



**UNR** Universidad  
Nacional de Rosario

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales  
Maestría en Comunicación Digital Interactiva

**Estudio sobre la participación de los fanáticos en la construcción colaborativa de una *fan wiki*. El caso de *bakerstreet.fandom.com***

Autora: Lic. Vanesa Paola Mazzeo  
Director: Dr. Sebastián Castro Rojas

**Rosario, junio de 2022**

Secretaría de Investigación y Posgrado Riobamba 250 Bis. Monoblock N° 1 - C.U.R. - 2000EKF  
Rosario, Santa Fe. Argentina +54 341 480 8521/22. Fax +54 341 480 8520  
<http://www.fcpolit.unr.edu.ar> [investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar](mailto:investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar)

Dirección Maestría en Comunicación Digital Interactiva Córdoba 1814 - 2do. piso of. 124 -  
S2000AXD Rosario, Santa Fe. Argentina +54 341 480 2620/22 int. 124  
<http://www.unrinteractiva.com.ar/> [cdiunr@gmail.com](mailto:cdiunr@gmail.com)

## **Resumen**

El presente trabajo busca dar cuenta y analizar la participación de los fanáticos en la construcción colaborativa de una *fan wiki*. Para ello se lo dividió en diferentes etapas, la primera de contexto para dar cuenta y delimitar algunos conceptos, como ser que entendemos por enciclopedia abierta y colaborativa, y que es participar. La segunda etapa es una descripción sobre el *fan*, su comunidad y las producciones que realizan: los *fanworks*. En particular se hizo foco sobre el *fandom* de Sherlock Holmes como excusa para ponernos a pensar en la tercera etapa, la del análisis de nuestro caso de estudio, la *fan wiki* Baker Street en Fandom.

Para cerrar este trabajo se presenta el desarrollo de una maqueta, Irregulares del fandom, que busca ser un espacio de análisis y conversación sobre comunidades de *fan*, el cual provee un instrumento de investigación para quienes buscan reconocer e identificar al usuario promedio de una plataforma específica, como también presentarse como un espacio para discutir y conversar entre pares sobre el rol del fanático en los *fanworks*.

**Palabras claves:** *fan*, *fandom*, participación, *fanworks*, *wikis*

## **Abstract**

*This paper analyzes the participation of fans in the collaborative construction of a fan wiki. It was developed in different stages, the first of context to delimit some concepts, such as what we understand by encyclopedia and what it means to participate. The second stage is a description of the fans, their community and their productions: the fanworks. In particular, the Sherlock Holmes fandom was the excuse to start thinking about a third stage, the analysis of our case study: the Baker Street fan wiki in Fandom.*

*To close this work, the development of a model, Irregulares del fandom, is presented. This tries to be a space for analysis and conversation about fan communities, which provides a research tool for those who seek to recognize and identify the average user of a specific platform, as well as presenting itself as a space to discuss and converse among peers about the role of the fanatic in the fanworks.*

**Key words:** *fan, fandom, participation, fanworks, wikis*

## Agradecimientos


[Google] define:agradecer [enter]

*verbo intransitivo*

1. Dar las gracias por un beneficio recibido. *"te agradezco la invitación"*
2. Corresponder a un cuidado o una atención recibidos. *"no sé cómo podré agradecerte este favor"*
3. Compartir un grupo sin TACC. *"El orden alfabético de una lista de cursada nos reunió para un trabajo, pero las ganas y energías de cada una, lo convirtió en un espacio único... largas conversaciones, arengas para no bajar los brazos, superar momentos de pánico, sufrir juntas, rendir parciales, compartir materiales, pasar recetas, y acompañarnos en buenos y no tan buenos momentos hizo que me lleve 4 amigas maravillosas que sólo las conozco del otro lado de la pantalla, pero que quiero y valoro un montón!"*
4. Por aceptar. *"Nos encontramos siempre con una emergencia sanitaria, cursando TIC en 2009, el Taller en 2020 con ASPO, y la redacción de este trabajo en DISPO y ahora más relajados. Gracias Sebastián por aceptar a esta maestranda, que, con cada lectura atenta, comentarios en el doc, chat, meet y encuentros presenciales tenías el desafío de llevarme a ser más académica y menos ñoña, o más bien, intentar equilibrar cada una de esas facetas."*
5. Estar cerca, aunque lejos. *"las pibas de Rosario o "las otras" cuando pegaba el ataque de celos al grupo sin TACC (jaja) Conocidas de la UNR, compartimos momentos de producción y de pánico por igual, tirando para adelante siempre, ¡juntas!... aunque fuera un domingo a las 23:58 hs."*
6. Sentir cerca a las que siempre están. *"porque si bien no compartimos este camino de baldosas amarillas como otras veces, algo siempre las traía a mi memoria y así me acompañaron, me escucharon, me leyeron, me editaron (shhh), bancando malos humores y buenos también. Dicen que la escritura de una tesis es solitaria, pero si bien estas sola frente al teclado, no lo estas..."*
7. Formar parte de un equipo de pares. *"Porque Digicom siempre está presente, no sólo en las aventuras de cada año, sino por las posibilidades que siempre brinda el colectivo para crecer y aprender en el día a día con cada una de las personas que lo integran. Gracias en particular a Marcelo, Jorge y Anibal (más todavía por las catarsis de maestría que hemos tenido) por estar presentes y compartir siempre"*
8. Por siempre dar una mano. *"Porque un mail en un momento de crisis ayudó a resolver una maqueta, una herramienta de análisis. Gracias Ignacio Sánchez por los tips, y los correos para comenzar las productivas charlas de WhatsApp"*
9. Por cada kilómetro. *"Porque todo comenzó en un viaje, con una lectura mientras llegábamos a destino, continuó recorriendo otros lugares, mientras hacíamos catarsis de/en cada momento. Este es un viaje que hoy termina, pero que deja la puerta abierta para cientos de nuevos caminos... y kilómetros a la par"*
10. Acompañada desde el más viejo al más niño. *"Gracias por acompañarme en este camino"*

## Índice

Resumen	2
Abstract	3
Agradecimientos	4
<b>Índice</b>	<b>5</b>
Índice de imágenes	7
Índice de tablas	10
Índice de gráficos	11
<b>Presentación</b>	<b>12</b>
<b>1. Usted está aquí.</b>	<b>15</b>
1.1. TIC-TAC(til).	16
1.1.1. Una pantalla para contenerlas a todas.	17
1.1.2. De lo analógico a lo digital.	21
1.1.3. Abriendo las puertas a la colaboración.	24
1.2. #EnciclopediaInterfaz.	25
1.3. Enciclopedias en línea.	27
1.3.1. Una comunidad de lectores y autores.	28
1.3.2. Un contenido a muchas manos.	29
1.4. Las wikis como una interfaz enciclopédica en línea.	30
1.4.1. ¿Por qué no Wikipedia?	32
<b>2. De qué hablamos cuando hablamos de participación.</b>	<b>36</b>
2.1. Dime qué haces, y te diré qué tipo de usuarios eres.	37
2.2. Participar con otro.	40
2.3. Saber participar.	42
2.3.1. ¿Para qué?	42
2.3.2. ¿Cómo?	43
2.3.3. ¿De qué forma?	44
2.3.4. ¿Dónde?	45
2.4. Entonces, qué sería participar en una wiki.	46
<b>3. Elemental mi querido fan.</b>	<b>48</b>
3.1. Fan: nómadas, productores, esferas y continuos.	48
3.2. Fandom: lo que no se ve del iceberg.	54
3.2.1. Previously, el canon.	56
3.2.2. Sherlockians Holmesianos: algo más que un fandom.	57
3.3. Fanworks: las producciones del fan.	63
3.3.1. Wikis made in sherlockians.	66
<b>4. Estudio en BakerStreet.Fandom.com</b>	<b>69</b>
4.1. Hoja de ruta	70

4.1.1. Los cuatro ejes de análisis	71
4.2. La arquitectura de la wiki	77
4.2.1. Una wiki con manual de estilo	80
4.3. La liga de los (co)autores.	84
4.3.1. Los actores de Baker Street.	85
4.3.2. Que pasa, cuando el editor es un bot.	90
4.4. Detrás de la cortina de la edición.	92
4.4.1.  Baker Street	93
4.4.2. Historial: dejando huellas.	96
4.4.3. Talk: las metas discusiones.	97
4.4.4. El caso de la página principal	97
4.4.5. Lo que pasó en el foro, no quedó en el foro	99
4.5. Pero, quién participa en/de las modificaciones	104
4.5.1. Cómo creen que participan.	108
<b>5. Irregulares del Fandom: un espacio de análisis y conversación.</b>	<b>111</b>
5.1. Descripción	111
5.2. Objetivos	111
5.3. Justificación	112
5.4. Análisis de la audiencia	113
5.5. Plataforma	114
5.5.1. Requerimientos funcionales	114
5.5.2. Requerimientos técnicos	115
5.6. Diseños estéticos	115
5.6.1. Familia tipográfica	116
5.6.2. Paleta de colores	117
5.6.3. Wireframe	117
5.6.4. Mockup	118
5.7. Mapa de contenido y navegación	119
5.7.1. Mapa de navegación	128
5.8. Niveles de interacción e interactividad	128
5.9. Organizando la participación	129
5.9.1. Roles	129
5.9.1. Insignias	130
5.10. A futuro	131
<b>6. Reflexiones finales</b>	<b>133</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>139</b>
Conjunto de datos	142
Anexos	<b>143</b>

## Índice de imágenes

Imagen 1. Anuncio de “Lazy Bones” el primer control remoto en salir al mercado, desarrollado por Zenith Radio Corporation en 1950	18
Imagen 2. Evolución de las pantallas en los teléfonos móviles	21
Imagen 3. La evolución de los soportes	23
Imagen 4. Evolución del usuario	25
Imagen 5. Evolución de la #enciclopediaInterfaz	26
Imagen 6. Capturas de pantalla de la entrada Sherlock Holmes en Fandom y en Wikipedia (30 de diciembre de 2021)	34
Imagen 7. Capturas de pantalla barra superior de la fanwiki Fandom (30 de diciembre de 2021)	35
Imagen 8. Esferas en movimiento en el fandom (Hirsjärvi, 2013)	51
Imagen 9. Los 6 continuos (Perez Gomez 2015)	53
Imagen 10. Canon/fandom	55
Imagen 11. Ejemplares de The Strands con las publicaciones de Conan Doyle (recuperado de “The Arthur Conan Doyle Encyclopedia)	56
Imagen 12. Hoja del diario de Conan Doyle (1893) donde escribió “Killed Holmes” como referencia a la muerte de Sherlock Holmes en La aventura del problema final. (recuperado de “The Arthur Conan Doyle Encyclopedia)	57
Imagen 13. Conan Doyle dando el aval a The Man Who Bested Sherlock Holmes un pastiche escrito por Joseph Baron publicado el 17 diciembre de 1892 (recuperado de “The Arthur Conan Doyle Encyclopedia)	59
Imagen 14. Cuadro de “Sherlock Holmes Baffled” (1900)	60
Imagen 15. Captura de pantalla de una búsqueda de las variables Sherlock Holmes + fan art en Google (30 de diciembre de 2021)	62
Imagen 16. Capturas de pantalla de la entrada Sherlock Holmes en Wikimedia Commons (30 de diciembre de 2021)	67
Imagen 17. Captura de pantalla de la página de inicio de Baker Street (21 de septiembre de 2021)	69
Imagen 18. Modelo de pregunta del formulario compartido en el foro	77
Imagen 19. Captura de pantalla de la página de inicio (28 de diciembre de 2021)	78
Imagen 20. Captura de pantalla del Menú (28 de diciembre de 2021)	78
Imagen 21. Captura de pantalla del “see more” (28 de diciembre de 2021)	79
Imagen 22. Captura de pantalla de un enlaces (28 de diciembre de 2021)	79
Imagen 23. Imagotipo	80
Imagen 24. Captura de pantalla de la página de inicio (28 de diciembre de 2021)	81

Imagen 25. Paleta de colores de Baker Street	81
Imagen 26. Captura de pantalla de la página “Canon” (28 de diciembre de 2021)	82
Imagen 27. Captura de pantalla del Foro (28 de diciembre de 2021)	82
Imagen 28. Captura de pantalla del apartado Content (21 de septiembre de 2021)	83
Imagen 29. Captura de pantalla del apartado Basics (21 de septiembre de 2021)	83
Imagen 30. Captura de pantalla del apartado The Policity (21 de septiembre de 2021)	84
Imagen 31. Actores de Baker Street	87
Imagen 32. Relaciones entre actores humanos de Baker Street	88
Imagen 33. Relaciones entre actores de Baker Street	89
Imagen 34. Captura de pantalla última contribución de NXTbot101 (5 de noviembre de 2021)	91
Imagen 35. Capturas de pantalla para las opciones de editar (16 de noviembre de 2021)	92
Imagen 36. Capturas de pantalla de la página The Seven-Per-Cent Solution (film) sin estar registrado (arriba) y con usuario logueado (abajo) (16 de noviembre de 2021)	94
Imagen 37. Captura de pantalla desde navegador con usuario logueado pero no con rol autoconfirmado (16 de noviembre de 2021)	94
Imagen 38. Captura de pantalla del editor visual (16 de noviembre de 2021)	95
Imagen 39. Captura de pantalla del editor clásico (16 de noviembre de 2021)	95
Imagen 40. Captura de pantalla del historial (16 de noviembre de 2021)	96
Imagen 41. Captura de pantalla de la pestaña Talk (16 de noviembre de 2021)	97
Imagen 42. Registro del historial de la página principal desde el 28 de enero de 2013 al 1º de febrero de 2013 (15 de noviembre de 2021)	98
Imagen 43. Captura de pantalla de la pestaña Talk (16 de noviembre de 2021)	99
Imagen 44. Captura de pantalla de las categorías del foro (28 de diciembre de 2021)	100
Imagen 45. Captura de pantalla de la conversación Welcome to the Baker Street Wiki! (28 de diciembre de 2021)	102
Imagen 46. Captura de pantalla de la conversación Suggest the next quote to be featured on the Main Page (28 de diciembre de 2021)	102
Imagen 47. Captura de la publicación en el grupo de Facebook Circulo Holmes	113
Imagen 48. Captura de Google Maps de Baker Street (izq.) y la cabecera de Irregulares del fandom (der)	116

Imagen 49. Fondo de sitio.	116
Imagen 50. Referencia de la tipografía Heading Pro	117
Imagen 51. Referencia de la tipografía Courier New	117
Imagen 52. Paleta de colores del sitio Irregulares del fandom	117
Imagen 53. Wireframe página de inicio	118
Imagen 54. Mockup página de inicio	118
Imagen 55. Página de inicio de Irregulares del fandom	119
Imagen 56. Sección Recursos de análisis	120
Imagen 57. Sección Formulario	120
Imagen 58. Sección Visualización	121
Imagen 59. Sección Tertulia de pares	121
Imagen 60. Caja de texto para la escritura de una entrada en el foro	122
Imagen 61. Sección Tips para estradas	122
Imagen 62. Reglas del foro al momento de crear una nueva entrada	123
Imagen 63. Sección Archivo	124
Imagen 64. Sección Irregulares	125
Imagen 65. Página de miembros	125
Imagen 66. Sección Acerca de	126
Imagen 67. Sección Sobre la matriz	127
Imagen 68. Diferencia página de inicio en versión desktop (izq) y móvil (der)	127
Imagen 69. Arquitectura del sitio Irregulares del fandom	128
Imagen 70. Invitación recibida por correo	130
Imagen 71. Tarea automatizada para asignar la etiqueta de Irregular	131

## **Índice de tablas**

Tabla 1. Cuadro de variables para el análisis de un fan (elaboración propia)	75
Tabla 2. Conversaciones que hablan sobre las modificaciones en la main page (elaboración propia)	101
Tabla 3. Los 20 usuarios con mayor cantidad de revisiones en Baker Street	105
Tabla 4. Usuarios con participación del foro y en la edición de esta página principal	106
Tabla 5. Top 5 de usuarios por acción	107
Tabla 6. Cuadro de permisos por roles en Irregulares del Fandom	129

## **Índice de gráficos**

Gráfico 1. Gráfico radial (elaboración propia)	76
Gráfico 2. Comparación revisiones de la página principal y conversaciones en el foro	103
Gráfico 3. Revisiones realizadas por usuarios en Baker Street (al 28 de diciembre de 2021)	104
Gráfico 4. Tendencia que da cuenta de 3 tipos de fans	108
Gráfico 5. Respuestas por variable y gradiente del formulario	109
Gráfico 6. Respuestas promedio del formulario	110

## Presentación

Hablar de producciones de *fans*, parece un tema trillado.

Pero lo es si sólo nos detenemos nuevamente a analizar lo que hacen los *potterhead*, los *trekkies*, los fanáticos de Star Wars o de El Señor de los anillos desde las mismas perspectivas de siempre y citando, casi de memoria, a los mismos autores (aunque aquí también aparecerán).

Un texto de Tisha Turk del 2014 había quedado olvidado en una pila de *pdfs*, pero al reencontrarlo, algunos fragmentos resaltados llamaron nuevamente la atención:

**“But there are many other forms of fan work**, including work that does not necessarily result in objects for recirculation. **Media fandom runs on the engine of production, but much of what we produce is not art but information, discussion, architecture, access, resources, metadata.** Think about all the behind-the-scenes labor, for example, that goes into commenting on stories, beta-ing vids, writing essays and recommendations, reviewing and screen-capping episodes, collecting links, tagging bookmarks, maintaining Dreamwidth and LiveJournal communities, organizing fests / challenges / exchanges, compiling newsletters, making costumes, animating .gif sets, creating user icons, recording podfic, editing zines, assembling fan mixes, administering kink memes, running awards sites, converting popular stories to e-book formats, coding archives, **updating wikis**, populating databases, building vid conversion software, planning conventions, volunteering at conventions, moderating convention panels—and the list could go on”.

“Otros formatos de producciones”... “pero mucho de los que se produce no es arte”... “actualizar *wikis*”, estas citas abrían el juego. Así el primer desafío para este trabajo parece estar sorteado, salirse de los análisis ficcionales para trabajar sobre las producciones no ficcionales de los *fans*.

El siguiente desafío era encontrar un equilibrio. Henry Jenkins se autodefine como *aca-fan*, un académico fanático, y parece lograrlo. Decidimos ponernos la camiseta de una *scholar-fan* como define Perez Gomez (2015) en su tesis doctoral, una *fan* e investigadora que pone por delante lo académico. Lo intentamos, aunque algunos títulos o citas queden en una delgada línea.

El tercer y último desafío era definir un objetivo. Tras varios intentos (fallidos) se decidió explorar la participación de los *fans* en la construcción colaborativa de una *fan wiki*, y en particular analizar Baker Street de Fandom, una comunidad sobre el canon holmesiano y las nuevas adaptaciones a la obra de Sir Arthur Conan Doyle, porque era necesario centrar en el análisis de un canon y para no caer en Harry Potter, o en un extremo como Doctor Who, se decidió volver sobre el cual ya había elaborado a modo de pasatiempo un análisis transmedia<sup>1</sup>, y que además tiene la particularidad de que sea reconocido por varios autores, como el primer *fandom*.

Entonces para **dar cuenta y analizar cómo se da esta participación de los fanáticos en la construcción colaborativa de una *fan wiki***, se realizó un análisis cuanti-cualitativo tanto de las intervenciones que estos realizaron sobre la página principal de la *fan wiki* de Fandom Baker Street en su versión en inglés, como de las conversaciones del foro relacionadas con dichas modificaciones.

Se dividió este trabajo en diferentes etapas: contexto + descripción + análisis + prototipo.

La primera etapa incluye los capítulos uno y dos de este trabajo. El primero, es donde se establecen las bases para saber dónde estamos, y para ello fue necesario trazar un recorrido por la ruta de las tecnologías de la información y comunicación, pasando por las enciclopedias como interfaces haciendo un *desvío* en las enciclopedias digitales, ya que el punto de llegada, son las *wikis*. En el segundo capítulo se definió que entendemos por participación y como se da en el espacio de una *wiki*.

En la segunda etapa, se hizo foco en el *fan* por lo que el capítulo tres detalla que entendemos por fanático, sus comunidades (*fandoms*) y los contenidos que realizan para ellos y para otros (*fanworks*), para luego describir en particular el canon y *fandom* sherlockiano/holmesiano.

La tercera etapa fue de análisis, y en el capítulo cuatro se tomó como caso de estudio en concreto quiénes y cómo se realizaron las ediciones de la página principal de BakerStreet.fandom.com desde su fecha de creación (28 de enero del 2013) hasta la última revisión registrada (12 de marzo de 2021), para lo cual fue

---

<sup>1</sup> Sherlock Holmes: un caso de/en transmedia (2014). Disponible en: [https://www.academia.edu/21798494/Sherlock\\_Holmes\\_un\\_caso\\_en\\_de\\_Transmedia](https://www.academia.edu/21798494/Sherlock_Holmes_un_caso_en_de_Transmedia)

necesario previamente analizar su interfaz, los actores involucrados y delinear el perfil del fanático que participa.

La última etapa de este trabajo esta vinculada a la justificación y desarrollo de un prototipo de recurso de análisis y conversación sobre los *fans* y sus producciones, el cual provee no sólo un instrumento de investigación a quienes buscan reconocer e identificar al fanático promedio de una plataforma específica, sino también se presenta como un espacio para discutir y conversar entre pares sobre el rol del fanático en los *fanworks*, como se detallara en el capítulo cinco de este trabajo.

Una serie de reflexiones finales buscan dar un cierre formal al trabajo y al análisis de este caso de estudio, pero sólo para poder poner un punto final, ya que la temática, las preguntas y las dudas, cambian continuamente, y las conclusiones a las que podemos arribar son sólo del aquí y del ahora, a partir del recorte y el recorrido que decidimos llevar adelante en/para este trabajo.

***The game is afoot!***

## 1. Usted está aquí.

*“Siempre se necesitan expresiones anexas para designar algo exactamente” Gilles Deleuze*

Hace más de una década, Henry Jenkins daba la bienvenida a la cultura de la convergencia, “donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (2008:14), e invitaba al lector a (re)pensar los cambios que se suceden no sólo en las maneras de consumir los contenidos, sino también en las que estos se producen. Planteaba que esta convergencia se trataba de algo más que “un mero cambio tecnológico” (Jenkins, 2008:26) y lo presentaba como un proceso más que un fin, ya que en ese devenir es donde “suelen suceder cosas extrañas cuando los usuarios entran a formar parte de los procesos de convergencia” (Scolari, 2008:104) al dejar de lado la pasividad a la que parecían estar *condenados* por ser usuarios/espectadores/lectores.

Así, lo que antes parecía sencillo de definir y limitar como ser, por ejemplo, los roles de productor o consumidor, en el actual contexto estos quehaceres se mezclan, confunden, confluyen y mutan, ya que dependiendo del momento y del contexto, “somos consumidores/creadores, lectores/escritores, oyentes/locutores, espectadores/productores” (Pisani y Piotet, 2009:109-110) de los contenidos que nos rodean. De esta manera, el juego queda abierto para que cualquiera pueda participar, ya que “los medios están orientados hacia la acción, no hacia la contemplación” (Scolari, 2008:152).

En este trabajo entendemos al medio como “un conjunto constituido por una tecnología sumada a las prácticas sociales de producción y apropiación de esta tecnología” (Verón, 1997, en Carlon y Scolari, 2009:163), por lo cual debemos analizarlos en su contexto teniendo en cuenta que los cambios que se dan en relación a la digitalización, a la configuración de las comunicaciones, a las formas no secuenciales que estas adoptan, como también a la participación cada vez más activa de los usuarios en estos procesos, como plantea Carlos Scolari en *Hipermediaciones* (2008), hacen que las tecnologías y las prácticas se reconfiguren constantemente.

En este apartado estableceremos las bases para saber dónde estamos, y para ello es necesario trazar un recorrido que nos guíe. En nuestro caso tomaremos la ruta de las tecnologías de la información y comunicación, pasando por las enciclopedias como interfaces haciendo un *desvío* en las enciclopedias digitales, ya que nuestro punto de llegada, son las *wikis*.

### **1.1. TIC-TAC(til).**

Desde la aparición de la escritura cuneiforme hasta la última actualización de una aplicación, las tecnologías de la información y comunicación se han diversificado, por lo que no existe una definición unívoca sobre el acrónimo por el cual son famosas, ya que estas TIC evolucionan constantemente. Se las puede pensar por un lado, como un conjunto de prácticas y soportes que procesan, almacenan, recuperan y manipulan información, y por otro, como tecnologías que amplían las capacidades de una sociedad en lo laboral, académico, educativo, social, para el ocio, etc, etc. Son dispositivos y conjuntos de código que posibilitan el acceso, intercambio, gestión y difusión de la información, el conocimiento y la cultura, y a la vez, son tecnologías que facilitan la comunicación en cualquier momento y lugar.

Las TIC cambian constantemente ya que las nuevas tecnologías dejan rápidamente atrás a las viejas, pero ¿cuán rápido? Cuánto pasó para que el teléfono, la radio o la televisión ya no sean considerados nuevos medios. Cuánto pasará hasta que el *smartphone* se jubile, aunque tal vez lo más interesante sería preguntar qué lo reemplazará. Dejaremos esto como preguntas retóricas, para enfocarnos en la idea de que cada *nueva* tecnología lleva el germen de una anterior. Las nuevas TIC evolucionan y se adaptan, se diversifican en sus propósitos, aceleran las conexiones ya que parece que todo debe ser instantáneo, aquí y ahora, acrecentando la calidad de sus contenidos, y buscando siempre la innovación y la diversidad de/en sus funciones.

Para dar cuenta de algunos puntos necesarios para los objetivos de este trabajo en relación a los cambios que se han sucedido en/con las TIC, describiremos la evolución que han tenido las pantallas en relación al usuario, los avances en el terreno de la digitalización de los contenidos y sus soportes, y por último, los cambios en relación a la colaboración como elemento clave en estos procesos.

### 1.1.1. Una pantalla para contenerlas a todas.

*“Todas las pantallas en general, no son ni buenas ni malas. Son lo que son, y cada uno es responsable de los usos que hacen de ellas (o de los usos que se permite que se haga de ellas...). (Márquez, 2015:71)*

Hoy todo se realiza desde una pantalla, ya que:

“mirando una pantalla -una superficie plana y rectangular situada a cierta distancia de los ojos- es como el usuario experimenta la ilusión de navegar por espacios virtuales, de estar físicamente presente en otro lugar o de que el propio ordenador le salude” (Manovich, 2005:146).

Lev Manovich plantea una genealogía de las pantallas en su libro *El lenguaje de los nuevos medios* (2005) al analizarlas en relación con el tiempo, el espacio y el cuerpo del usuario. Parte de una pantalla **clásica** como un cuadro, un espacio que coexiste con otro, “una ventana abierta a otro espacio” (Manovich, 2005:147). Una superficie plana y rectangular, pensada para ser contemplada de forma frontal, que muestra una imagen estática y detenida en el tiempo.

La segunda pantalla que analiza es la **dinámica**, que si bien mantiene las propiedades de la anterior “añade algo nuevo: puede mostrar una imagen que cambia en el tiempo” (Manovich, 2005:148). Son varias las pantallas que pertenecen a esta categorización, algunas evolucionaron a la par, y otras son un producto de sus hibridaciones. La del cine es considerada por muchos como la primera pantalla, que mostraba en un principio imágenes en movimiento aunque mudas y en blanco y negro. Esos primeros fotogramas en pasado presentaban hechos cotidianos como el regar un jardín, la salida de una fábrica o la llegada de un tren, proyección que generó que personas salieran corriendo de una improvisada primera sala de cine. El montaje permitió contar historias y la imaginación llevó a construir otros mundos para que los espectadores sentados frente a la gran pantalla viajarán por ejemplo hasta la luna. Llega el sonido y se convierte en “la primera pantalla en hablar” (Márquez, 2015:29), aparecen los colores, crece en tamaño, se complejiza la narrativa, pero sigue siendo la gran pantalla donde se cuentan historias, donde el usuario es seducido por las luces,

contemplando, soñando con lo que en ella se muestra sea en 2D, 3D o hasta 4D donde ya la experiencia es multisensorial y de consumo colectivo en una sala.

Otra pantalla dentro de la categoría dinámica, es la pantalla de la televisión que organizó no sólo la disposición física de los muebles dentro de los hogares, sino los tiempos de la cotidianidad a partir de lo que en ella se aparecía. Se transformó en un consumo privado, dentro del hogar y comenzaron a aparecer otros formatos, ya que no sólo se contaban historias, sino que ahora se entretenía, se educaba y se informaba, pero lo revolucionario fue que el usuario podía elegir que consumir en en cada momento a diferencia del cine. Un invento colaboró a que este cambiar sea más sencillo: el control remoto. Si bien uno podía levantarse de su asiento, acercarse al televisor y cambiar el canal con la perilla, el control fue un primer gran paso hacia la interactividad, ya que no solo se hacía desde la comodidad su sillón, sino que se podía no sólo prender y apagar, sino también adelantar, pausar (¡detenerlo!) y cambiar, el hacer *zapping* como antesala al saltar de pestañas en un navegador.



Imagen 1. Anuncio de “Lazy Bones” el primer control remoto en salir al mercado, desarrollado por Zenith Radio Corporation en 1950.

Con el correr del tiempo aparece en la pantalla de la televisión el gran cambio en relación a las pantallas clásica y la dinámica del cine, ya no se muestran sólo imágenes en pasado, comienzan las transmisiones en vivo, se ve en el mismo momento que está sucediendo. La pantalla se transformó en informativa, se veía lo que estaba pasando en el momento que estaba pasando. Pero el directo tuvo su contrapartida, el video grabado, donde el usuario podía elegir el momento donde

veía un programa, detenerlo, volver a verlo y hasta prestarlo. Se cambió el juego de la temporalidad tanto del directo como del cine, pero ninguno de los dos sea en formato o en contenido pereció frente a la televisión, coexistieron y co-evolucionaron. La pantalla de la televisión hoy sigue siendo informativa, educativa, narrativa, política, publicitaria, hipnótica, sesgada y hasta seductora.

Se podría hacer un paréntesis y mencionar otra pantalla dinámica, la pantalla video lúdica, la de los videojuegos que va desde los juegos de *arcade* a las consolas conectadas a los televisores, para luego evolucionar a la par de los ordenadores e independizarse de ellos, en las consolas portátiles. La condición relevante de estas es que debe de ser interactiva si o si, “ya no miramos "la pantalla" sino que "jugamos con ella"” (Marzquez, 2015:114). Como el control remoto le dio libertad al usuario para accionar sobre la pantalla del televisor, en la lúdica se necesitaban en un primer momento, los *joysticks* para poder interactuar con ella, sino el juego no se realizaba.

Con la llegada de las computadoras, las propiedades de esta pantalla dinámica comienzan a verse modificadas, aunque todavía mantenga las características de ser plana y rectangular como las anteriores, a partir de la incorporación del sistema de radar una de las propiedades cambió radicalmente: el tiempo. Según Manovich (2005) en esta tercera pantalla la imagen está en presente, y cambia en **tiempo real**, se convierte en una ventana en vivo, de rastreo y sin espera. Después de la Segunda Guerra Mundial, y de su uso meramente militar, la pantalla del ordenador evolucionó y uno de sus hitos fue la interfaz Macintosh en 1984, una manera amigable que tenían los usuarios de aprender a comunicarse con la computadora a partir de dispositivos (teclado, *mouse*), acciones (cortar, copiar, pegar) y metáforas (escritorio, carpetas, papelera) “de un modo más fácil, cómodo e intuitivo” (Márquez, 2015:136). Con esta pantalla cambia también la postura del usuario, se trata de un hombre-teclas-pantalla diría Alessandro Baricco (2019) ya que a las “órdenes dadas con los dedos, resultados verificables con los ojos en la pantalla” (2019:46), dicese que si escribimos código algo pasa en la pantalla, si movemos algo con el *mouse* cambiamos la perspectiva de una imagen, por ejemplo en Google Street View donde podemos recorrer el mundo sin movernos de nuestra silla, de nuestra pantalla y a partir de un par de *clicks*. La pantalla del ordenador es una pantalla abierta al mundo.

Lo cierto es que ya no se ve una única imagen, sino que es posible saltar de pestaña a pestaña con diferentes contenidos, es la coexistencia de pequeñas ventanas al interior de la gran ventana. La visión/lectura que tiene el usuario ya no es lineal como en el cine, o fragmentada como en la televisión por hacer *zapping*, es simultánea. Recibe múltiples estímulos y realiza varias acciones, se trata según Marquez (2015) de una metapantalla en donde es posible recorrer, explorar, conocer, producir y construir, ya que “su capacidad de digitalización hace que todo pueda pasar a ella, cualquier texto, imagen y sonido” (2015:143). Todo contenido está disponible, y si no lo está, un usuario de seguro lo está transformando en 0 y 1 para poder compartirlo. Es la pantalla de *internet*, en donde todo “es producido socialmente, por seres humanos, sus redes y sus conexiones” (Marquez, 2015:142), ya que es donde el usuario se encuentra con otros usuarios para colaborar y compartir.

Fuera de la genealogía de Manovich, quedan las nuevas pantallas, las portables, las **móviles**, en donde no se está atado a un espacio físico, donde todo cabe en la palma de nuestras manos, a través de una nueva ventana, una cuarta pantalla, “que nos acompaña en todo momento donde vayamos” (Marquez, 2015:127). Si bien se dice que se realiza en ella un consumo fragmentado, se puede acceder a todas las actividades cotidianas y a todo tipo de contenido, desde un mismo lugar, cuando y donde se quiera, ya que el acceso es permanente, otra razón por lo cual nunca un usuario se queda con la duda, ya que dispone en esa pantalla de información siempre actualizada, “llevamos el mundo en el bolsillo” (Marquez, 2015:180). Esta pantalla de los *smartphones* mutó a un no-telefono, donde se lee y se escribe, pero poco se habla, aunque el ida y vuelta de los audios de Whatsapp muchas veces simulan una conversación. Donde el otro está siempre disponible, y se lo puede encontrar donde sea que esté, pero no se lo quiere interrumpir.

Como se ve en la imagen 2, las teclas fueron desapareciendo y ahora el teclado es una opción, está oculto, ya que en esta pantalla todo se hace con la punta de los dedos, rozandola. Se deja de lado al hombre-teclado-pantalla de Baricco por uno que sea hombre-pantalla o para simplificar aún más, dedos-pantalla. Es una pantalla multisensorial (Marquez, 2015) ya que no sólo la vemos y escuchamos, sino que la tocamos, y se debe tocar para poder accionar sobre ella. Esta se convierte en una pantalla desde la que podemos trabajar, mirar una película o

serie, responder un correo, editar un posteo, subir una foto, jugar un videojuego y hasta hablar por teléfono.



*Imagen 2. Evolución de las pantallas en los teléfonos móviles.*

Desde la butaca, al sillón y al colectivo, desde la pared, a la mesa, al regazo y a la palma de las mano, no hay una sustitución de una pantalla por otra, conviven y coexisten, la grande con la pequeña, la del ordenador con la móvil, la lectora con la lúdica, la de los lentes con la de los relojes, la del GPS con la de la valla pública, nos rodea todo el tiempo ya que “seguimos mirando una superficie plana y rectangular, que existe en el espacio de nuestro cuerpo y que actúa como ventana a otro espacio” (Manovich, 2005:168).

En este sentido las pantallas tienen un efecto de expansión, están por todos lados, pero al mismo tiempo se contraen en una, ya que se puede acceder a toda la información y la cultura desde un mismo dispositivo, desde una misma pantalla. Esta sería una pantalla que las contiene a todas, una pantalla **digital** que no está atada a un único dispositivo, en donde los contenidos están (y necesitan de estar) digitalizados, traducidos a código binario, para que el usuario pueda acceder e interactuar con ellos desde cualquier lugar y en cualquier momento. Esta pantalla es una ventana abierta al universo, al infinito y más allá.

### *1.1.2. De lo analógico a lo digital.*

01000101 01101100 01100101 01101101 01100101  
01101110 01110100 01100001 01101100 00100000

01101101 01101001 00100000 01110001 01110101  
01100101 01110010 01101001 01100100 01101111  
00100000 01010111 01100001 01110100 01110011  
01101111 01101110<sup>2</sup>

La digitalización es definida como la acción y el efecto de digitalizar, ya sea porque se cargan los datos en forma digital, o bien por “traducir cualquier información en una lista de cifras” (Baricco, 2019:27). Desde que en 1703 Gottfried Leibniz desarrolló las bases del código binario, hasta la revolución digital y el inicio de la Era de la información, este proceso generó profundas transformaciones en la sociedad. Cada uno de los hitos de la revolución como ser digitalizar textos, sonidos e imágenes, hacer realidad el ordenador personal y ponerlos a todos en contacto (Baricco, 2019), dejó atrás las formas analógicas de almacenar y transmitir la información, el conocimiento y la cultura, al transformarlos en ceros y unos. Todo:

“es ya una serie de cifras, no tiene peso, está en todas partes, viaja con una velocidad abrumadora, no se estropea por el camino, no se encoje, no ensucia y no se estropea: adonde lo envió, llega. Si, por otra parte, existe una máquina capaz de registrar esos números y traducirlos de nuevo a la información original, la partida está echada” (Baricco, 2019:28).

Según Lev Manovich (2005), uno de los principios fundamentales de los nuevos medios es la representación numérica, en donde todos los objetos “se componen de código digital” (2005:72) y es posible acceder a ellos a partir de un ordenador, sin importar que estos sean imágenes, videos, sonidos, textos, gráficos, representaciones 3D, etc.

Con el paso de lo analógico a lo digital, tuvieron que evolucionar a la par los soportes tanto de almacenamiento como de transmisión para estos contenidos. Podemos decir que comenzó con las tarjetas perforadas realizadas en cartulina caladas en código binario utilizadas en la década de 1960-1970<sup>3</sup>, pasando por las cintas magnéticas, llegando a los disquetes de tipo magnético. Estos últimos fueron rápidamente apropiados por los usuarios en los años 80 y 90 gracias a su practicidad para llevar con uno *softwares*, datos, información y crear copias de respaldo de una forma sencilla. Los discos rígidos, tanto internos como externos,

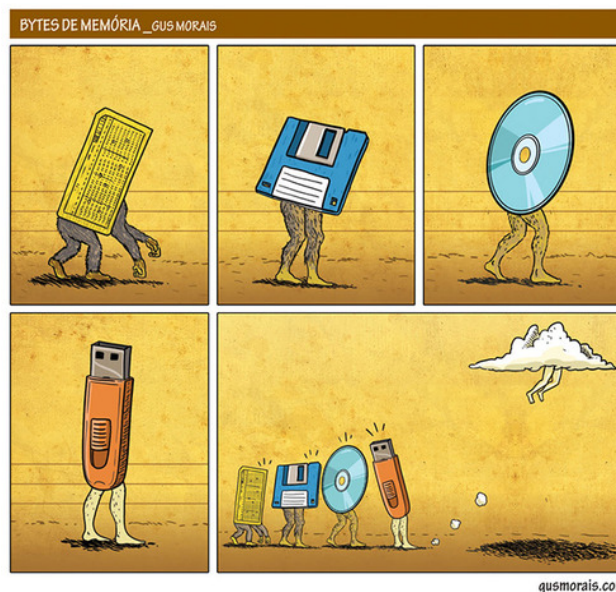
---

<sup>2</sup> Traducción: Elemental mi querido Watson

<sup>3</sup> Originalmente las tarjetas perforadas fueron utilizadas por Joseph Marie Jacquard en 1801 cuando inventó el telar que generaba patrones de tejido a partir de estas tarjetas. Fue la semilla para la máquina analítica pensada por Charles Babbage.

sumaron capacidad y bajaron costos, como también lo hicieron los *zips* que buscaron salvar al formato disquete al aumentar su capacidad de almacenamiento. Pero todos estos poco a poco fueron reemplazados por una tecnología que comenzó a almacenar en formato digital todo tipo de información: el CD, que naciera en 1985 para audio pero que se adaptó rápidamente para otros formatos, aunque fue reemplazado en los mismos años 90 por el DVD.

A principios del siglo XXI, las tarjetas de memoria y los *pendrive* entraron en escena, y se convirtieron en la manera más sencilla para transportar, compartir y resguardar información y datos. Hoy, estas opciones coexisten con la nube, un modelo de almacenamiento que ya no necesita un soporte físico y resulta accesible desde cualquier lugar y dispositivo.



*Imagen 3. La evolución de los soportes.*

Más allá de la época, lo que es común en cada uno de estos soportes, es que en su interior “no contiene un texto legible por el hombre sino una serie de códigos informáticos que, eventualmente, el ordenador traducirá” (Levy, 1999:38) para que sea accesible para los usuarios “bajo el aspecto de textos legibles, de imágenes visibles, de sonidos audibles, de sanciones táctiles o propioceptivas, incluso en acciones de un robot o de una pieza mecánica” (Levy, 2007:38).

Sea cual sea el soporte de almacenamiento o la pantalla desde la cual accedemos, hoy “ya no nos comunicamos con un ordenador sino con la cultura codificada en forma digital” (Manovich, 2005:120), ya que esta combinación de ceros y unos

nos permite no sólo acceder sino también modificar, manipular y reproducir la cultura, la información y el conocimiento en cualquier momento y lugar, compartiendo recursos de manera instantánea, accesible para todo tipo de usuario.

### *1.1.3. Abriendo las puertas a la colaboración.*

Las TIC invitan no solamente a crear y compartir contenido, sino que traen implícitas las posibilidades de trabajar en forma colaborativa, donde un usuario contribuye en la generación de contenidos privilegiando un modelo de muchos-a-muchos (Scolari, 2008) ya que el conocimiento que se pone en juego para la elaboración de los mismos proviene “de la experiencia, de "abajo", en un mundo de la vida compartido con personas y cosas” (Lash, 2005:41), y del bagaje cultural y técnico que cada uno aporta. Es ahí donde radica la diferencia, en el compartir el conocimiento entre pares para un objetivo (en) común.

Pero, colaborar con otros puede resultar complejo, ya que muchas veces al trabajar en entornos digitales no conocemos quién está detrás de ese usuario/*avatar* que vemos a través de una pantalla. Lo que aquieta esa incertidumbre es que ese colaborar con y junto a otros se hace sobre un interés común, ya que “conlleva la sugerencia, entre otras cosas, de trabajar conjuntamente en una misma iniciativa” (Landow, 1995:117) y donde cada aporte “añade algo, un valor que no estaba” (Pisani y Piotet, 2009:22).

Para llegar a este punto, fue necesario que los espacios digitales evolucionen para permitir estas acciones, ya que al comienzo de la *web*, la conocida como 1.0 y que surgiera en los años 90, el usuario no podía interactuar con el contenido, sólo lo leía. Era el *webmaster* quien publicaba en estos espacios estáticos, sin interacción y que estaban poco actualizados.

En los 2000, con la llegada de la *web* 2.0 y a posteriori la 3.0, el juego cambió rotundamente. La *web* como plataforma, la inteligencia colectiva y la arquitectura de la participación, se convirtieron en los pilares fundamentales de los espacios digitales. Esta deja de ser estática, para convertirse no solamente en multimedial sino también en interactiva. Los foros, *blogs*, *wikis* y redes sociales fomentan la colaboración y el intercambio rápido de información, ya que el usuario es al mismo tiempo consumidor y productor de contenidos.

Hoy, vemos cómo se evolucionó de ese *homo* espectador, destinado a la pasividad de acción y a la contemplación de la pantalla del cine o de la televisión, pasando por un *homo prosumer* que genera su propio contenido en la pantalla de la computadora a la vez que lo consume, a un *homo mobilis* con acceso permanente a contenidos a un *clic* de distancia y desde cualquier dispositivo esté donde esté.



*Imagen 4. Evolución del usuario.*

Sean estos contenidos en la nube, entradas en una *wiki*, o proyectos en equipo, cada espacio digital ha potenciado el trabajo colaborativo en diferentes ámbitos, ya que de una manera sencilla se pueden visualizar los cambios y aportes realizados por cada usuario, e ir realizando modificaciones a la par, dependiendo de las opciones de simultaneidad que posee cada herramienta, al tratarse de una construcción colaborativa que se encuentra en un constante estado beta. Lo que resalta, es que se va aprendiendo de/con otros en estos entornos digitales donde un usuario se puede encontrar con otros usuarios comprometidos en colaborar, construyendo y reconstruyendo espacios cada vez más enriquecidos.

### **1.2. #EnciclopediaInterfaz.**

Si las pantallas, la digitalización y la colaboración con otros son las particularidades de las TIC que nos interesan, es menester comenzar a delimitar nuestro objeto macro de estudio: las enciclopedias. A los fines de este trabajo, nos centraremos en el concepto de interfaz cultural planteado por Manovich (2005) en donde usuarios, medios y cultura se interrelacionan entre sí. Definimos entonces a la **enciclopedia como una interfaz cultural**, ya que se trata de un conjunto de conocimientos que ha ido mutando en relación a los soportes, organización y estructuración de los mismos, a la par de la propia evolución de los medios que utiliza y su vinculación con los usuarios.

Definir a las interfaces no es un trabajo sencillo, ya que se trata de un término que ha variado su significado tanto con el correr de los tiempos como de los contextos teóricos desde cual uno se posiciona. Mientras que Pierre Levy las explica como “equipos de materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario” (2007:22), Lev Manovich las describe como “las maneras en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos” (2005:120). En ambas definiciones se las presenta como un entorno, un lugar de interacción “donde diferentes actores humanos y tecnológicos intercambian información y ejecutan acciones” (Scolari, 2018:32) entre ellos, para que puedan comunicarse no sólo con otros usuarios sino con toda “la cultura codificada en forma digital” (Manovich, 2005:120).

Desde las primeras listas léxicas hasta las *wikis*<sup>4</sup>, cada interfaz planteó una manera diferente en que se produce, distribuye y consume el contenido enciclopédico. Presentan “su manera singular de organizar la información, presentarla al usuario, relacionar el tiempo con el espacio y estructurar la experiencia humana en el proceso de acceder a la información” (Manovich, 2005:122) tomando prestado de otras interfaces, anteriores o contemporáneas, rasgos para los nuevos desafíos a los que se enfrentan. Evolucionan y co-evolucionan entre sí y con los usuarios, ya que cuando uno lo hace, el otro debe también hacerlo.



Imagen 5. Evolución de la #enciclopediaInterfaz

En el caso de las enciclopedias, es posible ver cómo fueron variando los soportes y los formatos, se modificaron los tiempos de actualizaciones, y cambió el rol no sólo del lector sino del autor, ya que hoy no sólo es el erudito quien redacta un artículo, sino que cualquiera puede hacerlo, claro está dependiendo del contexto y

<sup>4</sup> Para ampliar los ejemplos, se desarrolló un hilo de Twitter con el hashtag #enciclopediaInterfaz que da cuenta de los hitos en relación a la evolución de soporte, actualizaciones, autores, etc <https://twitter.com/vanemaz/status/1450232087659831297>

el dónde. Se han habilitado otros espacios de participación, y se ha facilitado el acceso a ellos. Fueron y son procesos en constante mutación.

Esta “tensión entre continuidad y discontinuidad es una constante de la evolución de las interfaces” (Scolari, 2018:96), ya que por ejemplo, del papiro al papel no sólo se cambió de soporte sino también el formato de almacenamiento, de rollos a páginas cocidas. Del manuscrito a la imprenta se aceleró la reproducción y la accesibilidad al material, pero se mantuvieron, por mucho tiempo, los formatos, las columnas y la encuadernación. Con la llegada de las *webs* se recuperó la idea de papiro al tener que desenrollar / *scrollear* la página para acceder a su contenido, “en el mundo de las interfaces nada se pierde, antes o después todo se aprovecha” (Scolari, 2018:122). A la interfaz enciclopedia se le fueron sumando todo un abanico de posibilidades tomadas prestadas de otras interfaces, por ejemplo al sumarle contenidos multimediales.

Nada se pierde, todo se transforma.

### ***1.3. Enciclopedias en línea.***

En esta evolución de la interfaz enciclopedia, las versiones en línea son, por el momento, el último escalón, y nuestro punto de llegada. Las podemos definir como espacios digitalizados y de acceso a través de internet, que “ponen el centro de interés en el usuario y facilitan la realización de actividades comunitarias” (Van Dijck, 2016:29).

Para seguir delimitando aún más nuestro objeto de estudio, debemos diferenciar aquellas enciclopedias *online* que son sólo de lectura como Encyclopedias.com de aquellas otras que permiten al usuario modificar sus contenidos como ser Wikipedia.org. En estos casos “con baja inversión en gestión y alta versatilidad en creación y actualización de contenidos” (Bordignon, 2007:1) es posible utilizarlas para el aprendizaje, el entretenimiento, la documentación o la preservación de conocimientos a partir de la colaboración de todo usuario que así lo desee.

Ha estas enciclopedias en línea es posible describirlas y analizarlas, como veremos a continuación, a partir de la comunidad práctica que conforman, y del trabajo de edición colaborativo que generan.

### *1.3.1. Una comunidad de lectores y autores.*

*“Hoy, en la web, 1 + 1 es rápidamente igual a muchos”  
(Pisani y Piotet, 2009:23)*

Los usuarios de una enciclopedia en línea no sólo la leen, no “están condenados a ser simples receptores” (Scolari; 2008:121-122), ya que con su accionar configuran, modelan y producen los contenidos. Este usuario, deja de ser un sujeto pasivo y deja de estar solo, se ve como parte de “un grupo social que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los dispositivos tecnológicos” (Scolari; 2008:266), de las prácticas que (re)configuran y de los contenidos que producen/consumen. No está solo, en el sentido más amplio que podemos encontrar del término, ya que logra encontrarse con otros para compartir y colaborar, generando una comunidad.

En estas, se constituyen sociaciones de usuarios, ya que “se basan en el reconocimiento mutuo y no en la membresía sino en la pertenencia” (Lash, 2005:73) para sentirse parte, y lo hacen de manera menos formal, aunque tengan que cumplir con ciertas reglas de juego. La base está en “el lazo afectivo, la innovación de significados rituales y compartidos, el reconocimiento basado en la coproducción de horizontes” (Lash, 2005:73-74) que se da dentro de los espacios donde se busca y elige participar por compartir un objetivo en común.

Con este sentido de pertenencia, estas sociaciones, llevan a la conformación de una comunidad de prácticas en este caso virtual que “se construye sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio” (Levy, 2007:100). El usuario busca participar para compartir, colaborar y aprender de/con otros, y para crear nuevos contenidos a partir de la suma de inteligencias, conocimientos y experiencias que se articulan “independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales” (Levy, 2007:100).

En este accionar con otros usuarios, no hay un uso correcto o incorrecto de los medios, “una técnica no es ni buena, ni mala (depende los contextos, de los usos y de los puntos de vista) ni neutra (puesto que condiciona o constriñe, puesto que abre y cierra allí el abanico de posibilidades)” (Levy, 2007:11), como así tampoco existe un manual de instrucciones cerrado de cómo se debe proceder, ya que “un medio es un conjunto de protocolos sociales y culturales asociados a ese soporte

tecnológico, una serie de costumbres y ritos vinculados con el modo de consumo de esos contenidos” (Albarello, 2019:29) que varía y cambia dependiendo del ecosistema mediático que se esté habitando y del grupo de usuarios que lo conforman.

En las enciclopedias en línea se anima a los usuarios a “sacar provecho de la inteligencia colectiva” (Pisani y Piotet, 2009:145) de dicha comunidad virtual de autores y lectores, ya que de forma progresiva, en un contexto común y de manera cooperativa como plantea Levy (2007) es posible conformar no sólo lazos sociales entre ellos, sino reunirse a partir de un sentido de pertenencia para generar un contenido común sobre ese interés compartido, poniendo en juego los aportes y el conocimiento de otros en esos “procesos abiertos de colaboración” (Levy, 2007:103).

### *1.3.2. Un contenido a muchas manos.*

Cuando se habla de enciclopedias en línea y acciones colaborativas, una palabra aparece y desaparece constantemente en nuestra mente: Wikipedia. Las *wikis* “posibilitan a cualquier usuario modificar los contenidos presentes en una web construida con esa tecnología” (Scolari, 2008:93) y Wikipedia se posiciona como el ejemplo que debe ser nombrado casi obligatoriamente, ya que parafraseando a Pisani y Piotet (2009) podemos decir que todos consultamos esta enciclopedia en línea, en donde son los usuarios quienes escriben y corrigen los artículos que la componen.

Las *wikis* se inscriben en un entorno donde, como decíamos anteriormente, las prácticas condicionan a los medios, que condicionan a la cultura y todo viceversa, sumado a que “los usos y los hábitos de los usuarios son los protagonistas” (Pisani y Piotet, 2009:45) ya que debe de resultar fácil y flexible el poder participar para que estos se sientan atraídos a hacerlo. Estos autores plantean que esta dinámica no lineal, con múltiples vertientes y que busca la participación de todos, “choca con la mecánica institucional tradicional, y con la herencia intelectual y social sobre la que ésta se construyó” (2009:52) ya que cuando el usuario toma las riendas de la producción de contenido y encima, lo realiza junto a otros en colaboración, se pierde el control, ¿de quiénes? de los de arriba, de los grandes productores, del uno-a-muchos, de los que luchan por controlar los puntos

estratégicos del mapa diría Baricco (2009) al reflexionar sobre los cambios en el modo de adquirir experiencias y de generar contenidos.

En nuestro caso puntual, la lucha entre lo institucional con la enciclopedia tradicional versus Wikipedia como emblemas de las enciclopedias en línea y colaborativas, se ve referenciado claramente en que “un caso es *top-down* (la producción y evolución de la Británica está gestionada desde arriba), y el otro es *bottom-up* (la producción y evolución de la Wikipedia surge y se desarrolla desde abajo)” (Scolari, 2008:200). Mencionando además que son las intervenciones de eruditos y académicos quienes gestionan y estabilizan la primera, mientras que es un entramado de lo más variado quienes suman sus aportes y conocimientos para producir la segunda. De todas maneras “la Wikipedia no nace de una planta sino de una planificación cognitiva, al igual que la británica” (Scolari, 2008:200) sólo que cambian las reglas del juego.

#### ***1.4. Las wikis como una interfaz enciclopédica en línea.***

*wiki: palabra que proviene del hawaiano «rápido»*

*“Un wiki es un sitio que todo el mundo puede alimentar” (Pisani y Piotet, 2009:83)*

En este punto todas las definiciones previas se entrecruzan para delimitar el objeto de análisis de este trabajo: las características de las TIC mencionadas en el primer apartado, la definición de enciclopedia como interfaz del segundo, y las particularidades de las enciclopedias en línea y colaborativas que se vieron recién. Sólo resta aclarar que las *wikis* son más que Wikipedia, y podemos encontrar un vasto universo de estas antes de optar por una.

En general, las *wikis* pueden definirse como “una aplicación de informática colaborativa en un servidor que permite que los documentos allí alojados (las páginas *wiki*) sean escritos de forma colaborativa a través de un navegador.” (Andrade, 2005:82), a partir de la utilización de un *software* libre para la autoría y revisión entre pares, ya que cualquiera puede leer, editar y crear páginas a través de una interfaz cultural muy sencilla. Así es posible definir las como una enciclopedia en línea que utiliza *software* abierto accesible desde cualquier pantalla, y también, como una comunidad de usuarios que gestionan y editan contenidos.

Ward Cunningham “diseñó el *software wiki* como una alternativa a las herramientas de comunicación grupal en línea más comunes utilizadas a principios de la década de 1990” (Mittell, 2010, traducción propia). Fue el creador del primer sitio *wiki*, el WikiWikiWeb<sup>5</sup>, e intentaba dar una definición de este espacio al decir que “es un sistema de composición; es una discusión media; es un depósito; es un sistema de correo; una herramienta de colaboración (...) una manera divertida de comunicarse asincrónicamente a través de la red” (LeBar, 2017). Si bien parece que no se tenía en claro la finalidad de la misma, es posible ver que enumeraba las bases de las *wikis* como las entendemos hoy, dícese un lugar común y en el aire (Lash, 2005) ya que “está diseñada para ser vista en cualquier navegador *web*, desde aplicaciones primitivas de la década de 1990 hasta aplicaciones contemporáneas navegadores utilizados en dispositivos móviles y portátiles” (Mittell, 2010, traducción propia). Además, se las presenta como un espacio virtualmente sin jerarquías, para intercambiar ideas, conocimientos y teorías, y así generar una única entrada, en estado beta, que se va actualizando a partir de lo que cada usuario aporta, en donde se valora el conocimiento del otro, ya que siempre queda abierta “la posibilidad de mejorar los contenidos, que no son perfectos (y que nunca lo serán)” (Pisani y Piotet, 2009:144).

De todas maneras, y a pesar de que “Wikipedia se construye bajo la creencia de que la colaboración entre usuarios mejorará los artículos con el tiempo” (Andrade, 2005:84), estos contenidos deben cumplir con ciertos requerimientos, que son descritos como sus principios fundamentales<sup>6</sup>, y que apuntan a que la información en ellos volcada deben por ejemplo, ser verificable y mantener un punto de vista neutral. Así, la calidad de los artículos radica en la calidad de los aportes y a partir de las dinámicas de edición de un grupo heterogéneo de usuarios, donde se deja ver que “la verdadera sabiduría de Wikipedia puede hallarse no en la multitud, sino en una gestión de la multitud” (Van Dijck, 2016:214) que está enfocada a un objetivo común.

Así, las *wikis* como enciclopedias en línea en donde la comunidad de usuarios no estabiliza un documento único, ni finalizado, ni académico, sino que la contribución que cada uno hace deja a las publicaciones en un estado de beta permanente, hace que se la considere como “una potente herramienta de trabajo colaborativo en línea” (Pisani y Piotet, 2009:83) y de transparencia del

---

<sup>5</sup> Disponible en <https://wiki.c2.com/>

<sup>6</sup> Véase los cinco pilares, disponible en [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los\\_cinco\\_pilares](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares)

conocimiento colaborativo ya que las huellas que deja cada usuarios son “una forma eficiente de rastrear y discutir el progreso continuo” (Mittell, 2010, traducción propia) que presenta el espacio. Estas acciones y huellas:

“pueden llegar a impresionar y asustar a los que dominan el pensamiento tradicional. Sobre todo cuando es evidente que esa participación implica, en cierto modo, tarde o temprano, un desafío a las estructuras de funcionamiento tradicionales de los poderes (Pisani y Piotet, 2009:65)”.

Por esto se dice que “uno de los peligros de investigar *wikis* es que el objeto de análisis siempre cambia” (Mittell, 2009, traducción propia), pero es justamente en estos cambios donde se evidencian las acciones más interesantes para observar y analizar cómo una comunidad se vincula y genera contenidos.

#### 1.4.1. ¿Por qué no Wikipedia?

Actualmente existen una gran variedad de *wikis* gestionadas por diferentes usuarios con un objetivo en común, más allá de Wikipedia. Estas se pueden categorizar según sus usos (público, empresarial, personal), el contenido (temática), el nivel de acceso (público, privado, protegidos), o las licencias que utiliza entre otras variables, dando como resultado una amplia variedad de *wikis* disponibles todo el tiempo y en todo lugar.

Para los objetivos de este trabajo, se decidió analizar una **wiki dentro de la comunidad Fandom**, “un lugar donde los *fans* pueden discutir, encontrar y compartir conocimientos sobre cualquier tema” según versa su eslogan ya que han prosperado “como espacios para documentar mundos ficticios con detalles elaborados” (Mittell, 2010, traducción propia) útiles y atractivos para los *fans*.

La comunidad de *wikis* Fandom<sup>7</sup> “es un servicio de alojamiento gratuito de páginas *web* basadas en la tecnología *wiki*, bajo la filosofía de la cooperación” (Colaboradores de Wikipedia, 2021) fundada en 2004 por Angela Beesley Starling y Jimmy Wales bajo el nombre de Wikicity y que tras varios cambios, finalmente en 2015 asumió la denominación Fandom *powered by* Wikia. Esta modificación no fue inocente ya que a partir de ese momento se autodefine como “un destino de entretenimiento integral para *fans* en donde celebran lo que aman”

---

<sup>7</sup> <https://www.fandom.com/>

(Luchofigo85, 2016), fomentando así un espacio ideal para generar contenido gestionado por y para fanáticos.

Fandom posee 55 millones de artículos según Wikipedia<sup>8</sup>, con casi 29 millones de usuarios registrados<sup>9</sup>, y es “el hogar de más de 385.000 comunidades de todo el mundo” según su propia *web*. Propone tres acciones fundamentales: crear, conectar y descubrir en/con este espacio, donde se pueden editar *wikis* tanto de juegos, películas, series, cómics, libros, música y/o estilos de vida<sup>10</sup>. Entendemos que no sólo es un espacio destinado a *fans*, sino que todo usuario que está buscando información sobre una temática específica, puede acceder a estas enciclopedias en línea, con el diferencial de que estas poseen la valoración de ese fanático que colabora al generar el contenido disponible.

Si bien Wikipedia ha logrado posicionarse entre las primeras opciones de cualquier buscador,

“con frecuencia se debate si las páginas que relatan los mundos ficticios del anime o los videojuegos requieren el nivel de detalle que algunos desean, lo que a menudo hace que este sitio sea inhóspito para los fanáticos de la ficción” (Mittell, 2010, traducción propia),

y es ahí donde las *wikis* de Fandom encuentran su nicho al estar fuertemente vinculadas con el entretenimiento, no solo por ser la temática que privilegia, sino porque se puede encontrar además de información, un sin fin de noticias destacadas, datos curiosos y trivialidades, la historia mucho más detallada, como también las posibilidades de participar de espacios de diálogo y discusión.

Todo contenido que se crea, sean páginas o una nueva *wiki*, ya que Fandom es un reservorio de *wikis* de diferentes temas, no debe pasar por el filtro de sí es o no relevante enciclopédicamente hablando como sucede al generar una nueva entrada en Wikipedia, en donde todos los contenidos deben de tener alguna medida de universalidad y atemporalidad, junto a otras variables, para que sean aprobados.

Otro punto a favor de Fandom es que esta posee una estética mucho más atrayente que Wikipedia con su clásico fondo blanco como se puede ver en la Imagen 6. Se

---

<sup>8</sup> Datos disponibles en [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_wikis](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_wikis) (consultado el 14 de julio de 2021)

<sup>9</sup> Datos disponibles en <https://community.fandom.com/wiki/Special:Statistics> (consultado el 14 de julio de 2021)

<sup>10</sup> <https://www.fandom.com/explore-es?uselang=es>

pueden personalizar las páginas y la paleta de colores para lograr una identidad visual más cercana al tema sobre el cual cada *wiki* versa.



## Sherlock Holmes

From Wikipedia, the free encyclopedia

For other uses, see *Sherlock Holmes (disambiguation)*.

**Sherlock Holmes** (/ˈʃ.rlɒk ˈhoʊmz/) is a fictional *private detective* created by British author *Sir Arthur Conan Doyle*. Referring to himself as a "consulting detective" in the stories, Holmes is known for his proficiency with observation, deduction, forensic science, and logical reasoning that borders on the fantastic, which he employs when investigating cases for a wide variety of clients, including Scotland Yard.

First appearing in print in 1887's *A Study in Scarlet*, the character's popularity became widespread with the first series of short stories in *The Strand Magazine*, beginning with "A Scandal in Bohemia" in 1891; additional tales appeared from then until 1927, eventually totalling *four novels* and *56 short stories*. All but one are set in the *Victorian* or *Edwardian* eras, between about 1880 and 1914. Most are narrated by the character of Holmes's friend and biographer Dr. John H. Watson, who usually accompanies Holmes during his investigations and often shares quarters with him at the address of *221B Baker Street*, London, where many of the stories begin.

Though not the first fictional detective, Sherlock Holmes is arguably the best known.<sup>[1]</sup> By the 1990s there were already over 25,000 stage adaptations, films, television productions and publications featuring the detective,<sup>[2]</sup> and *Guinness World Records* lists him as the most portrayed literary human character in film and television history.<sup>[3]</sup> Holmes's popularity and fame are such that many have believed him to be not a fictional character but a real individual;<sup>[4][5]</sup> numerous literary and fan societies have been founded on this pretense. Avid readers of the Holmes stories helped create the modern practice of *fandom*.<sup>[6]</sup> The character and stories have had a profound and lasting effect on *mystery writing* and *popular culture* as a whole, with the original tales as well as thousands written by authors other than Conan Doyle being adapted into stage and radio plays, television, films, video games, and other media for over one hundred years.

<b>Contents</b> <span>[hide]</span>
1 Inspiration for the character
2 Fictional character biography
2.1 Family and early life
2.2 Life with Watson
2.3 Practice

**Sherlock Holmes**

*Sherlock Holmes* character

Sherlock Holmes in a 1904 illustration by Sidney Paget

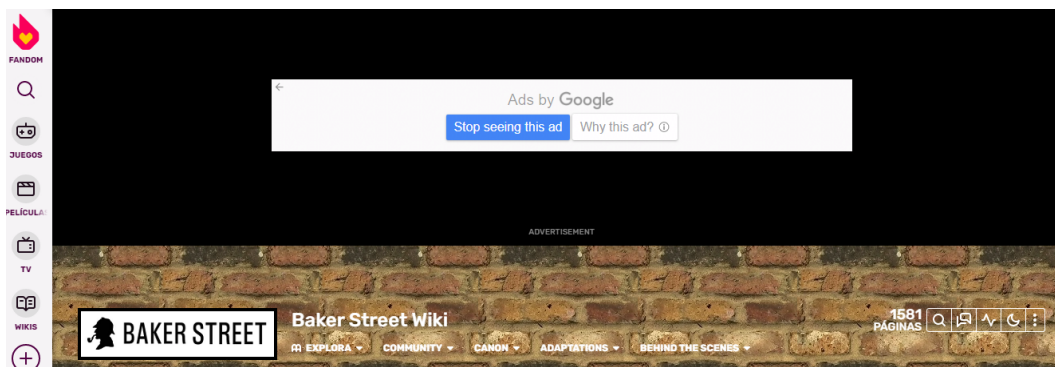
<b>First appearance</b>	<i>A Study in Scarlet</i>
<b>Created by</b>	Sir Arthur Conan Doyle
<b>In-universe information</b>	
<b>Occupation</b>	Consulting private detective
<b>Family</b>	Mycroft Holmes (brother)

Imagen 6. Capturas de pantalla de la entrada Sherlock Holmes en Fandom y en Wikipedia (30 de diciembre de 2021)

Otra diferencia con Wikipedia, es que en Fandom se puede insertar todo tipo de contenido multimedia como videos y audio para complementar la información y enriquecer la experiencia del usuario.

Un punto en contra de Fandom es su extensión *.com* frente a la *.org* de Wikipedia, la cual no tiene fines de lucro. Si bien según las políticas de uso un usuario no puede insertar anuncios, Fandom sí lo hace y es posible ver tanto en la barra

lateral derecha como en la cabecera de las *wikis* (imagen 7), un espacio para anuncios de Google. Se dice que a diferencia de las donaciones de Wikipedia, esta busca de antemano recaudar ingresos para sostener la plataforma y a los integrantes del *staff* permanente.



*Imagen 7. Capturas de pantalla barra superior de la fanwiki Fandom (30 de diciembre de 2021)*

Para finalizar, solo mencionar que es posible encontrar en estas *wikis*, espacios de conversación como ser las discusiones en cada página o los foros. Estos recursos y espacios más allá de la enciclopedia propiamente dicha, buscan fomentar la participación del usuario en la construcción de una *wiki*, y avivar la idea de que no se está solo, sino que se colabora dentro de una comunidad que genera contenido y conversa entre sí.

Se podrían seguir enumerando diferencias y similitudes entre Wikipedia y Fandom, pero nuestra primera etapa está cumplida. Se definió el dónde, dícese la interfaz sobre la cual realizar el análisis: Fandom como enciclopedia en línea y colaborativa, accesible por todo usuario desde cualquier pantalla. Ahora es momento de ver cómo se hace, y para ello es necesario precisar qué se entiende por participar.

## 2. De qué hablamos cuando hablamos de participación.

Encontrar una definición unívoca sobre un término de apariencia simple, pero que nos resulta tan complejo como es el de participar, parece ser una tarea utópica.

[Google] define:participar [enter]

*verbo intransitivo*

1. Actuar, junto con otras personas, en un suceso, un acto o una actividad, generalmente con el mismo nivel de implicación. "*participar en una competición deportiva*"
2. Recibir una parte de algo que se reparte. "*participar del dinero ganado en un premio*"

[scroll... Botón derecho... abrir nueva pestaña]

“Participar debe significar como dice Geilfus (1997) tomar parte en las decisiones y las responsabilidades desde el sitio en el que se está, desde la función que se ocupa, para ello es necesario el diálogo y por supuesto la organización. Implica también involucrarse personalmente en las tareas necesarias, insistir en aquellos aspectos que se quieren modificar o mejorar, pero siempre desde el acuerdo y el respeto, no desde la fuerza y la coacción. Insiste el autor en que implica tanto dar ideas como concretarlas; en definitiva participar es conocer, es aceptar y compartir, es *trabajar* y dar soluciones, es estar siempre consciente de la importancia de formar parte de algo”. (Dueñas Salman y Garcia López, 2012:6).

A partir de estos fragmentos entendemos que **participar** es comprometerse junto a otros en la realización de un objetivo común, compartiendo, conversando y creando entre pares, ya que “la cultura de la participación implica modelos de comunicación horizontales donde las relaciones de poder proporcionan a cada individuo la posibilidad de intercambiar puntos de vista, expresar ideas, comentarios, experiencias, así como trabajar colaborativamente” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:137). Si bien, estas acciones están en relación a las motivaciones e intereses de cada involucrado, podemos decir que también están condicionadas a los diferentes espacios en donde la participación se pone en juego, ya que si entendemos cada medio como la suma de tecnología y prácticas sociales que se dan en un contexto particular y si ese es nuestro ecosistema actual, “más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñarán roles

separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo” (Jenkins, 2008:15) pero que, a pesar de eso, se manifiesta y participa.

Entonces, la participación está relacionada por un lado con la interacción con otros para un fin, y por otro, con los medios y al ecosistema mediático en el que habita:

“La explosión a lo largo de la primera década del siglo XXI de las plataformas de intercambio de vídeo, los blogs o los sitios de redes sociales, en los que se estimula la creación de contenidos por parte de los usuarios justifican que se señale la "participación" como una de las principales características distintivas de la producción cultural contemporánea, evidenciada en expresiones como "cultura participativa", "creación colectiva", "media colaborativos" o "producción social de contenidos” (Roig Telo, 2010:102).

Hoy, “la participación es más abierta, está menos controlada por los productores y más por los consumidores mediáticos” (Jenkins, 2008:139) pero, de todas maneras, la decisión de participar y cómo se hace, sigue dependiendo de múltiples factores y procesos, ya que “hay que tener en cuenta que no todas las formas de participación de los usuarios son iguales” (Roig Telo, 2010:103), ni se dan todo el tiempo, ya que no siempre se está subiendo contenido a YouTube, ni posteando en Instagram, ni tuiteando ni editando una entrada en Wikipedia, a veces simplemente se está viendo un video, *scrolleando* una red social o buscando una definición para empezar un capítulo sobre el concepto de participación.

### **2.1. Dime qué haces, y te diré qué tipo de usuarios eres.**

*“Consideran el desplazamiento de "público" o "consumidores" a "usuarios" profundamente engañoso, ya que este último término fusiona modos de compromiso pasivos ("sólo clicar") con activos ("bloguear y colgar videos"); eso ofusca cual es realmente el uso” (Jenkins, 2015:178)*

En general se presenta al usuario, como un partícipe activo de los medios. Se lo dota de las aptitudes de creador y productor, pero ese usuario no está constantemente generando contenidos, otras veces, y teniendo la posibilidad de participar, solo adopta una actitud pasiva frente a los mismos, como ser ver un

video o dejar una mínima huella de su paso al ponerle un simple me gusta. Queremos decir que no todo es activo / pasivo o productor / espectador el y al 100% del tiempo como únicas caras de la moneda, sino que podemos y debemos encontrar diferentes niveles de participación de un usuario en relación no sólo a la plataforma que utiliza sino a su propia motivación para involucrarse, ya que “los usuarios son receptores y consumidores, productores y participes de la cultura; se los puede considerar amateurs y ciudadanos, pero también profesionales y trabajadores” (Van Dijck, 2016:60) todo al mismo tiempo.

Tomaremos como referencia la tipología presentada por José Van Dijck en 2009 en el artículo *Users like you? Theorizing agency in user-generated content*, donde plantea la necesidad de dar cuenta de los múltiples roles de usuarios con la idea de que existen algunos supuestos implícitos que deben ser desterrados, siendo el que nos interesa para este trabajo el de que

“el concepto de usuario a menudo se ve reforzado por una oposición engañosa entre el receptor pasivo, expresado en la retórica de los "viejos medios", y el participante activo, idealmente concebido como alguien que conoce bien las habilidades de los "nuevos medios"” (Van Dijck, 2009:44, traducción propia).

El trabajo distingue diferentes niveles de participación y para ello, toma como referencia una encuesta realizada por *Forrester Research Inc.* a cerca de 10 mil usuarios estadounidenses en 2007, en donde los clasifica en:

- Creadores activos, aquellos que generan contenidos;
- Críticos, brindan calificaciones;
- Coleccionistas, gestionan marcadores sociales;
- Afiliados, que se generan perfiles en redes sociales, pero no participan de las mismas;
- Espectadores pasivos, consumen el contenido;
- Inactivos, no participan de ninguna manera.

Más allá de los rótulos para esta categorización, y teniendo en consideración que cuando se realizó dicha encuesta, las redes sociales como las conocemos hoy, recién estaban experimentando sus primeras etapas, estas caracterizaciones serán utilizadas para pensar un nuevo abanico de participación de/en las *wikis* que vaya desde el usuario creador de contenido hasta llegar a los inactivos, con toda una gama de intervenciones intermedias. Teniendo en consideración que “las

actividades participativas varían sustancialmente, dependiendo de la comunidad y la propiedad mediática en cuestión” (Jenkins, 2015:323), esto es que cada espacio donde el usuario decida participar, habilita desde su misma arquitectura a diferentes posibilidades. Estas posibilidades de participación se presentan en lo que se puede y no hacer por ejemplo, en Twitter versus un portal de noticias, en Instagram versus Pinterest, en la página de la Real Academia Española versus Wikipedia.

Como ya se mencionó, para los objetivos de este trabajo, nos delimitamos a/en una *wiki* de Fandom para tratar de categorizar los diferentes niveles de participación que puede realizar un usuario sobre dicha plataforma. Si bien Wikipedia, la más conocida de ellas, los agrupa en más de 20 tipos según las actividades que realizan y los permisos que poseen, en este punto haremos mención a las acciones que pueden realizar, dejando para un próximo apartado la categorización de estos de acuerdo a los permisos que poseen.

Así, y siguiendo lo planteado por Van Dijck, los niveles de usuarios de una *wiki* en Fandom pueden ser:

- Creadores, quienes generan nuevas wikis;
- Miembros autoconfirmados, son usuarios registrados que han estado al menos 4 días en Fandom y han realizado más de 10 ediciones, acceden, por ejemplo, a editar entradas cerradas;
- Miembros registrados, aquellos que suman, corrigen y editan las páginas abiertas, como también participan de foros,
- Miembros inactivos, tienen un perfil creado, realizaron pocas o nulas acciones,
- Lectores pasivos, consultan y leen los contenidos;
- Inactivos, no participan de ninguna manera

Todos son usuarios, algunos realizan acciones activas mientras que otros son pasivos sobre la edición, por ejemplo, de las entradas. Entonces, un lector pasivo usa la plataforma, pero no actúa de ninguna manera sobre ella. Lo interesante de esto es poder ver como se puede ser tanto un tipo como otro de usuario, dependiendo el momento, el lugar y la motivación que se tiene.

## **2.2. Participar con otro.**

*“El consumo deviene producción; la lectura deviene escritura; la cultura del espectador deviene cultura participativa” (Jenkins, 2009:75)*

*“As we learn about each other, so we learn about ourselves” #FirstDoctor*

Si **participar** es comprometerse junto a otros en la realización de un objetivo común, compartiendo, conversando y creando entre pares, es necesario enriquecer esta idea aclarando que “los procesos participativos deben basarse en algún tipo de acuerdo explícito, donde queden definidas unas reglas de juego compartidas y se reconozcan las atribuciones y las motivaciones de los diferentes agentes participantes” (Roig Telo, 2010:112), así cada involucrado cumple con un rol que puede ir variando, y aporta desde su perspectiva individual respetando una serie de normas, muchas veces tácitas, para poder conseguir las metas propuestas en el conjunto.

Como se planteó en el apartado anterior, los roles de los usuarios varían de acuerdo a los diferentes niveles de participación, originados estos por las acciones que practican, la motivación que se tiene y las posibilidades del medio donde participan.

De la misma manera que los roles pueden variar, los aportes que se realizan también son diferentes entre sí, “como describe Levy, en una comunidad de conocimientos nadie lo sabe todo, pero todos saben algo, todo el conocimiento reside en la humanidad” (Jenkins, 2009:167) y si ponemos en juego esas individualidades no como la suma de egos, sino como eslabones de conocimiento que aportan en el hacer entre pares, nos liberamos de las limitaciones individuales y enriquecemos el objetivo final, ya que “trabajar conjuntamente con otros para producir o crear alguna cosa, es decir, trabajar en común” (Roig Telo, 2010:109) es lo que caracteriza a las construcciones colaborativas de estas enciclopedias en línea. Pero “la diversidad de caminos no siempre se organiza como pluralidad pacífica” (García Canclini, 2007:89), tal vez la idea clave sería pensarlo como una estabilización en beta constante a partir de un consenso, un endeble equilibrio que busca dejar un producto final lo más objetivo y completo posible, sea en formato o contenido, ya que “el poder que tiene el compartir conocimientos dentro de un grupo grande y variado de personas que están motivadas para ayudarse

mutuamente y cuyas diferencias de tiempo y lugar son borradas por las comunidades” (Rheingold, 1996:81) puede ser muy potente cuando se respeta ese objetivo en común, teniendo en consideración el medio donde se está participando, porque no es lo mismo dejar un comentarios en una *web*, que editar una entrada de una enciclopedia en línea.

En estos espacios donde las posibilidades de construcción colaborativa son más abiertas, se dice que hay una falta de jerarquía, pero vale resaltar que existen diferentes escalafones de permisos que se establecen de forma autorregulada entre los propios participantes del espacio para evitar la desorganización, el ruido y hasta el caos. Para los fines de este trabajo, antes se propusieron diferentes niveles de participación según el hacer del usuario, por lo que sería pertinente en este momento describir brevemente, ya que se profundizará en el capítulo 4, una categorización de acuerdo a los permisos con los que se pueden encontrar en un espacio como son las *wikis* de Fandom, ya que cada rol tiene a su disposición una serie de facultades de acuerdo al grupo que pertenece, con las cuales se determinan sus posibilidades y límites en ese quehacer participativo y colaborativo.

En general, nos encontramos con:

- Usuarios, participan de la *wiki* redactando o editando, pero poseen diferentes niveles internos;
- Administradores, elegidos por la comunidad, y que poseen la mayor cantidad de privilegios;
- Moderadores, tanto de los contenidos como de los debates que se suceden;
- Fundadores, creadores de comunidad;
- *Bots*, pueden tener variados permisos y habilidades de acuerdo a las tareas que realizan.

En esta lista solo se mencionan las jerarquías que se pueden encontrar frecuentemente en las *wikis*, ya que cada comunidad, ya sea por la temática que posee, la cantidad de usuarios o las particularidades propias que presente, puede determinar nuevos conjuntos de permisos según sus propias necesidades.

De todas formas, si bien cada uno tiene permisos diferentes, lo que es transversal en y a todos es el respeto en el hacer y para con el otro, ya que, si la intención es participar para crear, colaborar y aportar para enriquecer el contenido final, o bien,

conversar entre diferentes usuarios, es necesario ser tolerante y educado con ese par.

La mayoría de los espacios digitales, poseen sus propias normas de convivencia, que están incluidas en esos términos de uso que muy pocas veces se leen y, otras tantas, no se entienden por estar redactados en legales, pero que más allá de la obligatoriedad de aceptarlos para poder abrirse una cuenta en estos espacios, “la participación está condicionada por los protocolos culturales y sociales” (Jenkins, 2008:139) de cada grupo, ya que lo que se está privilegiando con esto al enriquecerse de/con el otro, es generar una enciclopedia a partir de “una comunidad, en cuyo seno pueden experimentar un sentido de pertenecía” (Jenkins, 2009:54).

### **2.3. Saber participar.**

*“Serán comunidades no por una localización común sino por un interés común” (Rheingold, 1996:43)*

No solo se participa porque el medio, en este caso, una *wiki* lo posibilita, sino porque se tiene un interés o una motivación para hacerlo. En este participar no se impone la ley del más fuerte, sino que se deben seguir ciertas reglas de juego al estar dispuesto a lograr un acuerdo a pesar de los disensos, por lo que “no basta con la intención de querer participar, sino que hay que saber participar” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:143). Esto no se trata únicamente de conocer los procesos, tener las habilidades técnicas, o una perfecta ortografía, sino que se trata de aprender a cooperar con el otro.

Por lo que, “antes de participar hay que saber para qué, cómo, de qué forma,... se puede participar.” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:143), y hasta el dónde hacerlo, para llegar junto a otros usuarios a la construcción colaborativa de esa *wiki* que se tiene por objetivo y es puesta bajo estudio en el presente trabajo.

#### **2.3.1 ¿Para qué?**

El para qué busca dar cuenta del propósito detrás de la participación, como una respuesta a los objetivos que persigue el usuario al involucrarse en la construcción

colaborativa de una enciclopedia en línea que trasciende sus individualidades. Se diferencia del por qué, ya que este lo que busca son los motivos que lo llevan a esa situación, dejando fuera el fin con que lo hace. Causa y finalidad.

Participar, puede perseguir objetivos individualistas como ser ganar popularidad, posicionarse como referente, compartir una pasión, conseguir ser escuchado o simplemente, formar parte de un grupo. Pero cuando el usuario se involucra en participar con otros, y suma sus esfuerzos, recursos y habilidades para conseguir un fin común, en este caso la construcción de una *wiki* o algo más simple como la estabilización de un párrafo coherente dentro de una entrada, el foco cambia y nos encontramos con una finalidad compartida.

Pero, ¿para qué participa un usuario de la *wiki*? Para sumar voluntades y aportar conocimiento al momento de reunir de manera colaborativa ese saber repartido entre varios, ya que “ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades” (Jenkins, 2008:15), y así, básicamente enriquecer el resultado final. Esto se hace no sólo para potenciar el proyecto sino también para combinar fuerzas, ya que “la inteligencia colectiva expande la capacidad productiva de una comunidad, toda vez que libera a los miembros individuales de las limitaciones de su memoria y faculta al grupo para obrar de acuerdo con un banco más grande de conocimiento” (Jenkins, 2009:167) En las *wikis*, no sólo las entradas son creadas por cualquier usuarios que ingresa a la plataforma, sino que están en un constante estado beta a partir de los diferentes aportes que se realizan, y lo que se intenta es estabilizar una versión lo más objetiva y completa posible, ya que cada una de las entradas está pensada no solo para los usuarios que participan de su creación sino también para ese otro que necesita, busca, y porque no, realiza un aporte sobre ese contenido para seguir mejorándolo, tanto para los propios participantes interesados en la temática como para el resto de los usuarios que la pueden llegar a consultar.

### 2.3.2 ¿Cómo?

El cómo participa ese usuario busca dar cuenta del modo en que se sucede dicha participación. Existen variados factores tanto internos como externos que lo llevan a ese hacer dentro de una *wiki*, pero existe una condición que es común a todos, y

es que quieren participar y lo hacen de forma libre. Si bien el usuario acepta las reglas y condiciones propuestas no sólo por las políticas de privacidad y los términos de usos de cada *wiki* en particular, sino por sus propios pares para la convivencia, no debería existir una coacción para que lo haga, ya que en este caso no sería una participación por interés propio, sino que estaría condicionada por factores y circunstancias externas.

Entonces, lo que el usuario realiza es un trabajo voluntario en el sentido de que estos “contribuyen con esfuerzos creativos fuera de las rutinas y prácticas profesionales” (Van Dijck, 2009:49, traducción propia) y remuneradas, ya que lo hacen en su propio tiempo libre, a partir de las habilidades y recursos que disponen, porque lo que los motiva es la *wiki* que están desarrollando. Van Dijck lo define como un trabajo lúdico, ya que al ser un “trabajo ofrecido como voluntario en los sitios de contenido generados por los usuarios no se concibe, por tanto, como trabajo, sino como diversión o juego” (2009:51, traducción propia), en donde no los ata ni los horarios de oficina ni una retribución económica, donde no tiene una obligación ante nadie, más que con sus pares, ya que participar los dota de un sentido de comunidad, de pertenencia a partir de sus propios intereses, gustos, aficiones.

### 2.3.3 ¿De qué forma?

De qué forma el usuario participa, habla de ese usuario. Si bien el comprometerse a realizar tareas, debatir en foros o editar contenido, forma parte de las acciones que este puede o no realizar dentro de una *wiki*, estas deben desarrollarse fundamentalmente comprometiéndose con el objetivo propuesto y respetando al otro par. Como ya se mencionó, no siempre las normas y los permisos están descritos en los términos de uso, sino que son gestionados entre los mismos usuarios para motivar el respeto hacia los demás involucrados en el proyecto, ya que “participar implica formar parte, colaborar con los demás y conformar el grupo de consenso para conseguir metas comunes” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:138). Consenso y confianza tanto en el otro como en el objetivo final.

Lo que el usuario hace, como lo que deja de hacer, van conformando su imagen, y esto, en las *wikis* se puede recuperar, ya que las huellas de ese hacer son públicas y con acceso libre al resto de la comunidad. La reputación del este usuario, esa

“construcción social alrededor de la credibilidad, fiabilidad, moralidad y coherencia que se tiene de una persona, ente, organismo, institución, empresa, etc” (Del Fresno, 2012:13), sobre la cual el usuario no tiene un control absoluto, pero que si logra gestionarla correctamente a partir de buenas prácticas a la hora de trabajar, compartir y contribuir en el objetivo final, puede hacer que se posicione como un usuario dedicado, responsable, creíble y con coherencia, y de seguro podrá acceder a ciertas recompensas. Pero como le dicen a Peter Parker, *un gran poder conlleva una gran responsabilidad*, y al sumar beneficios y permisos, es probable que la carga sea aún mayor en esos espacios.

#### 2.3.4 ¿Dónde?

La última pregunta, el dónde, va más allá de describir un lugar amigable en donde el usuario pueda participar, ya que lo que este busca es habitar espacios flexibles, que se adapten no sólo al objetivo común que se persigue, sino que sea un entorno donde se puedan establecer interacciones, compartir habilidades, conocimientos y hasta experiencias con los otros, para conformar a partir de ello, “una comunidad en cuyo seno pueden experimentar un sentido de pertenencia” (Jenkins, 2009:54).

Que el participar sea una elección voluntaria, hace que este usuario elija habitar esas *wikis* donde se sienta parte, ya que de seguro puede encontrar varios espacios que busquen dar respuesta a esas necesidades con los “mismos focos de interés, los mismos problemas” (Levy, 1999:14). ¿Cómo elegir? A partir de la evaluación que este podrá hacer de esos espacios: apertura, actividad en foro, restricciones de ediciones y/o últimas actualizaciones son tal vez algunas de las variables que el usuario puede llegar a tener en cuenta.

Lo que es seguro, es que una vez que opte por una, lo haga porque quiere sentirse parte, ya estas *wikis*, estas comunidades virtuales, fueron pensadas para conformarse como espacios de afinidad que superen trabas no sólo geográficas, sino también culturales, lingüísticas y hasta idiomáticas, donde cada aporte que se hace suma en diversidad y puntos de vista en/a esta construcción colaborativa, siempre que se respeten los objetivos propuestos, ya que “según James Gee, un espacio donde tiene lugar el aprendizaje informal caracterizado, entre otras cosas, por el hecho de compartir el conocimiento y la pericia en función de afiliaciones voluntarias” (Jenkins, 2008:278) es un espacio que vale la pena habitar.

Así, los usuarios en las *wikis* se vinculan a partir de intereses comunes, y se afianzan las relaciones en dichos espacios al descubrir que no se está solo y que las experiencias previas de cada uno, puede servir al conjunto. No es el azar lo que determina dónde participar, es el usuario quien elige donde hacerlo.

#### ***2.4. Entonces, qué sería participar en una wiki.***

*“Nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad” (Levy, 2004:19)*

Las respuestas a estos para qué, cómo, de qué forma, y dónde, se podrían resumir en que el saber participar en/de las *wikis* no es simplemente seguir las reglas y aportar conocimiento a la generación de una enciclopedia en línea, sino que se trata de sentirse parte de una comunidad que persigue un fin común, que busca enriquecerse con el otro, a través del consenso y el respeto, siempre que ese usuario elija hacerlo y se sienta parte.

Si bien se puede participar simplemente dejando una marca o compartiendo el contenido en otro medio, la participación que nos interesa profundizar es aquella que se realiza de forma libre y proactiva, proponiendo, creando, conversando y respetando al otro, a partir de los aportes que este hace y el conocimiento previo que tiene, para lograr entre todos los usuarios, un consenso para ese objetivo común.

Los usuarios deben comprometerse y exigir la máxima responsabilidad por parte de sus pares para lograr el cometido, pero también estos deben aceptar que cada usuario está condicionado por sus propias posibilidades, por la estructura de la *wiki*, y por los permisos que le son otorgados o se fueron ganando.

Participar de forma libre con otros, generar una buena convivencia al colaborar y crear contenido, y recordar que saber participar no es solamente tener conocimientos técnicos, sino que hay que respetar las reglas de juego, pueden ser vistas como unas buenas bases para participar en una *wiki* junto a un grupo de usuarios que les interesa formar parte de ese espacio ya que los vincula una misma afición.

Así este segundo momento también está completado ya que se definió la participación y cómo participan en esas enciclopedias en líneas, en esas *wikis*. Es momento de definir el quién, ese usuario que no es un usuario cualquiera, es un fanático.

### 3. Elemental mi querido *fan*.

*Fans of the literary detective Sherlock Holmes are widely considered to have comprised the first modern fandom (wikipedia)*

En relación al apartado anterior, la particularidad que tiene entonces la participación de / en una *wiki*, y en particular de una alojada en Fandom, es que la comunidad que la habita y los contenidos que se generan y encuentran disponibles, están generados por / para un *fan*.

Este quien (el *fan*), con quienes (el *fandom*) y el que (los *fanworks*) al igual que los términos de interfaz y participación, presentan un universo de posibilidades para sus definiciones, por lo que es necesario detenerse e intentar comprenderlos y adaptarlos para nuestro objetivo.

#### 3.1. *Fan: nómadas, productores, esferas y continuos.*

*“Ser fan como cualquier otro rol en la vida no es una categoría estanca” (Perez Gomez, 2015:77)*

Según la Real Academia Española<sup>11</sup>, el *fan* se define como:

Del ingl. *fan*, acort. de *fanatic*.

1. m. y f. Admirador o seguidor de alguien.
2. m. y f. Entusiasta de algo. *Es un fan de la ópera.*

Según Wikipedia<sup>12</sup>:

“Un fan (en plural: fanes), forofó, simpatizante, aficionado, seguidor, admirador o fanático es una persona que siente gusto y entusiasmo por algo. El término se utiliza en particular en el deporte y el arte, para referirse a admiradores de una persona, grupo, equipo u obra”.

Ambos comparten la idea de que se trata de un aficionado o seguidor que es entusiasta por algo o alguien. Pero se tratan de definiciones planas del término y que, de alguna manera, quedan ancladas a esa primera idea del *fan* estereotipado que aún perdura en algunas conversaciones.

<sup>11</sup> <https://dle.rae.es/fan> (Consultado el 27 de julio de 2021)

<sup>12</sup> <https://es.wikipedia.org/wiki/Fan> (Consultado el 27 de julio de 2021)

Según los estudios de *fans*, la descripción que se hace de ellos ha mutado con el correr del tiempo, ya que se pueden identificar diferentes etapas vinculadas por ejemplo con el ecosistema mediático que rodea a las actividades de los mismos, ya que “los *fans* fueron adoptadores tempranos de las tecnologías digitales” (Jenkins, 2009:166) no solo como consumidores, sino como participantes activos al generar sus propias producciones y compartirlas, o bien entablar conversaciones sin barreras idiomáticas o geográficas, al estar “motivados por la epistemofilia, no simplemente el placer de saber, sino el placer de intercambiar conocimientos” (Jenkins, 2009:167) con otros, dejando de ser simples consumidores y conformarse como una audiencia participativa y activa ante el texto propuesto. Vale aclarar que utilizaremos la palabra texto en un sentido amplio que va más allá de únicamente un documento escrito.

“Desde una mirada psicosociológica, Gorssberg (1992) encuentra que la relación entre *fans* y textos está mediada por el afecto, entendido como una sensibilidad diferente a la que posee el consumidor habitual” (Cabrera Escobar, 2017:42), dependiendo además de los diferentes niveles de interacción que tenga con el mismo, o cuánta energía va a volcar en él, al momento de participar, ya que “la diferencia entre ver una serie y convertirse en *fan* reside en la intensidad de la implicación emocional e intelectual” (Jenkins, 2010:76) que decide realizar.

Así, ser o no *fan*, no se trata de una definición simplista, o una categorización cerrada y tajante, ya que el *fan* puede realizar diferentes acciones según el momento, el lugar, las intenciones o los intereses, por lo que se podría definir desde diferentes perspectivas.

Un primer acercamiento sería considerar a los *fans* como **nómadas**, “en el sentido de que se mueven entre textos y leen intertextualmente” (Abercrombie y Longhurst, 1998:142, traducción propia). Si bien un lector, espectador, usuario puede quedarse únicamente con un primer acercamiento, el *fan* para enriquecer su conocimiento va a tejer una red, una secuencia de textos, y recorrer los diferentes caminos que se le abren y entrecruzan, ya que cada uno va a “ofrecerse como un abono para una experiencia más amplia” (Baricco, 2009:83). Caminante, no hay camino, se hace camino al andar dice un cantautor catalán, y el *fan* parece comprender esta idea mejor que nadie al ser ese alguien que profundiza sobre un texto al recorrer otros textos, donde no se trata solamente de saber más, sino de

transitar por esas “teselas de experiencias más amplias” (Baricco, 2009:89) y participar de ellas.

Pero en este punto, ese nomadismo del *fan* parece quedar estrictamente vinculado al consumo. “Para John Fiske (1992), la cultura de los *fans* no debe ser entendida en términos de recepción, sino de productividad” (Torti Frugone y Schandor, 2013:9), este autor ha analizado al *fan* como **semiótica, enunciativa y textualmente productivo**.

Para él, la productividad semiótica se da a partir del reconocimiento, la comprensión y la interpretación que el *fan* realiza del texto, que signifique algo para él. Este tipo de productividad es “atribuible no solo a los *fans* en específico, pues hace referencia a cómo la audiencia en general asimila los textos mediáticos y construye a partir de ellos su identidad y experiencia social; este proceso es interno” (Cabrera Escobar, 2017:29). Pero “cuando tales significados se comunican a otros, la productividad enunciativa tiene lugar. Uno de los vehículos más importantes para la enunciación es hablar” (Abercrombie y Longhurst, 1998:147, traducción propia), pero no el único ya que también podría sumarse el uso de diferentes artículos en la vida cotidiana del *fan*, como ser peinados, remeras, utilización de frases, etc. Eso sí, “necesita un contexto social en el que desarrollarse” (Perez Gomez, 2015:166) para que por un lado, pueda interpretarlo, y por otro, sentirse parte de una comunidad.

Ahora bien, cuando esta productividad “implica la producción de textos para su circulación dentro de la propia comunidad de *fans*” (Abercrombie y Longhurst, 1998:148, traducción propia) Fiske habla de productividad textual. Las producciones generadas son de lo más variadas y están relacionadas al ecosistema mediático que rodea al *fan* en dicho momento. Si bien algunos plantean realizar estos productos por un rédito económico, la gran mayoría los genera por la propia afición al tema, ya que de alguna manera también “ayudan a construir y difundir el texto original” (Cabrera Escobar, 2017:29) a otros.

Mar Guerrero Pico (2016) complejiza estas ideas, y plantea que las diferentes acciones que realiza un *fan*, se podrían interpretar como **esferas** según los diferentes roles que estos pueden ir asumiendo en ese quehacer:

- Rol de *lurker* (acechador) - modelo de observador: es aquel que pasa por los productos sin dejar huellas, aunque “la presencia de este usuario

silencioso afecta el desarrollo de la *web* (es decir, los contenidos más leídos o lagunas entre las páginas vistas y los mensajes en un foro)” (Guerrero-Pico, 2016:76, traducción propia);

- Rol del charlatán - modelo discursivo/argumentativo: es quien comenta y participa dejando mensajes en los espacios habilitados para tal fin;
- Rol creador - modelo creativo/informativo: aquel que “contribuye con contenidos que expanden o comprimen la narrativa o ayudan a nuevos usuarios para acercarse a él” (ídem);
- Rol de jugador - modelo lúdico: actúa a partir de los contenidos lúdicos que se le ofrezcan en cada espacio.

Si bien esta tipología, describe acciones teniendo como referencia la participación en una *web*, “los fanáticos viajan a través de una serie de actividades y actuaciones” (Guerrero-Pico, 2016:76, traducción propia) que varían de acuerdo a la participación que realizan en cada uno de los espacios propuestos, a partir de la arquitectura que se le ofrezcan y los roles que quieran asumir.

Para complejizar aún más la perspectiva de Guerrero-Pico del *fan* como algo más que consumidor-productor, Irma Hirsjärvi (2013) imagina las diferentes acciones que van asumiendo un *fan* según sea su accionar, también como esferas como podemos observar en la Imagen 8, pero que “están en **movimiento**, ya que el fanático utiliza las diferentes posiciones para diferentes propósitos” (2013:44) en diferentes momentos, y estas pueden ir cambiando de posición según sean productores, consumidores, activistas, analizadores, comentaristas, escritores, editores, etc, en uno u otro momento.

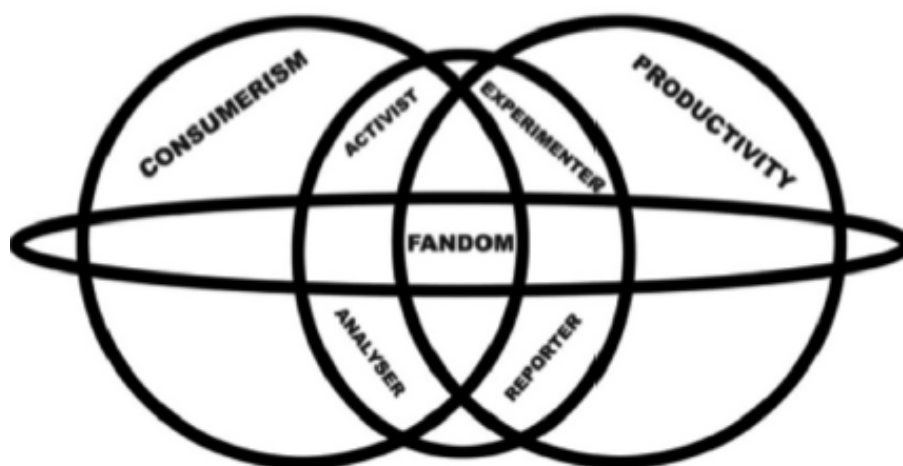


Imagen 8. Esferas en movimiento en el fandom (Hirsjärvi, 2013)

Es posible profundizar aún más en estos modelos y ver al *fan* no como una categoría cerrada, pero para ello es necesario convencernos de que no existe un único tipo de fanático, de la misma manera que no podemos pensar la participación como activa/pasiva únicamente. Dependiendo del interés, de cuanto se sabe sobre la temática, de las producciones que realice o del compromiso que se tenga, es posible encontrar una extensa taxonomía que nos permita analizar y delinear al *fan*.

Continuando con la línea de Hirsjärvi pensando al *fan* dentro de una combinación de características, tomaremos la taxonomía propuesta por Miguel Angel Pérez Gómez en su tesis doctoral (2015), donde analiza diferentes teóricos (Abercrombie y Longhurst, 1998; Alteres, 2007; Busse y Hellekson, 2006; Gray, 2003; Hill, 2002 en Perez Gomez, 2015; Leadbeater y Miller, 2004; Pearson, 2009) y propone para comprender la multiplicidad de tipos de *fans*, seis **continuos**: cultural, producción, dedicación, participación, afectivo y académico, que ofrecen una categorización según el compromiso / participación / acción que posee el *fan* frente al texto de su afición. Según el autor, estos continuos se deben pensar relacionados entre sí para analizar al *fan* desde “una visión multidimensional” (Perez Gomez, 2015:67) dejando de lado los estereotipos, las definiciones simplistas o el sí/no como las únicas caras de una moneda.

En particular, estos continuos son:

- **de afectividad**: se trata de la mayor o menor vinculación afectiva que se podría tener con un texto, y que iría “desde la implicación total hasta la indiferencia por el mismo” (Perez Gomez, 2015:68);
- **cultural**: esta clasificación parece enmarcada en tal vez viejas disputas entre sí es cultura alta o de masas, de clase alta o popular. “Los términos buffs / entusiasta / devotos son, en el peor de los casos, neutrales, mientras que aficionados / expertos / conocedores, con sus implicaciones de conocimiento especializado, y más importante, valioso, valoran positivamente a aquellos para quienes se aplica” (Pearson, 2007:98-99, traducción propia);
- **de dedicación**: se trata de “la implicación con el *hobby*, la asociación o la colaboración extralaboral” (Perez Gomez, 2015:72) que logra el usuario con el texto por fuera de sus actividades y rutinas diarias, ya que se tratan

de actividad no laborales o de ocio. Se los describe como profesionales *amateurs* y se los clasifica teniendo en consideración “la cantidad de conocimiento, tiempo y dinero que se gana con una actividad (y se invierte en ella)” (Leadbeater y Mills, 2004:24, traducción propia);

- **de participación:** Gomez Perez toma de referencias, como hicimos en el apartado 2.1., la tipología presentada por José Van Dijck en 2009 en el artículo *Users like you? Theorizing agency in user-generated content*, por lo que recordamos que categoriza a la participación a partir de diferentes niveles que van desde los creadores activos a los usuarios inactivos;
- **de producción:** en este caso “Abercrombie y Longhurst (1998) proponen un espectro de actividades de la audiencia donde se aprecia una progresión de habilidades interpretativas, analíticas y técnicas” (Cabrera Escobar, 2017:37), y que según la taxonomía propuesta por Fiske (1992) en relación a la productividad textual, implican “la producción de textos para su circulación dentro de la propia comunidad de *fans*” (Abercrombie y Longhurst, 1998:148, traducción propia);
- **académico:** este continuo, está relacionado con la postura que asume el investigador frente al texto y de sus relaciones académicas. Puede ir de un *fan* que estudia desde su propio involucramiento con el texto hasta uno que “elaboran textos desde un aspecto puramente académico” (Perez Gomez, 2015:77).

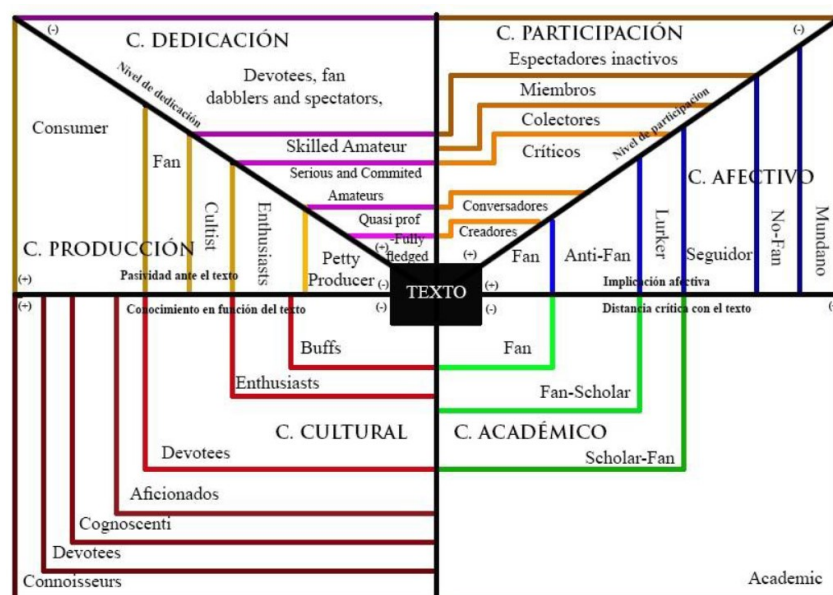


Imagen 9. Los 6 continuos (Perez Gomez 2015)

A pesar de estas taxonomías o las particularidades que cada uno puede asumir, seguiremos utilizando el término *fan* de una manera genérica, pero sabiendo que “ser *fan* como cualquier otro rol en la vida no es una categoría estanca de ahí la multiplicidad de continuos presentada” (Perez Gomez, 2015:77), ya que el *fan* tiene “un compromiso emocional con una forma cultural compartida, dedicando su tiempo, dinero y energías creativas a explorar esa relación” (Mittell, 2010, traducción propia) con el objeto de su afecto a partir de estas diferentes dimensiones. En particular, en una *wiki* lo hace no sólo colaborando en la elaboración de una enciclopedia en línea y abierta, sino como partícipe de una comunidad de pares, de un *fandom*.

### ***3.2. Fandom: lo que no se ve del iceberg.***

*“El grupo de fans no demuestra que todas las audiencias sean activas, pero sí demuestra que no todas las audiencias son pasivas” (Jenkins,2010:324)*

El *fandom* (en minúscula para no confundirnos con la plataforma que utilizaremos para el análisis) puede definirse rápidamente como la unión de dos palabras en inglés: *fan* + *kingdom*, osea el reino del *fan*, una forma de “categorizar a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común” (Torti Frugone y Schandor, 2013:2), donde al descubrirse como parte de un grupo se “anula las barreras del idioma, las fronteras nacionales y las diferencias culturales” (Hirsjärvi, 2013:42) al compartir y experimentar con un otro, el objeto de su afecto. Entonces podemos decir que “son un tipo de colectivo (ya que actúan como comunidades y no como individuos) y conexión (ya que amplifican su poder gracias a la comunicación en red)” (Jenkins, 2015:191) y que si bien se pueden vincular de diferentes maneras, “siempre parte de un mismo punto: un texto de culto” (Perez Gomez, 2015:107).

Antes de profundizar sobre el *fandom*, es necesario precisar qué es el **canon**. Dícese “el texto o grupo de textos considerados oficiales o válidos dentro de una comunidad” (Cabrera Escobar, 2017:52) y que funcionan como la base desde la cual se nutre el *fan*. En otras palabras, es el cimiento para sus conversaciones y producciones, ya que se trata de “una serie de reglas o preceptos que marcan el

funcionamiento de dicho universo, que contiene en sí mismo un catálogo o lista de elementos fijos y variables que se comportan según esas reglas” (Perez Gomez, 2015:146). Así, los textos canónicos de un universo narrativo, son aquellos que mantienen la lógica y la coherencia entre los elementos que lo componen, y están creados por un único emisor, sea unipersonal o un conjunto de ellos.

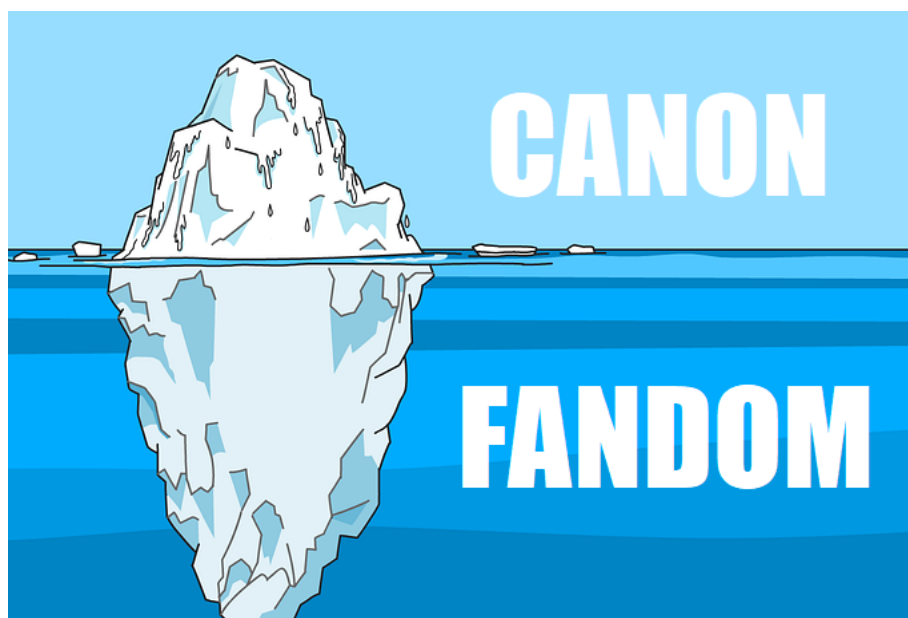


Imagen 10. Canon/fandom

Al *fandom* lo integran aquellos “que dan un paso más allá en su afición” (Perez Gomez, 2015:62), y que se “identifican conscientemente como integrantes de una comunidad mayor hacia la cual sienten cierto grado de compromiso y lealtad” (Jenkins, 2015:191) ya que no sólo participan de conversaciones, discuten y critican los productos que consumen, sino que también los expanden, los adaptan a diferentes soportes o bien los recrean según sus gustos y necesidades, teniendo en consideración que cada integrante es parte de ese abanico de *fans* que vimos en el apartado anterior.

Si “los *fandoms* surgen de las diversas interacciones entre un texto y quienes lo consumen” (Cabrera Escobar, 2017:51), existen tantos *fandoms* como textos podemos encontrar, ya que cada uno de ellos va a presentar sus diferencias y particularidades en relación a quienes lo integran y participan de/en ellos. Para seguir delimitando el objeto de estudio de este análisis sobre *wikis*, vamos a trabajar sobre el que es considerado el primer *fandom* organizado como tal en relación a los medios de la época, que ha ido evolucionando y que aún hoy se encuentra tanto o más activo que antes: **el *fandom* de Sherlock Holmes.**

### 3.2.1. Previously, el canon.

*"I am in the middle of the last Holmes story, after which the gentleman vanishes, never never to reappear"*  
(Carta de Sir Arthur Conan Doyle a su madre - 1892).

El **canon holmesiano** está integrado por las 4 novelas (Estudio en escarlata, El signo de los cuatro, El sabueso de los Baskerville y El Valle del terror) y los 56 relatos (luego editados como libros en Las aventuras de Sherlock Holmes, Las memorias de Sherlock Holmes, El regreso de Sherlock Holmes, Su última reverencia y El archivo de Sherlock Holmes) escritos por Sir Arthur Conan Doyle entre 1887 y 1927<sup>13</sup> y que se publicaran en su mayoría, en *The Strand Magazine*<sup>14</sup>. Estudio en escarlata (1887) da inicio a la serie de casos que involucran a Sherlock Holmes y quien sería su principal narrador, compañero y amigo, el Dr. John Watson. A estos personajes principales se les sumaron diferentes personajes según la trama lo necesitara, siendo los recurrentes el Inspector Lestrade, Mycroft Holmes, la Sra. Hudson y en menor medida, pero no por ello menos importantes en los relatos y en los caminos que tomaría las producciones generadas por los *fans*, están Irene Adler y la némesis de Holmes, el profesor James Moriarty.



Imagen 11. Ejemplares de *The Strands* con las publicaciones de Conan Doyle (recuperado de "The Arthur Conan Doyle Encyclopedia")

Justamente con este último es con quien Conan Doyle decide poner fin a las publicaciones del afamado detective, cuando (*spoiler* conocido) llegan a solucionar su/El Problema final (1893) cayendo desde la cima de las Cataratas de Reichenbach. Mencionamos este momento en el *canon* holmesiano, porque si bien

<sup>13</sup> Canon holmesiano, disponible en [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Canon\\_of\\_Sherlock\\_Holmes](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Canon_of_Sherlock_Holmes) (consultado 28 de julio de 2021)

<sup>14</sup> Relatos publicados en The Strand [https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php/The\\_Strand\\_Magazine#By\\_Conan\\_Doyle](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php/The_Strand_Magazine#By_Conan_Doyle)

entre 1901 y 1902 se publicará *El sabueso de los Baskerville*, una historia cronológicamente anterior al encuentro con Moriarty, el periodo que va desde 1893 a 1903 se conoce como el hiato holmesiano o el gran hiato, que finaliza con el regreso de Holmes en *La aventura de la casa deshabitada* (1903) y tiene una gran relevancia para el análisis del *fandom*.

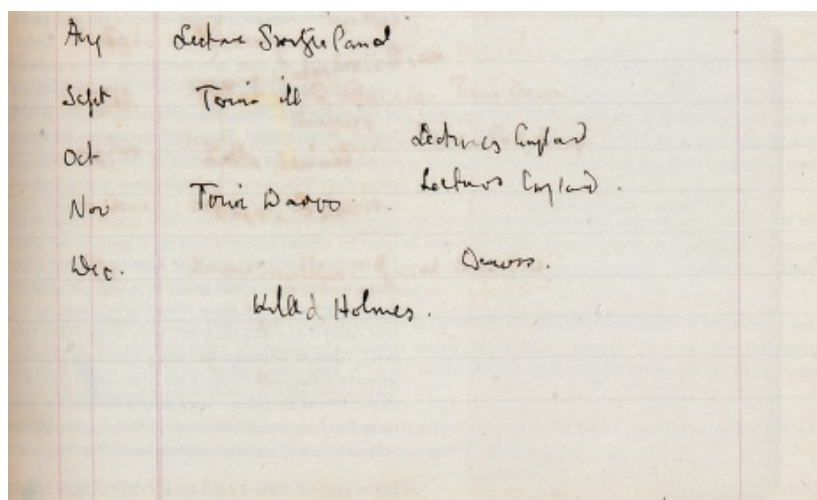


Imagen 12. Hoja del diario de Conan Doyle (1893) donde escribió “Killed Holmes” como referencia a la muerte de Sherlock Holmes en *La aventura del problema final*. (recuperado de “The Arthur Conan Doyle Encyclopedia”)

Existen diferentes teorías sobre las razones por las que Sir Arthur decide revivir a su detective, pero según algunas biografías, se sabe que a pesar de que quería dedicarse a un trabajo más serio, le ofrecieron una gran suma de dinero para volver a escribir sobre él, y así publicar los últimos casos hasta que en 1927 decide finalmente retirar a Sherlock Holmes como apicultor en Sussex.

### 3.2.2. *Sherlockians Holmesianos: algo más que un fandom.*

Mientras se publicaban sus relatos, se podrían mencionar diferentes momentos para hablar de *fandom* en relación a la obra de Conan Doyle, ya que es considerado como un fenómeno mucho antes de la llegada de los medios digitales. “Fue uno de los primeros personajes en dar un paso fuera de las páginas al mundo, y se negó a volver a la página” (Klimchynskaya, 2014, traducción propia) ya que se comenzaron a suceder diferentes acciones y apropiaciones sobre el universo del detective, que hicieron que se conformara como el primer *fandom*, teniendo en cuenta siempre el contexto histórico en el que se desarrolló, ya que los medios de la época irán marcando la organización del mismo.

Previo al hiato, se trataba simplemente de un grupo de lectores. Las primeras dos novelas fueron publicadas originalmente en *Beeton's Christmas Annual* (1887) y *Lippincott's Monthly Magazine* (1890) respectivamente. Fue recién en julio de 1891 con Escándalo en Bohemia, el primer relato corto que se publicó en *The Strand*, que el detective comienza a ganar popularidad. Teniendo en cuenta los medios de la época, podemos ejemplificar esos primeros pasos del *fandom* con el envío de cartas al 221B de Baker Street, dirección postal que no existía en esa época, de lectores solicitando ayuda para que interceda ante algún caso, o pidiendo el autógrafo del afamado detective, ya que muchos creían que Sir Arthur era o conocía a Holmes. Pero, aún en ese momento, no se trataba del fenómeno *fan* que reconocemos hoy en día. “Hasta donde sabemos, los fanáticos de Sherlock Holmes en la década de 1890 interactuaron con el *canon* como individuos en lugar de comunidades formales o grupos formales” (Brombley, 2018:115, traducción propia).

En diciembre de 1893, Sherlock Holmes cae junto al Profesor Moriarty. En esos tres años en la ficción y diez años en la vida real que Watson creyó que Sherlock estaba muerto, fue cuando los lectores de la obra de Conan Doyle reaccionaron ante la falta de nuevos casos. Se cuenta que muchos usaron el luto y que diferentes diarios publicaron la muerte del detective, junto a obituarios que el público le dedicaba al personaje. Según Fanlore<sup>15</sup> 20.000 personas cancelaron su suscripción a la revista *Strand Magazine*, donde además se recibieron cartas amenazadoras contra la redacción de la revista. Lo que hoy puede verse como una práctica habitual de campaña o reacción de los *fans* para renovar una serie ya sea movilizándose a partir de un *hashtag* o la firma virtual de un petitorio, en 1893 sin redes sociales, parece impensado, pero así cuenta la historia, o la leyenda.

A las cartas pidiendo la vuelta de Holmes, se sumó otro ejemplo epistolar conocido como la carta abierta que Frank Sidgwick le escribió al Dr. Watson por inexactitudes en las fechas en El Sabueso de Baskerville (1902)<sup>16</sup>. Este hecho es considerado por muchos como el inicio de lo que se conoce como el Gran Juego o *Holmesian speculation*, donde los lectores y eruditos se focalizaban sobre los errores o inconsistencias que se encuentran en la narrativa de Conan Doyle, como por ejemplo la cantidad de esposas que tiene Watson durante el canon. Este juego

---

<sup>15</sup> [https://fanlore.org/wiki/Sherlock\\_Holmes#History](https://fanlore.org/wiki/Sherlock_Holmes#History)

<sup>16</sup> "The Hound of the Baskervilles" at Fault (An Open Letter to Dr. Watson)"

[https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=%22The\\_Hound\\_of\\_the\\_Baskervilles%22\\_at\\_Fault\\_\(An\\_Open\\_Letter\\_to\\_Dr.\\_Watson\)](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=%22The_Hound_of_the_Baskervilles%22_at_Fault_(An_Open_Letter_to_Dr._Watson))

además estudiaba las posibilidades de que Holmes fuera real, algo que los editores de las revistas donde se publicaban los relatos, no negaban ni afirmaban. En relación a esto, Michael Saler distingue dos tipos de lectores, por un lado, los creyentes ingenuos porque “pueden haber sido engañados por los medios de comunicación que rodean a Holmes y malinterpretaron la realidad” (Brombley, 2018:113, traducción propia), y del otro lado, los creyentes irónicos “que entendían a Holmes como ficticio, pero optaron por participar en el diálogo con la prensa de tratar a Holmes como si fuera real” (2018:113, traducción propia).

Durante el hiato ya que “como dice Sheenagh Pugh, siempre que se cierra un *canon*, alguien en algún lugar lo lamentará lo suficiente como para reabrirlo” (Brombley, 2018:105, traducción propia) y como consecuencia también de que ese juego holmesiano ganaba adeptos, comenzaron a aparecer las primeras parodias y pastiches<sup>17</sup>, como son conocidas las historias derivadas del canon aún hoy, ya que para hablar de *fanfics* es muy pronto. “Algunos fueron creados por *fans*, otros fueron piezas encargadas de diarios y publicaciones periódicas, y algunos, al parecer, fueron escritos por Conan Doyle” (Brombley, 2018:85, traducción propia) o por amigos de este, como el caso de *The Late Sherlock Holmes* escrita por J.M. Barrie en el libro *The alternative Sherlock Holmes: pastiches, parodies, and copies* de 1893. Se dice que el mismísimo Sir Arthur afirmaba que “*you may marry him, or murder or do what you like with him*” pero llevó a juicio a varios escritores que utilizaban al personaje sin su beneplácito.

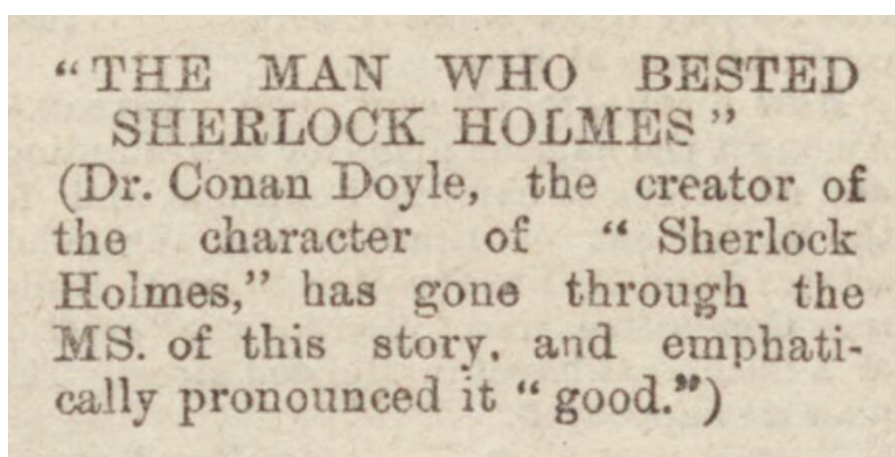


Imagen 13. Conan Doyle dando el aval a *The Man Who Bested Sherlock Holmes* un pastiche escrito por Joseph Baron publicado el 17 diciembre de 1892 (recuperado de “The Arthur Conan Doyle Encyclopedia”).

<sup>17</sup> Primeros pastiches y parodias  
[https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php/Pastiches\\_&\\_Parodies](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php/Pastiches_&_Parodies)

Para esa época “se mantuvo una distinción entre el *Strand* como el lugar para los textos oficiales, los del autor, que luego se convertirían en el canon de Sherlock Holmes, y *Tit-Bits*, el lugar para los lectores interactúen con el texto” (Brombley, 2018:97, traducción propia). En esta última, por pedido, concurso o como una hábil campaña de *marketing* para mantener vivo el personaje, se publicaron los casos creados por los lectores más fieles al detective, y hasta el propio Conan Doyle escribió cuentos cortos donde un detective con habilidades deductivas muy particulares resolvía casos considerados por la mayoría extremadamente difíciles, pero en pocos de esos relatos es citado el nombre de Sherlock Holmes, por lo que están en constante discusión si se los considera como parte del canon o no.

Se dice que la campaña llevada adelante por *The Strand* mucho tuvo que ver, no sólo para presionar a Sir Arthur para que volviera a escribir, sino en el mantener cautiva a la audiencia, promoviendo la lectura de los viejos casos, y realizando por ejemplo, una edición de postales como medio publicitario (muy común en la época) para el lanzamiento de *El sabueso de Baskerville* (1902). Mientras y en paralelo, *Tit-bits* fomentaba la participación de esa misma audiencia a través de la escritura de pastiches.

Cuando en septiembre de 1903 Holmes regresó a la vida, el *fandom* no se detuvo. Continuaron leyendo, escribiendo cartas de lectores o pequeños pastiches y parodias, coleccionando postales o ilustraciones, y se fueron sumando a este universo en expansión adaptaciones en otros medios, como ser en teatro con las puestas de William Gillette, o en el cine con *Sherlock Holmes baffled*<sup>18</sup>, que aumentaron aún más la fama y la repercusión del detective.



Imagen 14. Cuadro de “*Sherlock Holmes Baffled*” (1900).

<sup>18</sup> *Sherlock Holmes baffled* (1900) no toma ningún caso de Conan Doyle, solo el nombre del personaje y lo envuelve en un relato con un ladrón que aparece y desaparece misteriosamente. Disponible en [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Sherlock\\_Holmes\\_Baffled](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Sherlock_Holmes_Baffled)

Fueron apareciendo también cartas y estudios cada vez más complejos sobre la obra de Conan Doyle. Por ejemplo en 1911 Ronald Knox dictó la conferencia *Studies in the Literature of Sherlock Holmes*<sup>19</sup> en la universidad de Oxford, para luego publicarla como un artículo en 1928. En ella, toma a Holmes como real pero también analiza las incongruencias entre sus casos (nombres, fechas, soluciones). Al igual que la ya citada Carta al Dr. Watson, este tipo de textos marcan el comienzo del Gran Juego y como este fue escalando entre entusiastas y críticos.

Tras la muerte de Conan Doyle, “la década del 30 fue fundamental en el desarrollo del *fandom* sherlockeano” (Brombley, 2018:202, traducción propia), y es donde aparecieron las primeras agrupaciones como ser la muy elitista *The Baker Street Irregulars* en Estados Unidos, o la *Sherlock Holmes Society* de Inglaterra, fundadas en 1934 y 1951 respectivamente. Allí, se discutía sobre el canon, sobre las irregularidades del mismo, y sobre los casos como si fueran reales. Comenzaron las publicaciones de algunas revistas dedicadas exclusivamente al detective y sus historias, y de a poco se fue dejando de lado el juego como broma, para concentrarse en el análisis del canon y en la creación de nuevos pastiches y parodias. Ser miembro de estas agrupaciones elitistas, no era (ni es) sencillo, pero eso no detuvo ni detiene al *fandom*. De alguna manera, estas acciones fueron y son las semillas de los contenidos que ahora vemos reflejados en sitios, foros y enciclopedias.

“Los devotos norteamericanos del gran detective se llaman a sí mismos "sherlockianos"; los británicos prefieren los "holmesianos" más formales pero menos eufóricos” (Pearson, 2007:98), cada uno de ellos mantiene vivo al personaje, ya sea porque se reúne en agrupaciones, club de fans, o participan de redes sociales. En este devenir, las producciones de los *fans* crecieron en paralelo y exponencialmente con la llegada de nuevos medios, tanto que han posicionado a Sherlock Holmes como el personaje sobre el cual más se ha escrito.

Hoy, el *sherlockiano holmesiano* que genera una vinculación afectiva con un canon que se publicó hace más de 130 años, accede no sólo a los textos originales, sino a una gran variedad de producciones a ambos lados del espectro. Las productoras audiovisuales realizaron adaptaciones para cine y televisión que

---

<sup>19</sup> “*Studies in the Literature of Sherlock Holmes*”  
[https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=Studies\\_in\\_the\\_Literature\\_of\\_Sherlock\\_Holmes](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=Studies_in_the_Literature_of_Sherlock_Holmes)

acercaron a nuevas generaciones a sus casos, además de diseñar videojuegos, lanzar *cómics* y *merchandising*, junto con un gran etcétera.

A la par, los productos generados por el *fandom* se han multiplicado al infinito al disponer de tantos formatos como existen hoy en día. Solo para mencionar si le preguntamos a Google, sobre *fanfictions*, tenemos 47.8k resultados en Fanfiction<sup>20</sup>, 1.8k en Wattpad<sup>21</sup> y 135.1k en Archive Of Our Own<sup>22</sup> sin filtrar por ninguna otra condición más que el término de búsqueda, y solo haciendo *click* en los primeros tres resultados. Y si le preguntamos sobre *fanarts*, los sitios de Pinterest, Tumblr y Deviantart arrojan incalculables resultados de los más variados tipos de producciones que van desde pinturas pasando por novelas gráficas hasta un sinfín de memes. Perfiles en redes sociales, foros, grupos de conversaciones no parecen tener un punto final, ya que al interior del propio *fandom* de Sherlock Holmes, existe otra subcategorización en relación a las producciones con las que tienen mayor o menor afección.

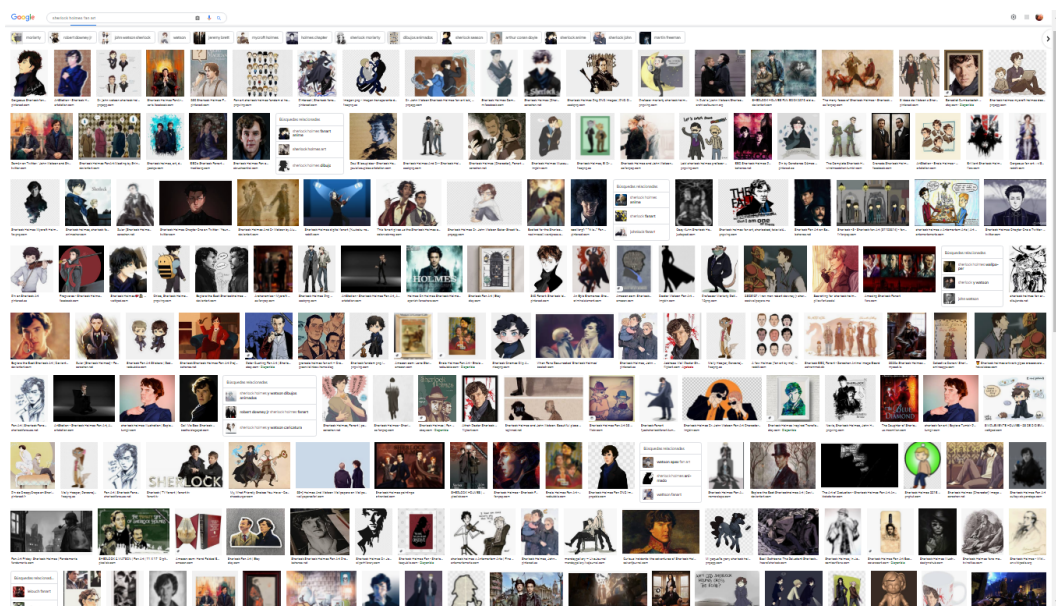


Imagen 15. Captura de pantalla de una búsqueda de las variables Sherlock Holmes + fan art en Google (30 de diciembre de 2021).

Pero, más allá de las incontables diferencias de *fans* que podemos encontrar en su interior o de la manera en que se autopercebe el aficionado de la obra de Sir Arthur Conan Doyle, el *fandom holmesiano* sigue creciendo... y así, ¡el juego está en marcha!

<sup>20</sup> <https://www.fanfiction.net/tv/Sherlock/>

<sup>21</sup> <https://www.wattpad.com/search/sherlock%20holmes>

<sup>22</sup> [https://archiveofourown.org/tags/Sherlock%20Holmes%20\\*a\\*%20Related%20Fandoms/works](https://archiveofourown.org/tags/Sherlock%20Holmes%20*a*%20Related%20Fandoms/works)

### 3.3. *Fanworks: las producciones del fan.*

*“La producción de significado no es un proceso solitario y privado, sino más bien un proceso social y público” (Jenkins, 2010:96)*

*“La muerte de Holmes dejó un vacío para los fanfictions y el impacto emocional de la muerte de Holmes provocó una avalancha creativa de paratextos producidos por fanáticos” (Brombley, 2018:104).*

En el apartado anterior, veíamos como con la aparición de producciones vinculadas con la obra de Conan Doyle en el contexto de sus publicaciones, se comenzaba a organizar su propio *fandom*, y que con el correr del tiempo y el avance de los medios, estas prácticas y producciones se multiplicaron exponencialmente. Hoy cuando nos referimos a obras creadas por los *fans*, se las conoce y estudia como *fanworks* ya que “se han convertido en una forma de expresión típica de la cultura popular” (Haase, 2021:63) que toma parte del canon y genera un nuevo producto a partir de eso.

Podemos encontrar una variedad muy amplia de *fanworks* producto de los formatos ya que se tratan de “cualquier tipo de expresión artística” (Haase, 2021:63), como de las plataformas donde estos son presentados y compartidos, y además de la intención o mensaje que ese *fan* creador quiere transmitir. Tomaremos como referencia la lista presentada en Fanlore, una *wiki* sobre comunidades y producciones de *fans*, donde se los clasifica en:

- **Escritos**
  - *Fanfiction*: obra de ficción escrita por *fans* tomando como punto de partida una historia o un personaje,
  - *Cookbooks*: recetas de comidas y bebidas descritas en los textos,
  - *Fanpoetry*: escritura de poesías,
  - *Filk*: composiciones musicales,
  - *Meta*: discursos y análisis del canon, *fandom*, *fanworks*, etc,
  - Lista de términos y críticas de otros *fanworks*,
  - Glosarios, enciclopedias, diccionarios y otras formas de recursos informativos;

- **Visuales**

- *FanArt*: obra de arte que está basada sobre algún personaje, época o vestuario creado por un tercero,
- *Fancomics*: historietas o novelas gráficas creadas por *fans*,
- Gráficos: reúne producciones como iconos, *manip* (fotos editadas) o *picspam* (capturas de pantallas),
- Textiles: variedad de productos como muñecas, bordados, acolchados u osos, creados por fanáticos por fuera del *merchandising* oficial,
- *Cosplay*: recreación de un personaje o una historia, a partir de la vestimenta,
- *Model building*: construcción de modelos en 3D con cualquier tipo de material;

- **Video**

- *Vids*: ediciones de video: sean *mashups*, musicales, *trailers*, etc,
- *Recap*: recapitulaciones,
- *AMV*: videos musicales basados en animes,
- *Machinima*: producciones generadas a partir del motor de videojuegos y sus recursos,
- *Fan Documentaries*: producciones documentales de y para fans,
- *Fan Films*: películas hechas por fans ambientadas en el universo narrativo,
- *Modding*: crear nuevos contenidos (mods) para videojuegos;

- **Audio**

- *Filk*: composiciones musicales grabadas e interpretadas,
- *Fanmixers* y *FanSoundtracks*: compilaciones de canciones dedicadas a un personaje, historia, serie, etc,
- *Podfic*: audio grabado de un *fanfic*,
- *Audiofic*: historia creada a partir de un collage de audios previos,
- *Podcasts*: serie de archivos sonoros donde se discuten temas específicos;

- **Impresos:** *zines* y *doujinshi* que se tratan de obras publicadas por *fans* como ser cómics, folletos, revistas y novelas;
- **Multimedia:** cuando incluyen más de un tipo de medio;
- **Sitio web:** son los *fansites*. Sitio creado y gestionado por fans
  - archivo: colección de *fanfics*,
  - *Shires*: sitios (santuarios) dedicados a un único personaje,
  - *Faction site*: sobre un grupo o subgrupo particular,
  - *Fanlistings*: una lista (directorio) de *fans*,
  - *Hubs*: espacios creados para centralizar la información,
  - *FAQs*: proporciona información sobre las preguntas “más frecuentes” sobre un canon,
  - *Personal sites*: portfolios de creaciones propias e información personal de ese *fan*,
  - *Resource sites*: información, imágenes escaneadas, capturas de pantalla, sonidos y otros recursos para el fan,
  - *Tribute site*: creado por un fan para expresar su propio interés sobre un fandom, personaje, etc,
  - *War site*: para documentar la participación en juegos,
  - **Wiki**: sitio editado por los propios usuarios, utilizado para crear una enciclopedia *fannish*.

Es seguro que quedan fuera de esta lista otro sinfín de producciones generadas por *fans*, como por ejemplo los *fansubs* que se refieren a las traducciones de subtítulos de películas, series o anime, o los *fan dubs* que es la práctica de realizar doblajes, o las más complejas *scanlations* que son las ediciones de cómics y mangas reemplazando los diálogos de las burbujas manteniendo las estéticas de tipografías.

Pero nos interesaba ubicar a las *wikis* dentro de esta categorización para posicionarlas dentro de los *fanworks* como “una práctica independiente debido a sus altas características informativas y al grado único de colaboración que le permiten a los *fans*” (Guerrero-Pico, 2016:77, traducción propia) ya que muchas veces las producciones no ficcionales que realizan los fanáticos, quedan relegadas de los análisis o estudios sobre producciones de *fans*.

### 3.3.1. Wikis made in sherlockians.

Enumerar los *fanworks* generados sobre el universo canónico de Sir Arthur Conan Doyle sería material para otro trabajo de investigación ya que resulta virtualmente imposible estabilizar la cantidad de producciones realizadas por los *fans*, por eso y para los fines de este trabajo, sólo mencionaremos a las *wikis* que sirvieron de guía para definir el objeto de análisis de este trabajo. Aclaremos también que de ahora en adelante las denominaremos *fan wikis* para diferenciarlas aun mas desde la perspectiva del accionar de un fanático.

Podemos comenzar mencionando el entramado de espacios que conforman el Wikimedia Projects, siendo el más reconocido Wikipedia en donde existe una entrada dedicada al personaje<sup>23</sup>, disponible en 100 idiomas, como así también entradas específicas para las diferentes adaptaciones<sup>24</sup> en cine, televisión y teatro, y para los actores que lo personificaron<sup>25</sup>. Esto, sin contar el entramado de páginas que es propia de la arquitectura de esta *wiki*, con enlaces a otros elementos del canon<sup>26</sup> y el *fandom*. Wiktionary, posee una entrada sobre Sherlock Holmes<sup>27</sup> en relación a su definición no solo como sustantivo, sino también como adjetivo en 5 idiomas diferentes. Wikiquote, posee su página dedicada a citas y frases emblemáticas<sup>28</sup> de cada uno de los casos que integran el canon, muy completa en inglés, pero que pierde contenido en las diferentes traducciones. Y Wikimedia Commons posee más de 4.000 recursos<sup>29</sup> en diferentes formatos para ser utilizados libremente según las condiciones de licencia.

---

<sup>23</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](https://es.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes)

<sup>24</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Adaptaciones\\_de\\_las\\_aventuras\\_de\\_Sherlock\\_Holmes](https://es.wikipedia.org/wiki/Adaptaciones_de_las_aventuras_de_Sherlock_Holmes)

<sup>25</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_actors\\_who\\_have\\_played\\_Sherlock\\_Holmes](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_actors_who_have_played_Sherlock_Holmes)

<sup>26</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Canon\\_holmesiano](https://es.wikipedia.org/wiki/Canon_holmesiano)

<sup>27</sup> [https://es.wiktionary.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](https://es.wiktionary.org/wiki/Sherlock_Holmes)

<sup>28</sup> [https://en.wikiquote.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](https://en.wikiquote.org/wiki/Sherlock_Holmes)

<sup>29</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](https://commons.wikimedia.org/wiki/Sherlock_Holmes)

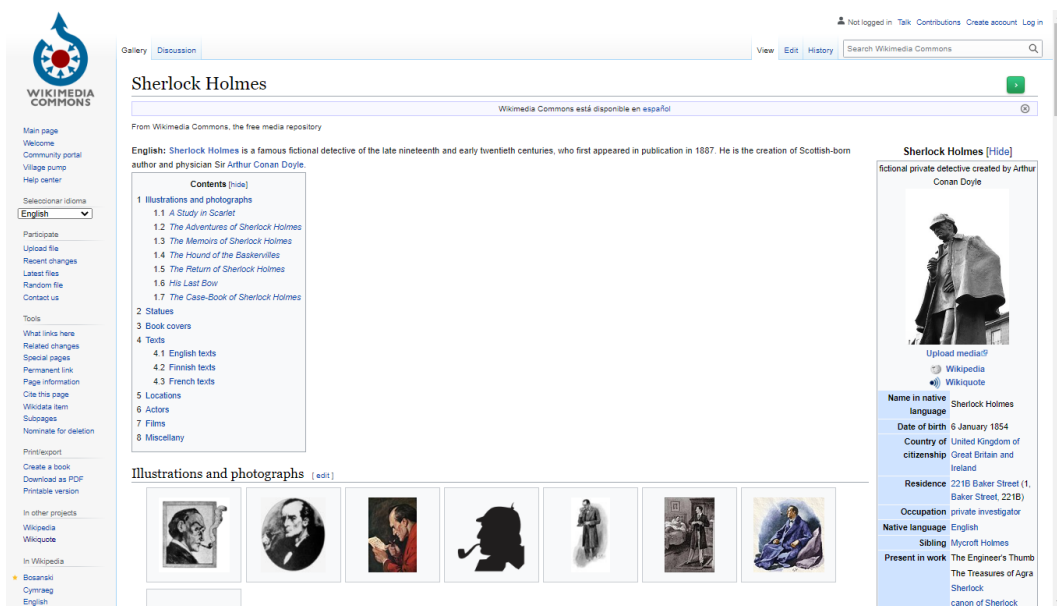


Imagen 16. Capturas de pantalla de la entrada Sherlock Holmes en Wikimedia Commons (30 de diciembre de 2021).

En Fandom, Baker Street Wiki en su versión en inglés<sup>30</sup> cuenta con 1.581 páginas, y se puede acceder a versiones en otros idiomas como ser Sherlock Holmes Wiki en alemán<sup>31</sup> y en español<sup>32</sup> con 7.195 y 1.140 páginas respectivamente, Wikia Sherlock Holmes en portugués brasileño<sup>33</sup> con 63 páginas, Sherlock Community con 58 páginas en rumano<sup>34</sup>, y Самый лучший Шерлок Холмс con 75 páginas en ruso<sup>35</sup>, todas al 30 de diciembre de 2021.

Existen otras *wikis* activas que permiten que los usuarios participen en su elaboración como ser Fanlore<sup>36</sup>, que tiene su página en inglés sobre el detective y las diferentes producciones realizadas por los *fans*, y EverybodyWiki<sup>37</sup> o UI Victoria Wiki<sup>38</sup> pero que no tienen el impacto ni la participación de los anteriores espacios mencionados.

Si bien “la mayoría de las *fans wikis* sirven, al menos en parte, como documentación de su objeto cultural” (Mittell, 2010, traducción propia), están abiertas a un amplio abanico de objetivos que van desde la expansión de relatos alternativos, pasando por el análisis y la especulación, hasta conformarse como

<sup>30</sup> [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Main_Page)

<sup>31</sup> [https://sherlockholmes.fandom.com/de/wiki/Sherlock\\_Holmes\\_Wiki](https://sherlockholmes.fandom.com/de/wiki/Sherlock_Holmes_Wiki)

<sup>32</sup> [https://sherlockholmes.fandom.com/es/wiki/Sherlock\\_Holmes\\_Wiki](https://sherlockholmes.fandom.com/es/wiki/Sherlock_Holmes_Wiki)

<sup>33</sup> [https://sherlockholmes.fandom.com/pt-br/wiki/P%C3%A1gina\\_principal](https://sherlockholmes.fandom.com/pt-br/wiki/P%C3%A1gina_principal)

<sup>34</sup> [https://sherlock.fandom.com/ro/wiki/Pagina\\_principal%C4%83](https://sherlock.fandom.com/ro/wiki/Pagina_principal%C4%83)

<sup>35</sup> [https://sherlock.fandom.com/ru/wiki/Шерлок\\_вики](https://sherlock.fandom.com/ru/wiki/Шерлок_вики)

<sup>36</sup> [https://fanlore.org/wiki/Sherlock\\_Holmes](https://fanlore.org/wiki/Sherlock_Holmes)

<sup>37</sup> [https://en.everybodywiki.com/List\\_of\\_time\\_and\\_places\\_in\\_cases\\_of\\_Sherlock\\_Holmes](https://en.everybodywiki.com/List_of_time_and_places_in_cases_of_Sherlock_Holmes)

<sup>38</sup> <https://wiki.uiowa.edu/display/vicwik/Sherlock+Holmes+Stories%2C+Arthur+Conan+Doyle>

sitios de conversación o el armado de estrategias, donde cada una de ellas fomenta la participación del *fan* en esas elaboraciones colaborativas.

Así, esta segunda etapa está finalizada, definimos al *fan* y delimitamos un *fandom*. Es momento de focalizarse en el análisis de la participación de los *fans* en la construcción colaborativa de una *fan wiki* dedicada al canon holmesiano y las nuevas adaptaciones a la obra de Arthur Conan Doyle.

Es hora de entrar al 221b de **Baker Street en Fandom**.

## 4. Estudio en *BakerStreet.Fandom.com*

*Welcome to 221B Baker Street* versa la primera línea de esta *fan wiki*, y no es casual ya que es la puerta de acceso a una enciclopedia en línea que no se centra únicamente en el personaje del detective sino en todo su universo narrativo.

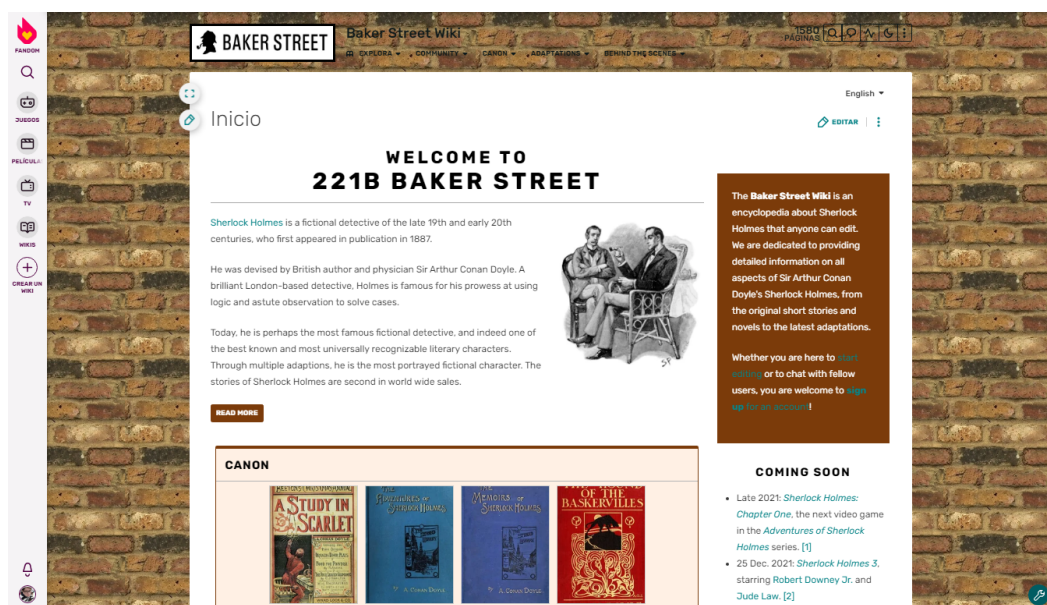


Imagen 17. Captura de pantalla de la página de inicio de Baker Street (21 de septiembre de 2021)

Fue creada el 28 de febrero de 2013 y la primera entrada publicada data del 25 de septiembre de 2006 ya que se han fusionado diferentes *wikis*<sup>39</sup> para armar un espacio completo y complejo<sup>40</sup>.

Esta *fan wiki* se autodefine como una *encyclopaedia about Sherlock Holmes that anyone can edit* y donde todos los temas son bienvenidos sin importar si se trata del canon o una de sus tantas adaptaciones o pastiches, eso sí, cada espacio tiene su objetivo y los usuarios deben respetarlos, al igual que deben cumplir con mantener las formas y acatar las políticas y los términos de uso que los integrantes de esta *fan wiki* crearon y “rehacen constantemente” (Mittell, 2009, traducción propia).

<sup>39</sup> Disponible en [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker\\_Street\\_Wiki:Merger](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker_Street_Wiki:Merger) (consultado el 30 de diciembre de 2021)

<sup>40</sup> Al momento en que se realiza este trabajo, Baker street cuenta con 1.581 páginas, en su versión en inglés, y participan, en el sentido más amplio del término, un total de 1.336 miembros al momento de este análisis, organizados en diferentes roles según su accionar. Disponible en <https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Special:ListUsers> (consultado el 30 de diciembre de 2021)

#### 4.1. Hoja de ruta

Para dar cuenta de la participación y construcción colaborativa por parte de los fanáticos, se realizó un análisis cuanti-cualitativo tanto de las intervenciones que estos realizaron sobre la página principal de la *fan wiki* en su versión en inglés, como de las conversaciones del foro relacionadas con dichas modificaciones. Si bien se podría haber optado por la página de un personaje principal o la del escritor que cuentan con una mayor cantidad de modificaciones, se decidió hacer foco en la página principal / *main page* por las características que esta muestra en relación no sólo a quienes son los usuarios que pueden verdaderamente realizar cambios, sino también por el proceso establecido por la comunidad para que estas modificaciones se generen.

Para poder realizar este objetivo, se tomaron como ejes de análisis:

- la arquitectura de la *fan wiki*, a partir de una descripción de su estructura y manual de estilo;
- los actores involucrados, a partir de las tipologías de análisis propuestas por Scolari (2019) y Scolari, Pires y Masanet (2022);
- la edición de la página principal, lo cual se abordó con una metodología cuantitativa para analizar los datos disponibles en relación a cantidad de revisiones y usuarios que participaron de la edición de la *main page*, y con una metodología cualitativa para analizar los mensajes tanto del foro como de las discusiones, que tenían relación directa con las ediciones de la página principal;
- y el perfil del fanático, para describirlos a partir de una matriz de análisis de elaboración propia, tanto a partir de los datos dejados en la edición como de la información recolectada mediante un formulario *online* y anónimo.

En particular, para analizar la participación de los fanáticos del canon de Sherlock Holmes en la construcción colaborativa de la *fan wiki* Baker Street de la comunidad Fandom, se tomó como caso de estudio y como marco temporal del trabajo quiénes y cómo se realizaron las ediciones en la página principal desde enero de 2013, fecha de creación (28 de enero del 2013) hasta la última revisión registrada en marzo de 2021 (12 de marzo de 2021).

Durante los meses de agosto a diciembre del 2021 se realizó la recolección de datos<sup>41</sup> por un lado mediante la herramienta de *scrapeo Wikipedia Edits Scraper and IP Localizer*<sup>42</sup> que descarga de forma automática el historial completo de ediciones de cualquier página *wiki* en una planilla de cálculo tabulada, y por otro, mediante el armado de forma manual de otra planilla<sup>43</sup> con las conversaciones y comentarios del foro hasta el último día hábil del año 2021, donde se decidió dar corte al análisis.

Mientras tanto, el 6 de septiembre se publicó en el foro de Baker Street un formulario anónimo de acuerdo a la matriz desarrollada para caracterizar al fánatico, bajo el nombre *What kind of fan are you?*<sup>44</sup> para recolectar las respuestas de los propios usuarios, también hasta el 31 de diciembre.

A continuación detallaremos los 4 ejes de análisis ya que cada uno de ellos fue realizado a partir de técnicas y metodologías específicas.

#### 4.1.1. Los cuatro ejes de análisis

Se comenzó por detallar **la arquitectura de la fan wiki** a partir de la estructura que presenta el sitio y su página principal tomando como referencia la versión estabilizada al 28 de diciembre del 2021. En relación a la identidad del mismo, siendo este un elemento diferenciador, se detalló su manual de estilo tanto en lo relativo a la identidad visual (colores, tipografía, etc) como a sus reglas y políticas.

Luego, para poder **identificar a los actores involucrados**, nuestro segundo eje de análisis, se utilizó como referencia los postulados de Scolari (2019) y Scolari, Pires y Masanet (2022) en donde identifica tres tipos de actores: humanos, tecnológicos e institucionales. Para poder a continuación, analizar las relaciones que mantienen entre ellos para saber que pueden y no hacer en relación a roles y jerarquías. Se puntualizó además en el papel que ocupan los *bots* como editores de

---

<sup>41</sup> Baker Street (2021). *Historial de revisiones de la página de inicio (2013-2021)*. En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BShistorial>

<sup>42</sup> <https://tools.digitalmethods.net/beta/wikipedia2geo/>

<sup>43</sup> Baker Street (2021). *Entradas y comentarios del foro (2012-2021)*. En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BSforo>

<sup>44</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/4400000000000118923>

una *wiki*, y en particular como estos participan en Baker Street para contextualizar sus aportes en esta *fan wiki*.

El análisis de la **edición de la página principal** conllevó varios pasos. Primero describir el proceso de edición y las secciones que acompañan ese espacio, como ser el historial y los comentarios para dar cuenta del contexto en como un usuario puede participar de esta *fan wiki*. En particular, el análisis de las modificaciones de la página principal presentó sus propias peculiaridades ya que este espacio se diferencia de otras entradas porque los cambios comienzan en conversaciones en el foro ya que existe un único rol de usuario al momento de este análisis, que puede realizar los cambios. Por lo tanto, fue necesario por un lado descargar el historial de ediciones desde 2013 a 2021 y analizarlo en relación a las variables: fecha, autores y cantidad de modificaciones, y por otro armar una planilla con las interacciones en el foro durante ese mismo periodo de tiempo, filtrando primero las conversaciones vinculadas a la *main page* a partir de etiquetas/categorías, para luego analizar las variables: fechas, autores y cantidades de conversaciones y comentarios. Esto colaboró a dar cuenta no sólo de la cantidad de modificaciones sino en que periodo de tiempo se realizaron y quienes fueron los usuarios con mayor actividad y participación en el objetivo de modificar la página principal.

Por último, para caracterizar el **perfil del fanático** que participa, se elaboró una matriz de análisis propia tomando como referencia los continuos descriptos por Miguel Angel Perez Gomez en su tesis doctoral mencionados en el apartado 3.1. Pero a los fines de este trabajo, estos fueron adaptados y repensados en relación al *fan* que colabora de un espacio de construcción colaborativa como son las *fan wikis* de Fandom, ya que como se describe en el apartado de participación, es necesario dejar de lado las generalizaciones, y adaptar estas clasificaciones a la plataforma e interacciones que se habilitan en cada medio en particular. De esta manera y para nuestros fines, las variables y sus gradientes quedaron establecidas en:

- **Cultural:**
  - Conocedores (*Connoisseurs*)
  - Expertos (*Cognoscenti*)
  - Aficionados
  - Devotos

- Entusiastas
- *Bufs*
- **de dedicación:**
  - Profesionales plenos (*Fully-fledged professionals*): demuestran un compromiso físico y mental muy activo,
  - Casi profesionales
  - Aficionados serios y comprometidos
  - Aficionados calificados
  - Devotos y aficionados
  - Espectadores: presentan una actitud pasiva, como meros receptores del contenido.

En estos dos continuos se mantuvieron las nomenclaturas y clasificaciones propuestas por el autor, pero en el caso de la participación, la producción y la afectividad, fue necesario repensarlos en relación a las acciones que se pueden realizar en una comunidad como Fandom. De esta manera quedaron definidas como:

- **de participación:**
  - Creadores / Administrador, quienes generan nuevas *wikis*;
  - Miembros autoconfirmados, poseen una jerarquía mayor por las intervenciones que ha realizado, por ejemplo, puede editar entradas cerradas;
  - Miembros registrados, aquellos que suman, corrigen y editan las páginas abiertas, como también participan de foros
  - Miembros inactivos, tienen un perfil creado, realizaron pocas o nulas acciones,
  - Lectores pasivos, consultan y leen los contenidos;
  - Inactivos, no participan de ninguna manera.
- **de producción:**
  - *Petty Producer* / Fundador: aquellos que realizan una “producción textual y material para el mercado: una comunidad imaginada” (ídem:149), por ejemplo, crean nuevas *wikis* no sólo para la comunidad, sino para todo usuario que necesite información;

- Entusiasta / administrador: según los autores “tiende a girar en torno a la producción de cosas” (ídem:150), en relación a lo textual, la producción sigue siendo para la comunidad, y está vinculado a las necesidades del producto más general, pero asumiendo otras responsabilidades;
- Cultista / editor: cuando “la producción de material de textos se convierte en un aspecto central de la actividad” (ídem:149) podemos decir que se está haciendo referencia a aquellos que escriben, corrigen, amplían y revisan las producciones textuales;
- Colaborador: realizan ediciones menores, de manera esporádica,
- Citador: aquellos que incorporan en su vida cotidiana ese texto, que lo comparten en otros espacios ya que producen “algo que puede ser transmitido a otros” (ídem);
- Comentador: son los que realizan una producción textual muy baja, que en el caso de la *wiki*, podrían ser aquellos que sólo participan esporádicamente en espacios como el foro.

- **de afectividad:**

- *Fan*: aquel que “pone el texto en el centro de su vida” (Perez Gomez, 2015:68), se siente identificado con el texto, y genera hábitos dentro de su entorno en relación al mismo;
- *Lurker*: “al igual que el fan, explora el texto en todas sus dimensiones, pero no se involucra hasta el punto que lo hacen los fans” (ídem);
- Apasionado: un seguidor que se involucra con el texto, pero no es el centro de su vida,
- Seguidor: sin ritualizar la acción, consume el texto de forma regular;
- *No-fan*: consumen sin implicación, no exploran ni profundizan en el texto;
- Mundano: para estos se trata de un texto más, “no ejerce ningún tipo de influencia, ni ritual ni rutinaria; podemos considerar que estos acuden a él de manera esporádica o relativamente habitual” (ídem:68).

En este último continuo, Perez Gomez ubica a los *Anti-fans* en el segundo escalón entre el *fan* y el *lurker* como aquellos que tienen una relación chocante con el texto, porque no les gusta pero lo consume. Para nuestro trabajo de variables, si dejamos una perspectiva negativa tan cerca del valor máximo de afectividad, pierde sentido porque confunde, por eso recategorizamos al *lurker* y sumamos un identificador intermedio: el apasionado.

De esta manera la matriz quedó conformada como se puede apreciar en la tabla 1, donde cada variable está jerarquizadas por igual en 6 gradientes internos desde un nivel bajo (1) poco comprometido con el texto/objeto/plataforma de análisis hasta un nivel alto (6) que describiría a un fanático pleno.

AFECTIVIDAD	CULTURAL	DEDICACIÓN	PARTICIPACIÓN	PRODUCCIÓN
Fan	Conocedor	Profesionales plenos	Creadores / administradores	<i>Pretty producer</i> / fundador
Lurker	Experto	Casi profesionales	Miembros autoconfirmados	Entusiasta / administrador
Apasionado	Aficionado	Aficionados plenos y comprometidos	Miembros registrados	Cultista / editor
Seguidor	Devoto	Aficionados calificados	Miembros inactivos	Colaborador
No-Fan	Entusiasta	Devotos y aficionados	Lector pasivo	Citador
Mundano	Bufés	Espectadores	Inactivos	Comentador

Tabla 1. Cuadro de variables para el análisis de un fan (elaboración propia)

Esta matriz llevó a la generación de una herramienta de análisis para responder a la pregunta de qué tipo de *fan* es el que participa de esta construcción colaborativa. Este recursos posee por un lado un formulario para recolectar respuestas y por otro un gráfico radial para analizar y visualizar los resultados de cada variable (gráfico 1), siendo el centro el menor valor que se expande hacia los bordes al profundizar el conocimiento, ampliar el compromiso, aumentar la participación, etc.

Esta herramienta se implementó en dos análisis diferentes. Primero, a partir de los datos cuantitativos recolectados sobre la *fan wiki* (cantidad de usuarios, ediciones, etc), para analizar las contribuciones en general para luego comparar de acuerdo a los objetivos de este trabajo, los usuarios que participaron tanto en las

ediciones de la página principal como de las conversaciones y los comentarios en el foro. En este caso, sólo se pudieron utilizar 3 de las 5 variables presentes en la matriz, ya que un análisis sobre la afectividad y la cultura de los fanáticos sobre el canon conlleva otro tipo de enfoque, con otra metodología, como ser por ejemplo entrevistas personalizadas.

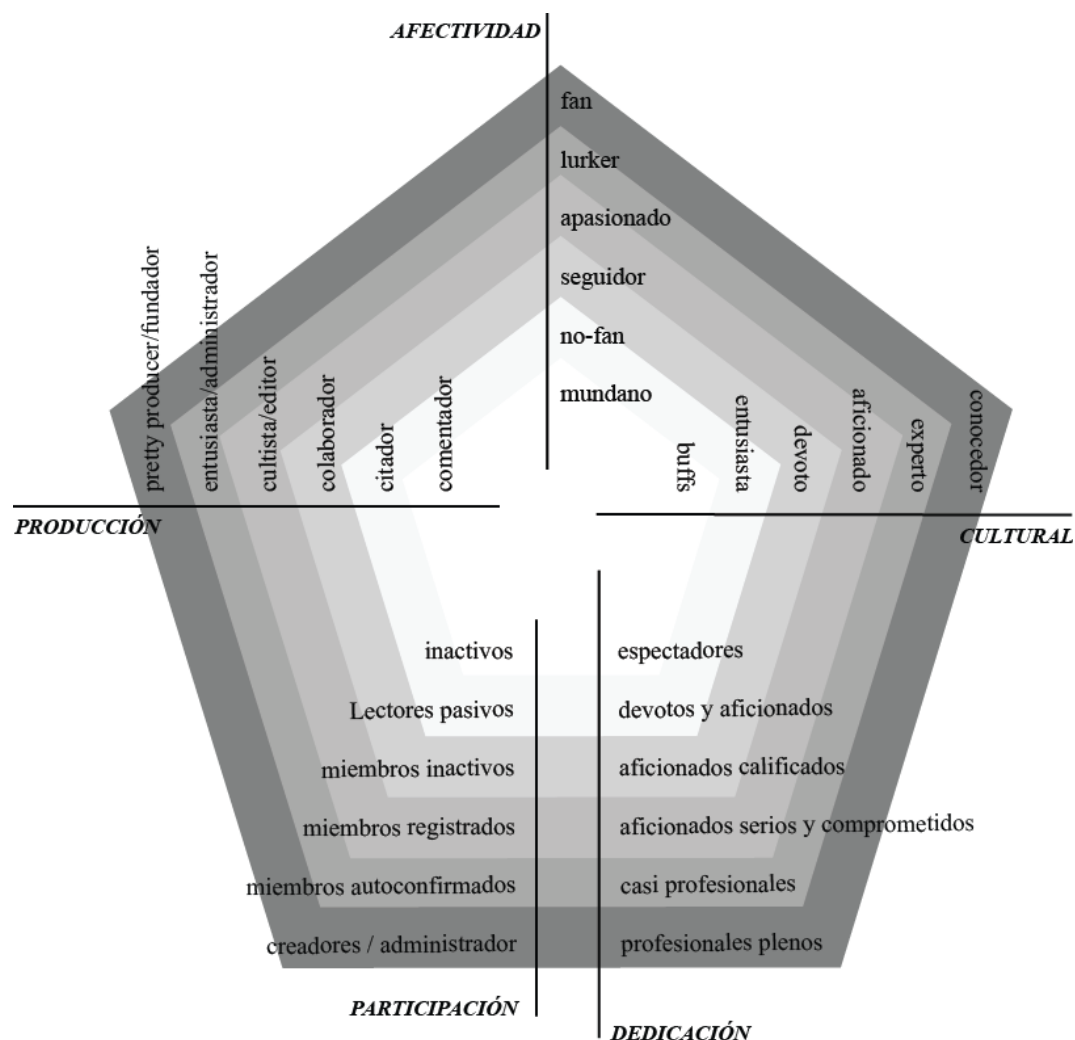


Gráfico 1. Gráfico radial (elaboración propia)

El segundo análisis que se llevó adelante con esta herramienta, fue recolectar los datos mediante la elaboración de un formulario en Google Forms que se compartió en el foro de Baker Street para que de forma anónima los usuarios de la *fan wiki* respondan sobre estas cinco variables. Las preguntas específicas para esta comunidad de Fandom fueron:

- *How much do you like Sherlock Holmes?*, en relación a la afectividad;
- *How much do you know about canon?*, vinculado a lo cultural;

- *How much time and effort do you put into it?*, para dar respuesta a la dedicación;
- *How much do you participate in this wiki?*, para saber sobre la participación;
- *How much content do you generate for this wiki?*, y para conocer que hacen.

Para no complejizar las respuestas, se les dió valor de 1 a 6 a los gradientes dentro de cada variable como se muestra en la imagen 18, ya que detallar cada uno de las clasificaciones y definiciones hubieran entorpecido la encuesta.

The image shows a survey question interface. At the top, the question is "How much do you know about canon? \*". Below the question, there is a horizontal scale with six radio buttons. Above the first radio button is the number "1", and above the last is "6". Below the first radio button is the word "nothing", and below the last is "a lot". The radio buttons are arranged in a row, and the numbers 1 through 6 are centered above each corresponding radio button.

Imagen 18. Modelo de pregunta del formulario compartido en el foro

En resumen, cada uno de estos ejes de análisis (arquitectura, autores, edición, participación) sirvieron de *input* para explorar, como se detallará a continuación, la participación de los *fans* en la construcción colaborativa de una *fan wiki*, y tener un acercamiento al tipo de fanático que participa de ella.

#### 4.2. La arquitectura de la wiki

Al ser la *wiki* un entramado de páginas que cambia constantemente producto de las ediciones y revisiones que los propios usuarios realizan sobre ella, resulta complejo llevar adelante un análisis pormenorizado y estable de su arquitectura, por lo que sólo mencionaremos los espacios que presenta Baker Street al momento de este análisis como resultado del último consenso de sus usuarios.

Como se ve en la imagen 19, al ingresar al sitio, la página principal / *main page* nos da la bienvenida a partir de una estructura de bloques compuestos de imágenes, textos y enlaces a las entradas más destacadas de las secciones de *Canon*, *Tv & Film adaptations*, *Pastiche Writing* y *Games*. La arquitectura del

sitio presenta además una barra lateral derecha con novedades y últimas noticias, y un menú izquierdo estándar en todas las *wikis* de Fandom. Al *scroll*ear desaparece el espacio de publicidad y título del sitio, para dar lugar a un menú fijo en la parte superior.

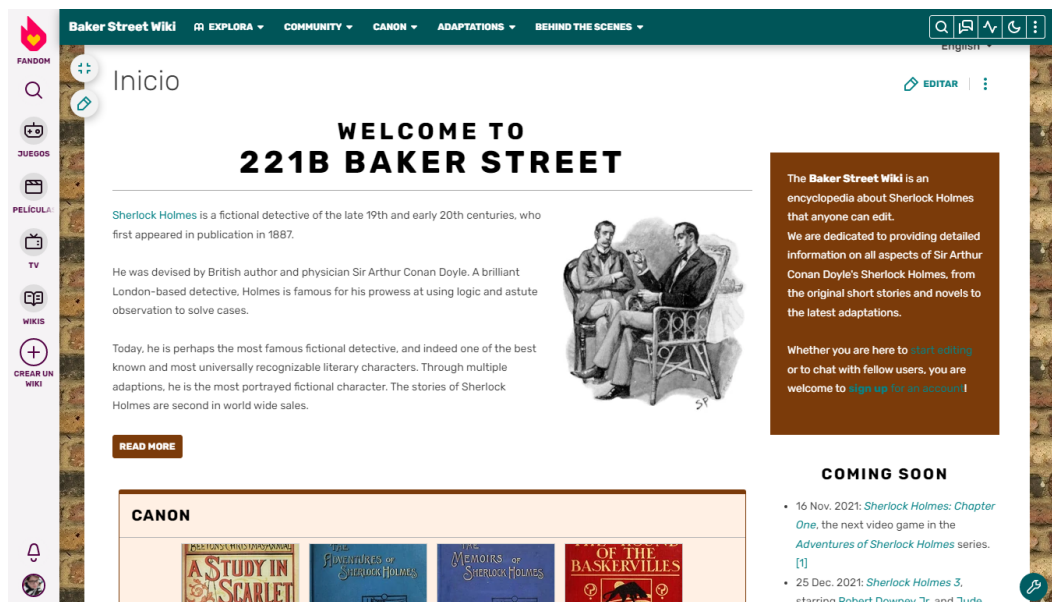


Imagen 19. Captura de pantalla de la página de inicio (28 de diciembre de 2021)

A Baker Street se la puede navegar a partir de un menú actualizado en 2020, que subdivide el contenido en: a) *Explore*, con accesos generales, b) *Community*, donde se detallan las políticas de uso y se puede encontrar el foro, y c) *Canon*, d) *Adaptations* y e) *Behind the scene*, donde cada una de estas opciones presenta un segundo nivel con páginas más específicas.

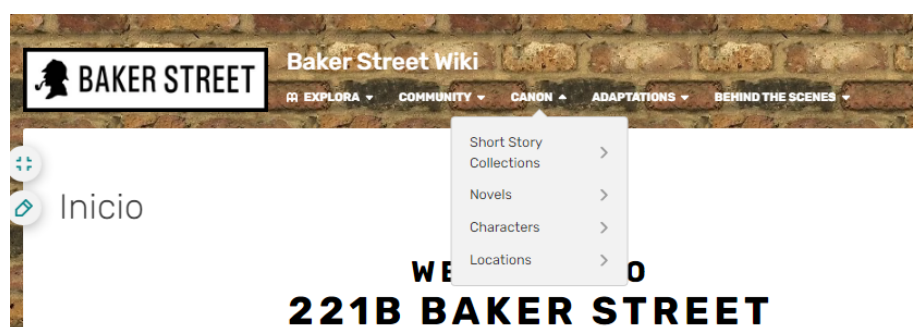


Imagen 20. Captura de pantalla del Menú (28 de diciembre de 2021)

Esta estructura mantiene un equilibrio entre profundidad y anchura<sup>45</sup> en el sitio, ya que las secciones están divididas a partir de títulos genéricos y abarcativos para no sobrecargar el menú con demasiado contenido. Por ejemplo, en *Adaptations* se invita a *see more* para no sobrepasar los 10 elementos por menú desplegado.

<sup>45</sup> El mapa del sitio completo se encuentra en el anexo de este trabajo

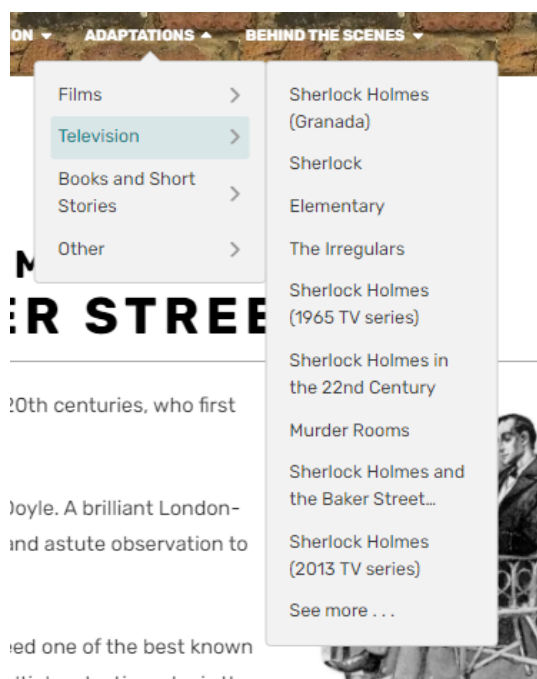


Imagen 21. Captura de pantalla del “see more” (28 de diciembre de 2021)

Este entramado, se complejiza a partir de que las entradas están organizadas en/por categorías<sup>46</sup> y vinculadas entre sí a través de enlaces que si bien no respetan la convención de ser palabras azules subrayadas (imagen 22), son fácilmente reconocibles y disponen a la *fan wiki* “como un espacio de recorridos de lecturas posibles” (Levy, 2007:43) y diferentes para cada usuario.

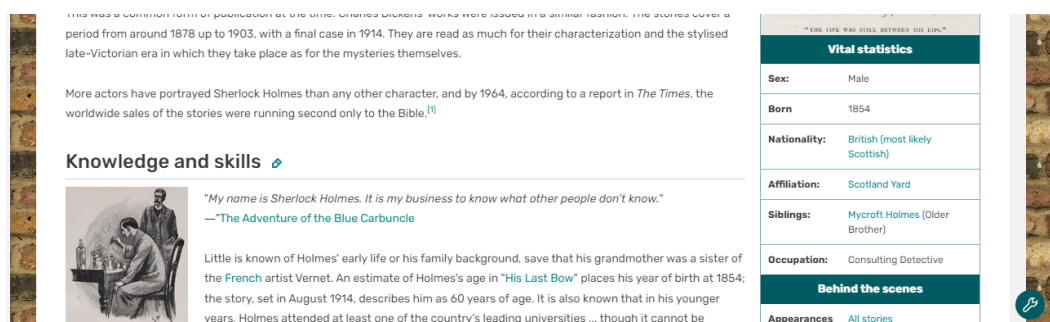


Imagen 22. Captura de pantalla de un enlaces (28 de diciembre de 2021)

Si bien esta estructura privilegia la idea de “documentación de su objeto cultural” (Mittell, 2010, traducción propia) para cumplir con su objetivo principal, vale destacar al **foro** como un diferencial de Fandom sobre otras *wikis*, ya que es allí donde se “muestra la dinámica de grupo entre los participantes, con líderes y expertos que son más activos que el resto” (Simelio Solá y Ruiz Muñoz, 2013:77)

<sup>46</sup> Disponible en <https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Special:Categories> (consultado el 2 de noviembre de 2021)

de los usuarios que están involucrados en la *fan wiki*. Este foro es el espacio donde se comparten contenidos, se comentan noticias y se debaten no sólo cuestiones vinculadas al objeto de su afecto sino también a los cambios que deberían realizarse en la propia estructura de la enciclopedia en línea, punto sobre el cual nos vamos a detener en el próximo apartado.

En general Baker Street resulta ser un sitio amigable, ya que es un tipo de espacio al cual el usuario está acostumbrado a navegar desde hace más de dos décadas gracias a Wikipedia. Los enlaces son claros, y aunque no se abren en una nueva pestaña, es posible retroceder o seguir recorriendo ya que el menú siempre presente, invita a que el contenido esté accesible y de manera ordenada todo el tiempo.

#### 4.2.1. Una wiki con manual de estilo

Una serie de criterios tanto estéticos como de redacción hacen a la identidad de cada una de las *fan wikis* que integran la comunidad Fandom, y Baker Street no es la excepción al tener su propio manual de estilo.

La identidad visual es posible distinguirla tanto por la elección de su logo como por la paleta de colores que presenta. Por ejemplo, en el margen superior izquierdo de la *fan wiki* es posible encontrar un imagotipo (imagen 23) compuesto por el nombre del sitio y la silueta que se transformó en un icono del detective, aunque no se deba al canon holmesiano ya que es consecuencia del lápiz de Sidney Paget, dibujante británico quien realizara las ilustraciones para *The Strand*, y de las primeras puestas en escena de William Gillette en teatro. Este logo, es diferente en cada una de las versiones por idioma que posee esta *fan wiki*, aunque en algunos casos se mantiene uno de sus elementos más representativos, la pipa.



Imagen 23. Imagotipo.

Como se puede ver en la imagen 24, la paleta de colores de la *fan wiki* está relacionada al momento de este análisis, a la imagen de *background* elegida, la

cual simula ser una pared de viejos ladrillos (las versiones alemana y rusa tienen por fondo el empapelado del 221b en la adaptación televisiva de la BBC, mientras que la española posee el fondo azul por defecto).

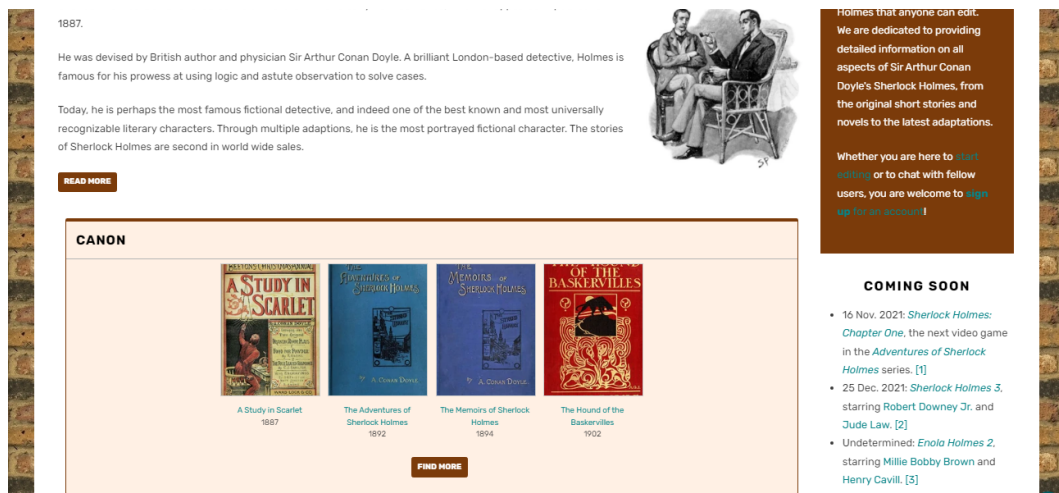


Imagen 24. Captura de pantalla de la página de inicio (28 de diciembre de 2021)

En particular, la paleta de colores de la *fan wiki* presenta el fondo de la caja de texto en *White* y el de las cajas de contenido es *Serenade* con el borde superior en color *Café Royale*, el mismo de los botones y la caja de presentación que se encuentra en la barra lateral derecha.

La familia tipográfica que se utiliza en el sitio es *Rubik* en todos sus estilos, en color *Boltgun Metal* para los textos y para los títulos *Shade of black*, mientras que para los enlaces se ha optado por el color *Blue Chill*.



Imagen 25. Paleta de colores de Baker Street

No es una estética homogénea en todo el sitio, ya que por ejemplo la página de *Canon* que no ha sido modificada desde 2018<sup>47</sup> mantiene la estética anterior de la *fan wiki*.

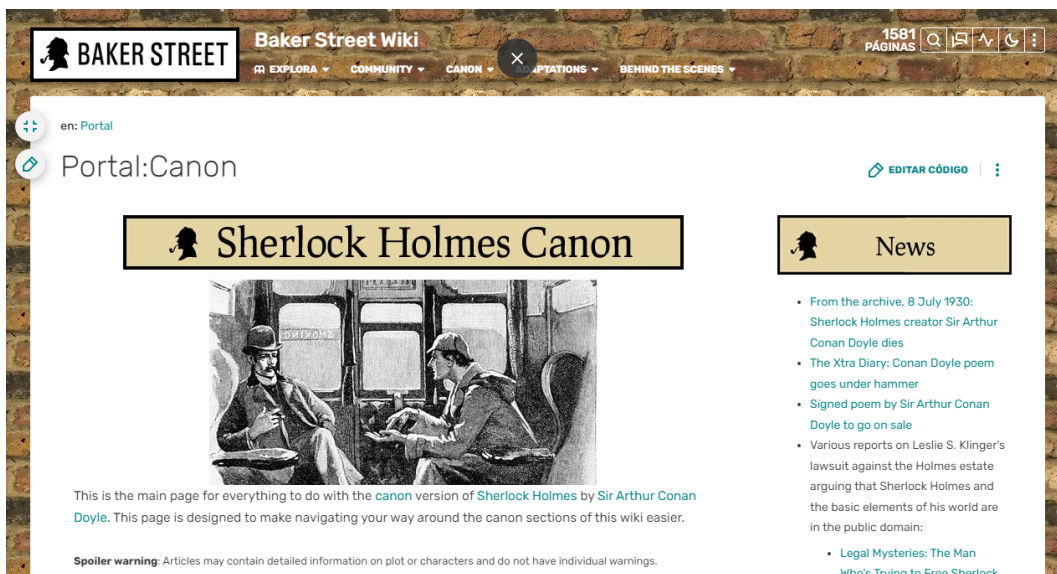


Imagen 26. Captura de pantalla de la página “Canon” (28 de diciembre de 2021)

O como sucede en el foro, donde toma el color de fondo general de la *wiki*. Este caso parece deberse a un error en el diseño, ya que otras *wikis* de Fandom mantienen la misma imagen que utilizan como *background* para continuar la estética e identidad del sitio.

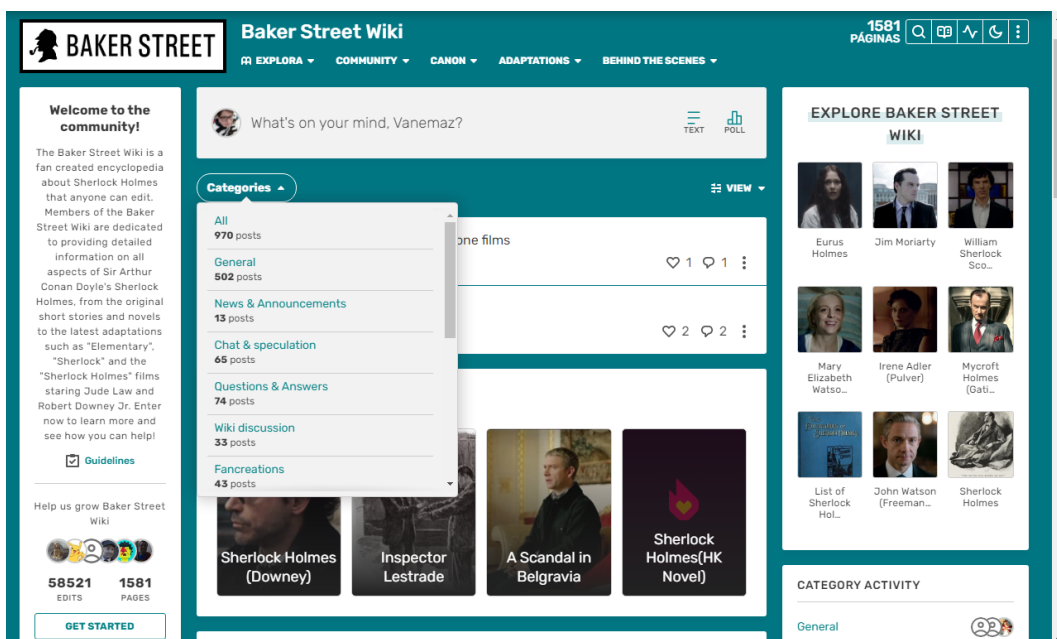


Imagen 27. Captura de pantalla del Foro (28 de diciembre de 2021)

<sup>47</sup> Disponible en <https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Portal:Canon?action=history> (consultado el 2 de noviembre de 2021)

En relación a las guías para mantener las formas y el orden en cada una de sus páginas, Baker Street presenta una entrada en la categoría *Policy*, donde se estipulan las normas y los criterios de redacción y contenido, y que fiel al estilo de una enciclopedia en línea, está escrita de forma colaborativa siendo su última modificación el 30 de marzo de 2021<sup>48</sup>. El contenido de la entrada va desde la denominación de los artículos hasta el estilo de los mismos, pasando por el tiempo verbal, lo que está permitido y no publicar, y la necesidad de utilizar hipervínculos entre páginas de la misma *wiki*.

El primer apartado del manual comienza aclarando que *“If you're not sure if something would fit this wiki, then feel free to ask, but you don't need to ask permission before beginning to post here.”* Interesante forma de verlo, ya que aclara que el usuario no está solo y que nadie lo tiene que habilitar para comenzar a escribir.

Aquí se establece también el objetivo de la *fan wiki* al afirmar que busca posicionarse como uno de los espacios más completos sobre Sherlock Holmes en la *web*, resaltando que esto solo puede concretarse si todos colaboran para que crezca, arengando que *“By working together we can do it!”*

## Content

If you're not sure if something would fit this wiki, then feel free to ask, but you don't need to ask permission before beginning to post here. Having said that, please be aware that any content you post here will most likely be edited at some point by other users and may be changed and adapted to better fit the wiki. Our admins might also give you advice from time to time on how we do things. This is part of the beauty of how a wiki works. Everyone works together to help the wiki grow and develop. Our aim is to one day be one of the most comprehensive Sherlock Holmes resources on the web. [By working together we can do it!](#)

*Imagen 28. Captura de pantalla del apartado Content (21 de septiembre de 2021)*

Existen dos aclaraciones que se hacen en el apartado *Basic* que siguen esa dirección:

## Basics

- This wiki uses British English.
- This wiki is encyclopaedic in style.
  - Articles should aim to be informative, unbiased and factual rather than speculative.
  - Articles should not include personal opinion.

*Imagen 29. Captura de pantalla del apartado Basics (21 de septiembre de 2021)*

<sup>48</sup> Disponible en [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker\\_Street\\_Wiki:Manual\\_of\\_Style](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker_Street_Wiki:Manual_of_Style) (oconsultado el 2 de noviembre de 2021)

Si bien el primer ítem que se visualiza en la imagen 29, hace referencia a que el idioma que se utiliza es el del lugar de procedencia del canon, el segundo punto da cuenta de la importancia de la información que se brinda. En este sentido, virtualmente todo usuario puede editar, pero debe respetar el contenido sin opiniones ni especulaciones, el *fan* debe dejar de lado las teorías e hipótesis que puedan surgir de/en su accionar y conversaciones, y ser objetivo al generar o editar un texto.

En relación a las políticas si bien adopta ciertos puntos comunes con todas las *fan wikis*, posee algunas particulares que dependen de la buena voluntad y cooperación de todos los miembros de la comunidad ya que este apartado está en constante edición, porque en una *fan wiki* es viable “rehacer constantemente los parámetros y políticas del sitio” (Mittell, 2009, traducción propia) para seguir mejorando el entorno.

#### The policy

- Follow Wikia's [Terms of Use](#)
- Follow the policies of this wiki: [Baker Street Wiki:Policy](#)
- Be polite and welcoming and treat other people as you would like to be treated
- No bashing - bashing is a harsh, gratuitous, prejudicial attack on a person, group, or subject. Critical discussion is, of course, still allowed.
- No abuse. Abuse can be but is not limited to - racism, sexism, homophobia, insults, swearing, shouting (typing all in caps), etc. Basically treat people as you would like to be treated. Remember that there is a real person behind each username, don't say things online that you wouldn't say in real life.
- **No edit warring**. Edit warring is when editors who disagree about the content of a page repeatedly override each other's contributions, rather than trying to resolve the disagreement through discussion. Three or more reversions of a page would constitute an edit war. When an edit war occurs, the page should remain in its original state before changes were made until the issue is discussed and consensus is reached.

*Imagen 30. Captura de pantalla del apartado The Policity (21 de septiembre de 2021)*

Vale destacar dentro de estas políticas, el “*No edit warring*”<sup>49</sup> para evitar que los desacuerdos entre editores se conviertan en discusiones personales o se trasladen disputas previas a la edición de una entrada. Existen para estos casos, espacios como el de discusión dentro de cada página para resolver estos inconvenientes y que se mantenga así la convivencia.

### ***4.3. La liga de los (co)autores.***

---

<sup>49</sup> Disponible en [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker Street Wiki:Behaviour policy](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker_Street_Wiki:Behaviour_policy) (consultado el 2 de noviembre de 2021)

Como se decía anteriormente, todos son lectores y todos son potenciales autores en una enciclopedia abierta, *online* y colaborativa, siempre que se respeten las políticas de la *wiki*.

En estas *fan wikis*, se dice que la escritura es anónima ya que nadie se adjudica la firma de las entradas porque estas se realizan en “un único documento redactado en tercera persona” (Bordignon, 2007:2) a partir de la participación de diferentes autores, pero como se verá en el apartado sobre el historial, es posible detectar que usuario hizo que, aunque ese no sea el objetivo del sitio.

#### 4.3.1. Los actores de Baker Street.

Dice Carlos Scolari que “el primer paso en el análisis de una interfaz pasa por la identificación de actores humanos (individuales e institucionales) y tecnológicos” (2019:4) que la integran. En el caso de la *fan wiki* Baker Street podemos identificar como actor **tecnológico** al propio *software wiki* “con sus propios algoritmos, servidores” (Scolari, 2019:6) y toda la arquitectura pensada para la redacción y lectura de sus contenidos. Dentro de esta categoría, es posible mencionar para las mismas acciones los dispositivos de *hardware*, desde donde se accede a la lectura y edición de las *wikis*, haciendo la salvedad que la versión móvil de Fandom no permite editar entradas. Otro actor tecnológico serían los *bots*, usuarios que a partir de procesos automatizados, pueden cumplir con múltiples funciones (edición, revertir el vandalismo, realizar acciones repetitivas, etc) y por lo tanto tener, variados permisos y habilidades. Estos tienen una cuenta propia abierta por un usuario humano, y deben pasar por una serie de pautas y requisitos para ser aprobados por la comunidad.

Fandom, podría ser analizado según la categorización de Scolari además de como un actor tecnológico como uno **institucional**, ya que son quienes establecen los permisos y reglas generales, pero en particular habría que decir que el actor es Fandom:Baker Street ya que cada espacio puede modificar sus normativas de acuerdo a las propias necesidades de la comunidad.

En cuanto a los actores **humanos**, deberíamos mencionar a todos aquellos usuarios que se involucran en la *fan wiki*, todo un entramado de posibilidades que podemos reconocer teniendo en consideración o bien los roles (como se vió en el

apartado 2.1) o bien, los permisos que pueden asumir frente a los contenidos, como ser:

- Usuarios:
  - anónimos, que no tiene una cuenta, aparecen con número de IP,
  - registrados, tienen una cuenta y un perfil,
  - autoconfirmados, con email confirmado, saltan la revisión del captcha,
  - bloqueados, fueron denunciados o no cumplen con los términos de uso;
- Administradores, borrar y restaurar páginas, bloquear una página, bloquear direcciones IP o nombres de usuario, editar la interfaz cambiando los mensajes y las pieles del sistema.
- Burócratas, cambiar o asignar roles, bloquear o desbloquear usuarios, ofrecer a los usuarios la posibilidad de "deshacer" sus ediciones;
- Moderadores:
  - de contenido: editar y mover páginas, eliminar y recuperar páginas y archivos, retroceder, cambiar nombres a archivos, proteger y desproteger páginas, patrullar páginas de la comunidad,
  - de debates: moderar chat, eliminar y restaurar hilos y respuestas, cerrar y reabrir hilos, eliminar comentarios, editar y eliminar comentarios en artículos;
- *Rollbacks*, revertir el vandalismo;
- *SOAP*, en contra del *spam*;
- Fundadores, creadores de comunidad;
- Vanguardia, equipo para ayudar a que el contenido esté disponible en múltiples dispositivos;
- Administradores de interfaz, editar los archivos CSS, JSON, JavaScript de otros usuarios;
- Consejeros, elegidos por la comunidad para brindar información sobre los cambios recientes y nuevas funcionalidades;

- Voluntarios de contenido, usuarios que tienen herramientas adicionales disponibles para trabajar en tareas relacionadas con el contenido en comunidades que no hablan inglés;
- *Helpers*, voluntarios que apoyan y mejoran las comunidades que no son en inglés;
- Revisores, acceden a las herramientas para la revisión de contenido y de imágenes.
- Representantes de Wiki, miembros asignados a una wiki en particular para ayudar a crecer al espacio;
- Especialistas de Wiki, miembros asignados para asegurar la calidad de los contenidos.<sup>50</sup>

A los fines de este análisis, se hará foco únicamente en los actores involucrados en el proceso de edición de la página principal. Entonces, los actores de Baker Street para esta acción específica serían:

- Actores tecnológicos: dispositivos, Fandom: *software wiki*, bots;
- Actores institucionales: Fandom: Baker Street;
- Actores humanos: administradores, usuarios (auto informados), usuarios (registrados).

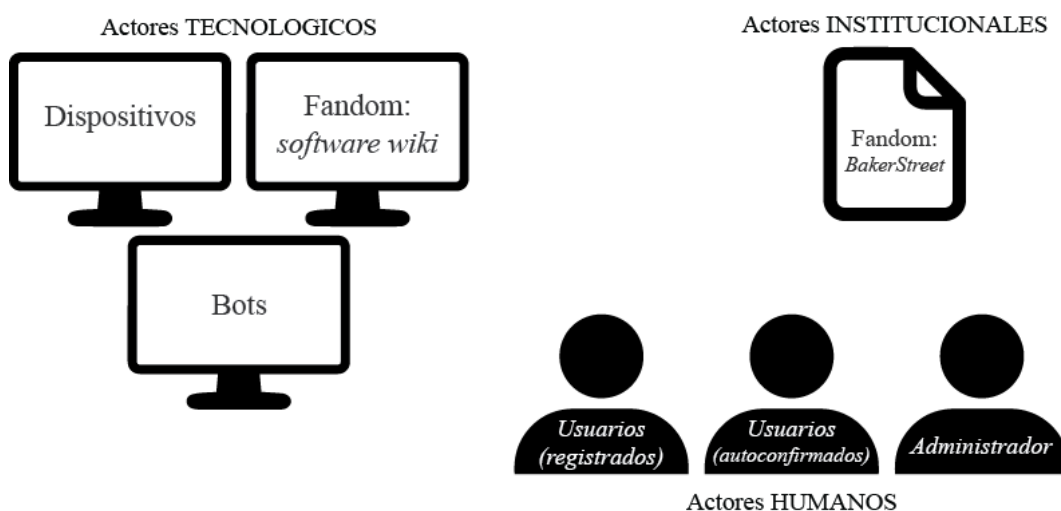


Imagen 31. Actores de Baker Street

<sup>50</sup> Lista completa de los miembros que integran la *fan wiki* Baker Street según sus grupos <https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Special:ListUsers/staff>

Estos “actores que interactúan en una interfaz establecen relaciones” (Scolari, 2018:141) entre ellos, y las hay de diferente tipo. Por ejemplo, entre los actores humanos se pueden mencionar relaciones de **cooperación** al ver que cada usuario registrado puede desarrollar tareas diferentes sobre una página, ya sea escribiendo, editando y/o revisando los contenidos para lograr una versión estable del objetivo común que tienen que es estabilizar una *wiki*. Lo que nos lleva a pensar que existen relaciones de **igualdad** entre ellos ya que los usuarios enrolados bajo un mismo grupo de permisos pueden realizar acciones similares, pero hay que mencionar que al interior de esta *fan wiki* existen relaciones de **dominación** ya que existe una jerarquía de permisos dentro de estos grupos, donde por ejemplo sólo pueden editar la página principal de la enciclopedia aquellos usuarios que son autoconfirmados, o la posibilidad que tienen los administradores de realizar ediciones o cambiar los permisos de los demás usuarios.

Como se ven en la imagen 32, faltaría mencionar que en los casos de los foros o de los espacios de discusión podemos encontrar siguiendo las categorías presentadas por Carlos Scolari, relaciones **bidireccionales** ya que puede pasar que un usuario presenta una pregunta o duda y así se abre la posibilidad de que todo usuario comente, pero vale aclarar que no se generan conversaciones a la par ya que no se pueden dar respuestas de un comentario específico.

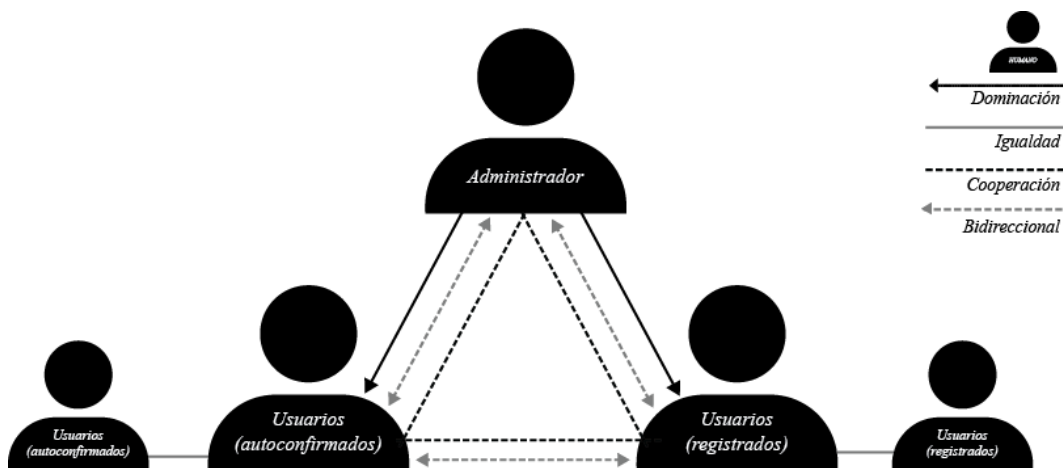


Imagen 32. Relaciones entre actores humanos de Baker Street

Profundizando el análisis, que se resume en la imagen 33, si a los actores humanos los vinculamos con el actor institucional que identificamos previamente, se establece una relación **contractual**, muchas veces tácita, ya que el usuario debe de respetar todo el tiempo las reglas que la propia comunidad ha establecido, no

sólo en sus propias políticas de convivencia, como se mencionaba anteriormente, sino también en la manera y estilos que una entrada debe de estar redactada. Estas normas y políticas, que son particulares a Baker Street afectan a todos los actores humanos por igual.

Si sumamos al entramado al *bot*, como actor tecnológico, este mantiene relaciones de **cooperación** con los actores humanos, al colaborar y participar de las ediciones y revisiones de los contenidos, y además está condicionado también **contractualmente** a las reglas de la *fan wiki*.

Los dispositivos y el *software wiki*, mantienen entre sí relaciones de **compatibilidad**, si lo pensamos en relación a las posibilidades de edición que nos permiten las versiones compatibles con navegadores del *software*, pero de **exclusión** si lo pensamos con el celular, ya que la aplicación no dispone al momento de este análisis, de la opción “editar”.

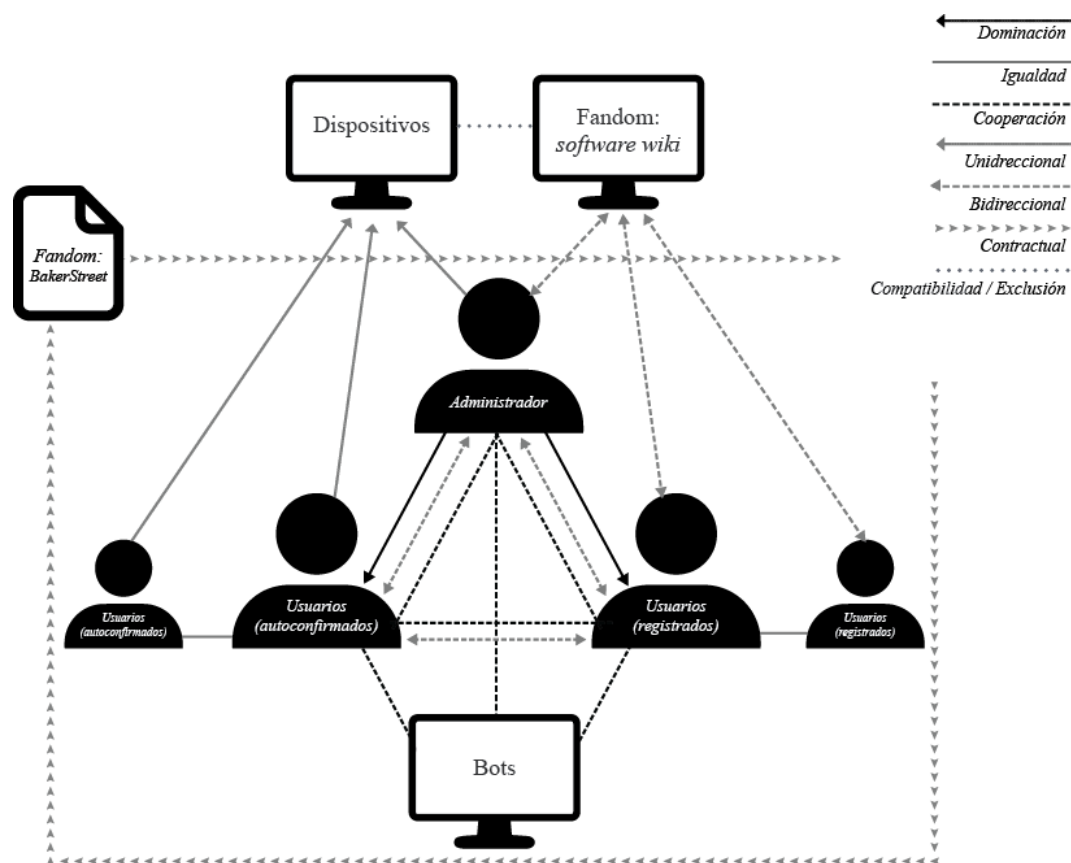


Imagen 33. Relaciones entre actores de Baker Street

Para continuar, los actores humanos con los dispositivos, mantienen una relación **unidireccional**, ya que únicamente miran la pantalla y teclean el contenido, no

tienen un *feedback*. Aunque ese ida y vuelta, si se lo pueden tener si pensamos que mantienen una relación **bidireccional** con el *software wiki*, al momento que este devuelve mensajes con errores o acciones específicas que debe realizar frente a una edición (por ejemplo, cuando notifica que sólo los miembros autoconfirmados puede editar la entrada principal).

Un entramado de relaciones que se podría profundizar aún más con la tercera categoría analítica que presenta Scolari, la de los procesos, como “operaciones o eventos que se despliegan a lo largo del tiempo” (Scolari, 2019:8). En el caso de la edición de esta *fan wiki*, se podría decir que se dan procesos de **consumo y producción**, ya que cualquier usuario que busca enriquecer este espacio, primero tiene que haber leído el material canónico o bien consumido otro texto del *fandom*.

#### 4.3.2. *Que pasa, cuando el editor es un bot.*

Mencionamos en el apartado anterior al *bot*, al cual lo definimos como un programa informático diseñado para interactuar con otros programas, servicios de Internet o usuarios, a partir de la automatización de una serie de tareas. Existen tantos *bots* como propósitos se puedan imaginar y expresar con un algoritmo, por lo que pueden ser percibidos por los usuarios como buenos o malos, útiles o estorbos, siempre que se tenga en consideración el para qué fueron programados, ya que el accionar de los mismos, dependen de los objetivos de ese alguien que los diseñó detrás de un teclado.

En el caso de las plataformas *wikis*, los *bots* son actores tecnológicos que están programados para simplificar o automatizar tareas que resultan imposibles o tediosas si se hiciesen de manera manual. Antiguamente se dividían entre *bots interwikis* y *bots estándar (former bots)*. Los primeros se encargan de actualizar los enlaces interlingüísticos para cambiar de idioma la entrada, mientras que los segundos llevaban a cabo cualquier otra clase de tareas. En la actualidad, esta distinción no es necesaria, ya que todos cooperan a la par con los otros usuarios para la edición, mantenimiento, y control de las entradas.

En el caso puntual de Baker Street, nos encontramos con 10 *bots*, que cumplen con las funciones de editar artículos, páginas protegidas o bien trasladarlas, como así también marcar sus ediciones como verificadas, entre otras posibilidades.

Entre todos poseen 8.548 revisiones al momento de este análisis, siendo la más actual el 23 de septiembre de 2021 por el *bot* FANDOMbot, quien tiene los permisos de usuario autoconfirmado y revisor de contenido, aunque ha sido deshabilitado por decisión de un usuario. Sus últimas modificaciones estuvieron relacionadas con mover páginas de usuarios.

Los tres *bots* que más revisiones han generado son Wikia (3.642 hasta el 04/08/2017), NXTbot101 (2.811 hasta el 17/06/2014) y WikiaBot (1.095 hasta el 07/02/2017), siendo el segundo el único *bot* identificado como creado por un usuario, Nxtstep101<sup>51</sup>.

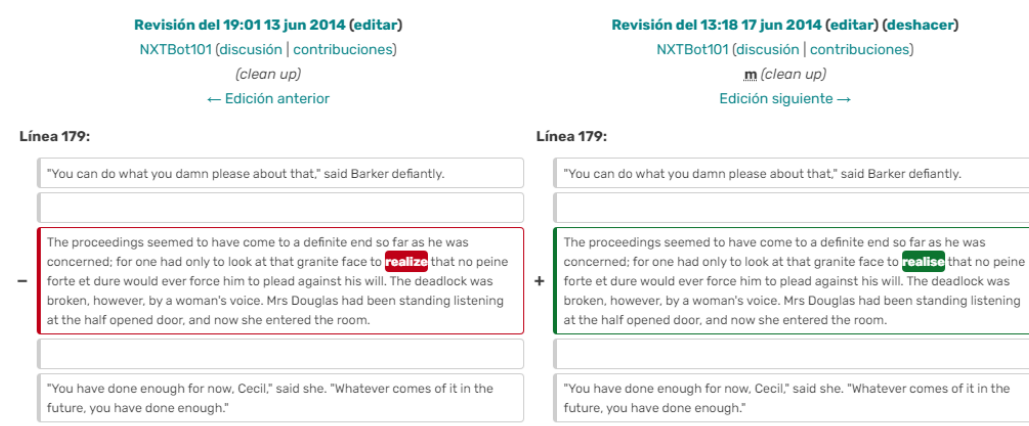


Imagen 34. Captura de pantalla última contribución de NXTbot101 (5 de noviembre de 2021)

Más allá de los números y los casos puntuales, el objetivo de los *bots* en las *fan wikis*, está centrando en automatizar algunos de los procesos de edición y de esta manera liberar a los usuarios tanto de tareas monótonas, como de realizar cambios diarios, como puede ser, por ejemplo, actualizar la edad en una biografía, o de moderar constatemente las páginas para evitar los vandalismos.

De todas maneras, nada es 100% perfecto y más allá de los pasos cumplidos previamente, los mismos *bots* deben ser patrullados regularmente, teniendo en consideración la cantidad de ediciones que estos pueden efectuar en un par de segundos, ya que si están mal configurado, se lo utiliza de forma incorrecta, u ocultan una segunda intención, en un pestañar podrían dejar muchísimas secuelas en las *wikis*. Por eso cabe señalar que el controlador, dicese el usuario que lo postula, se hace responsable no solo de las tareas, sino de los posibles errores o daños causados por su *bot*, como de mantener baja la tasa de ediciones para no


<sup>51</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/wiki/User:NXTBot101>

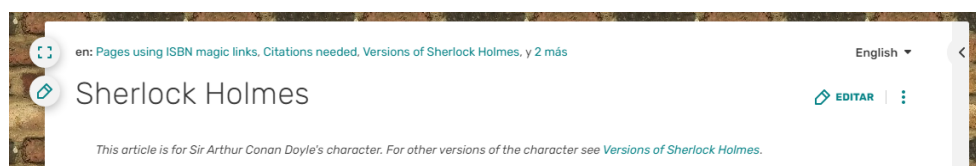
sobrecargar los servidores, ya que la finalidad de todas las ediciones es mantener vigente y activa la idea de una enciclopedia fiable y libre, que no es una tribuna de opinión ni un diccionario, sino la suma de conocimientos aportados a partir de las ediciones de diferentes usuarios (sean personas reales o *bots*) y por lo que mantener las publicaciones exentas de errores o malas intenciones resulta fundamental para una enciclopedia colaborativa y en línea.

#### 4.4. *Detrás de la cortina de la edición.*

*“Dado un número suficientemente elevado de ojos, todos los errores se vuelven obvios” #LeyDeLinus*

Lo que caracteriza a las *wikis* es una interfaz *web* sencilla para poder crear, editar y gestionar sus diferentes espacios, en donde “los colaboradores no necesitan ser usuarios avanzados o técnicos en informática para poder interactuar con la plataforma” (Bordignon, 2007:1) ya que lo hacen a partir de unos pocos *clicks*.

Cuando accedemos a una *wiki*, por defecto vemos la versión de lectura, pero podemos encontrar un segundo estado, el de edición que “habilita la modificación o adición de contenidos por parte de colaboradores anónimos o registrados” (Bordignon, 2007:2) dependiendo de la configuración del espacio, a partir del simple clickeo sobre la opción “ **editar**”.



*Imagen 35. Capturas de pantalla para las opciones de editar (16 de noviembre de 2021)*

Lo interesante de las enciclopedias en línea y colaborativas, es que cualquier usuario puede acceder a su detrás de escena, ya que “las páginas *wiki* están redactadas en público” (Mittell, 2010, traducción propia) lo que las hace abiertas y transparentes para (casi) todos. Cada entrada o página, cuenta con dos secciones específicas donde se pueden ver las huellas que llevaron a su estabilización provisional, por un lado, la pestaña **Historial**, donde es posible ver las diferentes versiones y las modificaciones que se realizaron, al igual que el cuándo y por quién, y, por otro lado, la sección **Talk** que muestra las conversaciones y

negociaciones a la que llegan los usuarios para estabilizar el contenido que puede ser controvertido o polémico.

Se dice que “una buena página se juzga por sus propios méritos, y no por las credenciales de su autor” (Mittell, 2010, traducción propia) y es por eso que la participación de los diferentes *fans* es fundamental para posicionarla como ese espacio de referencia dentro del *fandom*, algo que Baker Street busca ser según sus propios objetivos.

Para analizar el proceso de edición de la página principal, primero es necesario detallar en este apartado las acciones y los espacios que se presentan en la *fan wiki* en general, para luego y teniendo en consideración los objetivos de este trabajo, enfocar el análisis en describir las particularidades que presenta la edición de la *main page*, desde lo que sucede en el foro hasta quienes y cuando se realizan las revisiones en la página de bienvenida.

#### 4.4.1. Baker Street

*“Un constante frenesí de edición” (Mittell, 2009, traducción propia)*

Un usuario puede crear, modificar y editar contenidos subidos a una *wiki* accediendo a la edición de las mismas. Resulta sencillo poder hacerlo, ya que esta tecnología está pensada para ser abierta y de fácil acceso para que todo usuario se auto organice y colabore a estabilizar el contenido. En el caso de Fandom, las ediciones se realizan únicamente desde un navegador *web*, ya que su aplicación aún no cuenta con las opciones de gestión de contenidos.

Para realizar cambios, arreglar, mejorar o enriquecer Baker Street no solo es necesario ser usuario registrado de Fandom, sino que además se necesita tener roles específicos para poder acceder a la edición de determinados espacios. Por ejemplo, como se ve en la imagen 36, la entrada sobre la adaptación *The Seven-Per-Cent Solution* sólo puede ser editada por los permisos: *Users*, *FANDOM Helpers*, *Wiki Representatives*, *Wiki Specialist*.

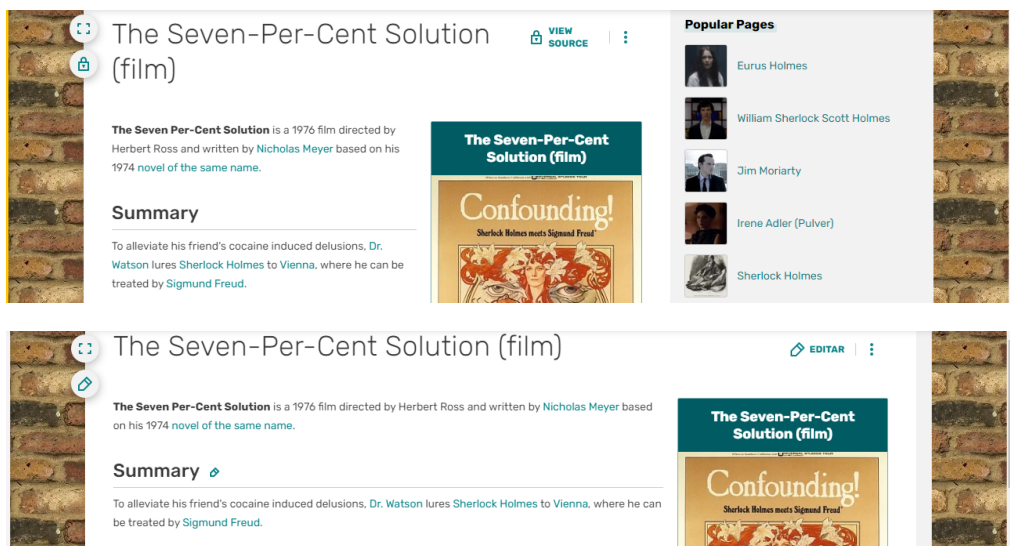


Imagen 36. Capturas de pantalla de la página *The Seven-Per-Cent Solution (film)* sin estar registrado (arriba) y con usuario logueado (abajo) (16 de noviembre de 2021)

Un caso particular es la página de inicio, la cual está protegida y sólo la puede modificar un único tipo de rol: el usuario autoconfirmado.

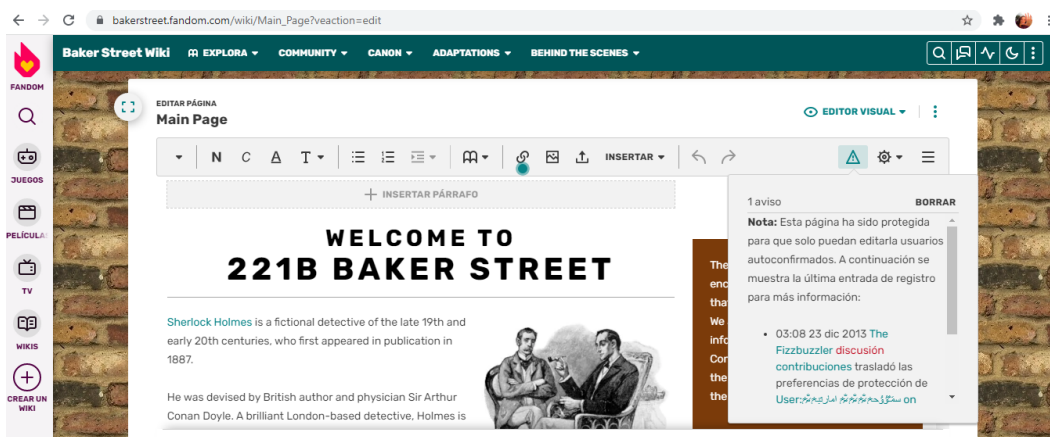


Imagen 37. Captura de pantalla desde navegador con usuario logueado pero no con rol autoconfirmado (16 de noviembre de 2021)

Si el usuario cuenta con los permisos de edición necesarios, puede realizar los cambios de dos maneras, a partir del editor visual o accediendo a la edición por código con el editor clásico.

El editor visual, está pensado para principiantes ya que se trata de un simple procesador de texto que cuenta con un espacio para el texto y una barra superior de herramientas para enriquecerlo no sólo en formato, sino agregando enlaces y/o recursos multimediales, como así también insertar elementos propios de una *wiki*

como ser el *infobox* (la tabla que se presenta a la derecha de la entrada donde se resumen la información de esa página) o una plantilla pregenerada.

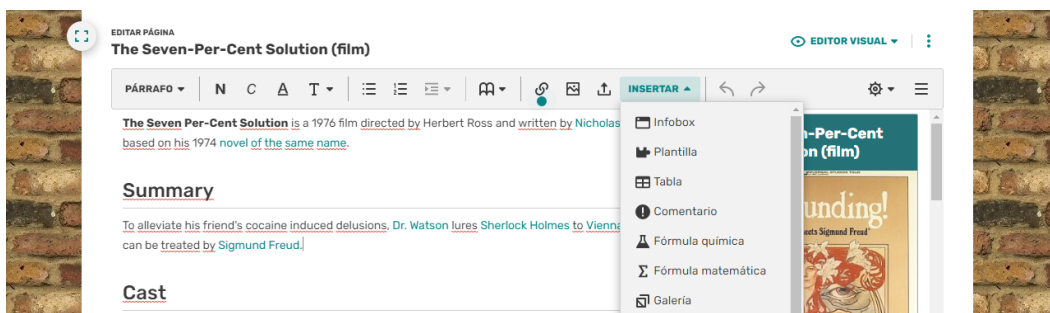


Imagen 38. Captura de pantalla del editor visual (16 de noviembre de 2021)

El editor clásico, conlleva un nivel de complejidad mayor ya que utiliza la sintaxis propia del *software MediWiki*, conocido como *wikitexto*<sup>52</sup>. Este editor fuente presenta algunos atajos para que tengan una experiencia de redacción más rica. Si bien se asemeja al código HTML (común en navegadores y en recursos para incrustar contenido, como el caso de Youtube) posee su propio lenguaje y marcadores sin estándares, lo que lo hace complejo para el usuario promedio.

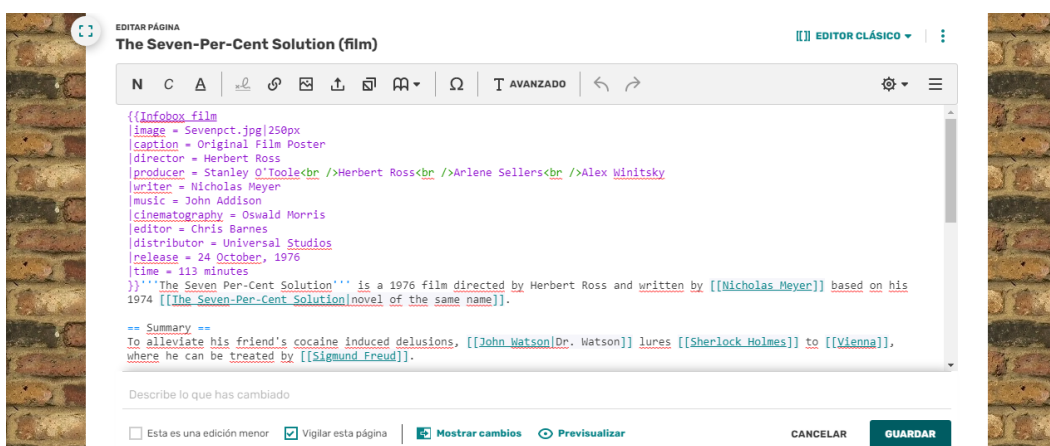


Imagen 39. Captura de pantalla del editor clásico (16 de noviembre de 2021)

Antes de guardar los cambios, en ambos editores, se le solicita al usuario describir si se trató de una modificación menor y si se quiere vigilar la página, o sea hacerle seguimiento. Una vez realizada esta acción, el cambio queda estabilizado en la entrada hasta que otro usuario, humano o *bot*, lo modifique cuando lo crea conveniente.

<sup>52</sup> <https://comunidad.fandom.com/wiki/Ayuda:Wikitexto>

Como edición extra, el usuario puede modificar las categorías, acceder a configuraciones avanzadas, redireccionar paginas, agregar el sumario, o bien presentar versiones en otros idiomas. Hacer y deshacer.

#### 4.4.2. Historial: dejando huellas.

¿Cuándo? ¿Qué hizo? ¿Quién lo hizo? En el caso de las *fan wikis* estos interrogantes son fáciles de responder, ya que “la arquitectura *wiki* deja huellas históricas” (Mittell, 2009, traducción propia) de cada cambio, y son de libre acceso, esté o no un usuario logueado.

El historial presente en cada página permite revisar los cambios, ver que usuario los realizó y que se modificó en particular (imagen 40), como también comparar esas diferencias, y recuperar versiones anteriores si los nuevos cambios fueron malintencionados o son incorrectos.

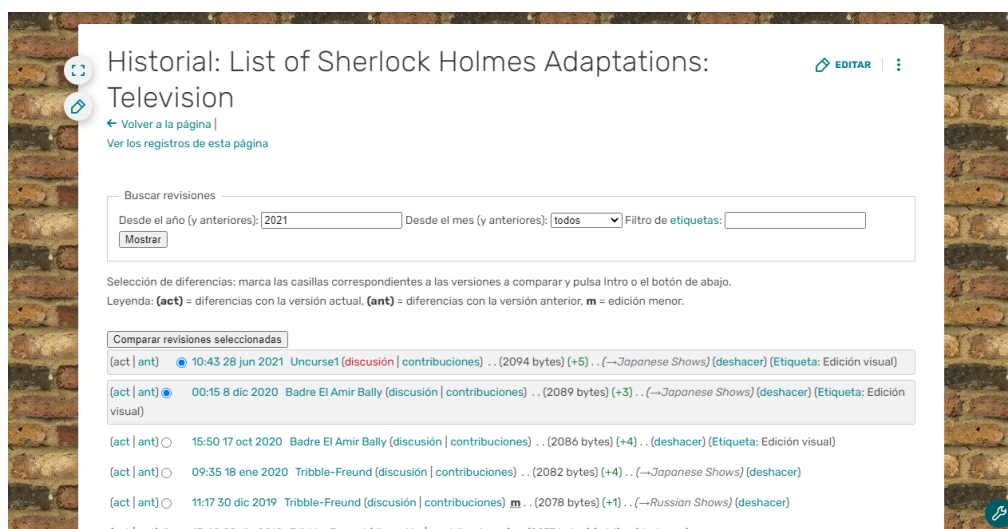


Imagen 40. Captura de pantalla del historial (16 de noviembre de 2021)

Esto posibilita ver por ejemplo cómo evolucionó el sitio, cuáles fueron las entradas más modificadas o cuando fue la última vez que estas se editaron o enriquecieron. Si bien “un usuario medio de un *fan wiki* no profundiza en el historial” (Mittell, 2010, traducción propia) para quien realice algún tipo de análisis sobre una enciclopedia abierta y colaborativa, es un *input* importante e interesante para detectar cambios en el contenido, cantidad de modificación, o bien quienes son los usuarios involucrados, sean humanos o *bots*, en cada entrada.

#### 4.4.3. Talk: las metas discusiones.

Si el Historial muestra cambios realizados, la pestaña de Comentarios muestra las conversaciones internas. Ahí se “discute el contenido de la página, debaten ideas antes de publicarlas en la página principal e incluso votan sobre políticas propuestas o decisiones importantes” (Mittell, 2009, traducción propia).

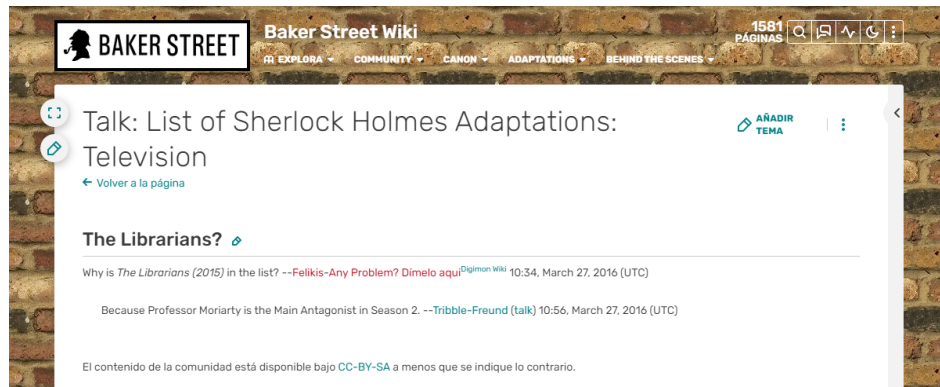


Imagen 41. Captura de pantalla de la pestaña Talk (16 de noviembre de 2021)

Todas las entradas tienen su espacio de discusión, pero no en todas se dan conversaciones, ya que se trata de un apartado que privilegia la reflexión entre los usuarios, “haciendo que las meta discusiones del *fandom* sean transparentes y accesibles para todos los que saben dónde buscar” (Mittell, 2009, traducción propia) siempre y cuando el propio diálogo lo amerite.

#### 4.4.4. El caso de la página principal

Si bien todo usuario puede convertirse en editor de cualquier entrada, no siempre es así. Existen páginas en donde determinados usuarios con determinados permisos pueden acceder y realizar cambios. El 1º de febrero de 2013 a las 10:03 según el historial<sup>53</sup>, el usuario *Amateur Obsessive* protegió la página principal de Baker Street para que sólo puedan editarla los usuarios con permisos de autoconfirmados.

Como se ve en la imagen 42, la página fue creada unos días antes, el 28 de enero del 2013 por el mismo usuario que realizará la protección, de alguna manera es

<sup>53</sup> Disponible en [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Special:Log?type=protect&user=&page=Main\\_Page&wdate=&tagfilter=&subtype=protect](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Special:Log?type=protect&user=&page=Main_Page&wdate=&tagfilter=&subtype=protect) (consultado el 15 de noviembre de 2021)

quien dió los primeros lineamientos de este espacio. Si bien no es la entrada más antigua, ya que como se mencionó anteriormente, se fusionaron otras *fan wikis*, si es la que nació para servir como página de bienvenida.

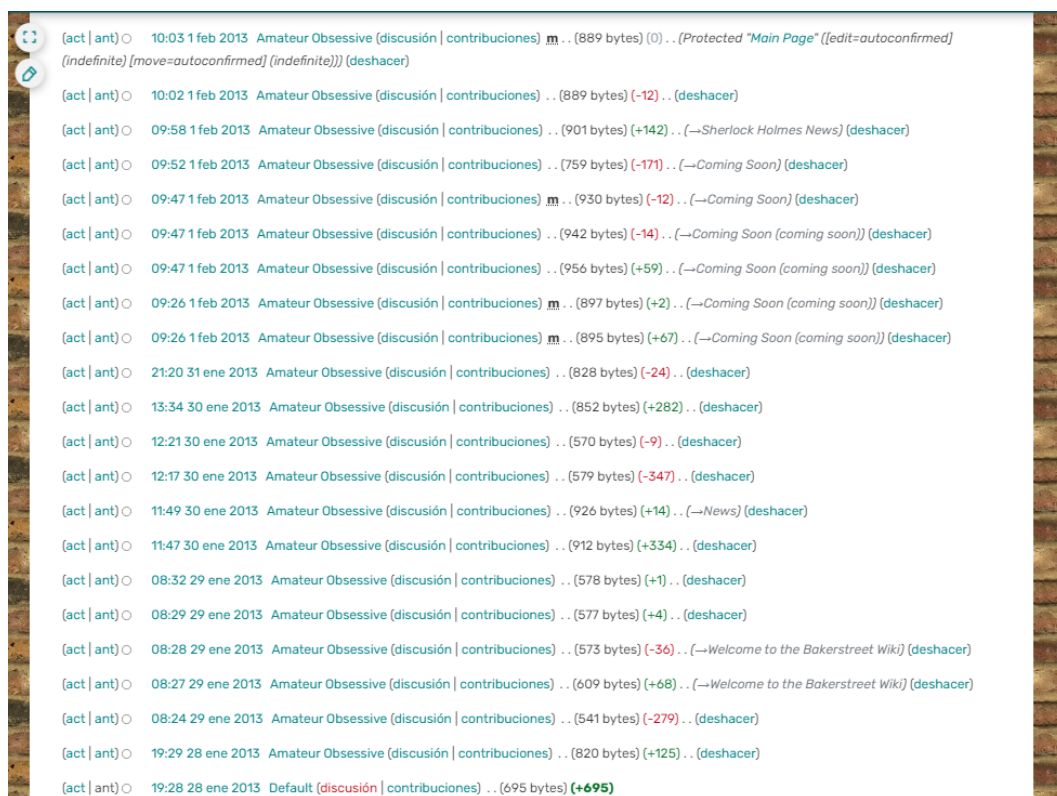


Imagen 42. Registro del historial de la página principal desde el 28 de enero de 2013 al 1º de febrero de 2013 (15 de noviembre de 2021)

Según el historial de la página, se realizaron **69 cambios** hasta el 13 de marzo del 2021, de los que participaron tan sólo 15 usuarios humanos y 2 bots. Un usuario, nuevamente *Amateur Obsessive* es quien realizó 48 de esas modificaciones, osea un 70% de los cambios totales sobre la página principal.

Son pocas modificaciones si se las compara con otras entradas como ser la de los personajes canónicos Sherlock Holmes con 292 cambios<sup>54</sup> o la del Dr. John Watson con 217<sup>55</sup>, o las 225 revisiones<sup>56</sup> realizadas sobre un personaje más controversial como es el de Eurus Holmes. Pero lo que nos interesa de la página principal no es la cantidad de modificaciones sino los procedimientos que se llevan adelante para que estos se sucedan.

<sup>54</sup> [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Sherlock\\_Holmes?action=history](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Sherlock_Holmes?action=history)

<sup>55</sup> [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/John\\_Watson?action=history](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/John_Watson?action=history)

<sup>56</sup> [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Eurus\\_Holmes?action=history](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Eurus_Holmes?action=history)

Uno de estos caminos de edición se da en la pestaña Talk (imagen 43) que tiene 34 anotaciones en 7 puntos diferentes<sup>57</sup>: *How to contact us*, *Wikis suggestion*, *Sherlock Hound*, *An Idea*, *Sherlock Holmes Baffled*, *Blog about Sherlock y FIREARMS*. En estos puntos se proponen modificaciones sobre los contenidos que deberían estar visibles en la página de inicio de la *fan wiki*, o bien se invita a los miembros a participar de los diferentes espacios ya sea editando una entrada o participando del foro.

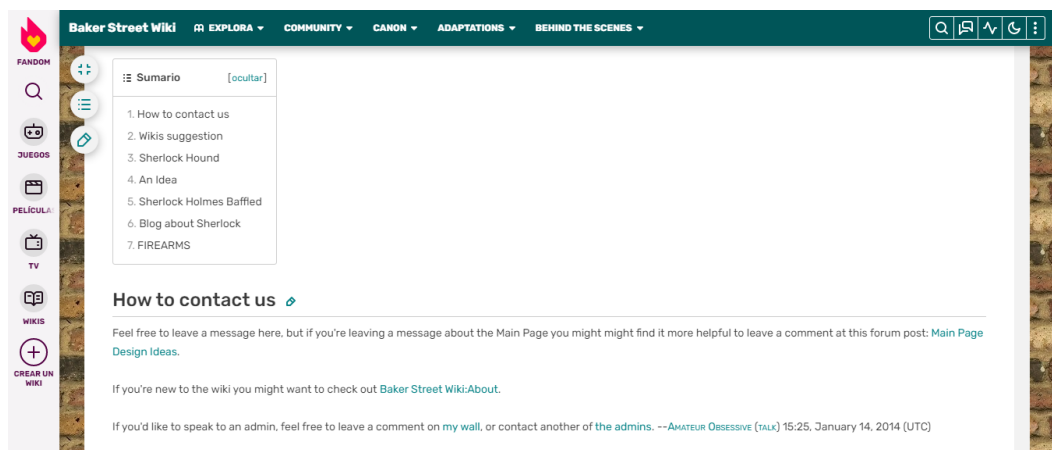


Imagen 43. Captura de pantalla de la pestaña Talk (16 de noviembre de 2021)

El otro camino es el que nos interesa por su complejidad. Comienza a partir de realizarse una consulta o pregunta en foro, abriendo el juego a la participación de la comunidad en la decisión de los cambios más allá de lo que los usuarios autoconfirmados puedan realizar por sus propios permisos.

#### 4.4.5. Lo que pasó en el foro, no quedó en el foro

El foro de *Baker Street* posee **970 entradas** hasta diciembre del 2021, separadas en categorías para organizar las conversaciones o encuestas que allí se sucedan. Después del cambio que atravesó la plataforma Fandom en 2020, se decidió abrir una consulta<sup>58</sup> para estabilizar las categorías que se mantendrían en el foro (imagen 44), quedando finalmente estabilizadas las etiquetas de:

- *General* (502 publicaciones), contenido en general;
- *News and Announcements* (29), novedades e información relevante;

<sup>57</sup> [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Talk:Main\\_Page](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Talk:Main_Page)

<sup>58</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/4400000000000065276>

- *Chats, speculation and off topic / Chat and speculation* (131), conversaciones vinculadas a teorías e hipótesis sobre las tramas;
- *Question and Answers / Question & Answers* (135),
- *Wiki discussion / Wiki Discussion* (88), discusiones en general, como también cambios a realizarse en la *wiki*;
- *Fan fiction, art and other fan work / Fan creations* (50), contenidos creados por los propios fans;
- *Complex editing* (9), cambios a realizarse en la *fan wiki*;
- *New at baker street* (4), para la bienvenida de nuevos miembros;
- *Archive* (22), con sugerencias que fueron cerradas y/o protegidas.

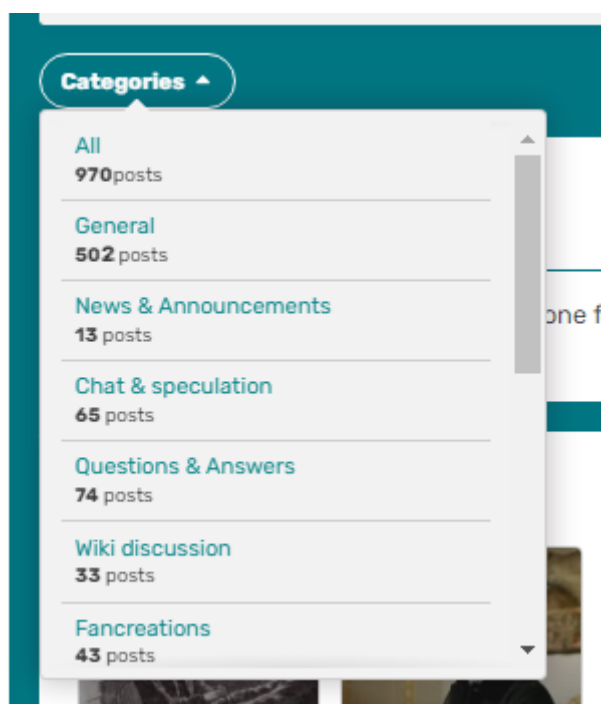


Imagen 44. Captura de pantalla de las categorías del foro (28 de diciembre de 2021)

A los fines de este análisis, se hizo foco únicamente en las conversaciones que se categorizaron como *Archive*, *General*, *Wiki Discussion*, *News and announcement* y *Complex editing* y que tratan sobre modificaciones en la página principal.

Desde enero del 2013 a diciembre del 2021 se dieron **15 conversaciones** que hablan sobre las modificaciones en la *main page* y están distribuidas en *Wiki Discussion* (7), *Archive* (4), *News and announcement* (3), y *General* (1) como se detalla en la tabla 2. Aclarando que dentro de la categoría *Complex editing* no existen entradas sobre la página principal, sino sobre estilos y aclaraciones de plantillas para las entradas de contenido, y una sobre la distribución del menú.

Estas conversaciones han producido **165 comentarios** de los 433 totales de este periodo de análisis.

A partir de la tabla 2, es posible determinar que el periodo con mayor cantidad de publicaciones en el foro relacionadas con cambios en la página principal, se dio en el primer cuatrimestre del año 2013, con 8 conversaciones que hacen un 53% del total. En 2014, sólo se publicaron 3 entradas y luego un gran silencio hasta las 4 conversaciones para cambios que se dieron en 2020.

Fecha	Título	Etiqueta	Reacciones	Comentarios
29/01/2013	<i>Welcome to the Baker Street Wiki!</i>	<i>Archive</i>	0	59
30/01/2013	<i>Rough To-Do-List</i>	<i>Wiki Discussion</i>	0	4
30/01/2013	<i>Main Page Design Ideas.</i>	<i>Wiki Discussion</i>	0	18
08/02/2013	<i>What should be our next featured article?</i>	<i>Wiki Discussion</i>	0	11
11/03/2013	<i>Recent changes and updates.</i>	<i>News and announcements</i>	0	8
12/03/2013	<i>We just broke the 500 pages mark!</i>	<i>Archive</i>	0	1
23/03/2013	<i>Suggest the next quote to be featured on the Main Page</i>	<i>Wiki Discussion</i>	1	30
06/04/2013	<i>Merge with Sherlock Holmes Wiki: Moving across content.</i>	<i>Archive</i>	0	8
01/03/2014	<i>Suggestion: creating a category for ongoing article talk page discussions.</i>	<i>Archive</i>	0	8
26/03/2014	<i>Updating the Featured Items</i>	<i>News and announcements</i>	0	3
03/07/2014	<i>Categorising TV films.</i>	<i>Wiki Discussion</i>	0	4
01/01/2020	<i>Proposed Wiki navigation update</i>	<i>Wiki Discussion</i>	1	2
28/07/2020	<i>Proposal for main page redesign</i>	<i>Wiki Discussion</i>	4	7
26/10/2020	<i>UCP Migrations</i>	<i>general</i>	2	1
31/10/2020	<i>Community Discussion//Category Updates</i>	<i>News and announcements</i>	4	1

Tabla 2. Conversaciones que hablan sobre las modificaciones en la main page (elaboración propia)

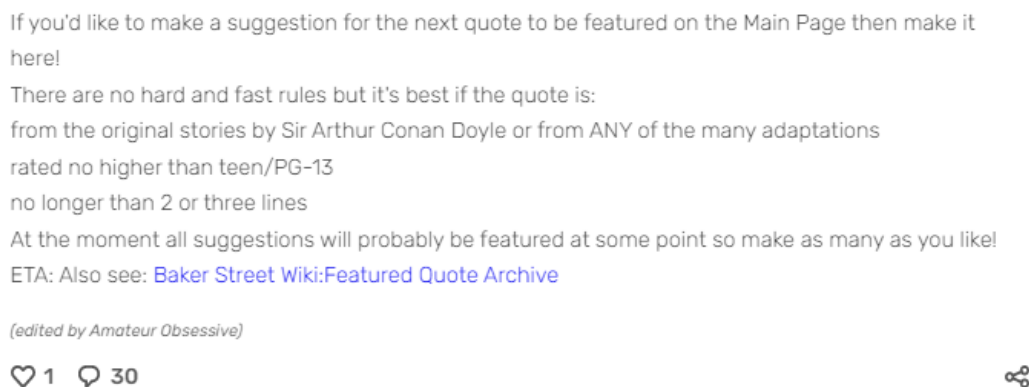
Si bien, no todas las ediciones realizadas en la *main page* están ancladas y vinculadas a las conversaciones en el foro, vale la pena detallar algunas. Por ejemplo, el 29 de enero de 2013, apenas creada la página principal, además de dar la bienvenida como se ve en la imagen 45, se invita a que "*If you have any*

*suggestions or any other comments I'd love to hear them*<sup>59</sup>. Esta conversación generó 59 respuestas, aunque fueron tan sólo 4 usuarios los que participaron: *Revitalizer* (12 respuestas), *TLane* (7), *Tribble-Freund* (6) y el propio creador de la conversación *Amateur Obsessive*, con 34 réplicas.



*Imagen 45. Captura de pantalla de la conversación Welcome to the Baker Street Wiki! (28 de diciembre de 2021)*

La entrada *Suggest the next quote to be featured on the Main Page*<sup>60</sup> del 23 de marzo del 2013, es la segunda publicación con más respuestas, 30 en total, en donde el usuario *Amateur Obsessive* solo tiene 2 réplicas, abriendo el juego a otros participantes.



*Imagen 46. Captura de pantalla de la conversación Suggest the next quote to be featured on the Main Page (28 de diciembre de 2021)*

<sup>59</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/1873683140313444993>

<sup>60</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/1912240949166437008>

A partir de las modificaciones en la página principal y de la participación en el foro, es posible identificar como se ven en el gráfico 2, tres etapas: el inicio, la meseta y la renovación.

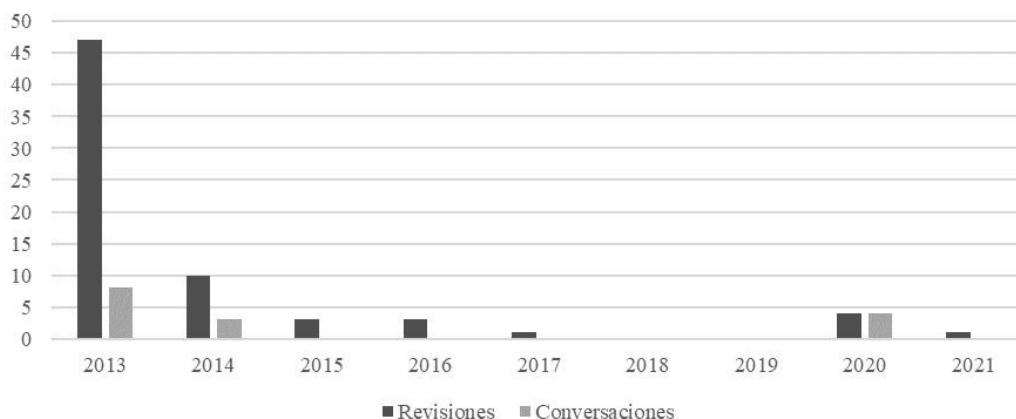


Gráfico 2. Comparación revisiones de la página principal y conversaciones en el foro

El **inicio** es posible ubicarlo en el periodo 2013-2014, donde se producen la mayor cantidad de cambios en la página principal y conversaciones en el foro, un 83% y 73% respectivamente sobre el total. Como se veía en los ejemplos anteriores, es donde se dan las conversaciones sobre el formato y los contenidos de esa página de inicio, y se invita constantemente a formar parte.

Durante los años 2015 al 2019 se crea la **meseta**, un periodo de poca actividad, que da cuenta solamente de un 10% de ediciones, y ninguna conversación en el foro.

Tras casi 3 años sin modificaciones, ya que la última se realizó en octubre de 2017, en 2020 uno de los administradores comunica que *“Hi all, I'm planning some updates to the Wiki navigation bar, with the intent of using it to highlight articles that will drive more engagement”*<sup>61</sup> lo que es sólo comentado por el otro administrador, pero que de alguna manera reactiva la *fan wiki* siendo la época en donde se migra al nuevo formato de Fandom, y se actualizan las categorías del *fan wiki*. Así entre los años 2020-2021, se realizan sólo 5 actualizaciones en la *main page* acompañadas de 4 conversaciones en el foro, es cuando se sucede una **renovación** en el espacio, aunque sea muy pequeña.

<sup>61</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/3706264248910181229>

#### 4.5. Pero, quién participa en/de las modificaciones

Tomando los datos generales de la *fan wiki*, de los **1.336 usuarios** que participan en Baker Street al momento de este análisis, un 12% (166 miembros) no realizó ningún tipo de revisión en entradas, y son **sólo 20 usuarios (un 1%) fueron los que generaron el 80% de todas las modificaciones, un total de 40.366 ediciones.**

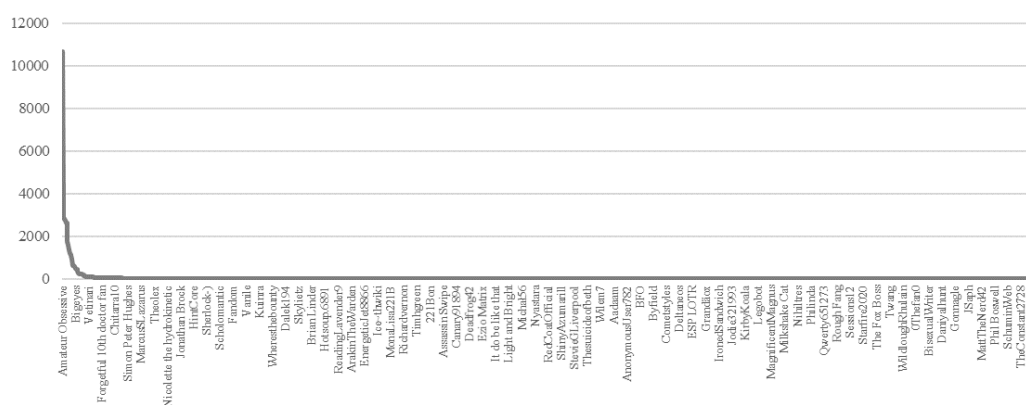


Gráfico 3. Revisiones realizadas por usuarios en Baker Street (al 28 de diciembre de 2021)

Esta larga cola de usuarios que contribuyen con revisiones y ediciones, hace pensar hasta que punto las entradas son correctas y de calidad, ya que son pocas las intervenciones que han tenido alguna de ellas. Para dar cuenta de ello, se necesitaría otro tipo de análisis, uno de contenido, pero que no es el eje de análisis de este trabajo, quedando como interrogante para otro momento.

Retomando con nuestro objetivo, a pesar de que la participación es abierta y sencilla, y que la *fan wiki* invita enfáticamente a la colaboración, se puede apreciar que el trabajo arduo queda en unos pocos usuarios como se describe en la tabla 3, aclarando que **4 de estos 20 usuarios que generan la mayor cantidad de revisiones, son los bots (\*)**.

Nombre de usuario	Revisiones	Última edición
<i>Amateur Obsessive</i>	10653	8/7/2021 15:18
<i>Wikia (*)</i>	3642	4/8/2017 16:10
<i>Tribble-Freund</i>	2928	4/9/2021 08:48
<i>NXTBot101 (*)</i>	2811	17/6/2014 13:18

<i>Sherrinford</i>	2758	15/7/2014 19:18
<i>TLane</i>	2630	19/6/2021 13:26
<i>Fruipit</i>	2599	22/7/2015 00:48
<i>Jiskran</i>	1728	26/6/2018 06:22
<i>Obi the LEGO Fan</i>	1588	16/6/2014 19:43
<i>NancyDrew4ever</i>	1340	1/3/2013 16:39
<i>Selfburner</i>	1177	20/5/2021 12:37
<i>MojSvetJeVidiek</i>	1146	4/1/2019 09:40
<i>WikiaBot (*)</i>	1095	7/2/2017 17:26
<i>Nxtstep101</i>	907	23/6/2014 01:45
<i>Just42day87</i>	636	11/2/2014 21:24
<i>Badre El Amir Bally</i>	634	4/8/2021 12:15
<i>TimeShade</i>	604	29/6/2021 06:49
<i>FANDOM (*)</i>	559	22/10/2020 00:48
<i>Bigeyes</i>	477	6/7/2015 08:41
<i>ObiDanKenobi5</i>	454	4/1/2014 18:12

Tabla 3. Los 20 usuarios con mayor cantidad de revisiones en Baker Street.

Lo que vale la pena remarcar es que en ninguno de estos casos el usuario reclama la autoría de una entrada<sup>62</sup>, ya que como se decía anteriormente, el valor está en la página en sí, y no en las insignias de los diferentes autores (Mittell, 2010). Si bien a más participación y ediciones, se pueden conseguir recompensas como ser nuevos permisos, o bien sumar *estrellas* en la gestión de la reputación de ese usuario, el objetivo siempre está en generar entradas completas y útiles no sólo para los *fans* sino para todo navegante que consulte la enciclopedia.

Más allá de la frecuencia y la cantidad de cambios, a los objetivos de este trabajo nos interesa saber quiénes son esos usuarios involucrados tanto en la participación del **foro** como de la edición de esta **página principal**.

<sup>62</sup> En relación a los derechos de autor, Fandom mantiene la esencia de las licencias GNU, “la cual permite distribuir copias, gratis o a un precio determinado, y modificar los contenidos siempre y cuando se respeten ciertas reglas básicas” (Bordignon, 2007:3) y en particular, Baker Street funciona bajo licencia CC BY-SA 3.0, esto es que el usuario puede compartir el material en cualquier formato o medio, y además puede adaptarlo para otros fines, siempre y cuando se mantenga la distribución original.

Autor	Ediciones	Conversaciones	Comentarios
<i>Amateur Obsessive</i>	48	10	74
<i>Witnessme</i>	3	0	0
<i>TLane</i>	2	2	10
<i>StarmuteBloon</i>	2	0	0
<i>The Fizzbuzzer</i>	2	0	0
<i>Sherrinford</i>	1	1	8
<i>TimeShade</i>	1	1	1
<i>Tribble-Freund</i>	1	0	11
<i>CuBaN VeRcEttI</i>	1	0	0
<i>Default</i>	1	0	0
<i>Klap Trap</i>	1	0	0
<i>Matt Hadick</i>	1	0	0
<i>NXTBot101</i>	1	0	0
<i>Sandubadear</i>	1	0	0
<i>Seilare</i>	1	0	0
<i>Vlazovski</i>	1	0	0
<i>Wagnike2</i>	1	0	0
<i>Reverb frost</i>	0	1	1
<i>A Fandom user</i>	0	0	17
<i>Revitalizer</i>	0	0	14

Tabla 4. Usuarios con participación del foro y en la edición de esta página principal.

Como se ve en la tabla 4, son **17 los usuarios, un 15%** del total de los autoconfirmados que están habilitados, los que han realizado ediciones sobre la página principal. **Sólo 5 abrieron hilos en el foro** para conversar sobre lo que se está haciendo o se pensaba hacer en la *main page* y de esas conversaciones participaron 29 usuarios diferentes en menor o mayor medida.

En la tabla 5, es posible identificar que sólo **dos usuarios**, de los 5 primeros en cada categoría, **realizaron las tres acciones**: *Amateur Obsessive* y *TLane*, y no es menor ni casualidad que sean los administradores de Baker Street<sup>63</sup>.

<sup>63</sup> [https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker\\_Street\\_Wiki:About#Admins](https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Baker_Street_Wiki:About#Admins)

Ediciones	Conversaciones	Comentarios
<i>Amateur Obsessive</i>	<i>Amateur Obsessive</i>	<i>Amateur Obsessive</i>
<i>Witnessme</i>	<i>TLane</i>	<i>A Fandom user</i>
<i>TLane</i>	<i>Sherrinford</i>	<i>Revitalizer</i>
<i>StarmuteBloon</i>	<i>TimeShade</i>	<i>Tribble-Freund</i>
<i>The Fizz Buzzer</i>	<i>Reverb frost</i>	<i>TLane</i>

Tabla 5. Top 5 de usuarios por acción

Si tomamos en consideración la categorización del fanático detalladas en el apartado 4.1.1., a partir de nuestra matriz de análisis deberíamos poder calificar a estos usuarios a partir de las tres acciones propuestas, aunque sólo a los fines prácticos se analizará el perfil del *fan* sobre las ediciones realizadas en la página principal.

Así, teniendo en consideración los 17 usuarios que realizaron cambios, podemos ver que:

- Desde la variable **participación**, todos son y fueron (ya que algunos han perdido permisos y hasta sus cuentas han sido bloqueadas o deshabilitadas) miembros autoconfirmados, ya que pudieron realizar ediciones en esta entrada cerrada. La excepción es el bot *Default* que podría ser clasificado como creador/administrador, ya que es quien por defecto género el espacio;
- En relación a la variable de **producción**, *Amateur Obsessive* podría ser considerado como un *Petty Producer* porque la finalidad que tienen con sus colaboraciones no es sólo para la comunidad sino para todo aquel usuario que necesita información sobre Sherlock Holmes. El 94% de los restantes usuarios sólo resultan ser colaboradores, ya que realizan ediciones menores y de manera esporádicas;
- Según la **dedicación**, al mismo administrador se los puede clasificar como profesional pleno ya que demuestran un compromiso activo sobre la página principal al realizar 48 ediciones, mientras que 4 podrían ser aficionados calificados, y el resto devotos y aficionados, ya que realizaron sólo una revisión.

La variable de **afectividad** resulta mucho más compleja para analizar a partir de los datos *fríos* que devuelve la *wiki*, pero podríamos ubicar a *Amateur Obsessive* como un *fans* con todas las letras, mientras que para la variable **cultural** se necesitaría una análisis de contenido de/en esas modificaciones, pero podríamos suponer que estaría en el tridente tal vez de aficionados, expertos o conocedores.

Si analizamos a los usuarios según la matriz propuesta y los viéramos en el gráfico radial resultante, teniendo en consideración que no se realizó un análisis pormenorizado de los contenidos que cada uno de ellos efectuará, nos dan como resultado que muchas gradientes de esos 17 perfiles se asemejan, por lo que en el gráfico 4 se muestra en particular y únicamente 3 visualizaciones<sup>64</sup> que dan cuenta de 3 tipos de *fans* promedio que participan en la edición de esta página principal, con una alta inclinación hacia la participación pero en menor medida a la producción y la dedicación:



Gráfico 4. Tendencia que da cuenta de 3 tipos de fans

En este punto, y para poder ser más claros en el análisis de las acciones y contemplar todas las variables, se encaró una actividad concreta al preguntar a los propios usuarios participantes de la *fan wiki* sobre su accionar en la misma como se verá en el siguiente apartado. En este caso el resultado será una idea más general y global sobre el quehacer de los fanáticos en esta *fan wiki*, y no tan puntual sobre la página principal.

#### 4.5.1. Cómo creen que participan.

Como se mencionó anteriormente en septiembre del 2021 se publicó en el foro<sup>65</sup> de Baker Street, un formulario anónimo realizado en Google Forms para saber

<sup>64</sup> Grafico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8611946/>

<sup>65</sup> Publicacon en el foro <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/440000000000118923>

qué tipo de *fan* era el usuario del espacio. Para no complejizar la encuesta, se simplificaron las preguntas y se les dió valor de 1 a 6 a las respuestas.

Sobre un total de 36 respuestas<sup>66</sup> al 28 de diciembre de 2021 es posible identificar las cinco variables propuestas para caracterizar a los *fans* como se muestra en el gráfico 5, de este espacio



Gráfico 5. Respuestas por variable y gradiente del formulario<sup>67</sup>

En detalle:

- Según el continuo de **afectividad**, un 61% se autodefine como un fan, con todas las letras;
- En relación al conocimiento sobre el canon, dícese la variable **cultural**, las opciones promedio se encuentran repartidas: un 25% serían conocedores, un 31% expertos, el 22% aficionados, un 14% devotos y un 8% entusiasta, pero nadie se autodefine como *buffs*;
- Según la **dedicación** dícese el tiempo y esfuerzo que le dedican a la *wiki*, también los promedios son parejos entre el abanico que va desde los profesionales plenos (9) al devoto y aficionado (6);
- En relación a la **participación**, la balanza se desequilibra hacia los espacios de menor acción: un 47% de los usuarios se autodefine como lectores pasivos o directamente inactivos, mientras que el otro 45% son

<sup>66</sup> Cada una de las respuestas <https://public.flourish.studio/visualisation/8611744/>

<sup>67</sup> Grafico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8611837/>

miembros activos (registrados o autoconfirmados) y solo el 8% restante (3 usuarios) se autodefinieron como participantes activos;

- Según la **producción** que realizan sobre la *wiki*, esta diferencia se acentúa aún más, ya que 89% de los usuarios se autodefine como colaborador esporádico (citador, comentador, colaborador), un 17% como editor y solo un usuario, como *pretty producer*, editor pleno.

En general, y teniendo en consideración el número de respuestas, es posible ver en el gráfico 6 un gran número de fanáticos con amplios conocimientos de la obra de Conan Doyle, pero que son poco participativos y productivos en y para el desarrollo y armado de la *fan wiki*.



Gráfico 6. Respuestas promedio del formulario<sup>68</sup>

Este promedio de lo que sería el perfil de *fan* que participa en el armado de una *fan wiki*, en este caso de Baker Street, sólo es una fotografía parcial teniendo en consideración las respuestas brindadas por un grupo activo de usuarios en un momento determinado.

<sup>68</sup> Grafico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8612065/>

## 5. Irregulares del Fandom: un espacio de análisis y conversación.

### 5.1. Descripción

El análisis realizado sobre el fanático que participa en la construcción colaborativa de la *fan wiki*, y en particular de las diferentes particularidades que este presenta para poder analizarlo en relación a las acciones que lleva adelante, motivó a la creación de un instrumento de análisis que resolviera de una forma práctica, simple y visual los interrogantes que dieron inicio a este trabajo.

A partir de probar ese recurso en otras comunidades y plataformas, se detectó que la herramienta era escalable y adaptable, por lo que el proyecto **Irregulares del Fandom** busca ser un espacio de análisis y conversación sobre comunidades de *fan*, el cual provee un instrumento de investigación a quienes buscan reconocer e identificar al fanático promedio de una plataforma específica a partir de una serie de variables vinculadas no sólo a la acción sino al conocimiento y el apego, como así también un espacio para discutir y conversar entre pares sobre el rol del fanático en los *fanworks*.

El espacio pone a disposición dos secciones principales: la primera una serie de tutoriales para crear y adaptar el formulario de preguntas/variables a las particularidades del objeto de análisis, y los pasos para configurar la visualización sincrónica de esos datos, a partir de un gráfico radial. La segunda, una sección para compartir además de los diferentes análisis, dudas, preguntas y experiencias, abriendo el juego al intercambio y los comentarios de la comunidad de usuarios que se genere en el propio espacio.

Enlace: <https://bit.ly/irregularesdelfandom>

### 5.2. Objetivos

- Brindar una herramienta de análisis y visualización sincrónica, que permita reconocer, a partir de determinadas variables, el usuario promedio de determinada plataforma.
- Fomentar la generación de una comunidad de análisis entre pares sobre los *fandoms* y las producciones de *fans* (*fanworks*).

### 5.3. Justificación

La relevancia de **Irregulares del fandom** se fundamenta en la posibilidad de conformarse como un espacio de intercambio descontracturado de la Academia sobre las comunidades de *fans*, además de brindar una herramienta de análisis para proyectos vinculados con usuarios y plataformas.

Este intercambio se apoya en el foro como espacio de conversación, busca potenciar el debate, las opiniones, las consultas, dicese poner en juego el intercambio, pero además cuenta con la generación de un reservorio de contenidos que no sólo los administradores del espacio pueden gestionar sino que todo usuario interesado en estos temas puede descargar y sumar textos, artículos, imágenes, videos, o contenido en general.

El otro punto relevante de **Irregulares del fandom**, es el compartir una herramienta de análisis adaptable y escalable a otros proyectos como ser el formulario y visualización. Este instrumento no sólo se imaginó y utilizó para el desarrollo de este trabajo, sino que fue testeado en usuarios de diferentes plataformas (Facebook<sup>69</sup>, Fandom<sup>70</sup>, Discord<sup>71</sup>) previamente para poder utilizarlo en este trabajo de investigación.

---

<sup>69</sup> El 3 de septiembre de 2021 se publica en el grupo de Facebook, Circulo Holmes, la primera versión del formulario con las 5 variables para caracterizar al fanático (Disponible en <https://www.facebook.com/groups/262504147646/posts/10158270882987647/> ). Se decidió en ese momento eliminar los títulos de las variables y definiciones, para dejar únicamente preguntas genéricas que engloban la idea y 6 gradientes de “poco” a “mucho” como respuestas. En dos días, se recolectaron 13 respuestas que si bien el número no era representativo, sirvió para testear la herramienta y empezar a probar las opciones de visualización (posteo: <https://221bwiggins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum/formulario/la-primera-version-del-formulario> )

<sup>70</sup> Como se mencionó anteriormente, el 6 de septiembre de 2021 se publicó en el foro de la comunidad Fandom de Baker Street, la versión en inglés del mismo formulario (Disponible en <https://bakerstreet.fandom.com/f/p/440000000000118923> ). El análisis de estos resultados fueron presentados en el apartado 4 de este trabajo.

<sup>71</sup> El 26 de noviembre de 2021, se adaptó el formulario para consultar a otro tipo de comunidad y plataforma. Se envió un correo a la cursada 2021 de la materia Seminario de Integración y Producción (Digicom) para conocer su experiencia y ver si era posible delinear un perfil promedio de la cursada virtual en Discord. Se intentaron adaptar las preguntas para dar cuenta de ello (Disponible en <https://forms.gle/Or2goVgXGC9pirUHA> ) Esta última experiencia sirvió para terminar de delinear la visualización mediante un gráfico radial de las respuestas, y de utilizar la opción de promedios para que dé como resultado ese “usuario promedio” de una aplicación.

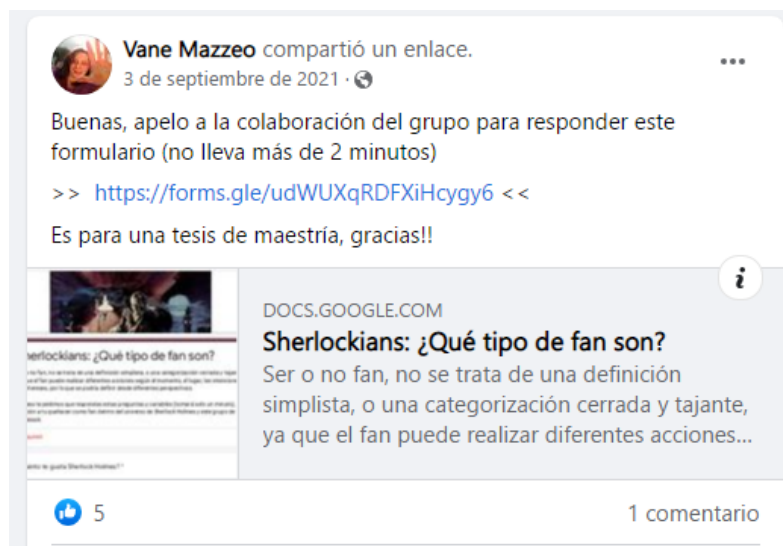


Imagen 47. Captura de la publicación en el grupo de Facebook Circulo Holmes.

Claramente este proyecto es un primer boceto de lo que podría ser, una prueba en beta de un espacio de intercambio y reflexión mucho más amplio en relación a los *fans*, sus comunidades y los productos que estos generan.

#### 5.4. Análisis de la audiencia

**Irregulares del fandom** está pensado en primera instancia para todos aquellos usuarios que les interese investigar y trabajar sobre comunidades de *fans*. Los estudios de *fans* son una disciplina académica que presenta sus particularidades y un objeto de análisis demarcado: el fanático y sus producciones. Por lo que la audiencia objetiva de este espacio serían perfiles de nivel universitario (sean estudiantes en curso o completo, docentes o investigadores) que busquen analizar y debatir el fenómeno.

Teniendo en consideración los intereses que movilizan a este usuario, es posible mencionar la búsqueda de información sobre *fans*, *fanworks* y *fandoms*, como así también las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva. En cuanto al uso de tecnologías y conectividad, se perfila a un usuario con acceso a internet y conocimientos básicos de manejo.

De todas maneras, el proyecto es abierto al público general, no sólo porque la herramienta también es adaptable a toda comunidad de práctica, sino porque

puede servir de material de consulta para todo aquel que esté interesado sobre el tema sin necesidad de analizarlo o trabajarlo.

### 5.5. *Plataforma*

**Irregulares del fandom** funciona a través de un Creador de sitios *webs* que a diferencia de los Sistemas de gestión de contenido (*CMS*), ofrecen herramientas *online* para crear espacios sin necesidad de escribir código HTML utilizando un editor visual intuitivo y vastas opciones para personalizar el espacio según la necesidad del proyecto.

En este caso, se decidió utilizar Wix<sup>72</sup>, que fuera fundada en 2006 y brinda al usuario una herramienta sencilla para crear sitios *webs* en *html5* y móviles a partir del simple agarrar y soltar. Una vez comenzado el proyecto ya sea desde una plantilla en blanco o con la elección de un espacio preformateado, el amplio reservorio de elementos que posee, permite enriquecer el espacio y la experiencia que se busca transmitir.

Si bien no es lo ideal, ya que se trata de un producto *freemium* con sus limitantes (la url sin personalizar, anuncios en la parte superior, etc), resulta óptimo como prototipo para el proyecto.

#### 5.5.1. *Requerimientos funcionales*

El proyecto **Irregulares del fandom** incluye páginas estáticas y dinámicas como el ser el caso del foro, donde se presentan entradas ordenadas a partir de categorías. La codificación de caracteres es compatible con UTF-8, una codificación de caracteres dominantes para internet que utiliza símbolos de longitud variable al ser capaz de representar cualquier carácter Unicode.

Las funcionalidades del espacio fueron testeadas tanto en su versión *desktop* como móvil, y resultaron compatibles en diferentes navegadores. Su alternativa

---

<sup>72</sup> En un primer momento la idea fue desarrollar el espacio en una *wiki* para cerrar el círculo de este trabajo de investigación, pero insertar formulario y gráficos con el *software wiki* resultaba complejo. Por lo que la segunda opción fue armar un *Site* de Google, que solucionaba ese inconveniente pero resultaba poco amigable para que los usuarios participen y comenten en el espacio. Por eso, la tercera opción fue realizar este prototipo en Wix.

*responsive* tampoco mostró errores, tal vez debido a que una de las ventajas de Wix es poder personalizar la versión móvil al editarla por separado.

En el caso de **Irregulares del fandom** no se optó por una plantilla preformateada (*theme*) sino que se realizó con un diseño en blanco y desde cero para crearlo a partir de las necesidades del proyecto sin condicionamientos de formato.

### 5.5.2. Requerimientos técnicos

**Irregulares del fandom** se publicó en la versión gratuita de Wix. Si bien no es lo ideal, esta opción permitió analizar las potencialidades y desventajas del proyecto, de sus espacios de interacción y de información sin necesidad de recurrir a la gestión y pago de un dominio y *hosting*.

## 5.6. Diseños estéticos

La identidad visual del proyecto se generó a partir de la elección no sólo de la familia tipográfica y la paleta de colores, sino también de su nombre. En este caso **Irregulares del fandom**, se *linkea* con el *fandom* seleccionado para este análisis, ya que Los irregulares de Baker Street son un grupo dentro del canon holmesiano que colabora con el detective cuando este necesita información. El niño/jefe del grupo es Wiggins, personaje al que se le creó un usuario en la plataforma, para coordina el foro y dejar mensajes en las demás páginas<sup>73</sup>.

En relación a la estética general, se tomó como referencia los carteles de señalización pública de Inglaterra por sus elementos simples, y en particular, como se ve en la imagen 48, el de Baker Street como referencia también al objeto de análisis y a la idea de grupo que buscan información de forma colaborativa.

---

<sup>73</sup> Como nota de color, si bien existen varias adaptaciones propias de esta banda, en las televisivas *Sherlock* (BBC 2010-2017) y *Elementary* (CBS 2012-2019) este grupo está presente. En la primera, solo se menciona como un grupo de indigentes que colaboran con Sherlock mientras que el personaje Bill Wiggins, en clara referencia al líder del grupo, es un químico de drogas. En *Elementary*, los irregulares son un grupo de expertos que asesoran al detective en temas donde él no se siente seguro, mientras que la serie también presenta una comunidad de ciberactivistas, Everyone, que pueden identificarse como una adaptación a estos. En 2021, Netflix lanzó la serie *The Irregulars* que cuenta la historia de un grupo de adolescentes indigentes que investigan casos sobrenaturales en las calles de una Londres victoriana.



# IRREGULARES del FANDOM

---

Imagen 48. Captura de Google Maps de Baker Street (izq.) y la cabecera de Irregulares del fandom (der).

Se diseñó además, un fondo de sitio a partir de logos e iconos de reconocidos *fandoms* para enfatizar la idea de que la temática que delimita este prototipo era el análisis y la conversación sobre comunidades de *fans*.



Imagen 49. Fondo de sitio.

## 5.6.1. Familia tipográfica

Se decidió optar por dos familias tipográficas. Una para encabezados y párrafos en las páginas estáticas: *Heading Pro*.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Imagen 50. Referencia de la tipografía Heading Pro

Una segunda familia: *Courier New*, para el texto más general, el foro y los comentarios, que simula la tipografía de una máquina de escribir.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Imagen 51. Referencia de la tipografía Courier New

### 5.6.2. Paleta de colores

La paleta seleccionada para este proyecto busca dialogar con los demás elementos estéticos, por lo cual resulta acotada en colores:

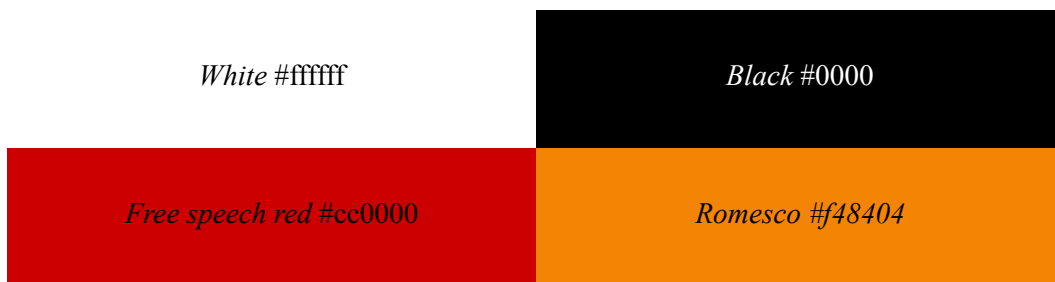


Imagen 52. Paleta de colores del sitio Irregulares del fandom

### 5.6.3. Wireframe

Para el armado de **Irregulares del fandom**, fue necesario armar una estructura del sitio para mantener las líneas simples en toda su estética. Por eso la página de Inicio va ser el modelo para mantener la elección de elementos y textos. Las demás páginas mantendrán la misma estética y distribución, para lograr continuidad y coherencia.

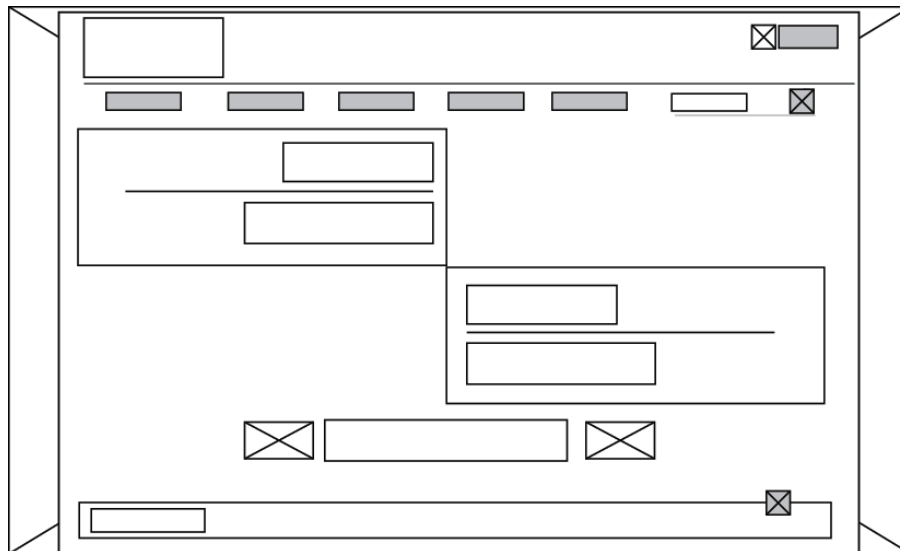


Imagen 53. Wireframe página de inicio

#### 5.6.4. Mockup

Este diseño estético buscó ser el primer acercamiento a la identidad visual de **Irregulares del fandom** utilizando como referencia el *wireframe* anterior.

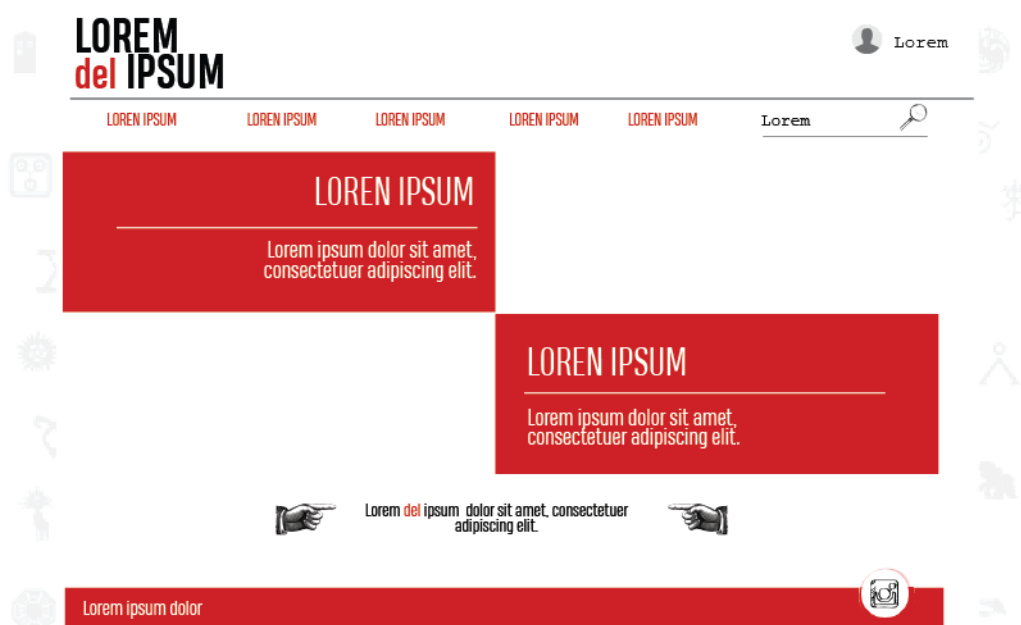


Imagen 54. Mockup página de inicio

### 5.7. Mapa de contenido y navegación

**Irregulares del fandom** busca presentar una estructura jerárquica simple y de navegación sencilla ya que la página presenta un menú superior con las secciones del espacio y un buscador propio de Wix.

Desde la página **Inicio**, el usuario puede comenzar a recorrer las diferentes secciones ya sea desde el encabezado del sitio, que se mantiene siempre presente con el menú, un buscador, y el acceso al perfil de usuario, aunque se ocultan y simplifican en la versión móvil, o bien desde la presentación que se hace en la propia página de las dos secciones más relevantes: Recursos de análisis y Tertulia de pares.



Imagen 55. Página de inicio de Irregulares del fandom

La sección **Recursos de análisis** pone a disposición el instrumento de investigación generado para este trabajo. Por un lado un formulario de cinco preguntas adaptable al objeto de estudio, y por otro una visualización de datos a partir de un gráfico radial, para analizar los resultados de forma individual como en promedio.

## RECURSOS de ANÁLISIS

IRREGULARES del FANDOM pone a disposición su **instrumento de investigación** para quienes buscan reconocer e identificar al fanático promedio de una plataforma específica a partir de una serie de variables vinculadas a la acción, el conocimiento y el apego.

Consta de dos recursos: un **formulario** para llevar adelante el relevamiento de información, y una **visualización** a partir de un gráfico radial, para analizar los resultados tanto de forma individual como en promedio; y un **espacio** para compartir tus análisis y conversarlos.



Imagen 56. Sección Recursos de análisis

En Formulario se dejan tutoriales en formato *gif* del paso a paso para crear una encuesta propia desde cero, o bien copiarla a partir de un modelo sobre el cual se pueden realizar las adaptaciones necesarias.

### FORMULARIO

La facilidad para configurar y adaptar un **Formulario** de Google Drive, nos permite desarrollar no sólo un instrumento para recolectar información de forma simple y práctica, sino también para visualizar y analizar rápidamente dichas respuestas.

Presentamos en esta sección dos alternativas, una más sencilla copiando un formulario modelo, y otra creando nuestra propia herramienta desde cero a partir, en ambos casos, de una serie de pasos muy sencillos!

*The game is afoot!*

COPIANDO EL FORMULARIO



CREANDOLO DESDE CERO



En TERTULIA podemos compartir ideas, recomendaciones, consultas o demás menesteres sobre el formulario



Imagen 57. Sección Formulario

Para la sección Visualización también se dispone de una serie de pasos para activar la hoja de cálculo, y generar los pasos necesarios para configurar y ver el gráfico radial que daría por resultado ese usuario/fan promedio de una plataforma.

## VISUALIZACIÓN

A partir de las respuestas en el [Formulario](#), es necesario generar un gráfico para visualizar los resultados de nuestra pregunta disparadora: **cuál es el perfil del fan que participa de una plataforma**. Para poder dar cuenta de esto, se decidió visualizar los datos en un gráfico radial a partir del promedio de respuestas.

Compartimos una serie de pasos para configurar la planilla y armar nuestro propio gráfico radial.

CREAR HOJA DE CÁLCULO

CONFIGURAR GRÁFICO

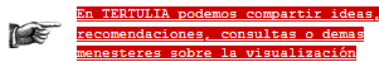


Imagen 58. Sección Visualización

Una tercera opción dentro de la pestaña Recursos de análisis, es Resultados donde se invita a los usuarios a compartir sus propios análisis o bien recorrer cada una de las entradas del foro que han sido compartidas bajo dicha categoría.

En **Tertulia de pares** el usuario podrá participar de las diferentes conversaciones que se generen. El foro está organizado a partir de categorías (general, análisis, *fan*, *fandom*, *fanworks*, preguntas y respuestas, herramienta, visualización).

## TERTULIA de PARES

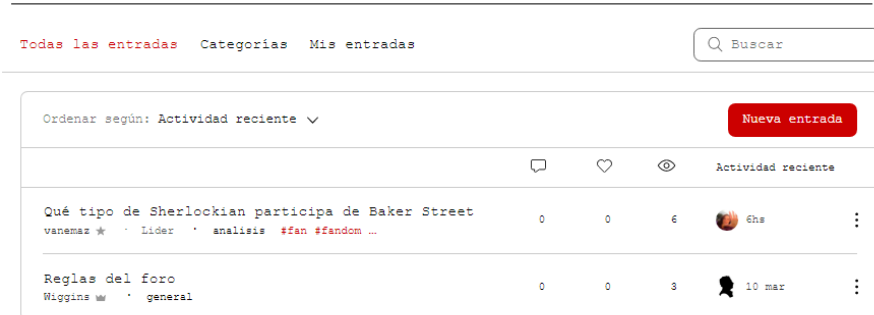


Imagen 59. Sección Tertulia de pares

Es necesario estar logueado al sitio para generar nuevas entradas o comentarlas. Estas poseen un título y un cuerpo de texto en cual se pueden incluir imágenes, enlaces, videos, archivos, código, *hashtags* o bien crear una encuesta entre otros elementos multimediales que se disponen para enriquecerla. Antes de publicar se debe elegir una categoría del foro.



Imagen 60. Caja de texto para la escritura de una entrada en el foro

Para la escritura de cada posteo, se agregó una página nombrada Tips para Entrada que tiene por finalidad brindar recomendaciones en relación a los títulos, categorías, etiquetas y los recursos presentes en el cuerpo de la entrada.

## TIPS para ENTRADAS

Una lista de recomendaciones para redactar las entradas del foro, y poder aprovechar todas sus potencialidades.

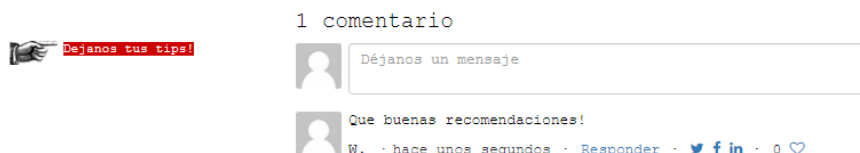
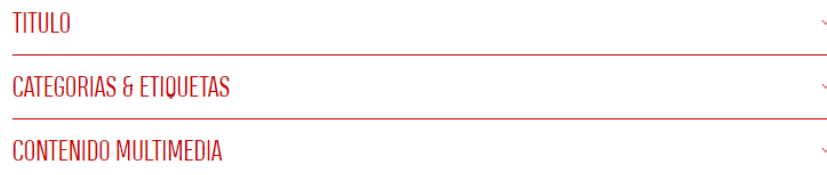


Imagen 61. Sección Tips para estradas

Se establecieron una serie de pautas para la participación en el foro que por un lado aparecen cuando un usuario crea una nueva entrada, y por otro están detalladas y siempre disponibles en la entrada Reglas del foro<sup>74</sup>.

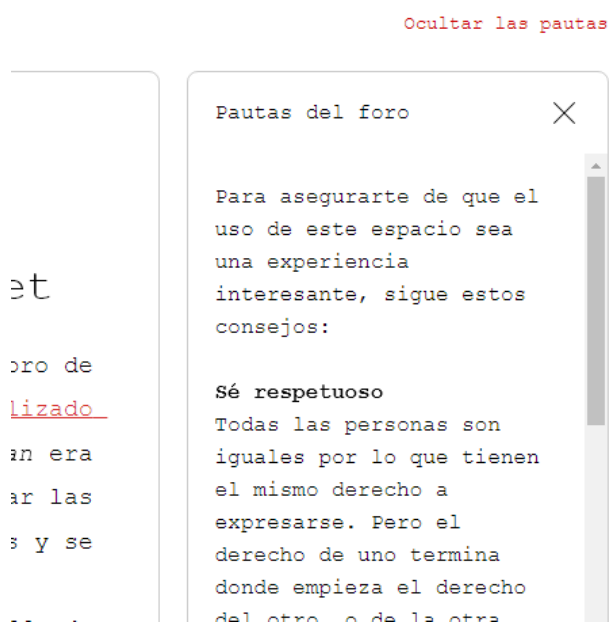


Imagen 62. Reglas del foro al momento de crear una nueva entrada

Para finalizar las particularidades que tiene la página Tertulia, mencionar la posibilidad que tienen los usuarios no sólo de comentar y darle un me gusta, sino además de Seguir una entrada, y que lleguen notificaciones con actualizaciones de la misma.

En la sección **Archivo** presenta cuatro desplegable con enlaces a textos, tesis, libros y artículos vinculados a las temáticas de los fanáticos, las comunidades de *fan*, las producciones generadas por estos y las *wikis*. Este reservorio, es actualizado mediante la propuesta de los usuarios, al compartir vía comentarios propuestas de nuevos enlaces. En un primer momento, se pensó en el armado de carpetas públicas en Drive, pero se decidió que sean comentados y agregados a la lista por parte de los administradores del Wix para evitar cuestiones legales.

<sup>74</sup> <https://221bwiggins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum/general/reglas-del-foro>

## ARCHIVO de LECTURAS

En este reservorio se encuentran carpetas con textos, libros y artículos (*encontrados en la web*) vinculados a las temáticas de los fanáticos, las comunidades de *fany* y las producciones generadas por estos *fans*.

FANS	▼
FANDOMS	▼
FANWORKS	▼
WIKIS	▼






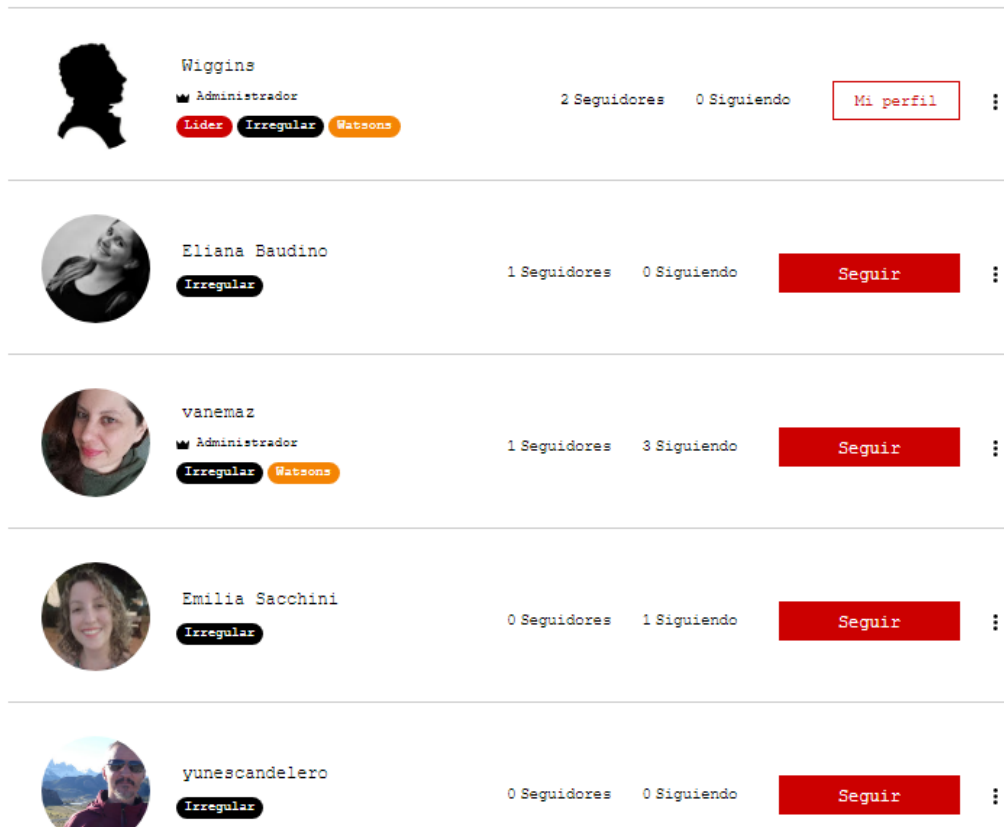
 Cada Irregular puede proponer y sumar nuevos textos y artículos (W.)

Imagen 63. Sección Archivo

La página **Irregulares** muestra de forma pública la lista de miembros del espacio. Es una forma rápida de acceder a los perfiles, y ver sus actividades. Para poder seguirlos o interactuar con ellos, es necesario estar registrados.

# LISTA de MIEMBROS

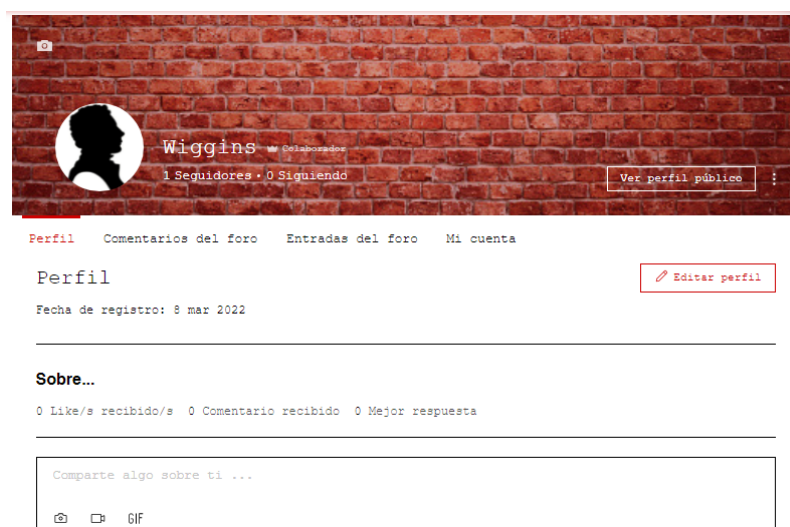
Todos los miembros ▾ Ordenar según: Predeterminado ▾  



Nombre	Rol	Seguidores	Siguiendo	Botón
Wiggins	Administrador, Líder, Irregular, Watsons	2	0	Mi perfil
Eliana Baudino	Irregular	1	0	Seguir
vanemaz	Administrador, Irregular, Watsons	1	3	Seguir
Emilia Sacchini	Irregular	0	1	Seguir
yunescandelerero	Irregular	0	0	Seguir

Imagen 64. Sección Irregulares

En este punto, mencionar que en las páginas internas de cada miembro se pueden ver los datos del usuario, sus seguidores, las insignias y roles, y fundamentalmente, sus participaciones en el foro.



Perfil Comentarios del foro Entradas del foro Mi cuenta

Perfil

Fecha de registro: 8 mar 2022

Sobre...

0 Like/s recibido/s 0 Comentario recibido 0 Mejor respuesta

Comparte algo sobre ti ...



  GIF

Imagen 65. Página de miembros

Cada usuario puede editar este perfil, sumar información y gestionar las notificaciones que puede recibir tanto en la plataforma como en el correo electrónico.

En la última sección, **Acerca de** se ofrece una descripción del proyecto en general, y un formulario para enviar mensajes directos a los administradores del espacio.



Imagen 66. Sección Acerca de

Además, en el submenú que está presente en Acerca de, se puede acceder a una página titulada Sobre la matriz, que detalla en profundidad la idea de la matriz que guía la confección de la herramienta, y de las variables que se utilizan para los análisis.

## SOBRE la MATRIZ

Para caracterizar **el perfil del fanático que participa**, se elaboró una matriz de análisis propia tomando como referencia los continuos descriptos por Miguel Ángel Pérez Gómez en su tesis doctoral.

Pero a los fines de este trabajo estos **fueron adaptados y repensados en relación al fan que colabora de un espacio de construcción colaborativa**, ya que es necesario dejar de lado las generalizaciones, y adaptar estas clasificaciones a la plataforma e interacciones que se habilitan en cada medio en particular.

De esta manera y para nuestros fines, las variables y sus gradientes quedaron establecidas en:

Variable AFECTIVIDAD	▼
Variable CULTURAL	▼
Variable DEDICACION	▼
Variable PARTICIPACION	▼
Variable PRODUCCIÓN	▼

Vale aclarar que estas definiciones sirven de orientación para pensar las preguntas de los formularios (ya que los gradientes han sido simplificados para no complejizar las respuestas) por un lado, y por otro, para organizar el análisis una vez obtenidas los resultados de los mismos.

En resumen:

AFECTIVIDAD	CULTURAL	DEDICACIÓN	PARTICIPACIÓN	PRODUCCIÓN
Fan	Conocedor	Profesional pleno	Creadores	Pretty producer
Lurker	Experto	Casi profesional	Miembros autoconfig.	Entusiasta
Apasionado	Aficionado	Aficionados plenos	Miembros registrados	Cultista / editor
Seguidor	Devoto	Aficionado calificado	Miembros inactivos	Colaborador
No-Fan	Entusiasta	Devoto y aficionado	Lector pasivo	Citador
Mundano	Bufa	Espectadores	Inactivos	Comentador

Imagen 67. Sección Sobre la matriz

Además de la versión *desktop* de **Irregulares del fandom** cada una de las páginas fueron editadas y adaptadas para su versión móvil, donde fue necesario eliminar algunos elementos y reordenar otros para que la experiencia de uso sea amigable para todo usuario desde los navegadores de los celulares.



Imagen 68. Diferencia página de inicio en versión desktop (izq) y móvil (der)

### 5.7.1. Mapa de navegación

El sitio **Irregulares del fandom** puede ser resumido con la siguiente arquitectura:

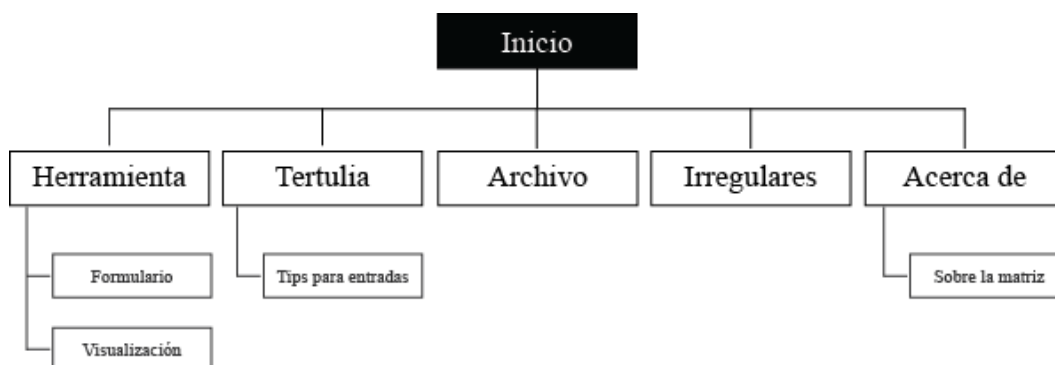


Imagen 69. Arquitectura del sitio Irregulares del fandom

### 5.8. Niveles de interacción e interactividad

Siguiendo la propuesta de Alejandro Rost en su tesis doctoral (2006), pueden identificarse dos formas de interacción:

- Interactividad selectiva: con los contenidos o con la máquina,
- Interactividad comunicativa: con otros individuos.

En el caso de **Irregulares del fandom**, la interactividad selectiva se visualiza a partir no sólo de un menú en la parte superior del sitio que queda de manera constante, sino de una página de inicio con las secciones que lo integran, dejando la posibilidad al usuario de llegar a los contenidos a partir de diferentes caminos, ya que presenta pocos hipertextos internos.

En relación a la posibilidad de expresarse y comunicarse entre los diferentes usuarios que participen del proyecto (Rost, 2006), la interactividad comunicativa se da por un lado con la posibilidad de dejar comentarios en las diferentes páginas y que otros respondan o reaccionen a los mismos, y por otro, fundamentalmente en escribir una entrada en el *foro* y que de forma asincrónica otros usuarios puedan respondan a dichos posteos. En particular, cada categoría del foro<sup>75</sup> está pensada para organizar esa participación ya sea dejando un análisis propio, comentando cómo mejorar las herramientas de análisis y visualización, o bien

<sup>75</sup> <https://221bwiggins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum?feedType=categories>

para conversar sobre *fans*, *fanworks* y *fandoms*. En general, es ahí donde su huella queda visible para todos, lo que Rost menciona como relevancia pública.

### 5.9. Organizando la participación

Para poder participar de **Irregulares del Fandom** es necesario que el usuario gestione un perfil, dicese se haga miembro de Wix. Si bien el foro y los comentarios están abiertos al público, es necesario estar logueado para poder participar.

Para organizar el espacio, se crearon una serie de permisos y recompensas para cada uno de los miembros, tomando como referencia las variables dentro de la categoría de producción para roles y de participación para las insignias.

#### 5.9.1. Roles

Los permisos sirven en el caso de Wix para restringir y habilitar pases específicos a páginas, como así también trabajar sobre el sitio con acciones concretas. En el caso de **Irregulares del Fandom** se decidió dejar todos sus espacios abiertos, pero se determinaron una serie de roles, para hacer colaborativo el mantenimiento y monitoreo del sitio. Se generaron entonces los permisos de:

Permisos / Roles		Admin	Editor	Moderador	Colaborador
Editor	Editar sitio				
	Publicar sitio				
Panel de control	Ver el panel				
	Editar el panel				
Sitio	Invitar gente				
	Opciones del sitio				
Miembros	Administrar				
Foro	Ver publicaciones				
	Escribir entradas				
	Ver categorías				
	Moderar el foro				

	Editar categorías				
	Administrar foro				

Tabla 6. Cuadro de permisos por roles en Irregulares del Fandom

Estos permisos los otorga el Administrador del sitio, vía invitación por mail al usuario seleccionado<sup>76</sup>.



Imagen 70. Invitación recibida por correo

### 5.9.1. Insignias

Las insignias en el caso de Wix tiene un carácter de reconocimiento de acuerdo a la participación que desarrollan en el sitio, por lo que se generó una jerarquía en relación a los niveles de participación que puede tener un usuario. Quedaron conformadas como<sup>77</sup>:

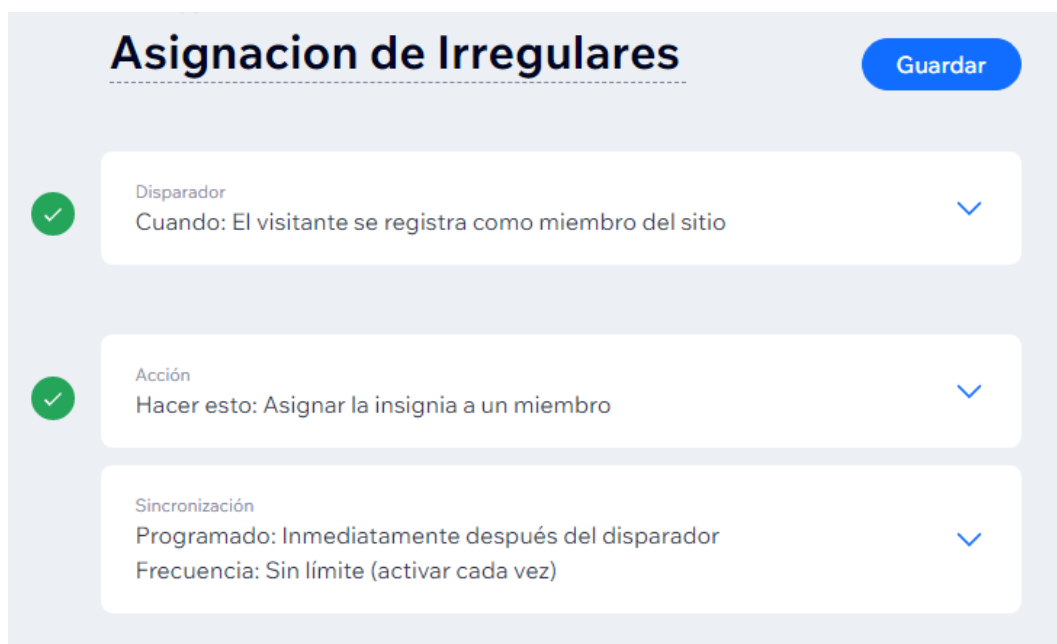
- **Líder**, relacionado con el permiso de Administrador y editor, aquellos que generan nuevos espacios;
- **Watsons**, miembros que poseen una jerarquía mayor por las intervenciones que han realizado;

<sup>76</sup> <https://support.wix.com/es/article/roles-y-permisos-descripci%C3%B3n-general>

<sup>77</sup> Se buscó “jugar” una vez más con el canon seleccionado para el análisis y darle nombres a las insignias de acuerdo a los personajes de ese canon, siendo un Watson un personaje querido y reconocido por Holmes, mientras que Lestrade como miembro del Scotland Yard, no está bien posicionado.

- **Irregulares**, miembros registrados pero que además son aquellos que suman entradas en el foro y comentarios en los demás espacios;
- **Lestrades**, miembros inactivos, tienen un perfil creado, pero realizaron pocas o nulas acciones.

La tarea de asignar la etiqueta Irregulares se automatizó (imagen 69) para que todo usuario que se registre en el Wix, en el mismo momento reciba el reconocimiento de ser parte de la comunidad.



*Imagen 71. Tarea automatizada para asignar la etiqueta de Irregular*

Las Insignias no son estáticas, ya que un usuario puede recibir reconocimientos a medida que genera nuevos contenidos o enriquece la conversación, y viceversa puede perder reputación al no participar y ser catalogado como un Lestrade.

### **5.10. A futuro**

Tanto la herramienta de análisis como el espacio **Irregulares del fandom**, pueden ser pensado al momento de este trabajo como prototipos a perfeccionar.

Por un lado, la plataforma podría potenciarse a partir del armado de una comunidad más allá del Wix. Un entramado de espacios digitales<sup>78</sup> que fomenten la idea de pares participando de un proyecto, ya sea compartiendo los análisis o

<sup>78</sup> <https://www.instagram.com/irregularesdelfandom/>

material interesante, generando sinergia desde una palabra clave específica, o bien realizando acciones de interacción más concretas para potenciar los diferentes espacios de la plataforma (por ejemplo, consultar sobre mejoras de la herramienta, ideas para análisis, recomendaciones, etc) y así retroalimentarlo con los comentarios de los propios participantes del espacio.

Desde el lado de la herramienta, sería interesante profundizar las preguntas que están presentes en el formulario para indagar un poco más sobre el perfil del usuario desde por ejemplo sus características socio-demográficas y, de esta manera generar bases de datos más complejas para realizar análisis cruzando datos sobre edad, género, procedencia, idioma, etc. Además se puede evaluar que otros usos puede tener más allá del *fandom* y adaptarla a otras plataformas por ejemplo para utilizarla en las áreas de *marketing* para evaluar a los usuarios de determinados espacios para pulir estrategias comerciales o bien los usos sobre un aplicación.

## 6. Reflexiones finales

Al comenzar este trabajo, había dudas y preguntas. ¿Hay producción no ficcional dentro de un *fandom*? ¿Cuáles son esos *fanworks* no ficcionales? ¿Que contenido se genera? ¿Dónde lo produce? ¿Son las *wikis* tan abiertas? ¿Cómo participa el *fan* que participa? ¿Participa? Algunas tuvieron respuesta, otras no, y al final se sumaron nuevas.

Para iniciar el recorrido de este trabajo, fue necesario delimitar y definir algunos conceptos que nos sirvieron de base para el análisis. Que entendemos por enciclopedia abierta y colaborativa, nos brindó un panorama general sobre un tipo de plataforma que después en la práctica presenta zonas grises, ya que los permisos juegan un papel importante a la hora de quien puede o no editar una *wiki*. Para ser justos debemos decir que analizamos un único caso, el de Baker Street, y como se da el juego al colaborar de/en esta *fan wiki* en particular, por lo que nuestros resultados reflejaron que si bien es colaborativa, no todos pueden editar la totalidad de los espacios, ya que los roles de/en cada miembro abren o cierran determinadas posibilidades a la hora de modificar, manipular y enriquecer la *wiki*.

Por lo que, el siguiente término que necesitó delimitación fue el de participación: qué es participar, para qué y fundamentalmente, qué es hacerlo con otros. En tres palabras podríamos decir que se trata de compartir, cooperar y conectarse. Compartir un espacio y un objetivo común para conseguir un fin. Cooperar con respeto junto a otros, a partir de los aportes individuales en la búsqueda de un consenso. Conectarse con pares para sentirse parte, para sentirse en comunidad. Las *fan wikis* recuperan estas ideas, ya que buscan posicionarse como espacios de conocimiento sobre una temática en particular a partir de la colaboración de un grupo de usuario muy específico. Estos participan por voluntad propia (aunque tengan que respetar normas y reglas) y en sus tiempos libres al sentir un gran con la temática, ya que para cada uno de ellos ese es un lugar para habitar, en el que se justifica compartir y sobre todo, al que vale la pena pertenecer.

Llegar a quienes participan fue el tercer concepto a definir, y tal vez el más rico, ya que adentrarse a una descripción del *fan* fue alejarse de la versión estereotipada que se tiene de él, para encontrarnos con un sujeto que realiza diferentes acciones, que participa en diferente medida y que posee múltiples caras en su perfil. Ese

recorrido nos llevó a pensarlo desde una visión multidimensional (Perez Gomez, 2015) dejando de lado las definiciones simplistas y acotadas con las que muchas veces nos encontramos. Son quienes conforman un colectivo y tienen lazos afectivos no solo con su objeto de afecto, sino entre ellos. Fue en ese punto donde llegó el momento de encontrar la excusa para pensar, como me recomendaron en un mail, y al existir tantos *fandoms* como textos podemos encontrar, fue necesario centrarse en uno, por lo que Sherlock Holmes dió un paso al frente.

El canon holmesiano es conocido por todos en mayor o menor medida, ya sea por los propios escritos de Conan Doyle, o por su sinfín de adaptaciones. Su *fandom* es un universo aparte de productos y conversaciones que ha ido evolucionando desde el mismo momento en que los textos vieron la luz en las imprentas y que nunca se ha detenido, sino que han ido evolucionando junto con los medios y las prácticas de cada uno de los fanáticos que se sintieron atraídos por sus historias. Por eso resultó atrayente tomarlo en análisis, describir su evolución para llegar a un *fanwork* específico y no ficcional: las *fan wikis*.

Pero, cómo encarar ese análisis. Cómo dar cuenta de la participación por parte del fanático en la construcción colaborativa de una *fan wiki*. Primero optando por un espacio, Fandom, y delimitarlo a un período de tiempo, ya que las *wikis* son una plataforma que cambia todo el tiempo<sup>79</sup>. Después, describiendo su arquitectura y los actores involucrados, para luego adentrarse en el cómo se edita, y en particular cuál es el procedimiento que se da sobre su página principal. Para así finalmente, analizar el perfil del *fan* que participa.

En ese recorrido, vale la pena detenerse en algunos puntos.

Como decíamos anteriormente, no todos los usuarios pueden editar la *wiki*. Deben ser miembros registrados y además poseer roles específicos dependiendo las páginas que desean revisar. Al momento del corte de este análisis, sobre el espacio en general sólo un 1% de los usuarios registrados habían realizado el 80% de las modificaciones, y de estos 20 usuarios, 4 eran *bots* que sumaban 8107 ediciones, casi un cuarto de lo que hacen estos *top users*. Sería interesante continuar analizando qué tipo de contribuciones hace cada uno de estos *bots* al interior del

---

<sup>79</sup> Cosas que vimos en nuestro análisis, al momento de este escrito, ya no son igual, por ejemplo hoy el espacio cuenta con 10 entradas nuevas, se modificó el fondo de página en su versión en inglés, y la página de inicio sólo puede ser editada sólo por administradores desde el 4 de mayo de 2022.

espacio, para evaluar si el tipo de aporte que realiza tiene relación con el contenido, la coherencia, la moderación o el vandalismo sobre las páginas.

Pero más allá de los números generales de la *fan wiki*, lo interesante fue el análisis de su página principal. El camino desde el foro a su estabilización, del uso de categorías y de preguntas para intentar encontrar un consenso en un posteo, sin caotizar la propia página con múltiples ediciones. Como se vió en el análisis de su historial, quedaron marcadas tres etapas en la construcción de su *main page*, una al inicio de la *wiki*, tal vez por la emoción y el entusiasmo de comenzar algo nuevo, una gran meseta con pocas modificaciones que duró varios años, y una posible renovación que se está dando por estos tiempos a partir de la incorporación de nuevos administradores. Pero, por qué pasó tanto tiempo sin cambios. Será por una falta de intereses, por un desconocimiento del cómo hacerlo, porque no hubo nada nuevo<sup>80</sup>, como dejaron entrever en un comentario de nuestro prototipo, porque la página de inicio no necesita actualizaciones, o tal vez, porque los propios permisos ponen límites a las ediciones de este espacio de bienvenida, ya que si uno ingresa al historial de Cambios recientes<sup>81</sup> de toda la *fan wiki*, esta tiene un movimiento rico en revisiones de contenido todo el tiempo y de forma constante. Abierta, colaborativa, pero hasta ahí.

Más allá de los datos cuantitativos que pudimos extraer de la plataforma gracias a su propia transparencia y a las deducciones (sin ser Sherlock Holmes) a las que llegamos y están presentes en este trabajo, lo interesante fue ver y analizar cómo ellos creen que participan de la *fan wiki*. Para ello necesitamos valernos de una matriz de análisis personalizada, que fuera la base para nuestra propia herramienta de investigación, y que se transformó a posteriori, en la base de nuestra maqueta prototipo.

Sobre los continuos propuestos por Gomez Perez (2015) que mencionamos en el apartado 3.1 de este trabajo, fue necesario hacer un doble trabajo para conseguir nuestra matriz y herramienta. Por un lado, adaptar estas variables y repensarlas en relación con la plataforma y las prácticas que se dan en su interior, para poder utilizarlas en/para nuestro análisis concreto. Y por otro, simplificarlas a partir de una serie de gradientes, para que la encuesta resulte rápida y sencilla de resolver

---

<sup>80</sup> Comentario del usuario emisacchini

[https://221bwiggins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum/analisis/que-tipo-de-sherlockian-participa-de-baker-street-p-1/dl-627d9d84389766001675a3b9?origin=member\\_comments\\_page](https://221bwiggins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum/analisis/que-tipo-de-sherlockian-participa-de-baker-street-p-1/dl-627d9d84389766001675a3b9?origin=member_comments_page)

<sup>81</sup> <https://bakerstreet.fandom.com/wiki/Special:RecentChanges>

para el usuario en cuestión, Tal vez conocer cada una de las implicancias dentro de las opciones, hubiera devuelto resultados más puntillosos y tal vez más ricos<sup>82</sup>, pero se hubiera necesitado una estrategia diferente y más controlada para llevar adelante esta recolección de datos.

De todas maneras, y teniendo en consideración las respuestas cosechadas en el periodo de tiempo propuesto, se consiguió analizar, cuál fotografía de ese momento específico, como se ve el fanático que participa de Baker Street. Son un grupo de usuarios que se autodefine como *fan* a partir del afecto que sienten por el personaje, y tal vez es por eso que eligen estar en una plataforma como Fandom donde además de ser específica sobre el tema, tienen a su disposición un espacio como es el foro, para conversar, discutir y escuchar lo que el otro tiene para decir, y así generar una comunidad. Pero que si miramos al grupo en general, son poco productivos en relación al hacer crecer este espacio enciclopédico y de documentación sobre Sherlock Holmes. Tal vez son pocos los que participan porque no tienen ganas de generarse un usuario, o porque en el caso de Baker Street no hay lugar para otro tipos de *fanworks* como ser *fanfictions* o *fanart* que se reproducen continuamente en las redes, o porque lo dicho, dicho está y lo que se puede ir sumando depende de las nuevas adaptaciones que se vayan generando sobre la obra canónica. Este punto se podría analizar si comparamos los historiales de revisión de páginas concretas en relación al estreno de alguna producción.

Volviendo a nuestro espacio en general, la *fan wiki* Baker Street, si vinculamos el análisis sobre la participación con la variable producción, es bajo el nivel que se da en el armado y revisión de los espacios, debido al propio compromiso (como se autodefinen) o tal vez, por los roles que poseen para poder actuar sobre la plataforma. Pero si cambiáramos el eje y nos detuviéramos a analizar en particular las conversaciones y dinámicas que se dan en el foro, desde una vinculación participación-cultural o participación-afectividad, los resultados de nuestro análisis serían diferentes, y el perfil del *fan* que podríamos construir sería otro al cambiar el espacio y las dinámicas. Una vez más afirmamos que no podemos generalizar a la hora de hablar del fanático, que dependiendo desde donde nos paramos para preguntar, debemos cambiar las maneras de armar los interrogantes

---

<sup>82</sup> Al estilo de la encuesta prueba que se realizó en Irregulares del Fandom, que si bien no esta aplicada a ninguna plataforma, sirvió tener pseudo definiciones en cada punto.  
[https://221bwigins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum/\\_fan/que-tipo-de-fan-sos](https://221bwigins.wixsite.com/irregularesdelfandom/forum/_fan/que-tipo-de-fan-sos)

y de adaptar las variables, para así obtener respuestas mas cercanas a esa plataforma y a situación en particular.

Por esto mismo, a la hora de pensar la maqueta que acompaña este trabajo fue necesario definir y delimitar un campo, ya que si bien los testeos previos probaron que la matriz, el formulario y la gráfica son posible de adaptar a cualquier plataforma y conjunto de usuarios que se quiera analizar, para este punto, era necesario darle un objetivo, pensar un usuario y brindarle una identidad, y es por eso que se continuó en el camino de los *fandoms*.

Se pensó una arquitectura sencilla, con una página de inicio que rápidamente brinde acceso a sus dos espacios principales, que dan cuenta de los dos objetivos que tiene la maqueta, los espacios de conversación y los recursos de análisis. La invitación está pensada para que el usuario que ingrese pueda acceder de forma libre a las herramientas y se apropie de ella para sus propios fines, y por otro, que creándose un usuario, pueda compartir sus propios resultados y participar de charlas y debates.

Por lo tanto, el siguiente paso sería proyectar por un lado, cómo profundizar la recolección de información del usuario a partir de otros datos, para poder cruzarlos y que nos devuelvan un perfil más detallado del usuario, y con ello poder generar otro tipo de análisis. Y, por otro lado, un desafío más complejo, pensar cómo agregar los datos al grafo radial sin depender del humor de que respondan a una encuesta un número de usuarios en relación a la totalidad de miembros registrados de un espacio para que la muestra sea representativa. Habría que desarrollar para ello un trabajo más específico de/con datos. Analizar con qué metadatos trabaja la plataforma en cuestión, y tal vez proponer nuevos, para luego buscar la manera de recuperarlos, tabularlos y dar respuesta a las cinco variables de análisis propuestas sin mediación alguna y que a partir de ello el grafo radial con los promedios, también se actualice de forma automática.

Hasta aquí algunas preguntas tuvieron respuesta, otras no, y se sumaron nuevas.

Por lo que, esto no es una conclusión, ya que el objetivo de dar cuenta sobre la participación del fanático en una *fan wiki*, y en particular el analisis de la pagina de inicio como caso concreto, dió sus resultados para un momento específico, gracias a las estadísticas propias de su historial, y del perfil que se generó a partir de nuestra herramienta de análisis.

Tampoco es un cierre, ya que la maqueta Irregulares del fandom se pensó como un espacio para los recursos de análisis y para conversar entre pares. Es un primer prototipo que funciona y es posible de ser apropiado por este público objetivo, pero también puede hacer el salto a otras áreas, y podemos llegar a pensar su aplicación en plataformas tanto de educación como de *marketing* para analizar a sus usuarios.

Y mucho menos es un punto final, ya que estudiar al *fan* no es un camino simple, debemos esquivar estereotipos y definiciones simplistas, debemos pensarlo en relación a las dinámicas y prácticas que desarrollan con sus pares, y debemos analizarlo en el contexto de la plataforma donde participan.

Esto es un inicio... **el juego está en marcha.**

## Referencias bibliográficas

- ABERCROMBIE, Nicholas, y LONGHURST, Brian (1998), *Audience. A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications
- ALBARELLO, Francisco, (2019), *Lectura transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ampersand
- ANDRADE, Jesus Alberto, 2005, “Wikipedia: una experiencia mundial de trabajo colaborativo”. En *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. Vol. 2, nº 2, 81-86.
- APARICI, Roberto y OSUNA ACEDO, Sara, 2013, “La Cultura de la Participación”. En *Revista Mediterránea de Comunicación*. Vol. 4, nº 2, 137-148.
- BARICCO, Alessandro, (2009), *Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- BARICCO, Alessandro, (2019), *The Game*. Buenos Aires: Anagrama.
- BORDIGNON, Fernando Raul Alberto, 2007, “Wikis: Hacia un modelo comunitario de preservación y socialización del conocimiento”. En *Revista Electrónica de Ciencias de la Información*. Vol. 4, nº 1
- BROMBLEY, Katherine Grace (2018), *Possessions and obsessions: fandom and the case of Arthur Conan Doyle*. Tesis doctoral. Universidad de Portsmouth
- CABRERA ESCOBAR, Leslie Paola (2017), *Audiencia y fandom televisivo en la web social* Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona
- CARLÓN, Mario y SCOLARI, Carlos, (2009), *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires: La crujía.
- COLABORADORES de WIKIPEDIA, (2021). FANDOM (sitio web) Disponible en Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fandom\\_\(sitio\\_web\)&oldid=138262161](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Fandom_(sitio_web)&oldid=138262161) consultado el 31 de octubre de 2021
- DEL FRESNO, Miguel, (2012), *El consumidor social: Reputación online y social media*. Barcelona: UOC
- DUEÑAS SALMAN, Luisa Reneé y GARCIA LOPEZ, Edgar Josué, 2012, “El estudio de la cultura de participación, aproximación a la democracia del concepto”. En *Razón y Palabra*, Monterrey. Vol. nº 80 agosto-octubre 2012.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor, (2007), *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa editorial
- GUERRERO-PICO, Mar, 2016 “Dimensional expansions and shiftings: fan fiction and transmedia storytelling. The Fringeverse” En *Series* Vol II. nº 2 winter 2016, 76-86.

- HAASE, Julieta Denise, 2021, “El fenómeno de los fanworks durante la era digital y sus implicancias en el derecho de autor”. En *CetyS*, Volumen especial, abril 2021, 62-73.
- HIRSJÄRVI, Irma, 2013, “Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global”. En *Anàlisi Monogràfic*, (37-48)
- JENKINS, Henry, (2008), *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- JENKINS, Henry, (2009), *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- JENKINS, Henry, (2010), *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- JENKINS, Henry, (2015), *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa editorial.
- KLIMCHYNSKAYA, Anastasia, (2014) *Sherlock Holmes: the original fandom*. Disponible en Denofgeek: <https://bit.ly/SHtheOriginalFandom> consultado el 29 de julio de 2021.
- LANDOW, George P, (1995), *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Ediciones Paidós
- LASH, Scott, (2005), *Crítica de la información*. Buenos Aires: Amorrortu
- LEADBEATER, Charles, y MILLER, Paul (2004), *The Pro-Am Revolution How enthusiasts are changing our economy and society*. DEMOS
- LEBAR, Zach (2017) *¿Qué Son los Wikis, y Porqué Deberías Usarlos?*. Disponible en Envatotuts+: <http://bit.ly/LEBARwikis> consultado el 16 de marzo de 2021.
- LEVY, Pierre, (1999), *¿Qué es lo virtual?* España: Ediciones Paidós
- LEVY, Pierre, (2004), *Inteligencia Colectiva por una antropología del ciberespacio*. Disponible en Biblioteca virtual en salud: <http://bit.ly/LEVYinteligenciacolectiva> consultado 2 de febrero de 2021
- LEVY, Pierre, (2007), *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos Editorial. Rubí.
- Luchofigo85, (2016). *Wikia es ahora Fandom powered by Wikia*. Disponible en comunidad.fandom.com: <https://bit.ly/WikiaAhoraEsFandom> consultado el 14 de julio de 2021
- MANOVICH, Lev. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*. Barcelona: Paidós.
- MÁRQUEZ, Israel. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama
- MITTELL, Jason, (2009) *Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia*. Disponible en *Transformative Works*, <https://bit.ly/MITTELLlospedia> consultado el 4 de agosto de 2021

- MITTELL, Jason, (2010) *Wikis and Participatory Fandom*. Disponible en *Just TV*, <https://bit.ly/MITTELLwikifandom> consultado el 4 de agosto de 2021
- PEREZ GOMEZ, Miguel Angel (2015), *El fan film: paradigma de la cultura participativa en el entorno de los new media* Tesis doctoral. Facultad de Comunicación Universidad de Sevilla
- PEARSON, Roberta (2007), *Bachies, Bardies, Trekkies, and Sherlockians* En Gray, Jonathan, Sandovoss, Cornel y Harrington, C.Lee (Ed.) *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (pp: 98-109) NYU Press
- PISANI, Francis y PIOTET, Dominique (2009), *La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo*. Barcelona: Ediciones Paidós
- RHEINGOLD, Howard, (1996), *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa Editorial
- ROIG TELO, Antoni, 2010, “La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos”. En *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, Barcelona. Vol. nº 40, 101-114
- ROST, Alejandro (2006), *La interactividad en el periódico digital* Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona
- SCOLARI, Carlos. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- SCOLARI, Carlos. (2018). *Las Leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnológica*. Barcelona: Gedisa.
- SCOLARI, Carlos, (2019) *¿Cómo analizar una interfaz?*. Disponible en: <https://bit.ly/SCOLARIMetodologiaInterfaz> consultado el 2 de noviembre de 2021
- SCOLARI, Carlos, PIRES, Fernanda y MASANET, Maria-José, (2020) *Gamers never play alone: An interface-centred of online video gaming*. En *First Monday*, 3 de enero de 2022. Vol 27. nº 1
- SIMELIO, Núria y RUIZ, María Jesús (2013). *Redes Sociales y fanfictions*. En VILCHES, Lorenzo (Coord.), *Convergencia y transmedialidad. La ficción después de la TDT en Europa e Iberoamérica* (67-82). Barcelona: Gedisa
- SUAREZ, Maria Lorena (2015) *Escritura colaborativa*. Disponible en Educ.AR <http://bit.ly/SUAREZescrituracolaborativa> consultado 16 de marzo de 2021
- TORTI FRUGONE, Yanina y SCHANDOR, Ana Maria (2013), *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires
- TURK, Tisha. (2014) *Fan Work: Labor, Worth, and Participation in Fandom's Gift Economy*. En *Transformative Works and Cultures* Nº 15.

VAN DIJCK, José, (2009), *User like you? Theorizing agency in user-generated content*. Disponible en Academia.edu: <http://bit.ly/VANDIJCKuserlikeyou> consultado el 27 de enero de 2021

VAN DIJCK, José, (2016), *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.

### ***Conjunto de datos***

Baker Street (2021). *Entradas y comentarios del foro (2012-2021)*. En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BSforo>

Baker Street (2021). *Historial de revisiones de la página de inicio (2013-2021)*. En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BShistorial>

Baker Street (2021). *Usuarios registrados en Baker Street (al 30 de diciembre de 2021)*. En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BSusuarios>

# Anexos

## Conjunto de datos

Baker street - historial .XLSX

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda La última modificación se realizó hace unos segundos.

RL	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	time	date	userpage	user	size	comment	bot/using	city	country	country code	
1	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	11:18	13 March 2021	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Tlane	Tlane	358 bytes	Reinstating RSS for updating				
2	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	15:21	4 December 2020	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Klap_Trapp	Klap Trap	341 bytes	interwiki				
3	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	16:47	30 November 2020	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Wagner2	Wagner2	278 bytes	Remove non-functioning RSS.				
4	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	19:46	18 August 2020	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Tlane	Tlane	295 bytes					
5	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	21:52	12 August 2020	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:TimeShade	TimeShade	295 bytes	Mainpage updates per Thread:13896				
6	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	17:46	4 October 2017	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Sellare	Sellare	391 bytes					
7	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	20:22	11 November 2016	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Witnessme	Witnessme	383 bytes					
8	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	20:15	11 November 2016	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Witnessme	Witnessme	367 bytes					
9	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	20:12	11 November 2016	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Witnessme	Witnessme	349 bytes					
10	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	15:24	14 December 2015	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	364 bytes					
11	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	16:48	30 October 2015	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Sandbadear	Sandbadear	351 bytes					
12	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	23:40	19 October 2015	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Vlasyvsky	Vlasyvsky	353 bytes					
13	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	10:08	7 June 2014	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:NXTBotoc	NXTBotoc	345 bytes	Fixing syntax	yes			
14	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	21:11	24-may-14	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	343 bytes					
15	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	21:04	24-may-14	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	338 bytes	m				
16	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	21:03	24-may-14	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	344 bytes	Merges occurred quite some time ago - removing info.				
17	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	19:37	20-may-14	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	368 bytes					
18	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	20:08	13-may-14	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	828 bytes					
19	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	19:42	13-may-14	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	824 bytes					
20	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	11:40	26 March 2014	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Sherrinford	Sherrinford	673 bytes					
21	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	9:19	27 January 2014	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:CuBan_VeRcEtt	CuBan_VeRcEtt	673 bytes					
22	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	13:42	9 January 2014	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:Amateur_Obsessive	Amateur Obsessive	665 bytes					
23	bakerstreet.fandom.com/wiki/Main	6:08	23 December 2013	bakerstreet.fandom.com/wiki/User:The_Firzbuzzler	The Firzbuzzler	354 bytes					

Baker Street (2021). *Historial de revisiones de la página de inicio (2013-2021).* En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BShistorial>

Baker street - foro .XLSX

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda La última modificación se realizó hace unos segundos.

Fecha	Título	Etiqueta	Autor	Enlace	Contenido	Autor Con	Comentario	OBERVAC
1/29/2013	Welcome to the Baker Street Wiki!	Archive	Amateur Obs	<a href="https://bakerstreet.fandom.com">https://bakerstreet.fandom.com</a>	Hello and welcome! Hello and welcome!	0	Amateur Obs: I've just been thn! LOCKED	
1/29/2013	Welcome to the Baker Street Wiki!	Archive	Amateur Obs	<a href="https://bakerstreet.fandom.com">https://bakerstreet.fandom.com</a>	This wiki is brand new and there will likely be li If you have any suggestions or any other comm	0	I don't think categ The point about t! LOCKED	
			Amateur Obs		Another thing I'd like to get your opinions on a		Tribble-Freun Another Question	
1/29/2013	Welcome to the Baker Street Wiki!	Archive	Amateur Obs	<a href="https://bakerstreet.fandom.com">https://bakerstreet.fandom.com</a>	Hello and welcome! This wiki is brand new and... ere will likely be li f any other comm	0	I think that it's LOCKED	
			Amateur Obs		Another thing I'd like to get your opinions on a Hello and welcome!		Tlane	
1/29/2013	Welcome to the Baker Street Wiki!	Archive	Amateur Obs	<a href="https://bakerstreet.fandom.com">https://bakerstreet.fandom.com</a>	This wiki is brand new and there will likely be li If you have any suggestions or any other comm	0	I was meaning tha I'll delete the cate; LOCKED	
			Amateur Obs		Another thing I have been thinking about is the wil Another thing I'd like to get your opinions on a Hello and welcome!		Amateur Obs: The style I've beer	
1/29/2013	Welcome to the Baker Street Wiki!	Archive	Amateur Obs	<a href="https://bakerstreet.fandom.com">https://bakerstreet.fandom.com</a>	This wiki is brand new and there will likely be li If you have any suggestions or any other comm	0	Oh, in that case th LOCKED	

Baker Street (2021). *Entradas y comentarios del foro (2012-2021).* En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BSforo>

Baker street - usuarios .xlsx

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda La última modificación se realizó hace 13 días

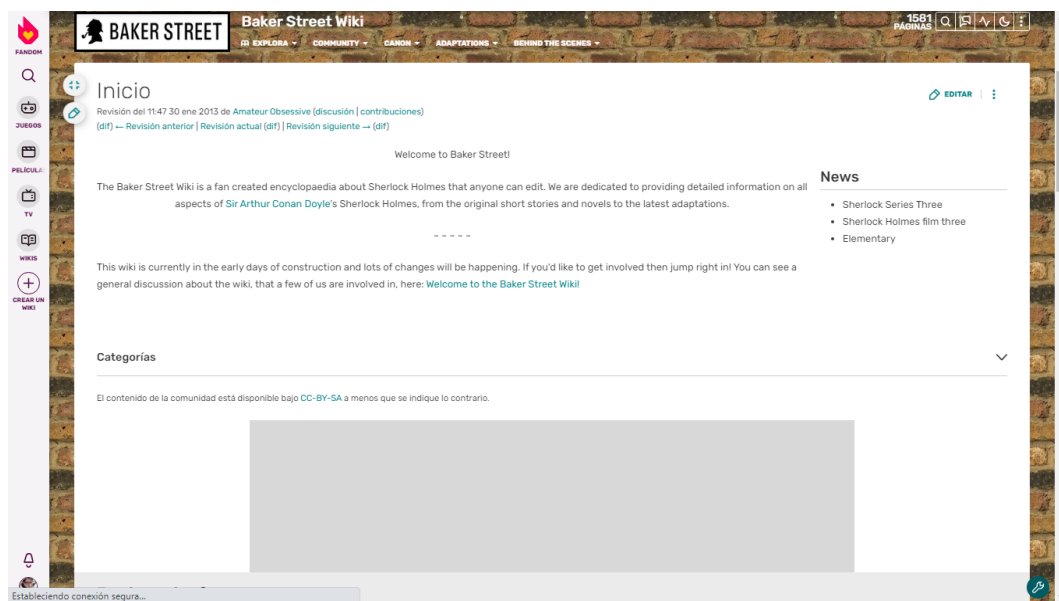
100% Calibri 11 B I A

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
	Nombre de usuario	G1	G2	G3	G4	G5	G6	Revisiones	Última edición			
1	Amateur Obsessive	autoconfirmed	bureaucrat	emailconfirmed	sysop	user		10653	7/8/21 15:18			
2	Wikia	bot-global	restricted-login	staff				3642	8/4/17 16:10			
3	Tribble-Freund	autoconfirmed	emailconfirmed	user	util			2928	9/4/21 8:48			
4	NXTBot101	bot						2811	6/17/14 13:18			
5	Sherrinford							2758	7/15/14 19:18			
6	TLane	autoconfirmed	sysop	user				2630	6/19/21 13:26			
7	Fruipit	autoconfirmed	rollback	user				2599	7/22/15 0:48			
8	Jiskran							1728	6/26/18 6:22			
9	Obi the LEGO Fan							1588	6/16/14 19:43			
10	NancyDrew4ever							1340	3/1/13 16:39			
11	Selfburner	autoconfirmed	sysop	user				1177	5/20/21 12:37			
12	MajSveleVidiek	bot-global	staff					1146	1/4/19 9:40			
13	WikiaBot	bot-global	staff					1095	2/7/17 17:26			
14	Nxtstep101							907	6/23/14 1:45			
15	Just42day07							636	2/11/14 21:24			
16	Badre El Amir Bally	autoconfirmed	emailconfirmed	user				634	8/4/21 12:15			
17	TimeShade	autoconfirmed	council	emailconfirmed	restricted-login	user		604	6/29/21 6:49			
18	FANDOM	bot-global	staff					559	10/22/20 0:48			
19	Bigeyes							477	7/6/15 8:41			
20	ObiDanKenobi5	sysop						454	1/4/14 18:12			
21	nov-37							432	8/26/12 21:26			
22	JamieMoriarty							334	11/23/15 19:16			
23	Mimandmcb14							264	12/9/15 23:36			
24	Nisheeth							243	3/21/13 12:36			
25	JSAMurph							242	9/12/17 8:09			
26	TK-999	helper	restricted-login	staff	util	voldev	vstf	239	9/12/17 9:49			
27	Default	bot-global						223	1/28/13 19:28			
28	Tono555	autoconfirmed	content-team-me	council	soap	user	vanguard	203	5/23/21 23:26			
29	FANDOMbot	bot-global	autoconfirmed	content-reviewer	restricted-login	staff	user	187	5/17/21 12:06			
30	NathanJohnson	autoconfirmed	user					186	6/14/21 15:08			
31	Girl in Tweed							151	6/24/11 1:58			
32	Tocron							145	2/13/14 0:50			

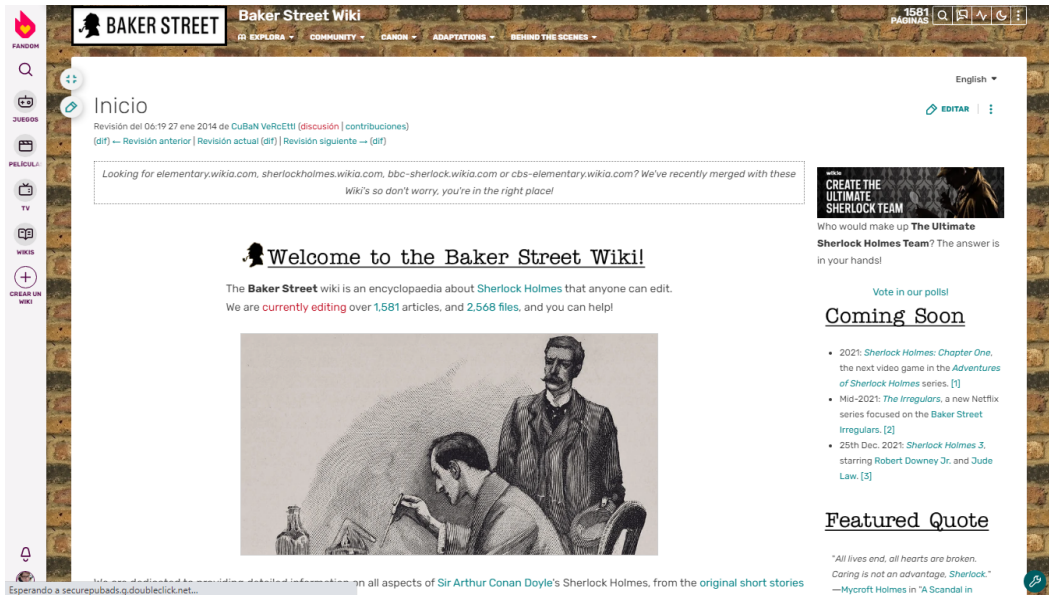
members bots top usuarios Explorar

Baker Street (2021). *Usuarios registrados en Baker Street (al 30 de diciembre de 2021)*. En Fandom. [Conjunto de datos]. <https://bit.ly/BSusuarios>

### Evolución de la página de inicio



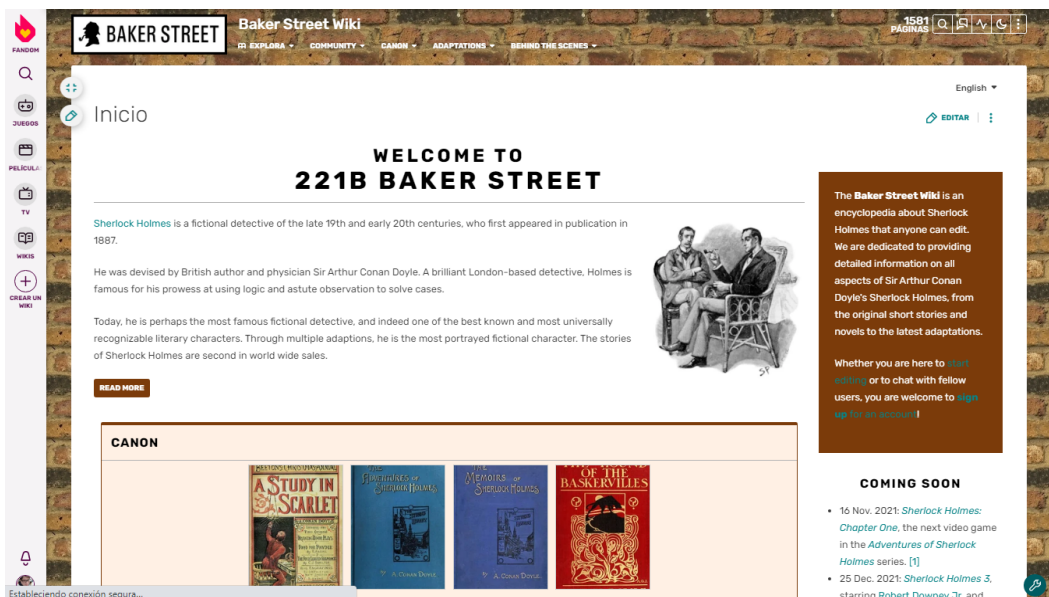
Página de inicio al 30 de enero de 2013, según el historial de revisiones



Página de inicio al 27 de enero de 2014, según el historial de revisiones



Página de inicio al 26 de diciembre de 2018, disponible en Internet archive Wayback Machine



Página de inicio al 12 de agosto de 2020, según el historial de revisiones



## Mapa de sitio Baker Street

EXPLORA	COMMUNITY	CANON	ADAPTATIONS	BEHIND THE SCENE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Portada</li> <li>Discusion</li> <li>Todas las paginas</li> <li>Comunidad</li> <li>Entradas en blog recientes</li> <li>Paginas aleatorias</li> <li>Videos</li> <li>Imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Policy <ul style="list-style-type: none"> <li>Manual of style</li> <li>Behaviour policy</li> <li>Image policy</li> <li>Requests for adminship</li> </ul> </li> <li>Guidelines</li> <li>About Us</li> <li>Recent Blog posts</li> <li>Forum <ul style="list-style-type: none"> <li>News and announcements</li> <li>Wiki Discussion</li> <li>Complex editing</li> <li>Questions and answers</li> <li>Chat, speculation and off-topic</li> <li>News at Baker street!</li> <li>Fan ficcion, art and other fanworks</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Short story collections <ul style="list-style-type: none"> <li>The adventures of Sherlock Holmes</li> <li>The memoirs of Sherlock Holmes</li> <li>The return of Sherlock Holmes</li> <li>His last Bow</li> <li>The casebook of Sherlock Holmes</li> </ul> </li> <li>Novels <ul style="list-style-type: none"> <li>A study in Scarlet</li> <li>The sing of the four</li> <li>The hound of the Baskervilles</li> </ul> </li> <li>Characters <ul style="list-style-type: none"> <li>Sherlock Holmes</li> <li>Dr John Watson</li> <li>Mary Watson</li> <li>Mrs. Hudson</li> <li>Mycroft Holmes</li> <li>Irene Adler</li> <li>Professor Moriarty</li> </ul> </li> <li>Locations <ul style="list-style-type: none"> <li>221B Baker Street</li> <li>Scotland Yard</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Films <ul style="list-style-type: none"> <li>Sherlock Holmes (Robert Downey Jr)</li> <li>Basil Rathbone and Nigel Bruce film</li> <li>Enola Holmes</li> <li>Sherlock Holmes Baffled</li> <li>The private life of Sherlock Holmes</li> <li>The seven-per-cent solution.⌋</li> <li>Young Sherlock Holmes</li> <li>The great mouse detective</li> <li>Mr Holmes</li> <li>See more</li> </ul> </li> <li>Television <ul style="list-style-type: none"> <li>Sherlock Holmes (Granada)</li> <li>Sherlock</li> <li>Elementary</li> <li>The irregulars</li> <li>Sherlock Holmes (1965 TV series)</li> <li>Sherlock Holmes in the 22nd centruy</li> <li>Murder Rooms</li> <li>Sherlock Holmes and the Baker street...</li> <li>Sherlock Holmes (2013 tv series)</li> <li>See more</li> </ul> </li> <li>Books and short stories <ul style="list-style-type: none"> <li>The seven-per-cent solution</li> <li>Dust and shadow</li> <li>The house of silk</li> <li>The Beekeeper's apprentice</li> <li>A study in emerald</li> <li>The exploits of Sherlock Holmes</li> <li>Young Sherlock Holmes (novels)</li> <li>See more</li> </ul> </li> <li>Others <ul style="list-style-type: none"> <li>Sherlock Holmes (BBC radio series)</li> <li>The futher adventures of Sherlock Holmes</li> <li>Comics and graphic noveles</li> <li>Adventures of sherlock Holmes</li> <li>Other video Games</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Canon <ul style="list-style-type: none"> <li>Sir Arthur Conan Doyle</li> <li>Sidnet Paget</li> <li>The Strand Magazine</li> <li>Chronology of Sherlock Holmes Stories</li> <li>Chronology of Sherlock Holmes cases</li> </ul> </li> <li>Adaptations <ul style="list-style-type: none"> <li>Writers</li> <li>Directors</li> <li>Actors</li> <li>Crew</li> </ul> </li> <li>Culture <ul style="list-style-type: none"> <li>Holmesian Speculation</li> <li>Influence of Sherlock Holmes</li> <li>Sherlock Holmes societies</li> <li>Museums</li> </ul> </li> </ul>

(diciembre 2021)