este capítulo desarrollaremos y ejemplificaremos el funcionamiento de la comunidad de *r/argentina* en relación a la interacción y la conectividad entre sus miembros participantes. Además reflexionaremos sobre la organización de las personas en la web, la coordinación y la participación como acción política.

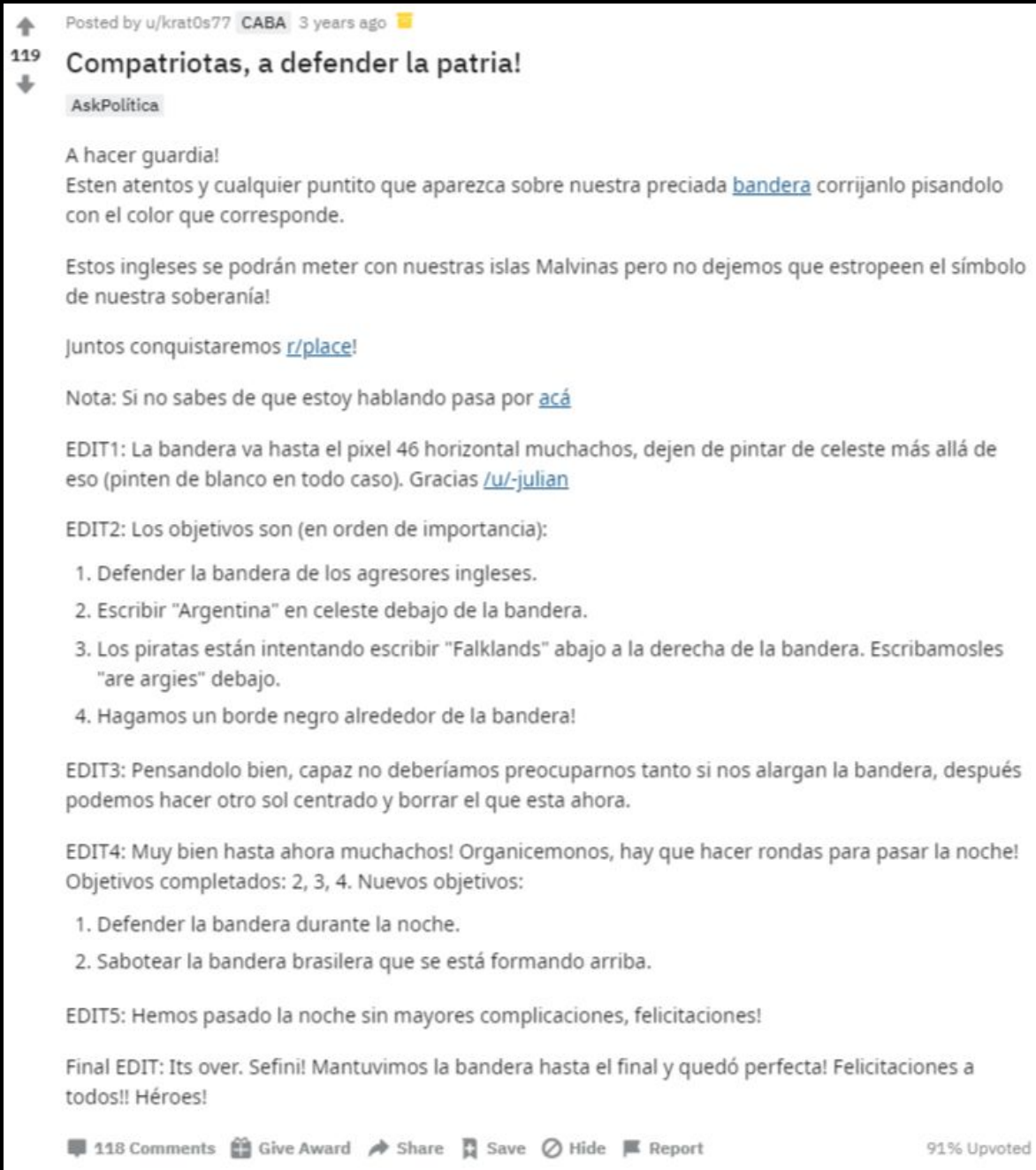
Como detallamos en los capítulos anteriores, los usuarios de la comunidad *r/argentina* contaban con un espacio, previo al experimento social, dedicado al intercambio. Este subreddit donde las personas podían encontrarse operó como una plataforma organizativa fundamental. Aquí, las publicaciones de posteos referidos a *Place*, y los comentarios de cada publicación, dan cuenta de numerosos discursos tendientes a conectar y organizar acciones. Dicha coordinación podía darse tanto dentro de la plataforma de Reddit, como a través de otras webs conectivas externas. No obstante, en ambos casos, no debemos perder de vista que el motivo convocante de esta coordinación de esfuerzos estaba emparentado específicamente, al menos en el momento que aquí nos compete, con la producción dentro del lienzo virtual. Contextualmente los miembros de la comunidad contaban con un tópico referencial, que acaparaba la atención de una considerable cantidad de miembros. Focalizaremos ahora nuestra mirada en ambas formas de vinculación, al interior de Reddit argentina y a través de Discord, una plataforma gratuita de VoIP.

Por un lado, dentro del subreddit argentino nos encontramos, cómo retratamos, con un sistema similar al de los foros web. Allí, frente a nosotros, emergen publicaciones enfocadas propiamente en el experimento social, con posibles formas de participar en el mismo, llamadas de atención, invitaciones a la acción, estímulos y arengas. Como se muestra en la captura número 1, algunos se encargan de marcar la publicación adhiriendo el término “[Place]” al comienzo, de modo que el resto de los users sepan a qué se están refiriendo. El señalado es un post creado con el fin de alertar a la comunidad sobre el posible riesgo de que otros ocupen el espacio dibujado por los miembros argentinos.



1. (La guerra en *r/place*: Publicación con referencia a “Place” en su titular).

Otros, no toman ese tipo de reparo, omitiendo títulos descriptivos y evocando al presunto conocimiento de los demás sobre el asunto. Ese es el caso de la imagen 2, donde se invita a entrar hablando de compatriotas y de la defensa de la patria.



↑ Posted by u/krat0s77 CABA 3 years ago

119 ↓ **Compatriotas, a defender la patria!**

AskPolítica

A hacer guardia!
Esten atentos y cualquier puntito que aparezca sobre nuestra preciada [bandera](#) corrijanlo pisandolo con el color que corresponde.

Estos ingleses se podrán meter con nuestras islas Malvinas pero no dejemos que estropeen el símbolo de nuestra soberanía!

Juntos conquistaremos [r/place!](#)

Nota: Si no sabes de que estoy hablando pasa por [acá](#)

EDIT1: La bandera va hasta el pixel 46 horizontal muchachos, dejen de pintar de celeste más allá de eso (pinten de blanco en todo caso). Gracias [/u/-julian](#)

EDIT2: Los objetivos son (en orden de importancia):

1. Defender la bandera de los agresores ingleses.
2. Escribir "Argentina" en celeste debajo de la bandera.
3. Los piratas están intentando escribir "Falklands" abajo a la derecha de la bandera. Escribamosles "are argies" debajo.
4. Hagamos un borde negro alrededor de la bandera!

EDIT3: Pensandolo bien, capaz no deberíamos preocuparnos tanto si nos alargan la bandera, después podemos hacer otro sol centrado y borrar el que esta ahora.

EDIT4: Muy bien hasta ahora muchachos! Organicemonos, hay que hacer rondas para pasar la noche!
Objetivos completados: 2, 3, 4. Nuevos objetivos:

1. Defender la bandera durante la noche.
2. Sabotear la bandera brasilera que se está formando arriba.

EDIT5: Hemos pasado la noche sin mayores complicaciones, felicitaciones!

Final EDIT: Its over. Sefini! Mantuvimos la bandera hasta el final y quedó perfecta! Felicitaciones a todos!! Héroes!

118 Comments Give Award Share Save Hide Report 91% Upvoted

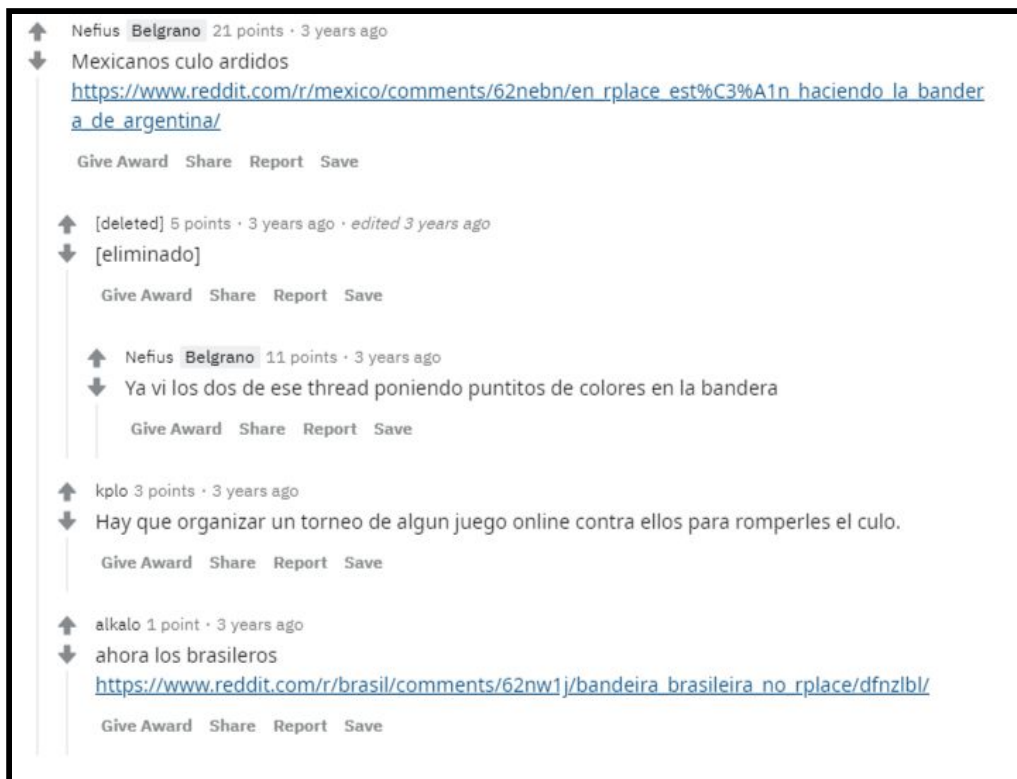
2. (Compatriotas, a defender la patria: Publicación que evoca al experimento social sin llevar la palabra "place" en su título.)

La imagen número 3 muestra el ejemplo de aquellos que acompañan sus posts con capturas de pantalla de partes específicas del lienzo, para retratar situaciones variadas. Diversos usuarios ponen más énfasis en el titular del posteo que en el desarrollo textual de los mismos, y viceversa.



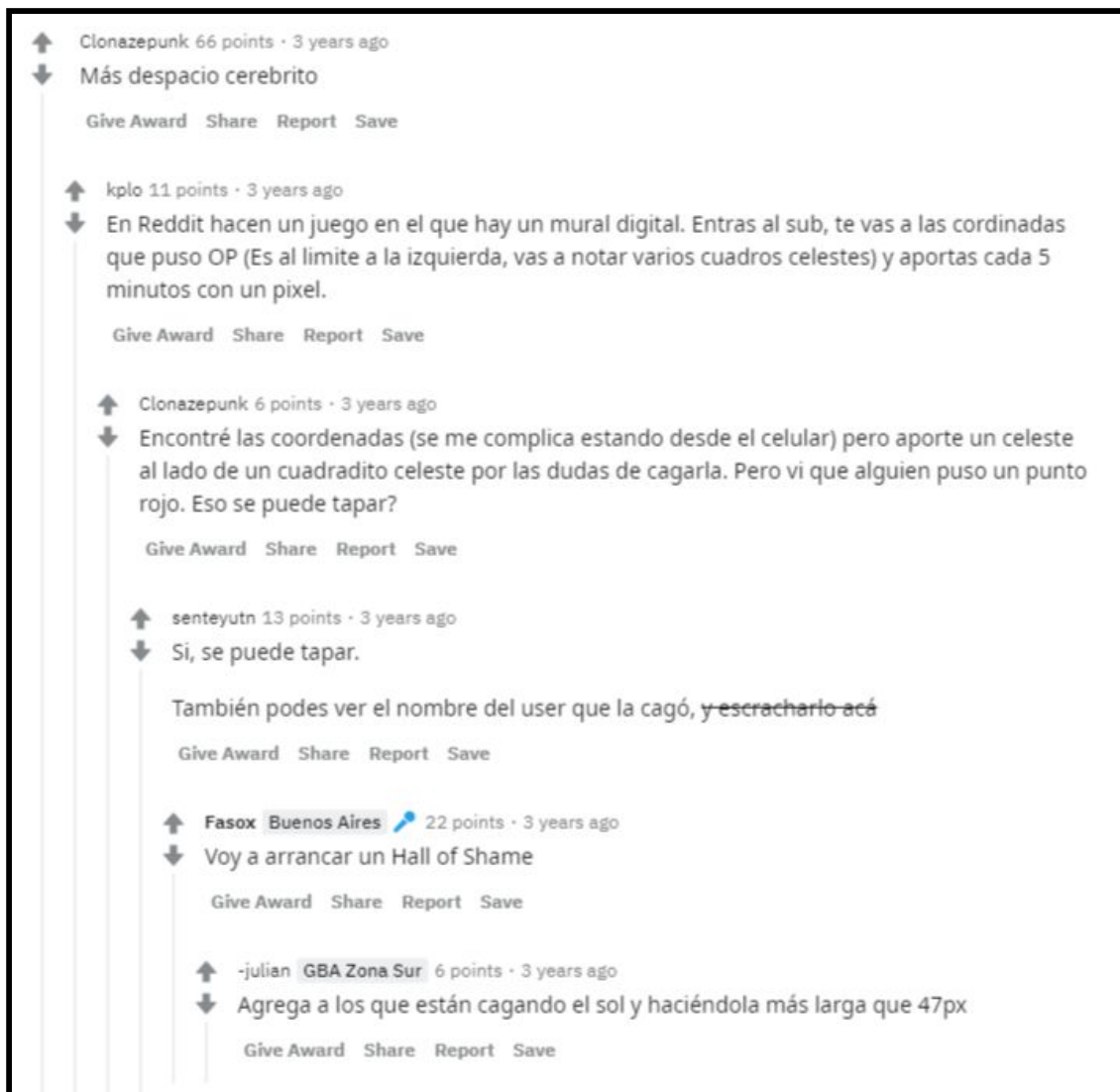
3. (La bandera más grande del mundo: Usuarios comparten sus capturas de pantalla del lienzo virtual para compartir diferentes estados de situación.)

También están aquellos que comparten posts relacionados al tema, pero de otras comunidades, para dar aviso sobre eventos, o proponer la visita a los mismos. Para observar esto último, la imagen 4, retrata un hilo de comentarios y respuestas entre usuarios argentinos compartiendo dos publicaciones realizadas por users de México y Brasil, en sus respectivas comunidades.



4. (Comentarios y links a comunidades: Hilo de comentarios y respuestas entre usuarios argentinos compartiendo publicaciones de México y Brasil).

A la par que se crean estas publicaciones, usuarios de la comunidad comienzan a interactuar y a responder con sus comentarios. La lógica es acotar con información relevante a los fines del posteo, aunque también se pueden observar escritos con otros fines. En el caso de la captura número 5, 5 users de la comunidad argentina interactúan entre sí, explicando de qué se trata el fenómeno y cómo hacer para participar. En la misma, además, se citan comentarios y unos a otros se responden. Puede observarse, además, una referencia a lo que luego se convertirá en una práctica utilizada por algunos usuarios. El "Hall of Shame" o "Salón de la vergüenza", fue un recurso utilizado por los usuarios para exponer a aquellos argentinos que por error, o decisión propia, pintaran el lienzo de un modo diferente al propuesto por la comunidad. Es decir, si un usuario particular, pintaba un píxel de color rojo, donde debería ir uno de color celeste, se los sumaba al "Hall of Shame". Si bien el recurso tenía un componente cómico, ya que esto es una referencia a memes propios del internet, era una forma de exponer a jugadores que no seguían la línea creativa del subreddit. Nuevamente, resulta difícil conocer en qué medida la existencia del salón de la vergüenza impactó en el accionar de los usuarios. No obstante, resulta interesante nombrarlo como parte de algunas de las prácticas inteligentes realizadas por los usuarios.



5. (Explicación sobre r/place: Users de la comunidad argentina interactúan entre sí, citan comentarios y se responden unos a otros.)

Siempre debemos tener en consideración el factor temporal en que se realizaban estas publicaciones, ya que, según en qué momento del experimento se encontraran, las conversaciones girarían en torno a distintos aspectos. Por ejemplo, en un comienzo, hubo miembros que utilizaron el espacio para consultar o pedir datos sobre la bandera, para llamar a la acción, o para proponer formas de operar y trabajar. En el recuadro número 6, podemos observar el modo en que un usuario comparte un comentario sobre la hazaña de haber sido la primer comunidad en trazar una bandera. Esto ocurrió en los primeros momentos del evento, y recibió múltiples respuestas, como puede verse. En cambio, hacia al final del evento, como demuestra la imagen 7, aprovecharon para admirar el trabajo realizado, para felicitar la labor de otros compañeros del juego, para reconocer el trabajo colectivo, o para

trazar analogías entre los eventos ocurridos en el lienzo y momentos coyunturales de la historia argentina.



6. (Los primeros en hacer una bandera: Comentario en los primeros momentos del evento sobre la hazaña de la comunidad, recibiendo respuestas.)

↑ Posted by u/Turko1235 3 years ago

89 **TERMINO PLACE**

↓ Pendiente

Terminó PLACE con nuestra badera pura, blanca y hermosa
https://www.reddit.com/r/place/comments/6382bb/place_has_ended/

105 Comments Give Award Share Save Hide Report 88% Upvoted

This thread is archived
 New comments cannot be posted and votes cannot be cast

SORT BY BEST

↑ AverageArgento La Pampa 118 points · 3 years ago
 ↓ Es la unica de nuestra alianza que esta intacta, hicimos lo que nuestros politicos no pudieron hacer en toda nuestra historia, gracias [r/argentina](#), pueden volver a salir a la calle.
 Give Award Share Report Save

↑ albo87 CABA 98 points · 3 years ago
 ↓ Felicitaciones a [/u/Fasox](#) que fue quién arrancó el thread. Denle un flair o alguna de esas giladas.
 Give Award Share Report Save

↑ Fenris_uy 57 points · 3 years ago
 ↓ Ustedes ganaron en el place. Y son los únicos que vi que respetaron a sus vecinos.
 Finlandia invadió al coso redblue, Suecia y Noruega se adueñaron de la mitad de la parte de arriba.
 Y ustedes tenían un avocado y un corazón.
 Give Award Share Report Save

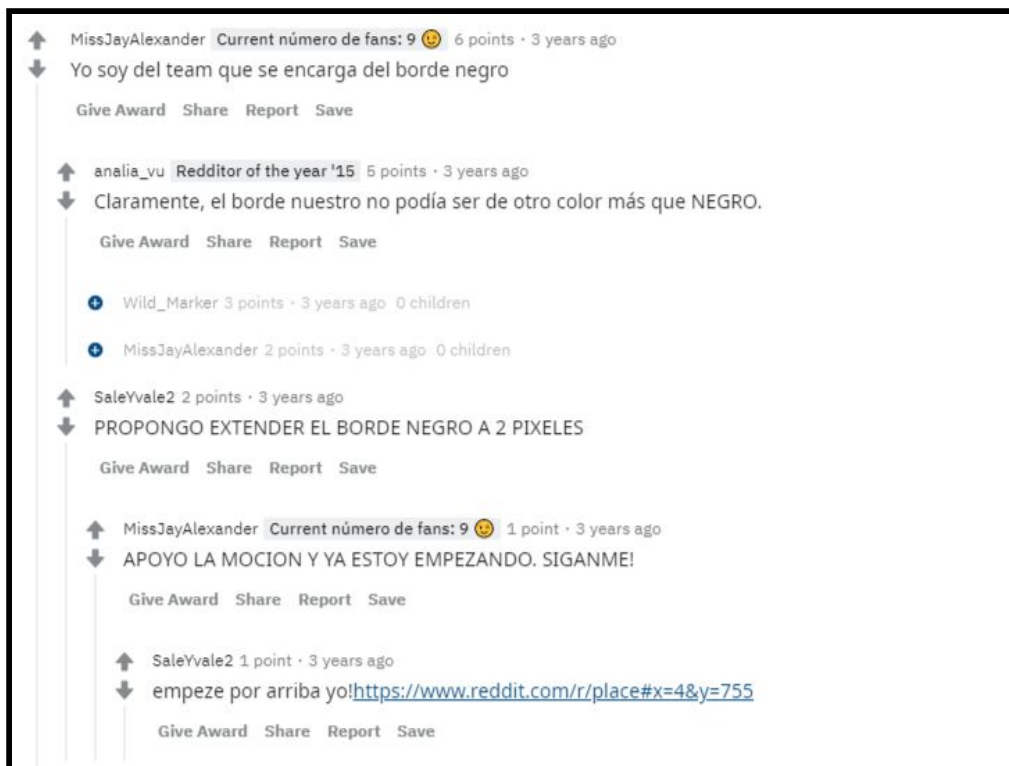
7. (Terminó Place: Al finalizar la propuesta lúdica, los usuarios de la comunidad argentina dejan todo tipo de comentarios sobre la experiencia).

Por medio de esta dinámica de publicación de posteos, respuestas, repreguntas y citas directas a otros comentarios, poco a poco se va forjando la coordinación de las acciones para la participación en Place. En la imagen 8 se exhibe a un puñado de users comentando sobre una publicación, expresando a los demás distintas voluntades e intereses. Pueden verse indicios de miembros instando a otros a participar y pequeñas descripciones de lo que está ocurriendo en el lienzo.



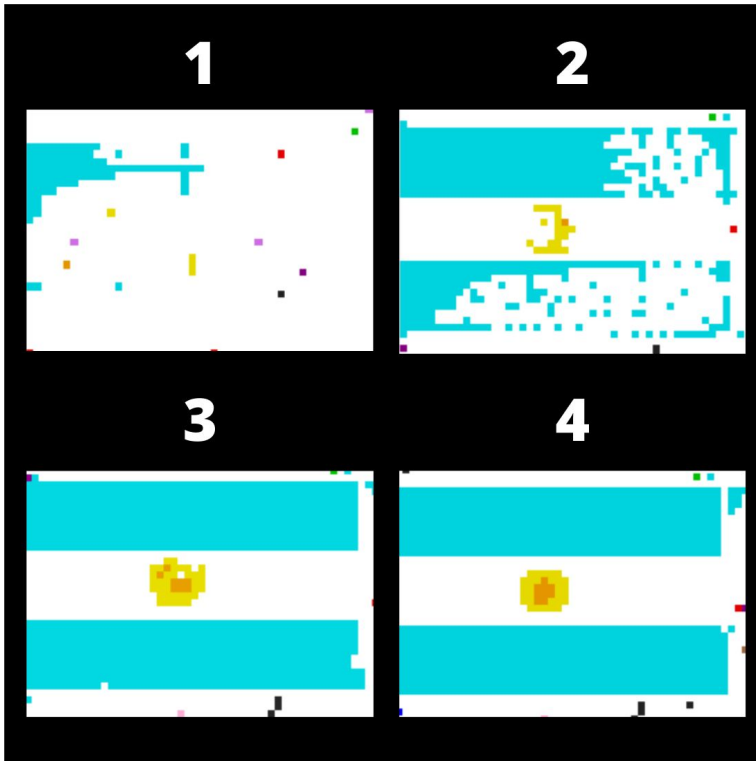
8. (Usuarios comentando: Users comentando y expresando voluntades e intereses).

Por su parte, en la captura 9, los usuarios citan y responden comentarios anteriores con el fin de coordinar cómo pintar un borde negro alrededor de la bandera argentina. Borde que lograron confeccionar y que se mantuvo hasta el final del experimento. No hay que olvidar el factor complementario de los votos positivos y negativos a comentarios y posteos, los cuales logran que determinados contenidos ganen más exposición que otros. Debido a lo anterior, las contribuciones más exhibidas tienen mayor probabilidad de acaparar la atención, y por ende, generar tráfico e interacciones entre usuarios. Dichas interacciones en oportunidades terminaron siendo las precursoras de la participación de los miembros en el lienzo virtual. Aún sabiendo lo anterior, no podremos calcular al detalle qué grado de influencia tuvo en cada usuario. En esta línea, cabe recordar la existencia de los “fisgones” del internet, merodeadores que pueden leer posteos y comentarios, sin realizar acotaciones y luego plasmar su colaboración en la obra.



9. (Borde Negro: Coordinación para pintar un borde negro alrededor de la bandera)

Por esta vía, poco a poco, las imágenes compuestas de píxeles dentro del lienzo van cobrando forma y consolidándose como bandera nacional. Paulatinamente, con el correr de las horas, la producción gráfica va ganando mayor cantidad de contribuyentes, lo que se traduce en un nivel superior de detalle para la iconografía. La imagen 10 muestra cuatro fotos que retratan cuatro momentos distintos, y que grafican el avance, en orden cronológico, de la confección del emblema nacional en el lienzo. Por otra parte, en la captura 11, compartimos la versión final de bandera argentina, tras 72 horas de duración del experimento social, junto a otras producciones de comunidades de Reddit.



10. (Progreso de bandera: En orden cronológico, cuatro momentos distintos de la producción).



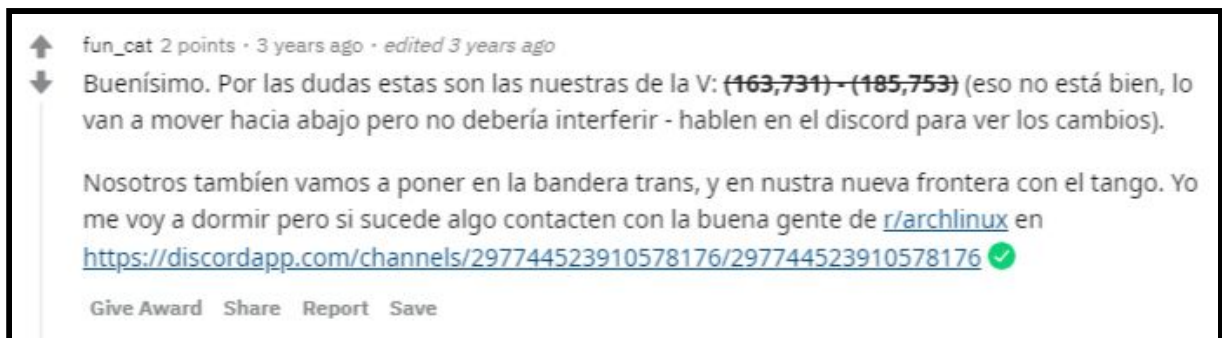
11. (Bandera final: La versión final de la bandera argentina).

Por otra parte, comentábamos previamente sobre la existencia de Discord, una plataforma web externa a Reddit, utilizada en esta oportunidad con fines de

coordinación. Tal como se demuestra en las imágenes 12 y 13, se realizan múltiples referencias a dicha plataforma. Por un lado, en un momento proponen usarla, detallando los motivos de su sugerencia, por el otro, se comparten links de acceso a los canales de voz, para vincularse entre sí. Discord en un comienzo se creó con el objetivo de posibilitar el diálogo entre aficionados de los videojuegos cooperativos online. Hoy por hoy, es una aplicación utilizada por millones de personas alrededor del mundo para conectarse a través del servicio de comunicación por voz, video y texto. (Discord; 2020. Discord (2020) Sobre Discord / Nuestra misión y nuestros valores) Técnicamente, es una aplicación online de software gratuito, la cual utiliza un sistema VoIP, que significa “voz por protocolo de internet” o “voz sobre IP”. Este sistema permite que la señal de voz viaje a través de internet en forma digital, solo se necesita contar con la dirección IP de los involucrados.



12. (Sugerencia con lo de /r/place: Propuesta de utilizar Discord y sus razones).



13. (Link a Discord: Se comparten links a canales de voz de la plataforma).

No calificaría como casual la elección, por parte de los users argentinos, de la plataforma web de Discord para avanzar en la producción de la bandera nacional. Ya que, en la práctica, Place se configuró como un experimento social con una marcada impronta lúdica, un juego abierto y participativo. Desde esta perspectiva, la decisión, por parte de los usuarios del subreddit argentino, de utilizar los servicios de la aplicación, obedece a las representaciones que han sabido construir en torno a la app, y a sus usos, para la colaboración online. Estas representaciones que los

users mantienen sobre las plataformas, y sus formas de utilización, no son las únicas que predisponen la acción de los mismos. Cabe preguntarnos, entonces, acerca de cuáles son las condiciones que deben existir previamente para que los usuarios participen políticamente de esos espacios.

3.1: El compromiso, la participación y lo político.

En este apartado nos parece apropiado desarrollar la idea de la acción participativa en la web entendida como intervención política. Diremos a priori que dicha participación está influenciada por la cultura y por prerequisites cívicos.

Es Peter Dahlgren quien nos invita a vincular el concepto de participación con la noción de lo político. Retomando a Mouffe nos explica que lo político se refiere al potencial de antagonismos y conflictos de interés colectivos en todas las relaciones y entornos sociales. (Dahlgren, 2018) Al mismo tiempo describe:

“Por lo tanto, podemos decir que la participación implica intervención en lo político, en las relaciones de poder, independientemente de cuán remotas (o mediadas) sean. Siempre involucra algún tipo de confrontación o lucha, aunque solo sea una discusión”. (Dahlgren, 2018: 28).

La participación por parte de los miembros de la comunidad argentina implica una intervención en lo político. En ese entramado de relaciones de poder, se entablan conversaciones y discusiones, mediadas, en este caso, por la plataforma web de Reddit o Discord. En esta línea, Dahlgren comenta que más allá de los parámetros externos es importante considerar los recursos y la preparación de los ciudadanos. (Dahlgren, 2018) Por eso el autor argumenta que:

“...si la participación plasma algún tipo de comunicación o acción política, el compromiso se puede considerar como la disposición subjetiva necesaria que antecede a la participación y, en cierta forma, la prepara. El compromiso político depende así de lo que se denomina culturas cívicas: los recursos culturales que fomentan o impiden el compromiso (y, por extensión, la participación), según las circunstancias y las fuerzas involucradas”. (Dahlgren, 2018: 29).

Cuando nos detenemos a pensar en el proceso de participación que llevan adelante los integrantes de la comunidad argentina, debemos considerar los recursos de los que se valen para lograrlo, y también la previa preparación de los mismos. En cuanto a la preparación, la idea del compromiso, como disposición subjetiva necesaria que antecede a la participación, es troncal. Sin el concepto del compromiso, la idea de la participación carece de su fundamento político. De aquí que pongamos la mirada en aquellas culturas cívicas, aquellos recursos culturales, compartidos y puestos en tensión por los users.

Indagar en las culturas cívicas es habilitar la reflexión sobre distintas dimensiones: Factores tales como el conocimiento relevante, los valores democráticos, los niveles de confianza entre los participantes, los espacios comunicativos y las prácticas con algún grado de eficacia, pueden fomentar la autopercepción de los usuarios como actores políticos con poder. (Dahlgren, 2018)

A la hora de reflexionar sobre los conocimientos relevantes compartidos, podemos decir, por ejemplo, que existe un conocimiento sobre los experimentos sociales producidos por la plataforma de Reddit para los April Fools. En otras palabras, se tiene un previo conocimiento sobre el sentido de los distintos juegos colectivos diseñados para la ocasión. También podemos dar cuenta de un saber relacionado a la participación en videojuegos online, que involucran la acción y la destreza de los usuarios. Otro conocimiento es el del funcionamiento del sistema de coordenadas, necesario para la ubicación espacial dentro del lienzo. Del mismo modo, el entendimiento sobre cómo opera la plataforma de Reddit, su distribución en comunidades, y la posibilidad de interactuar entre unas y otras, resulta otro conocimiento relevante.

Por otro lado, no podemos conocer al detalle, ni medir, la puesta en práctica de los valores democráticos por parte de cada uno de los miembros de la comunidad argentina. No obstante, de la misma práctica de participación en la plataforma web de reddit se pueden inferir ciertas características. Concretamente, podemos entender la libre circulación de la palabra como un valor democrático. La democratización de la palabra se hace presente en Reddit, y en la comunidad argentina. Cualquier persona con una cuenta puede comentar y/o realizar publicaciones con libertad, de forma gratuita. Del mismo modo, los usuarios pueden hacer uso del voto, por el positivo o el negativo, ante los distintos tipos de contenidos elaborados en la web. Además, frecuentemente nos encontramos con el principio de solidaridad vigente en cada respuesta tendiente a resolver problemas ajenos entre usuarios.

Respecto a los niveles de confianza entre los participantes, nuevamente nos encontramos con la dificultad e imposibilidad de calcularlos, al menos nominalmente, usuario por usuario. De todas formas, el tópico de la confianza entre los miembros, puede trabajarse considerando las interacciones posibilitadas por las tecnologías, que favorecen el intercambio de mensajes e información. En estos intercambios se conocen y reconocen como pares, comparten contenidos y construyen un capital social.

En relación a los espacios comunicativos, hemos descrito anteriormente el funcionamiento de las plataformas y las formas de vinculación entre los usuarios. Ya sea a través de los canales de voz propuestos por Discord, o a través de la página web de Reddit, los users se conectan entre ellos. Estos espacios presentan características y formatos diferentes aunque son utilizados con el mismo fin.

Mientras en una prima la instantaneidad, el diálogo fluido y el tema focalizado, en la otra se abren múltiples focos de conversación sobre el mismo tópico, se interactúa de manera diferida, con un ritmo más lento y espaciado. En una la voz es el recurso principal, en la otra la palabra escrita, la referencia a imágenes y los hipervínculos.

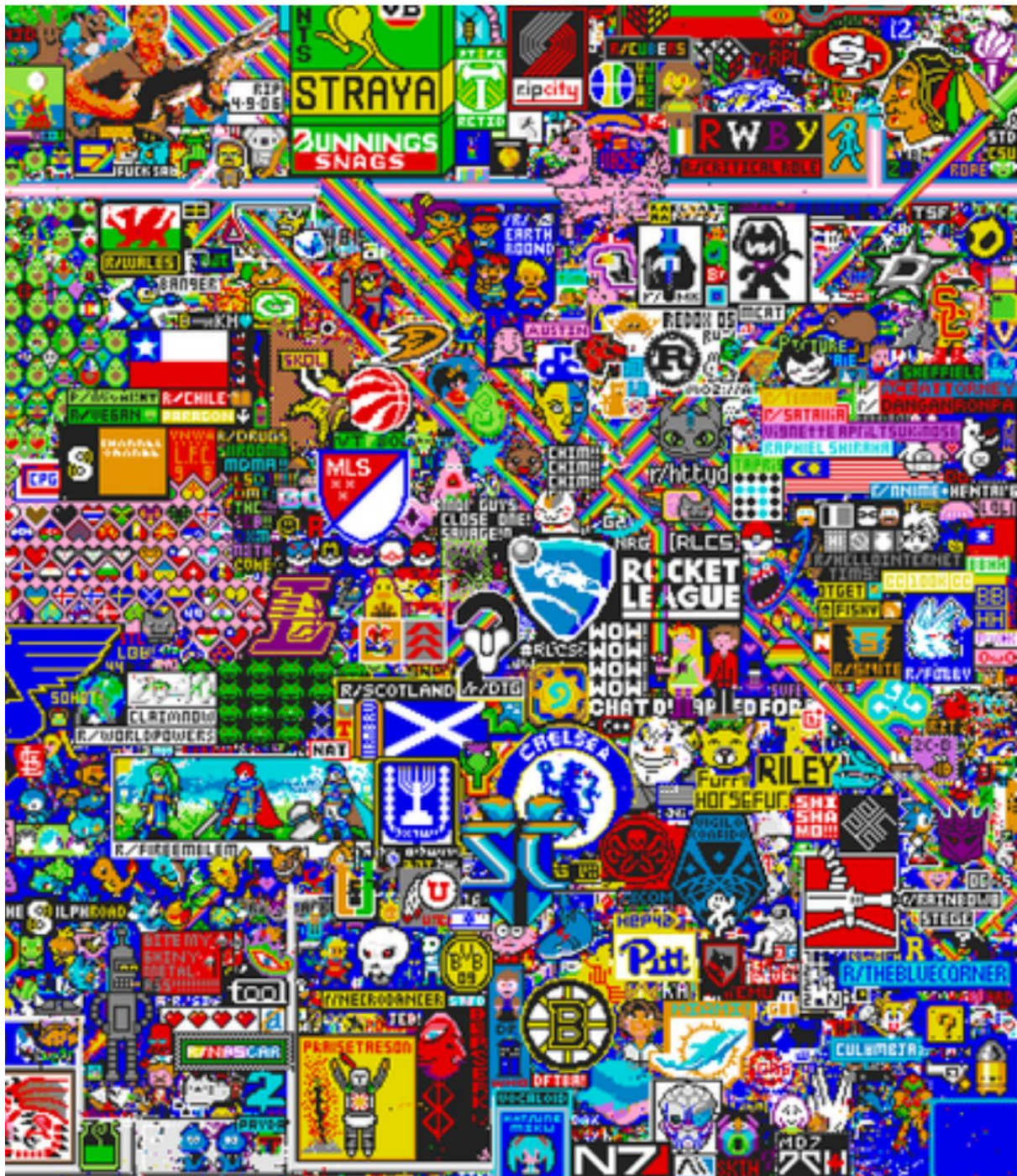
Detenemos a pensar en las prácticas y en el grado de eficacia de las mismas implica reflexionar sobre lo que se puede lograr en la red en términos operativos. Sabemos que la plataforma traduce las decisiones del usuario en codificaciones estandarizadas. Entonces, en cierta forma, los resultados de las acciones de los mismos deben verse reflejada en la web a través de distintos tipos de expresiones. La existencia de esa capacidad de producir y encontrar un efecto deseado, es parte de la eficacia de las prácticas.

Si el compromiso político depende de las culturas cívicas, y si las mismas toman forma de recursos culturales que habilitan o impiden la participación, entonces nos sirve indagar en Hine y su desarrollo de la idea de internet como artefacto cultural. No podemos excluir de los recursos culturales necesarios para la participación al internet, no si es comprendida como un artefacto cultural. Siguiendo esta línea, podríamos entenderla como un producto de la cultura, una tecnología creada con objetivos concretos, contextualmente situados y definidos. Y, al mismo tiempo, está conformada por los modos en que fue comercializada, enseñada y utilizada. (Hine, 2018). Al respecto Hine detalla:

“Con ello queremos decir que la significación de una tecnología no existe previamente a los usos que le son atribuidos, sino que surge en el momento de ser aplicada. Al mismo tiempo, dar sentido al uso de Internet implica representarla ante otros de forma válida y reconocible, y es en este punto donde la dimensión "abstracta" de la red se hace patente y adquiere sentido concreto y contextual”.(Hine, 2004: 42)

El concepto del internet como un artefacto de la cultura, nos lleva a poner el interés en la interpretación que las comunidades, y los usuarios, construyen en torno a sus posibles usos. Por lo tanto, es válido razonar sobre la imagen que los users de la comunidad argentina forman del internet. Hacer uso del internet, como recurso cultural, para posibilitar la participación y la colaboración en tiempo real, es una de las posibilidades de la red, pero no la única. Que múltiples usuarios otorguen ese significado, depende no solo de los diferentes contextos, sino también de la validez que adquiera ese sentido en dicha comunidad.

Capítulo 4: Place, un lienzo de Píxeles, mil lugares de la acción



4.- Place, un lienzo de píxeles, mil lugares de la acción.

Dedicaremos este capítulo a la descripción del espacio virtual configurado como lienzo y lugar de participación. Se considerarán aspectos técnicos, en relación a las particularidades del software, y, por otro lado, prestaremos especial atención a las formas en que la acción se traduce al pixel. Consideramos relevante adherir también una caracterización sobre Place, destacando su actualización constante y continua.

4.1: Nuestras acciones, nuestros píxeles.

Hemos definido a la plataforma como una infraestructura performativa, es decir, como aquella que moldea los actos sociales codificando y traduciendo los a distintas expresiones dentro de una arquitectura computacional. En esta línea, según Lévy, el papel de la informática y de las técnicas de comunicación, es el de favorecer la construcción de colectivos inteligentes en los que las potencialidades sociales y cognitivas de cada cual puedan desarrollarse y ampliarse mutuamente. Se nos comenta además que la reinención de estos instrumentos de la comunicación y del pensamiento colectivo no tendrán lugar sin reinventar la democracia, una democracia compartida en todos los lugares, activa y molecular. (Lévy, 2004). Nos será de utilidad retomar ambas ideas para explorar la manifestación de la acción a través del pixel.

Es el mismo Pierre Lévy quien desarrolla que el objetivo tecnopolítico de una democracia en el ciberespacio es el de dar a una colectividad el medio de proferir una expresión pluralista (Lévy, 2004):

“Esta expresión colectiva podría, por ejemplo, presentarse como una imagen compleja o un espacio dinámico, un mapa en movimiento de las prácticas y de las ideas del grupo. Cada cual podría situarse en un mundo virtual que todos contribuirían a enriquecer y a forjar por medio de sus actos de comunicación”. (Lévy, 2004: 44)

No es errado afirmar que Place se constituyó como espacio dinámico, como un medio para la expresión colectiva. El lienzo de píxeles registra cada movimiento y acto de sus users. De este modo se traza un mapa, en el que su cartografía nos devuelve una imagen compleja y en constante vibración. Las ideas de los miembros, las conversaciones y propuestas que emergen de la comunidad argentina, se traducen luego en píxeles. El aporte de cada pixel contribuye al enriquecimiento de Place, los actos de los usuarios encuentran en el medio su espacio para la expresión.

Ahora bien, nuestras acciones, nuestros píxeles, no tendrán mayor injerencia en el lienzo virtual si antes las prácticas no están organizadas y orquestadas:

“El acto siguiente de la inteligencia colectiva, el de la organización, consiste en distribuir funciones y entidades en el seno de la comunidad inteligente, en compartir las tareas, en reagrupar las fuerzas y las competencias. La organización se desprende de los actos precedentes. En efecto, la atribución de roles y la afectación de los recursos, sí deben ser eficientes, es decir dinamizar procesos y no solo reforzar territorios, debe necesariamente estar inmersa en un ciclo constante de la escucha, de la expresión, de la decisión y de la evaluación”. (Lévy, 2004: 48)

Al interior de la comunidad argentina de Reddit observamos, desde el comienzo del experimento hasta el final, una distribución más o menos uniforme de funciones. Dicha distribución parece no estar necesariamente marcada por la figura de líderes, es decir, por la decisión unánime de usuarios sobre los roles que deberían cumplirse para el posible despliegue de iconografía sobre el lienzo. Más bien, el grupo inteligente pone al servicio sus competencias y saberes, en orden de colaborar con la tarea. Con respecto a los recursos de los que se valen los usuarios para actuar, más allá de sus palabras e imágenes, deberíamos centrarnos en la figura de los píxeles. Al habilitarse cada determinada cantidad de tiempo la posibilidad de plasmar uno de ellos, entendemos al mismo como un recurso limitado, por lo cual se debe ser eficiente al momento de pintar. Esta dinamización del proceso necesita de la conversación, del intercambio, de la expresión y de la decisión de los usuarios.

El lienzo virtual es otra de las nuevas formas de escritura, que dan cuenta de la inteligencia colectiva en el mundo virtual, pictogramas animados que guardarán la traza de las interacciones de los navegantes. A través de estos espacios la memoria colectiva se organiza y despliega en función de los intereses y de recorridos que los users realizan en el mundo virtual. Este espacio de signos aparece como sensible, activo, inteligente y al servicio de sus exploradores. (Lévy, 2004)

Ahora bien, esta forma de escritura característica, esta invención que se conforma como un lienzo compuesto de píxeles, nos permite hablar sobre las unidades prácticas que lo componen. Pierre Lévy, para profundizar en esto, desarrolla el concepto de identidades cuánticas:

“Para que lo vivo, materia o información, sean sensibles a tratamientos hábiles, hizo falta hacer surgir en cada caso, un paisaje de microestructura original. Fue necesario hacer accesible no cualquier átomo metafísico, un elemento último, sino una unidad práctica, un elemento de facto, que pueda dar lugar a las tecnologías moleculares”. (Lévy, 2004: 92)

Entendemos que la unidad práctica necesaria, para que lo vivo pueda ser sensible a tratamientos hábiles, es el píxel. El píxel pasa a ser el elemento clave para dar lugar a las tecnologías moleculares, y conformar este paisaje de móvil de significaciones. Las voluntades, los intercambios, las interacciones entre participantes de la

comunidad argentina se materializan, al menos virtualmente, en la unidad del píxel. Por esta vía, Lévy explaya:

“Las unidades prácticas de que hablamos no son pues simples partes de sistemas complejos. Sus movimientos y metamorfosis alisan espacios-tiempos infinitamente más lentos (genes) o más rápidos (bytes, átomos) que las macro-entidades que dependen de ellos y los someten en retorno. Los genes, los átomos o los bytes viven sus propias aventuras. Sus interacciones y sus caminos dibujan mundos, trazos de historias distintas a la de los animales, aleaciones, o textos”. (Lévy, 2004: 92)

El píxel a través de esta metamorfosis, de esta transformación de elecciones tomadas por macro-entidades, o usuarios, aparece como el elemento necesario para la expresión en el lienzo. La participación de los usuarios en el lienzo, los movimientos que se generen en él, y sus velocidades, dependerán de esta unidad práctica. Gracias a su existencia, o a causa de la misma, se podrán dibujar mundos simbólicos, trazar historias, escribir nuevos textos.

Por su parte, Román Gubern, en un capítulo dedicado a explicitar cómo se constituye la iconósfera, habla sobre los planos de la imagen y su segmentación. Allí describe la modalidad de la imagen informática, que tiene como unidad al píxel. Argumenta que dicha imagen muestra una secuencia basada en una ley de extensión decreciente de la estructura significativa, pasando de la poliarticulación analógica a la omniarticulación digital de los píxeles. (Gubern; 1996) Es decir, siguiendo el camino inverso, la articulación digital de las unidades prácticas componen la estructura significativa, la imagen infográfica.

Desde un punto de vista técnico, Gubern procede a describir la sintetización por ordenador de la imagen infográfica o digital. Explica que la imagen “es descompuesta y cifrada como un cuadro de números sobre los que se puede operar sin degradarlos (cosa que no ocurre con las técnicas analógicas de producción icónica) y conservada como información binaria”. (Gubern, 1996: 137) Dada dicha matriz numérica la imagen se construye por síntesis con un mosaico de píxeles, definidos cada uno de ellos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo. (Gubern; 1996) A posterior el autor concluye: “La imagen infográfica está basada, por lo tanto, en una técnica analítica que transforma la discontinuidad de los pixels en una forma visual analógica, continua y compacta”. (Gubern, 1996: 139) A los fines de nuestra investigación, diremos que la composición de la imagen a través de concatenaciones y asociaciones de píxeles conformarán expresiones visuales tanto de la comunidad argentina como de otras comunidades. Sin embargo las formas visuales proyectadas no serán del todo compactas y continuas, al menos hasta que se dé por finalizado el dispositivo lúdico.

4.2: Un mapa dinámico, en permanente actualización.

El decir que las formas visuales proyectadas en Place no se presentan como una unidad cerrada, compacta y continua, nos invita a pensar el lienzo como mapa dinámico. Un mapa de imágenes en permanente modificación y actualización. Segundo a segundo se asiste a una actualización del paisaje semántico móvil. Dicho paisaje es moldeado por los intelectos colectivos, por los usuarios inteligentes, quienes conceden con sus actos mayor o menor estabilidad a las piezas iconográficas. Son ellos los que deciden hacer emerger figuras, colaborar en las mismas, hacerlas perdurar en el tiempo o tan solo dejarlas ir. El user transita por un terreno simbólico, donde permanentemente se halla evaluando los territorios, los avances y retrocesos de los píxeles de otras comunidades. La persona actualiza con sus prácticas la imagen, configurando así, ladrillo a ladrillo, un nuevo paisaje digno de ser admirado. Nuestro autor referente comprende el ritmo de lo imaginativo colectivo como una danza lenta:

“el ritmo de lo imaginativo colectivo asemeja al de una danza muy lenta. Surge de una coreografía en cámara lenta, en la que los gestos se ajustan poco a poco, se responden con infinita precaución, en la que los bailarines descubren progresivamente los tempi secretos que les permiten entrar y salir de fase. Cada cual aprende de los demás la entrada en una sincronía tranquila, tardía y complicada. El tiempo del colectivo inteligente se despliega, se enturbia y se aclara, calmadamente, como el contorno recomenzado del delta de un gran río”. (Lévy, 2004: 75)

Ciertamente estamos en presencia de una danza en cámara lenta, el baile de los usuarios sigue el ritmo de la música que escuchan y que ayudan a remasterizar en cada paso. Es un ritmo que llevan y siguen entre todos, y al inventar un paso nuevo, el colectivo lo aprende, lo transita, lo complejiza o lo aprecia. Los gestos, los actos, se ajustan y dependen, o desprenden, de las acciones de los otros. Una coreografía que se ingenia cuidadosamente, donde no se mueve el cuerpo solo, y donde, cuando uno se mueve, invita al otro a danzar en conjunto.

“Lugar de disolución de las separaciones, el Espacio del saber está habitado, animado por intelectos colectivos - colectivos que usan la imaginación - en reconfiguración dinámica permanente”. (Lévy, 2004: 82) Partimos de la premisa de que la inteligencia colectiva promueve y ejercita la participación democrática, y como tal, concibe a las personas como inteligentes e iguales en su capacidad de agencia y transformación. En este espacio del saber, todos sus miembros poseen algo valioso que aportar. Utilizan la imaginación, en cada momento, para reconfigurar el lienzo del que forman parte. Imaginan, y al imaginar crean mundos

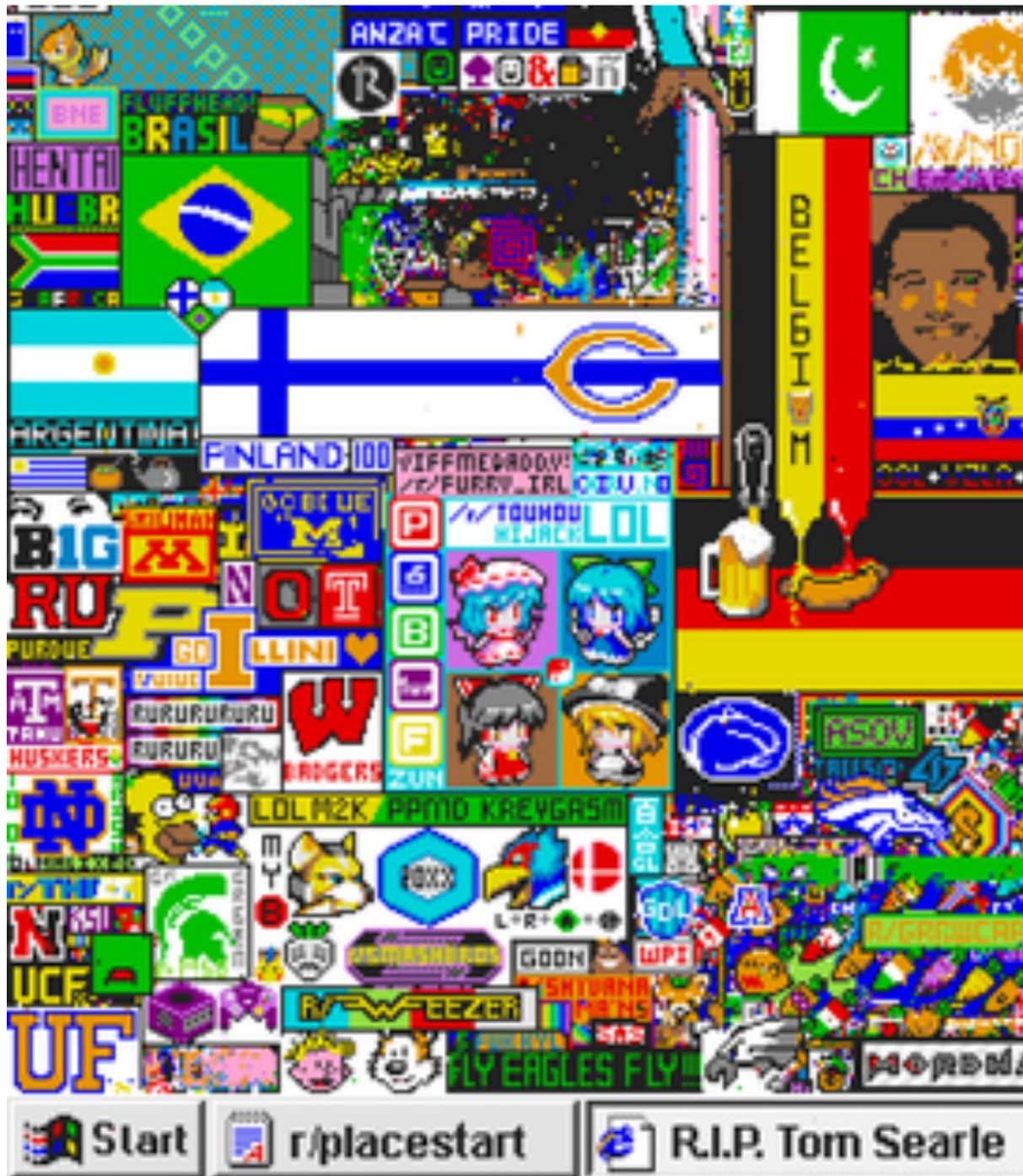
de símbolos virtuales y otorgan un dinamismo permanente al territorio cuadrulado. Lévy caracteriza esta dinámica permanente:

“Intelectos colectivos emergen, se conectan, se desplazan y cambian. Es de la circulación, de la asociación y de la metamorfosis de las comunidades pensantes que nace y se perpetúa el Espacio del saber. Cada intelecto colectivo secreta un mundo virtual que expresa las relaciones que mantiene en su seno, los problemas que lo ponen en movimiento, las imágenes que se forja de su entorno, su memoria, su saber en general. Los miembros del intelecto colectivo coproducen, arreglan y modifican continuamente el mundo virtual que expresa su comunidad: el intelecto colectivo no cesa de aprender e inventar”. (Lévy, 2004: 90)

La permanente actualización del lienzo es consecuencia de las múltiples asociaciones, metamorfosis y circulaciones que dibujan sus miembros. Las mismas no solo otorgan dinamismo al mapa, sino que dan lugar a las diferentes expresiones de mundos virtuales, imaginarios, de los users. Debajo de estas potenciales formas de hacer e ilustrar, encontramos los entramados de relaciones de la comunidad argentina, sus discursos, las autopercepciones del colectivo y sus saberes. La producción cooperativa, las modificaciones que trazan en Place, son manifestaciones y producto de la comunidad. En estas modificaciones continuas el colectivo aprende, ingenia, crea nuevos caminos e imagina posibles escenarios. Y en un plano paralelo, cientos de otras agrupaciones de la web se disponen a plasmar sus propias versiones, actualizan el lienzo siguiendo sus propias formas, fórmulas y deseos.

Lévy nos llama a entender el intelecto colectivo como aquello que construye de forma recursiva y cooperativa un cinemapa de su mundo de significaciones. Este cinemapa, también descrito como un hipermapa, apunta hacia una multitud de seres, de obras y de comunidades pensantes. (Lévy, 2004) El concepto como tal colabora en nuestra comprensión del fenómeno, aporta la idea de la existencia de una sucesión de imágenes y significaciones que evocan tanto a personas como a comunidades. Mapa en movimiento, el lienzo se compone de articulaciones colectivas que plasman su arte personal o comunitario. El hipermapa a su vez, recolecta cantidad de obras, de representaciones, de fusiones entre las mismas, que dan cuenta de la participación de intelectos colectivos construyendo sobre un espacio común. En esta línea el autor especifica: “Los sujetos no aparecen ya como figurines auténticos situados en territorios bien delimitados, sino como distribuciones nómadas desplazándose por un espacio de flujos”.(Lévy; 2004: 93)

Capítulo 5: La Inteligencia Colectiva en la producción cultural



5.- La Inteligencia Colectiva en la producción cultural.

Este capítulo estará dedicado a los procesos de inteligencia colectiva y a la creación de producciones culturales colectivas. Hablaremos también sobre el símbolo de la bandera nacional como representación identitaria de la comunidad Argentina en Reddit.

5.1: Un símbolo identitario, una bandera nacional.

Hasta aquí hemos visualizado la propuesta y fundamento de la Inteligencia Colectiva en la red, las plataformas performativas de la acción y sus modos de operar, las características de Reddit, de la comunidad argentina y de Place. Además hemos compartido las formas en que las comunidades se organizan en la web, dilucidando y estableciendo a la participación como acción política, enmarcada en complejos contextos de interacción. Ahora bien, con todo ello, podemos proceder a vislumbrar cómo se dieron las dinámicas de colaboración inteligente para poder construir sentido colectivamente.

Como sabemos, la comunidad r/argentina colaboró en la producción y confección de la bandera nacional sobre el lienzo virtual. Por lo tanto continuaremos ahora con el rastreo de los procesos de inteligencia colectiva necesarios para dicha producción cultural. Estos rasgos de participación y coordinación colectiva los encontramos en publicaciones, posteos y comentarios que tuvieron lugar dentro de la comunidad.

Sería apropiado comenzar evocando los primeros posteos en la comunidad argentina tendientes a canalizar esfuerzos coordinados por parte de los usuarios. El propio dinamismo generado en la plataforma llevaba a que se comenzaran a tejer relaciones en pos de lograr un objetivo común. En este marco, aquellos que quisieron emplear su tiempo en el juego, empezaron a entablar conversaciones en torno a este tema. Es aquí cuando aparecen los primeros intentos por parte de algunos users para crear un foco de discusión y conversación en torno a la idea de la bandera. De las publicaciones realizadas en los inicios del experimento social, quizá sea la del user llamado Fasox, con el título “[SERIO] Pongámonos de acuerdo UNA VEZ EN LA VIDA, por reddit”, la que adquirió más relevancia. Para ilustrar, la imagen número 14, muestra que la misma recibió 402 upvotes, por lo cuál ganó exposición y logró mantenerse durante un largo período en el top de publicaciones de la comunidad argentina. Éste es el primer posteo que brinda un marco introductorio al resto de los miembros sobre Place, definiéndolo como “experimento social” y colocando un hipervínculo al link de la comunidad de Place. También es el responsable de proponer al grupo la confección de la bandera argentina en uno de los extremos del lienzo. Otro de los links que comparte nos lleva directamente a las coordenadas del espacio virtual donde debe pintarse de celeste, amarillo o blanco, según corresponda.

↑ Posted by u/Fasox Buenos Aires 3 years ago

402 [SERIO] Pongamosnos de acuerdo UNA VEZ EN LA VIDA, por reddit.

↓ Meta

No se si se enteraron , pero reddit sacó otro "experimento social" , esta vez es :
<https://www.reddit.com/r/place/>

Apropiemosnos de un extremo, hagamos la bandera de argentina en un costado, rompamosle el culo a todos.

LINK A LA BANDERA : <https://www.reddit.com/r/place/#x=0&y=756> (Gracais -julian)

EDIT: La bandera se va a dibujar comenzando en (0,756)

Siguiendo las proporciones oficiales:

- La bandera va a ser de 47píxeles de LARGO
- La bandera va a ser de 30 píxeles de ALTO
- Cada franja va a medir 10 píxeles de ALTO

Los colores son:

13 cuadradito celeste

9 sol

7 sol Opaco

1 blanco

Edit 2: Así debería quedar: (Paint FTW) <http://imgur.com/Bb6pckU> ✓ (Gracias M44v)

<https://www.dropbox.com/s/fxovb6ru5d3f8tj/FLAG.png?dl=0> ✓ McAfee SECURE (Gracias Turko1235)

Edit 3: Se puede saber quien pone los cuadraditos , no sean ratones, Hay patoteada en la MITAP.

Edit4: CHICOS Y CHICAS, LOS QUIERO UNA BANDA!

<https://puu.sh/v4MGI/c92b61a0f9.png> ?

Edit 5: La bandera finlandesa está en la suya. Postee en su foro para un tratado de paz y alianza y nos calificaron de nazis y de están en contra de sus "amigos" los Redcoats (ingleses). Defendamos nuestro patrimonio.

491 Comments Give Award Share Save Hide Report 92% Upvoted

14. (Pongámonos de acuerdo: Primer propuesta para organizar y coordinar esfuerzos.)

Algo a destacar es que aquí ya se proponen las proporciones de la bandera, se sugiere un alto y un ancho de píxeles necesarios para una correcta configuración de la misma en el lienzo. Desde el punto de vista del diseño, se detallan cuáles son los colores que deben utilizarse en cada espacio, para ello otorgan un número a cada uno de los 16 tonos de la paleta. Además, como exhibe la imagen 15, el user u/m44v ejemplifica y diseña el modelo de bandera argentina en formato excel,

siguiendo las instrucciones propuestas por el usuario u/Fasox. Por lo tanto, se agrega una url donde aparece una imagen que retrata una maquetación de la bandera, junto con la palabra “ARGENTINA” debajo de la misma.



15. (Diseño de bandera: diseño de modelo de bandera argentina en formato excel).

La publicación obtuvo 491 comentarios de parte de integrantes de la comunidad argentina. Cabe aclarar que no todas las respuestas atendían a la categoría indicada por Fasox, que marcaba el post como “serio”. Sin embargo, muchos de los comentarios manifestaban, a su modo, el apoyo a la propuesta. Encontramos también aportes valiosos, por parte de los miembros, a la publicación original del autor. Los mismos pueden ser observados cada vez que aparece la palabra “Edit”, lo cual marca las ediciones y adhesiones de información consideradas relevantes por parte del creador del post. Estos agregados son una muestra de cómo el feedback y la interacción entre usuarios generan nuevos insumos, valiosos para la construcción colectiva. Se ve reflejada nuevamente esta inteligencia repartida entre conocientes, entre personas que mediante sus acciones transforman el espacio virtual que los aloja.

Entre las conversaciones que se van trazando al interior de r/argentina, y más específicamente dentro de este post, encontramos situaciones en que los usuarios citan mensajes anteriores. Es Hine quien nos brinda herramientas para poder efectuar una etnografía virtual, e interpreta este tipo de prácticas:

“La práctica de citar fragmentos de un mensaje a la hora de responderlo refuerza el sentido del transcurrir de una discusión en tanto proceso de interacción y no como una simple acumulación de declaraciones aisladas”. (Hine; 2004: 30)

El citar mensajes previos es una función muy utilizada en esta plataforma, y tal como indica la autora, es una forma de hacer transcurrir una discusión en torno a determinados temas. No se interpreta, ni se lee, como la acumulación de declaraciones aisladas, sino como una conversación pública, sobre un eje temático, que presenta cierta continuidad. De nuevo, el nivel de exposición que tengan estos hilos de mensajes, variará de acuerdo a la cantidad de users que participen en la conversación, los upvotes, y el número de comentarios efectuados. En la captura de pantalla 16 registramos el instante en que un usuario comenta que se podría haber confeccionado un diseño de bandera más grande. A posterior otro usuario le cita, argumentando las razones de dicha decisión.



16. (Citas entre usuarios: Un usuario cita un comentario anterior, argumentando razones).

Comprendemos que, del mismo modo en que un comentario aislado puede generar debates y charlas en torno a la producción de la bandera argentina en el lienzo, una publicación nueva, vinculada a Place, abre un camino similar. Es otra oportunidad de habilitar espacios de intercambio relacionados con el tópico y sus contornos. Así se da lugar a que la voz de los miembros pueda ser escuchada, valorada y tomada en cuenta. Con la aparición de cada una de estas, el eje temático puede transcurrir y trascender en el tiempo.

Otro de los post tendientes a trazar líneas de trabajo, presentar un estado de situación y a organizar las acciones del resto de los miembros, creado también por u/Fasox, es el titulado “[The Place] Alianzas, Información Y Plan de Acción”. El mismo fue creado posteriormente a la primera publicación, y en el título ya se hace referencia a Place y a un posible plan de acción. La publicación fue destacada y establecida como sticky por los moderadores de la comunidad. Este post también fue generado por u/Fasox, en el mismo se presenta un plan de acción basado en alianzas con otras comunidades, como plasma la imagen 17.

↑ Posted by u/Fasox Buenos Aires 3 years ago

137 [THE PLACE] Alianzas , Informacion Y PLAN DE ACCION.

↓ Sticky

De alguna forma lo conseguimos, no solo tenemos una bandera bonita, sino que además tenemos aliados.

[ALIANZAS](#) ✓

A medida que aparezcan mas voy a ir updateando el chart, si falta alguna regla que crean pertinente la agrego.

FUIMOS LA PRIMER BANDERA TERMINADA. [LINK A LA BANDERA](#)

Y somos reconocidos en [r/place](#) por nuestro esfuerzo de mantenerla limpia, incluso hay adeptos ya que nos ayudan a mantener "the beautiful pristine argentine flag", esto es increíble.

Nuestros únicos verdaderos enemigos son THE VOID y THE BLUE DEATH. Por suerte estamos bastante alejados.

Ahora vamos a un plan de accion.

- NUEVA REFERENCIA: <https://i.redd.it/cv0lhkyeyoy.png> ✓ (Gracias Zequez)
- POR EL AMOR A LOS DIOSES, CENTREMOS EL SOL DE UNA VEZ: DONE!
- SquareSpiral es la mejor defensa que tenemos contra los corners, su politica es no tocar arte terminado y tenemos un tratado de paz con ellos. Si nuestra bandera esta bien, hay que ayudarlos a crecer para que nos defiendan.
- Los brasileros sorpresivamente estan de nuestro lado, incluso su reddit ahora esta modeado como el nuestro, <https://www.reddit.com/r/brasil/> , que la paz se mantenga es buena idea.
- NEW PLAN! , vamos a mostrarle al mundo lo que es una [verdadera alianza] (<https://cdn.discordapp.com/attachments/297923667915046923/298114365717086208/unknown.png>) ✓

Para coordinacion en tiempo real tenemos DISCORD gente. <https://discord.gg/gC93tuQ> ✓

Ya les dije que los quiero una bocha a todos?

17. (Alianzas, información y plan de acción: presentación de plan de acción basado en alianzas).

En el momento en que se creó este comunicado la comunidad ya había plasmado las primeras versiones de la bandera argentina en el lienzo. En relación a esto, se entiende que la planificación sobre cómo proseguir a futuro estaba ligada a lograr la perdurabilidad y a otorgarle cierta estabilidad a la obra. Por eso en la misma se enuncia que la bandera está consumada, y que se cuenta con alianzas con otros grupos de usuarios. Estas asociaciones tuvieron como finalidad generar un lazo de cooperación, en donde cada comunidad se comprometía a no interferir con las producciones culturales de las demás. Esta fue una de las razones por la cual el posteo fue escrito en español y en inglés. De ese modo, las comunidades aliadas angloparlantes que quisieran estar al tanto del accionar, tenían la posibilidad de

hacerlo. Además se dejaron a disposición los canales de Discord mediante los cuales entablaron conversaciones por voz, a fin de coordinar en tiempo real dónde pintar, cómo y cuándo hacerlo.

A la hora de explorar los motivos por los cuales la propuesta de realizar una bandera argentina logró tal aceptación por parte de los usuarios, no encontramos respuestas definitivas. Si volvemos sobre nuestros pasos y miramos hacia el capítulo 2, hemos adelantado algunas de las motivaciones principales y generales, propuestas por los autores, para pensar cómo emerge el impulso creativo por parte de los usuarios. O'Reilly comparte su idea de que una de las motivaciones estaba vinculada al deseo de aportar conocimientos, aprender cada vez más y al reconocimiento de los pares. Por su parte, Pisani, reconocía a la web como una herramienta relacional, un espacio en donde ocurren las relaciones, un potente instrumento de socialización, donde los usuarios pueden encontrarse y compartir con sus amigos. Si bien adherimos a ambas conceptualizaciones, en esta investigación nos topamos con indicios que habilitan la reflexión sobre diferentes razones, complementarias a las anteriores. Las que describimos a continuación tienen un acento local, y se circunscriben propiamente al fenómeno aquí tratado. La primera, y la más evidente, está emparentada a que la comunidad de reddit se llama argentina, y como tal, da la bienvenida a usuarios que en su mayoría residen, o tienen vínculos con el país. No olvidemos que los mismos usuarios acostumbra publicar y discutir sobre temas que atañen a todo el territorio nacional, sean estos económicos, políticos, sociales o de ocio. Por lo mismo, proponer al máximo símbolo nacional argentino para remitir a la comunidad cobra y marca un sentido de pertenencia e identidad.

La segunda se relaciona con la simplicidad del diseño elegido, ya que, después de todo, la bandera se compuso de 5 colores, blanco, celeste, amarillo, dorado y el negro para enmarcar y redactar el nombre del país. Era un boceto, que una vez ubicado en el croquis del mapa, fue fácil de seguir. Sólo se presentaban algunas dificultades a la hora de encontrar los límites, y de concretar el círculo interno del sol, que llevaba dos tonalidades distintas de amarillo. Por lo demás, aún sin seguir la diagramación propuesta, colaborar era una tarea relativamente sencilla si se conocía previamente el símbolo nacional.

La tercera emerge a raíz de múltiples comentarios de users, registrados en diferentes post dentro del subreddit argentino. Asistimos con todos ellos a una conceptualización, al menos desde el discurso, donde se entiende al espacio lúdico como una suerte de batalla o guerra. De algún modo se establece una metáfora que opera como marco de entendimiento de lo que sucedía. Otra vez Christine Hine, en su descripción sobre el internet como cultura y artefacto cultural, proporciona su visión sobre cómo las metáforas contribuyen a la comprensión del internet. En esta línea, se nos invita a pensar de qué manera la comprensión del internet y sus usos son el resultado, entre otros factores, de componentes metafóricos, a través de

conceptos accesibles para concebir la tecnología. (2004) Desde nuestro punto de vista, estos conceptos accesibles podrían aparecer aquí a través de la metáfora del espacio lúdico virtual comprendido como terreno de batallas, guerras, aliados y enemigos. Teniendo en oportunidades un anclaje histórico con referencias claras a conflictos bélicos del pasado, se establecen relaciones para comparar o explicar modos de operar y accionar en el lienzo. El hecho de que se esté coloreando una bandera argentina, o, en otras palabras, un símbolo nacional que establece lo que la colectividad es y por otro lado, lo que deja de ser, dibuja una frontera de distinciones. Distinciones que unifican bajo un mismo símbolo a los que están dentro y separan a los que no pertenecen al mismo. Para enseñar esto, optamos por seleccionar algunas imágenes que dan cuenta de tales formas de referirse a los sucesos. En la imagen 18, se ve una publicación en la que se propone una defensa ante los ataques de Inglaterra, evocando a la histórica lucha por las Islas Malvinas. En esta misma línea temática, y a raíz de que estaba próxima la fecha del 2 de abril, en la imagen 19 se hace alusión al 2 de abril de 1982. En este marco, un usuario propone a los demás tachar y escrachar la bandera inglesa posicionada en el lienzo virtual. En relación a las capturas 20 y 21, nuevamente encontramos referencias a conflictos bélicos históricos. En la primera, un usuario bromea sobre entablar una batalla contra Finlandia, a lo que otros comparten información sobre el conflicto bélico entre Finlandia y la Unión Soviética, alegando que no sería una buena idea. En la otra, se propone un pacto con Finlandia y se explica que ya existe un tratado de no agresión entre las comunidades de ambos países.

↑ Posted by u/krat0s77 CABA 3 years ago

119 ↓ **Compatriotas, a defender la patria!**

AskPolítica

A hacer guardia!
Esten atentos y cualquier puntito que aparezca sobre nuestra preciada [bandera](#) corrijanlo pisandolo con el color que corresponde.

Estos ingleses se podrán meter con nuestras islas Malvinas pero no dejemos que estropeen el símbolo de nuestra soberanía!

Juntos conquistaremos [r/place!](#)

Nota: Si no sabes de que estoy hablando pasa por [acá](#)

EDIT1: La bandera va hasta el pixel 46 horizontal muchachos, dejen de pintar de celeste más allá de eso (pinten de blanco en todo caso). Gracias [/u/-julian](#)

EDIT2: Los objetivos son (en orden de importancia):

1. Defender la bandera de los agresores ingleses.
2. Escribir "Argentina" en celeste debajo de la bandera.
3. Los piratas están intentando escribir "Falklands" abajo a la derecha de la bandera. Escribamosles "are argies" debajo.
4. Hagamos un borde negro alrededor de la bandera!

EDIT3: Pensandolo bien, capaz no deberíamos preocuparnos tanto si nos alargan la bandera, después podemos hacer otro sol centrado y borrar el que esta ahora.

EDIT4: Muy bien hasta ahora muchachos! Organicemonos, hay que hacer rondas para pasar la noche! Objetivos completados: 2, 3, 4. Nuevos objetivos:

1. Defender la bandera durante la noche.
2. Sabotear la bandera brasilera que se está formando arriba.

EDIT5: Hemos pasado la noche sin mayores complicaciones, felicitaciones!

Final EDIT: Its over. Sefini! Mantuvimos la bandera hasta el final y quedó perfecta! Felicitaciones a todos!! Héroses!

118 Comments Give Award Share Save Hide Report 91% Upvoted

18. (Compatriotas, a defender la patria: Referencia a la guerra por las Islas Malvinas.)



19. (La fecha de mañana: un usuario alude al 2 de abril de 1982 y propone un escracho a la bandera inglesa).



20. (¿Guerra con Finlandia?: se comparte información sobre el conflicto bélico entablado entre Finlandia y la Unión Soviética).



21. (Pacto con Finlandia: propuesta de pacto con Finlandia y explicación de la existencia de un tratado de no agresión).

Estos son solo un puñado de la gran cantidad de comentarios y publicaciones que eligen remitir a lo que ocurre dentro del lienzo con terminología referida a la guerra. No son pocos los users que repiten esta forma de referirse a los avances y retrocesos de píxeles, iconografía, símbolos y comunidades sobre la grilla cuadrículada. Esta manera de concebir los sucesos y procesos internos del espacio virtual dejan entrever los rasgos de una cierta competitividad. En otras palabras, se configura el espacio lúdico como un territorio escaso y en disputa, donde las comunidades mejor organizadas podrán ocupar y plantar su bandera. Comprendido de esta manera, algunos grupos de usuarios ganarán y triunfarán por sobre otros grupos de usuarios. No estaría de más afirmar, entonces, que este tipo de discurso refuerza el sentimiento de estar compitiendo o enfrentándose con otros. Esto último, lejos de ser un obstáculo para el compromiso y la participación, motiva y potencia las acciones de los miembros y contribuye al fortalecimiento de identidades colectivas. En consonancia con esto, Dahlgren escribe:

“la motivación expresiva puede ser importante para las metas instrumentales a largo plazo al crear identidades colectivas, movilizar la opinión sobre ciertos temas, o generar miedo e intimidación de manera antidemocrática”. (Dahlgren; 2018 : 38)

Casi a modo de síntesis entre las tres grandes motivaciones o razones para la participación de los usuarios de la comunidad argentina en el experimento social, encontramos la situación retratada en la imagen número 22. En esta se expone, por un lado, una nueva referencia al hecho histórico del conflicto armado con Inglaterra por las Islas Malvinas. Esta última deviene de una valoración o lectura por parte de un usuario sobre su comprensión de la comunidad y las ideas de sus miembros. Por

otra parte, se asiste a un intercambio donde uno de ellos expresa la idea de que lo que identifica al común de los usuarios es la Argentina, el ser argentinos. Y por último, se habla de un “jueguito boludo”, un espacio lúdico simple, con una fácil forma de operar.



22.(La cosa que tenemos en común: comentarios en los que se exhiben diferentes rasgos de motivaciones para la participación).

Cuando pensamos en la bandera argentina como símbolo identitario, como imagen representativa de los usuarios de la comunidad, es buena idea retomar a Lévy. Él describe que la identidad del individuo se organiza alrededor de imágenes dinámicas, imágenes que el usuario produce por la exploración y la transformación de las realidades virtuales en las que él participa (2004). En sintonía con esto, amplifica:

“El intelecto colectivo construye y reconstruye su identidad por intermedio del mundo virtual que lo expresa. En cuanto al individuo, a su vez, posee muchas identidades en el Espacio del saber, una por cada cuerpo virtual que segrega en los cinemapas y los cosmos de significación que explora y contribuye a crear”.(Lévy; 2004: 91)

Siendo de este modo, la identidad del usuario estaría íntimamente vinculada con los diferentes espacios virtuales de participación por donde circula. Numerosas son las comunidades o subreddits dispuestas a acoger y encauzar los aportes de cada miembro. Haciendo uso de su libertad, puede elegir colaborar con aquellos sitios

que lo representen, total o parcialmente. Desde esta posición, podría ser parte de ese mundo virtual donde participa, y que a su vez, haciendo su parte, ayuda a forjar.

5.2: Coordinación de acciones, valores e intereses.

La existencia de plataformas que permitan la coordinación en tiempo real son uno de los prerrequisitos necesarios para la emergencia de la inteligencia colectiva. Estos procesos de inteligencia colectiva permiten la producción de sentido, la producción cultural, que, en este caso, adquiere y toma forma en el lienzo virtual propuesto por Reddit. En este último apartado rastreamos, y expondremos, las acciones, los valores e intereses de los usuarios que tuvieron lugar al interior de un contexto virtual compartido. Dichos movimientos, asociaciones y circulaciones operaron y transformaron efectivamente el espacio lúdico de Place. Prestaremos especial atención además a los símbolos identitarios plasmados en dicha obra de arte colectiva, y en las alianzas, batallas y estrategias llevadas adelante con el objetivo de hacerlas perdurar.

Van Dijck se dedica a escribir sobre los usuarios y sus hábitos, afirmando que los mismos son receptores y consumidores, productores y partícipes de la cultura (Van Dijck, 2009). Desarrollando la idea anterior agrega:

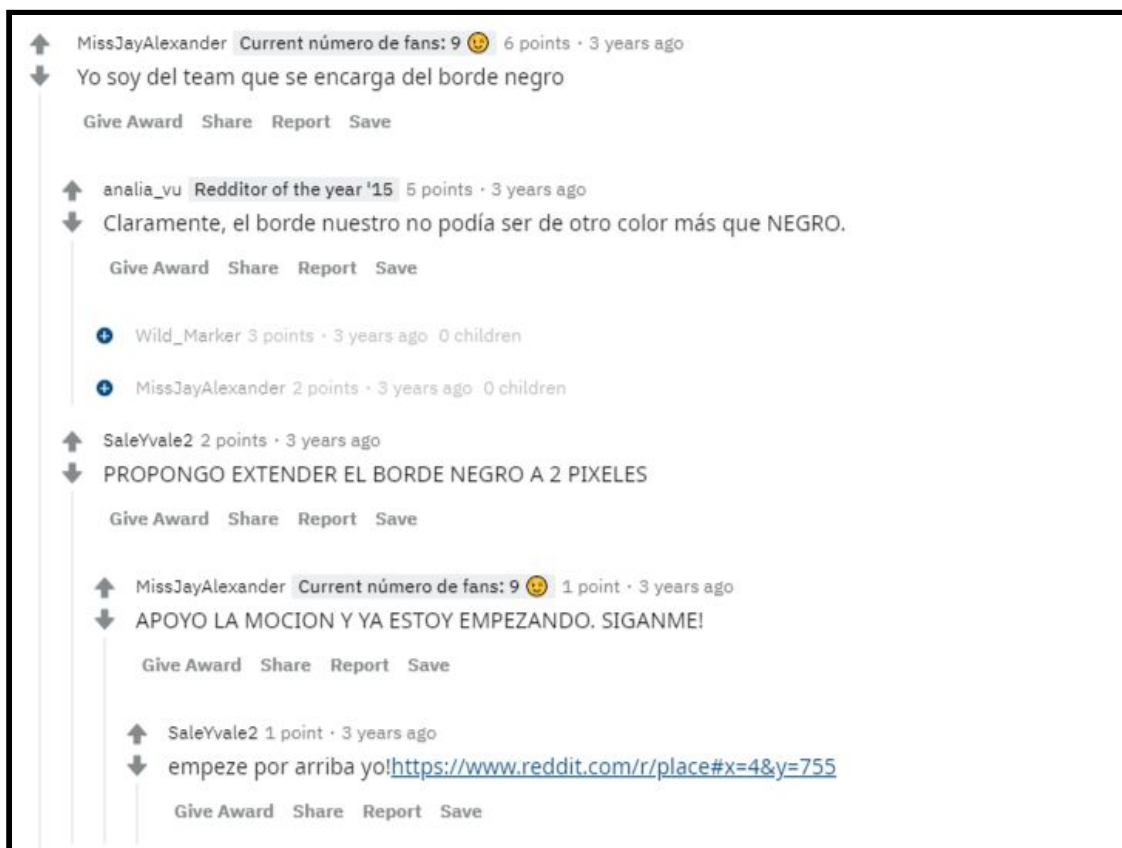
“Al igual que las estrategias de codificación de una plataforma, la capacidad de acción del usuario es un concepto negociado, sujeto a discusión; lo que está en juego aquí es, una y otra vez, el poder de los usuarios de controlar sus propias acciones”. (Van Dijck; 2009 : 36).

Seguimos los postulados del autor y comprendemos a cada usuario como partícipe de culturas, las cuales producen, consumen y reproducen. Con esto no queremos decir que dejamos afuera la posibilidad de que compartan una misma cultura, de hecho, de base, comparten un mismo contexto virtual de participación con sus respectivos modos de operar y significar. Pero aún así, siendo pares al interior de culturas compartidas, cada colaborador pujará, en mayor o menor medida, por establecer aquello que lo representa como expresión general de la colectividad. Hablamos entonces de la capacidad de acción como un concepto negociado, donde intervienen múltiples variables, ya sean intereses, motivaciones o valores. Desde este lugar, en cada comunidad virtual establecida en la plataforma de Reddit, las acciones que llevan a cabo sus miembros son tomadas del seno de la vida social. Compartir ideas, experiencias, pensamientos, imágenes o recuerdos no es más que otra faceta de lo que ocurre en el mundo físico, con amigos o grupos de pertenencia.

En simultáneo, y luego de haber sido planteadas las publicaciones generales para organizar el accionar, comienzan a aparecer comentarios tendientes a contribuir con

los planes propuestos. Usuarios de la comunidad comparten sus opiniones sobre el espacio lúdico, sus características, y debaten acerca de cómo avanzar con la propuesta. Si, como dice Van Dijck, lo que aquí está en juego es el poder de los users de controlar sus propias acciones, entonces estamos concurriendo, con cada comentario, publicación, cita, pregunta y repregunta, a negociaciones colectivas. En esta oportunidad, dichas negociaciones girarán en torno a la excusa de simbolizar imágenes que representen a la comunidad.

Como veremos, algunos de los comentarios estarán circunscritos a la coordinación de acciones particulares para la elaboración material de la bandera argentina, o para el mantenimiento de la misma. En las siguientes capturas encontramos intercambios de información sobre cómo representar gráficamente los bordes, y un llamado a la colaboración para proteger el dibujo del sol del emblema nacional. La imagen 23 retrata a un conjunto de usuarios quienes, a través de comentarios, presentan sus propuestas sobre la realización de un borde negro que enmarque la bandera.



23. (Borde negro: Un conjunto de usuarios intercambian sus propuestas).

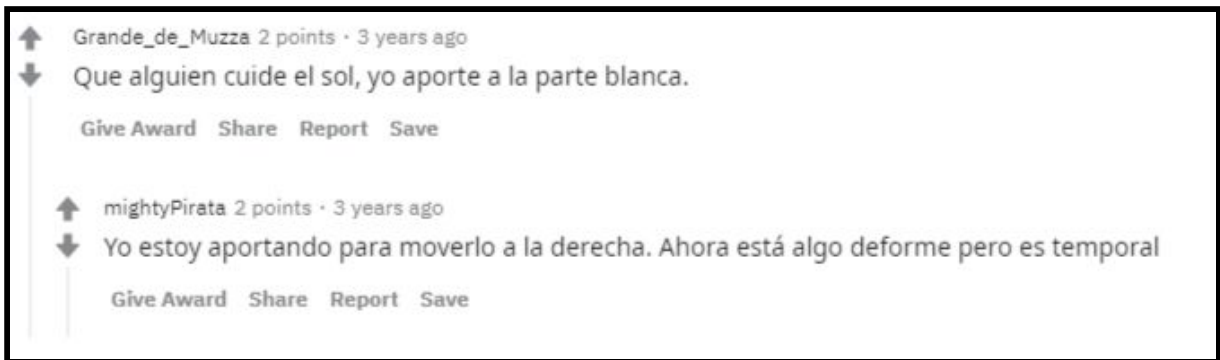
En relación a la captura 24, observamos a tres usuarios discutiendo sobre el correcto modo de realizar uno de los bordes y el tamaño de las franjas de la

bandera. En estas negociaciones incluso se juega con la alteración del formato escrito, utilizando negritas, mayúsculas, o cursivas para destacar el texto sobre el de los demás. También deja verse cómo algunos usuarios manifiestan preocupaciones o opiniones sobre el modo en que se está llevando a cabo el trabajo colectivo, a quienes les responden intentando sosegar o calmar la situación a fin de superarla.



24. (Ya la cagaron: tres usuarios discuten sobre el correcto modo de realizar la figura).

En repetidas oportunidades hallamos también casos en los que users actualizan con sus comentarios el estado de situación general. Se da de distintos modos, pero por ejemplo, en el caso de la captura 25, uno de ellos pide que se proteja al sol de la bandera, y otro, en consecuencia, le responde que lo están trasladando hacia la derecha. Estos aportes de información inteligentes enriquecen la experiencia de los lectores, quienes gracias a los mismos logran tener un panorama más acabado de lo que ocurre y comprender el porqué de determinados movimientos colectivos.



25. (Que alguien cuide el sol: contribuciones y actualizaciones de información entre usuarios).

Por otra parte, figuran comentarios de users que acentúan el valor de la solidaridad y la cooperación, a través del esfuerzo en equipo. En la captura siguiente, la número 26, visualizamos el llamado, por parte de un miembro, a trabajar conjuntamente con otras comunidades. También se deja ver la percepción del usuario sobre la comunidad argentina, y la confección de un discurso motivacional que puede ser concebido como una arenga. Es el usuario u/heretique_et_barbare quien efectúa un llamado al trabajo colectivo y elabora un discurso que presenta un estado de situación y una invitación a la labor futura.



26. (Trabajar juntos: usuario llama al trabajo colectivo y elabora un discurso con una impronta motivacional).

A propósito de las alianzas y de las defensas de fronteras que se describen anteriormente, deberíamos resaltar que las mismas fueron una de las válidas maneras de llevar adelante la producción de la bandera nacional. En lo que se refiere a las alianzas, siempre tenían como finalidad lograr un marco de cooperación para la realización de imágenes entre subreddits. Recordemos que Place no se constituyó como un lienzo desconectado, individual, de participación unilateral, sino que se instaló como tema predominante al interior de gran cantidad de subreddits de la plataforma. En un escenario difuso y veloz, comenzaron los primeros pactos o tratados entre comunidades.

En este marco, una de las asociaciones más duraderas que entabló el subreddit argentino se erigió con el subreddit finlandés. Desde los primeros momentos del experimento social, usuarios particulares, en representación de sus comunidades, tejieron acuerdos, dialogando en otros idiomas, para el bienestar de ambas partes. Esa alianza se mantuvo entre los dos grupos inteligentes y más tarde consiguieron adherir a nuevos grupos. En las imágenes 27, 28 y 29 capturamos una secuencia de comentarios y publicaciones donde queda asentada progresivamente una asociación con la comunidad finlandesa. Caeríamos en un error al pensar que podemos reducirlo todo a tres imágenes, solo buscamos plasmar aquí algunos fragmentos de dicha vinculación. En la primera de estas tres un usuario consulta sobre cómo proceder respecto a la bandera finlandesa, que se aproximaba a la argentina. Acto siguiente, se le responde que lo mejor es dejarlos tranquilos, y que se está consolidando una alianza entre ambas comunidades. Esto último da la pauta de que al momento ya se habían entablado conversaciones entre integrantes de los dos grupos. En la segunda de estas, un user de la comunidad finlandesa, u/Heiski, realiza una publicación en el subreddit argentino pidiendo asistencia. Entre los motivos que se alegan se explica que en su país es de madrugada y los integrantes del subreddit necesitaban descansar. Por eso, por la diferencia de horario, los ataques de otras comunidades, y la proximidad de las banderas, piden asistencia por la noche. En la tercera de esas tres imágenes, la número 29, algunos usuarios de la comunidad argentina responden favorablemente al pedido de ayuda de Finlandia.

↑ frg2005 CABA 1 point · 3 years ago
 ↓ Estamos atacando a finlandia?
 Give Award Share Report Save

↑ alkalo 5 points · 3 years ago
 ↓ son buena gente, no se pasan de la raya esa. yo diría que los dejemos tranquilos.
 Give Award Share Report Save

↑ Fasox Buenos Aires 1 point · 3 years ago
 ↓ No, estamos llevando a cabo tratados de alianza, solo defendamos la nuestra.
 Give Award Share Report Save

27. (Tratados de alianza: consultas y respuestas sobre la relación con la bandera finlandesa.)

↑ Posted by u/Heiski 3 years ago 🇫🇮
 130 ↓ Finland needs your help!
 Pendiente

Our countries have found each other in unconventional manner, but that does not lessen our alliance.

Here in Finland it's 2 AM, and while our flag still stands, our forces grow weaker by the minute as people are going to sleep. Help us rest in peace, so we may do the same for you when we wake up!

[r/place](#) for anyone wondering

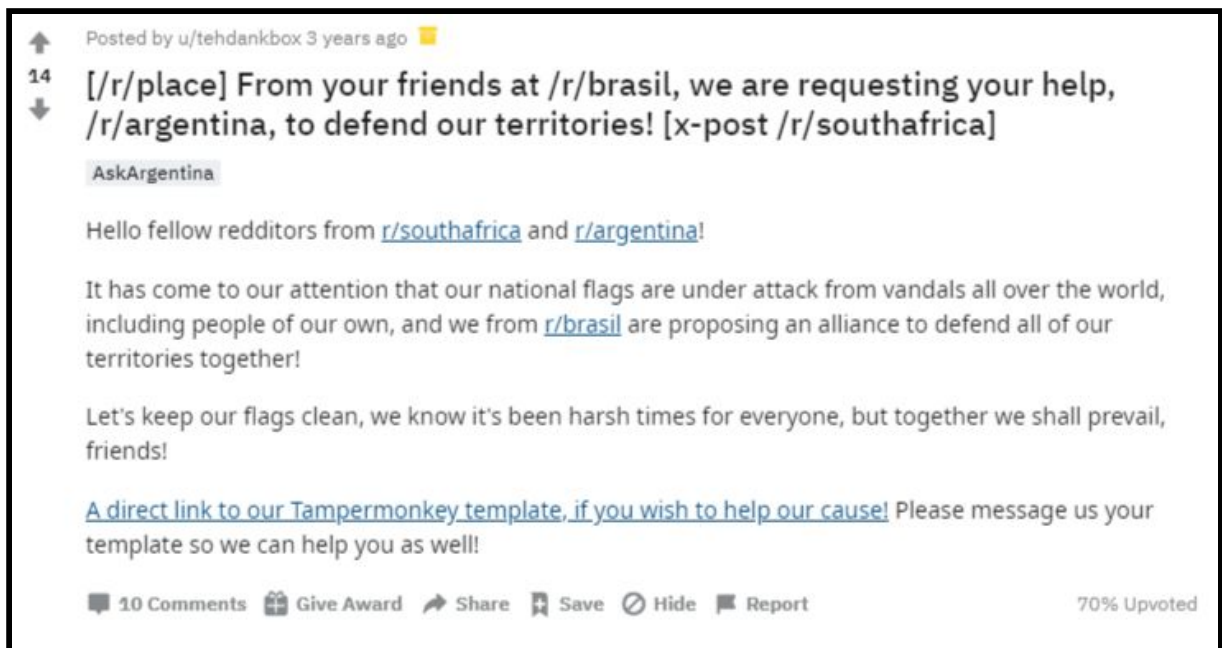
22 Comments Give Award Share Save Hide Report 90% Upvoted

28. (Finland needs your help: un integrante de la comunidad finlandesa pide asistencia al subreddit argentino.)



29. (We got your back: respuestas favorables a la solicitud de Finlandia).

Al final de los tres días de duración de Place, Argentina logró conformar relaciones con Finlandia, Brasil, Uruguay, Sudáfrica y el “cuadrado de espiral”, o r/SquareSpiral. Si bien, es difícil catalogar en qué grado los usuarios de cada comunidad se comprometieron con dichas alianzas, podemos afirmar que estas relaciones se mantuvieron hasta el final del juego, ya que todos los grupos citados acabaron con sus símbolos en pie. Para retratar estas alianzas y movimientos, en la captura 30, puede verse cómo un usuario brasilero genera un posteo en la comunidad argentina, y en la de Sudáfrica, pidiendo ayuda. Ahí mismo se plantea defender las banderas conjuntamente.



30. (We are requesting your help: Usuario brasileiro plantea la idea de defender las banderas conjuntamente).

De un modo similar, en la imagen 31, desde Uruguay se crea una publicación en el subreddit argentino con la intención de encontrar apoyo en la producción de su bandera. Un aspecto a tener en cuenta es que la comunidad de [r/uruguay](#) presentaba un número inferior de participantes activos a la fecha, por lo que poder armar la bandera resultaba una tarea difícil y engorrosa.



31. (Pedido de ayuda desde [r/uruguay](#): Usuario uruguayo busca apoyo en la producción de su bandera).

A continuación de la publicación, integrantes de r/argentina dialogaron sobre cómo accionar respecto al pedido de asistencia de la comunidad uruguaya. Como vemos en la imagen 32, se comparte un link a una imagen en formato png, en ésta se presenta un diseño que tiene gran aceptación por parte de los usuarios argentinos.



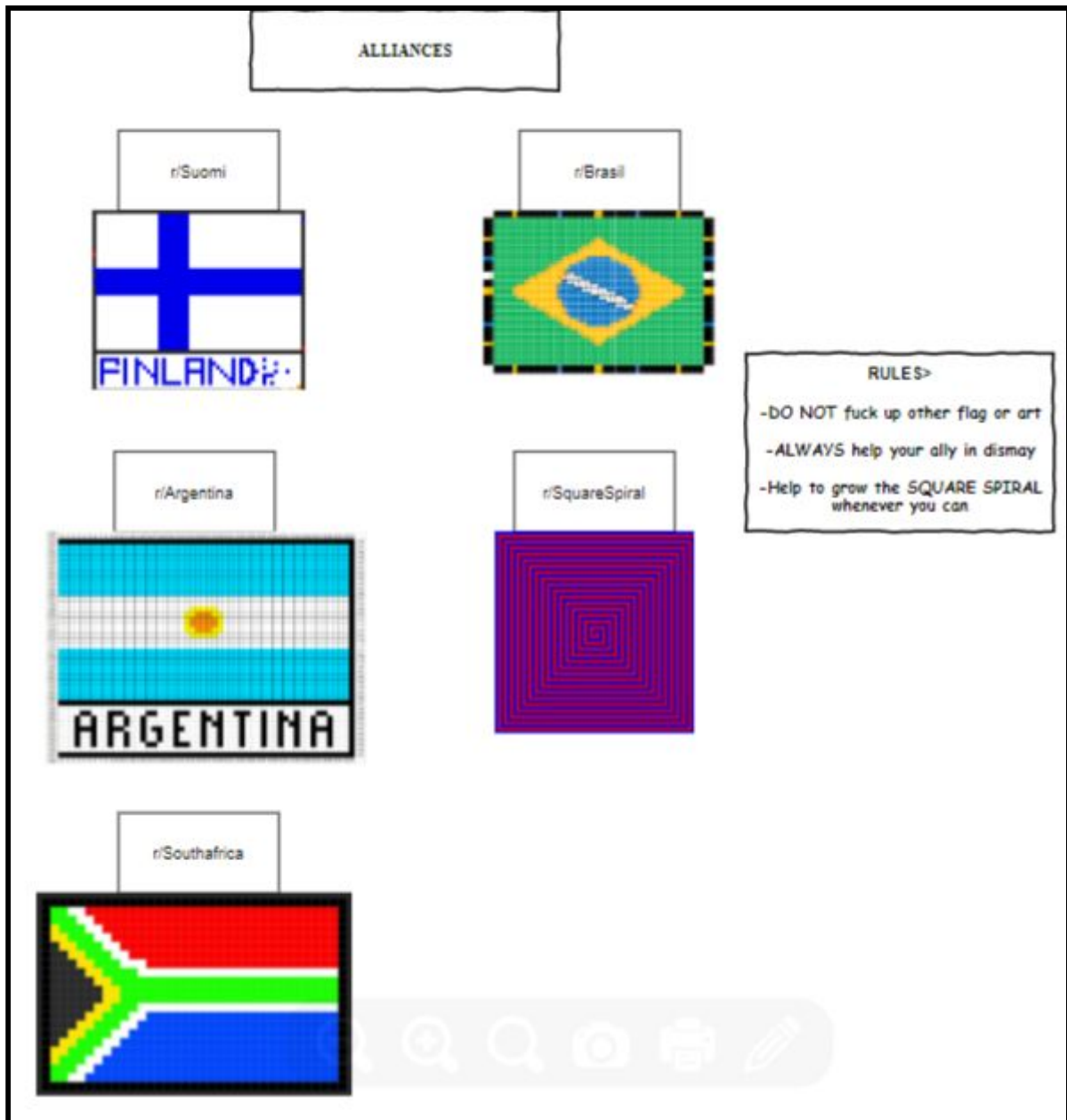
32. (El mate y la pava: Diálogo sobre qué hacer con el pedido de asistencia de la comunidad uruguaya).

El diseño presentado en cuestión es el que puede observarse en la captura de pantalla número 33. El usuario u/milo_a79, lanza su propuesta de diseño para integrar a la comunidad uruguaya al mapa de píxeles. El prototipo presentado no sólo da lugar al emblema nacional uruguayo, sino que también adhiere un mate y una pava. Esto refleja la búsqueda de símbolos o referencias culturales compartidas entre ambos países, a fin de representarlos identitariamente del mejor modo posible.



33. (Prototipo de bandera argentina y uruguaya: propuesta de diseño para integrar a la comunidad uruguaya al mapa de píxeles).

Tres reglas formalizaron el pacto o alianza entre estas comunidades. La primera, “no te entrometas en otras banderas o artes”, la segunda, “siempre ayuda a tu aliado en consternación”, y la tercera “ayuda a crecer el cuadrado de espiral cada vez que puedas”. Cabe aclarar que todas estas comunidades presentaban una proximidad territorial en el mapa de píxeles virtual, por lo tanto el principio de espacio determinaba en gran medida estas alianzas. En la imagen 34 compartimos una captura de una imagen producida por las comunidades que integraron la alianza. La misma se realizó con el fin de ser compartida al interior de cada subreddit y que cada miembro sepa de su existencia.



34. (Alliances: imagen producida por las comunidades que integraron la alianza.)

La relación entre los datos, los usuarios y las comunidades de las que formaron parte pueden ser leídos desde el concepto de dinámica relacional propuesto por Pisani, a saber:

“entendemos por “dinámica” el conjunto de movimientos no controlados, no lineales, con múltiples vertientes y causados por la participación “de todos”. Con “dinámica relacional” destacamos el hecho de que esta dinámica social y tecnológica (participación más efectos de redes) está afectando al establecimiento de relaciones entre personas, grupos y datos”. (Pisani, 2009: 52).

Desde esta óptica, podemos pensar que, en un primer momento, cada comunidad se interesaba por plasmar sus propios elementos representativos, por ende la

contribución de datos era para un primer fin comunal. No obstante, luego de generar estos relacionamientos entre grupos, surgieron nuevas formas de actuar en el espacio que transformaron el curso de como se venían gestando. Los distintos subreddits comenzaron a intercambiar datos entre ellos con el fin aparente de demostrar y reforzar su alianza ante los demás subreddits participantes del juego. Esta relación de los subreddits, sus usuarios y datos se vio materializada, o visualizada, en la confección de un corazón de píxeles colocado en los extremos de las banderas de Argentina, Brasil y Finlandia. En la imagen 35, vemos un recorte del lienzo virtual que muestra la confección del corazón entre las comunidades asociadas.



35. (Corazones colectivos: Recorte del lienzo virtual que muestra la confección del corazón entre las comunidades asociadas).

Podríamos leer la colocación de este corazón como un simple agregado artístico, pero estaríamos pasando por alto una característica fundamental del proceso. El símbolo del corazón remite más a una demostración de cooperación, coordinación e inteligencia colectiva entre comunidades y sus usuarios que a una mera decoración. Asistimos aquí a una compleja coordinación de acciones en tiempo real, por parte de usuarios distribuidos alrededor del globo, que comparten un universo virtual y lo transforman en su andar.

6.- Reflexiones finales.

La inteligencia colectiva implica mucho más que una simple cooperación virtual dentro de plataformas conectivas. Al decir inteligencia colectiva evocamos a la colaboración inteligente y a la construcción de sentido colectivo. Hablamos aquí de compromiso, de participación y de política. Referimos también a la comunicación, al intercambio, al diálogo y a la acción. Las culturas, los contextos de participación, los lenguajes y las personas hacen, y conforman, a la inteligencia colectiva. Desde esta óptica hemos concentrado nuestros esfuerzos en llevar adelante un análisis, desde múltiples perspectivas, que permitiera dar cuenta de estas experiencias complejas. Por supuesto, el caso de Place, que tuvo lugar en la plataforma web de Reddit, fue una de las numerosas oportunidades para acercarnos a este tipo de fenómenos.

Por detrás de la producción colectiva de la bandera nacional, confeccionada por la comunidad argentina, como hemos visto, subyacen factores de todo tipo. En el camino hasta aquí transitado describimos a Place como un experimento social con una impronta lúdica, un juego abierto y participativo. Estas características nos orientaron a indagar en aquellas representaciones que los usuarios construyeron en torno a la propuesta, al dispositivo, a la web y a sus usos. Entendemos que dichas representaciones no son las mismas para cada usuario particular. No obstante, en mayor o menor medida, creemos que lograron predisponer la acción de cada uno de ellos. Por supuesto, no nos tomamos esta afirmación a la ligera y consideramos atender a las condiciones existentes previas para que los users participaran políticamente de esos espacios.

Por esta vía, abordamos aquellos recursos y preparaciones previas, catalogadas como necesarias, para que los integrantes de la comunidad accionaran políticamente. Aquí adelantamos que, vinculada a la preparación, la idea del compromiso contribuía en nuestra interpretación del fenómeno. Esta última nos llevó a hablar de las culturas cívicas, de aquellos recursos culturales puestos en tensión y compartidos por los miembros. De Dahlgren obtuvimos estos conceptos que figuran ante nosotros como claves para la lectura de futuras experiencias de participación colectiva inteligente. Consideramos sumamente relevante su esquematización de los factores que fomentan la autopercepción de los usuarios como actores políticos con poder.

También creemos importante no restarle interés a la idea del internet como artefacto cultural, sobre todo a la hora de interpelar situaciones donde se pone el foco en la participación colaborativa online. Y es que, a la hora de considerar los recursos culturales de los que se valen los usuarios, el internet puede, y en cierto punto debe, ser comprendido como un artefacto cultural. Entenderlo de este modo nos lleva a reparar en la interpretación que las comunidades, y los usuarios, construyen en torno a los posibles usos del internet y sus plataformas. Desde este lugar, seguimos de cerca a la comunidad argentina y a sus usuarios, intentando explorar sus formas

de concebir la red y sus posibilidades. Dicho sea de paso, es prudente agregar que estas formas de concebir y significar dependen tanto de los diferentes contextos de participación, como de la validez que adquieran esos sentidos en la comunidad.

Por otro lado, al dar inicio a nuestra investigación, nos propusimos caracterizar el contexto online de participación compartido por los usuarios, e identificar las formas de organización establecidas entre los mismos para el accionar en Place. De aquí deriva nuestra densa descripción del sitio de Reddit, las formas de operar en él y sus características. En sinergia con esta descripción, la puesta en tensión de un conjunto de conceptos propuestos por Lévy, colaboraron en nuestra tarea interpretativa de la experiencia. Desde este lugar emergen algunas afirmaciones y consideraciones parciales. Entendemos que Place cumple con los requisitos para ser un efectivo espacio dinámico, un medio para la expresión pluralista y colectiva. Un espacio que se enriquece con el aporte de cada píxel y con cada acto de los usuarios participantes. Por la misma línea, estos aportes y acciones, funcionarán a los fines de la comunidad, en tanto y en cuanto, estén organizados y coordinados. Esta organización y dinamización del proceso requiere de la conversación, del intercambio, de la expresión y de la decisión de los usuarios.

Al detallar el contexto online de participación también enfocamos la mirada en el píxel, y en las elecciones inteligentes, tomadas por usuarios, y transformadas o convertidas en esta unidad práctica. La existencia de la mencionada unidad práctica, del píxel, es necesaria y habilita la expresión en el lienzo virtual, permite dibujar mundos simbólicos y trazar historias.

Retomando los fundamentos de la inteligencia colectiva y su premisa democrática, concebimos a las personas como inteligentes e iguales en su capacidad de agencia y transformación. Por eso, todos los integrantes de la comunidad poseen algo valioso que aportar. Como hemos visto, utilizan la imaginación, en cada momento, para reconfigurar el lienzo del que forman parte. Imaginan, y crean mundos de símbolos virtuales, otorgando un dinamismo permanente al territorio cuadriculado. Consideramos, además, la noción de cinemapa y su mundo de significaciones. A partir de este último, pensamos el lienzo como un mapa en movimiento, compuesto de articulaciones colectivas que plasmaron el arte personal y comunitario. Un mapa que recolectó obras, representaciones, imágenes, símbolos y que dio cuenta de la participación de intelectos colectivos construyendo sobre un espacio común.

Por su parte, en otro plano complementario, al interior del subreddit argentino, también encontramos rastros de prácticas de inteligencia colectiva. Pudimos observar el modo en que distintos miembros aportaron a las publicaciones de otros usuarios, agregando información relevante, mediante sus comentarios. Dicha información era puesta en valor por los creadores de los posts, quienes editaban sus producciones con el fin de adherir estas nuevas contribuciones de otros. Comprendemos que estos agregados, que emergen a partir del feedback y la

interacción entre usuarios, generan nuevos insumos, valiosos para la construcción colectiva.

Nos ocupamos, además, de indagar sobre un conjunto de razones que podrían haber motivado a la comunidad argentina a plasmar, y a mantener, su obra de arte en el lienzo virtual. Vale aclarar que estos motivos emergen de una interpretación a raíz de la observación participante de quien escribe. Con esto pretendemos expresar que si bien estos fundamentos son fácilmente reconocibles en el marco de la experiencia, no son los únicos posibles. No obstante, quizá uno de los más interesantes a abordar sea la conceptualización, o la representación del experimento lúdico como campo de batalla o guerra. Es curioso pensar cómo se establece una metáfora que opera como marco de entendimiento del suceso. Siguiendo a Hine nos sumamos a la idea de que la comprensión del internet y sus usos es el resultado de componentes metafóricos, a través de conceptos accesibles para concebir la tecnología. Continuando esta premisa, estos conceptos accesibles cobran vida aquí a través de la metáfora del espacio lúdico virtual comprendido como terreno de batallas, guerras, triunfos, derrotas, aliados y enemigos.

A partir de aquí, y en el orden de avanzar con la exploración de este tipo de experiencias, sería apropiado hallar los puntos de contacto entre los discursos circulantes y las prácticas tendientes a habilitar la producción en el lienzo virtual. De un modo complejo, las alianzas y defensas de fronteras entre comunidades de Reddit fueron formas válidas de poder mantener y sostener las producciones simbólicas en el lienzo. Según hemos visto, estas alianzas tuvieron como finalidad lograr un marco de cooperación para la realización de imágenes entre subreddits. Desde este lugar, convendría no perder de vista las metáforas, o las representaciones de los users sobre el espacio lúdico, y la vinculación de éstas con la efectivización de los pactos o tratados entre grupos. Para concluir, es pertinente aludir a la figura iconográfica del corazón como expresión de fraternidad o asociación entre las banderas aliadas. Lo que podría resultar un simple agregado artístico aparece ante nosotros como la concreción de una imagen bajo la cual subyacen prácticas de cooperación, coordinación e inteligencia colectiva. Es de interés resaltar y apreciar su aparición en Place. Nos invita a adentrarnos en modos particulares de representar, desde la construcción en píxeles, las asociaciones colectivas y el trabajo mancomunado, entre grupos de usuarios.

Es por todo lo expuesto que considero he sido afortunado por haber participado de esta experiencia colectiva de producción y construcción. Este sentimiento, ligado al interés de dar a conocer la obra argentina, y el espacio lúdico de Place, explican el porqué de esta investigación. No es factible, ni posible, resumir en 90 páginas todos los detalles que conlleva ser y formar parte de un colectivo inteligente que pone en marcha saberes para la producción de sentido. Sin embargo, me gusta pensar que este documento abre caminos de entendimiento y reflexión que podrían resultar valiosos para quienes pretendan indagar en el campo. En este sentido, en forma

circular, y rindiendo homenaje al espacio del saber, apporto mi conocimiento para que otros, en el futuro, sigan construyendo.

7.- Bibliografía.

- Cobo Romaní, C; Pardo Kuklinski, H. (2007). “Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food”. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.
- Dahlgren, P. (2018) “La participación en línea en la esfera pública. Las ambigüedades del afecto”. Inmediaciones de la comunicación. Universidad ORT, Uruguay.
- Gubern, R. (1996) “Del bisonte a la realidad virtual - La escena y el laberinto”. Barcelona. Anagrama Colección Argumentos.
- Hine, C. (2004) “Etnografía Virtual”. Editorial UOC.
- Lévy, P. (1999) “Qué es lo virtual”. Paidós: Barcelona, Buenos Aires, México.
- Lévy, P. (2004) “Inteligencia Colectiva - Por una antropología del ciberespacio”. ISBN. BVS. Bireme.
- Pisani, F; Piotet, D. (2009) “La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando al mundo”. Paidós: Barcelona, Buenos Aires, México.
- Rheingold, H. (2002) “Multitudes Inteligentes: La próxima revolución social”. Barcelona. Gedisa Editorial.
- Van Dijck, J. (2016) “La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales”. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Vasilachis, I. (2006) “Estrategias de Investigación Cualitativa”. Barcelona. Gedisa Editorial.
- Wikipedia (2020). Historia de Wikipedia. Consultado el 13 de agosto de 2020 en el sitio en español de Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Wikipedia
- Wikipedia (2020). Wikipedia About. Consultado el 13 de agosto de 2020 en la introducción al sitio en Ingles: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About>
- Taringa (2016). PRD - Proyecto Brainiac. Consultado el 13 de agosto de 2020, Google Doc: https://docs.google.com/document/d/1f97tGw_Y-MkfgcO6RPKE1jK2_xwv9vdvSjdUj9UlyqU/edit
- Reddit (2020) About. Consultado el 13 de agosto de 2020, en la homepage del sitio oficial: <https://www.redditinc.com/>
- Sam Carow, Mayank Jain (2018) Looking back at r/Circleoftrust. Consultado el 14 de agosto de 2020, en el blog oficial de reddit: <https://redditblog.com/2018/05/22/looking-back-at-r-circleoftrust/>

- The Button (2015) Consultado el 14 de agosto de 2020, en la plataforma web de Reddit, subreddit de The Button, comunidad organizada por usuarios: <https://www.reddit.com/r/thebutton/>
- Imposter (2019) Consultado el 14 de agosto de 2020, en la plataforma web de Reddit, subreddit de Imposter: <https://www.reddit.com/r/Imposter/>
- The Blue Corner (2016) Consultado el 14 de agosto de 2020, en la plataforma web de Reddit, subreddit de The Blue Corner: <https://www.reddit.com/r/BlueCorner/top/>
- Ezequiel Schwartzman (2017) Reddit Placebot. Consultado el 14 de agosto de 2020 en el portal Github: <https://github.com/Zequez/reddit-placebot#readme>
- Dan Tao (n.d) Nearest Color. Consultado el 14 de agosto de 2020 en el portal GitHub: <https://github.com/dtao/nearest-color>
- Discord (2020) Sobre Discord / Nuestra misión y nuestros valores. Consultado el 19 de agosto de 2020 en el portal oficial: <https://discord.com/company>