

# TESIS DOCTORAL

Año 2015

The logo of the Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), consisting of the letters 'UNED' in white on a dark green square background.

## PARTICIPACIÓN HORIZONTAL Y ABIERTA EN LA RED: COCREACIÓN EN RACIMOS.

**Raúl Antón Cuadrado**

Lic. Informática - UPM.

Lic Antropología Social y Cultural - UNED.

Máster en Educación y Comunicación en la Red - UNED

Departamento de Didáctica, Organización Escolar y DDEE

Facultad de Educación - UNED

Director: Roberto Matías Aparici Marino

Programa de Doctorado Comunicación y Educación en  
Entornos Digitales

Facultad de Educación

**“PARTICIPACIÓN HORIZONTAL Y  
ABIERTA EN LA RED: COCREACIÓN  
EN RACIMOS.”**

**Autor: Raúl Antón Cuadrado**

Lic. Informática - UPM.

Lic Antropología Social y Cultural - UNED.

Máster en Educación y Comunicación en la Red - UNED

**Director: Roberto Matías Aparici Marino**

## Agradezco

Al profesor Aparici, por su apoyo honesto y decidido a un nuevo modelo de aprendizaje emancipador y su colaboración en la consecución de esta investigación.

A todos aquellxs con quienes he compartido participación en comunidades de aprendizaje en este ciclo desde 2010. Sus puntos de vista ajenos y retadores han alimentado los avances de este trabajo y sus contrastes.

A todos los cocreadores en eseeusee, en especial a aquellos que gentilmente generaron un discurso sobre la creación conectada horizontal y abierta.

A mis padres, por el extraordinario y raro regalo de hacer horizontal mi primera comunidad de aprendizaje.

A Víctor, Niké y quien está de camino, por todo lo que me están enseñando justo cuando creía que tenía todo aprendido.

Cuando se nos caiga esta noche,  
nos haga pesadas las pisadas  
subiendo la escalera,  
y las respiraciones.  
Justo antes que el sueño  
y las cuarenta estiradas horas semanales  
vuelvan a hacer que olvidemos **nuestros sueños**.

Esta vez, para evitar los abandonos,  
guárdame el tiempo. Páralo apenas  
lo que tardes en pensar, quisiera,  
tu sonrisa.  
Y después que venga la noche, el sueño, las pisadas,  
las cuarenta estiradas horas semanales,  
mientras me pillen con mi nariz aplastada contra tu vientre,  
soñando, viviendo, **nuestros sueños**.

Y a María.  
Por soñar juntos.  
Por hacerme tan feliz.



## Índice

1	Introducción .....	1
1.1	Participación .....	1
1.2	Colaboración .....	2
1.3	Cocreación .....	4
1.4	Horizontalidad.....	4
1.5	Consenso vs Divergencia. Wikipedia.....	5
1.6	Caos y participación abierta.....	6
1.7	Estado del Arte .....	7
1.8	Objetivos .....	10
1.9	¿Qué aporta esta tesis?.....	11
1.10	Grandes Interrogantes.....	13
1.11	Estructura .....	14
2	Contexto social e individual de la participación en la Red .....	17
2.1	Globalización como modelo económico y de interacción social .....	18
2.2	Industrialización de la participación en la red. Componentes .....	21
2.3	De la ética de la red a la economía del precio 0 .....	31
2.4	El capitalismo sobre la detentación de los accesos en Internet .....	43
2.5	Redes de participación y resistencia y definición de la identidad .....	51
2.6	El individuo netmoderno de la participación.....	58
3	Creatividad y Creación.....	63
3.1	Creatividad y divergencia.....	65
3.2	El creador. Del Chamán a la masa. ....	74
3.3	La desmistificación de la creación .....	94
4	Participación conectada.....	109
4.1	Conectando la creatividad .....	109
4.2	La superación del silencio. Participación como ADN del e-ágora.....	114
4.3	La superación de la soledad del creador. Creación cooperativa. ....	141
5	La e-ágora como topos de la creación .....	151

5.1	El ágora virtual como topos de la creación .....	155
5.2	Superar unidireccionalidad y jerarquización de los medios masivos .....	176
5.3	Difusión de contenidos en la red.....	186
6	Un modelo de investigación para validar e-ágoras de creación .....	221
6.1	Discusión teórica .....	221
6.2	Investigación de Internet y etnografía virtual.....	230
6.3	Construcción de una teoría.....	236
6.4	Esquema general del trabajo de campo.....	247
6.5	Validez y fiabilidad .....	249
7	Diseño y desarrollo del trabajo de campo .....	255
7.1	Delimitación y antecedentes .....	257
7.2	Construcción del objeto de investigación .....	262
7.3	Trabajo de Campo. Cuestionarios sobre nuevas formas de creación .....	278
7.4	Trabajo de Campo. Cuestionarios sobre experiencias de creación.....	294
7.5	Trabajo de Campo. Entrevistas asíncronas a creadores espontáneos.....	306
7.6	Trabajo de Campo. Cuestionarios a participantes desenganchados.....	327
7.7	Trabajo de Campo. Reflexiones libres sobre experiencias de creación. ....	332
7.8	Trabajo de Campo. Foros de discusión online. ....	334
7.9	Trabajo de Campo. Entrevistas formales. ....	338
7.10	Recolección cuantitativa de datos sobre participación en eseeusee .....	356
8	Interpretación de los datos. Análisis del discurso.....	359
8.1	Elección preliminar de categorías de análisis .....	359
8.2	El contexto de la creación. Arte y Creatividad.....	362
8.3	El contexto de la creación. La condición netmoderna e Internet. ....	370
8.4	El modelo de creación. La creación cooperativa o cocreación.....	377
8.5	El modelo de creación. Corolarios de la horizontalidad y apertura de la participación.....	383
8.6	El modelo de creación. Consideraciones de base sobre la obra.....	390
8.7	Protomodelo de racimo y percepción de los participantes .....	401

8.8	El ágora. ¿Es necesario un lugar específico para crear? .....	407
8.9	La interfaz de usuario del ágora virtual .....	416
8.10	Metadata del ágora virtual. Indexación y Búsqueda de contenidos.....	420
8.11	Ágora virtual, brecha y desmotivación de la participación .....	426
8.12	Motivación endógena de la participación en el ágora virtual .....	433
8.13	Mecanismos ludificación en el ágora virtual. Puntuaciones y badges. ....	440
8.14	El modelo relacional. El autor, el perfil y la autoría.....	446
8.15	El modelo relacional. La comunidad. ....	458
8.16	El modelo relacional. Administración y Moderación. ....	468
9	Conclusiones. ....	477
9.1	Un modelo para la participación horizontal y abierta en la red: la cocreación en racimos .....	478
9.2	Los factores de madurez del ágora virtual .....	485
9.3	Final .....	499
	Lista de ilustraciones .....	503
	Bibliografía.....	507
	Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo.....	537
	Narración de experiencias de campo. ....	537
	Recolección, clasificación y etiquetado de datos.....	551
	Cuestionarios en charlas “Nuevas personas, nuevas poesías” .....	557
	Animación a la creación conectada CreaconUNED. Abril de 2012. ....	560
	Animación a la creación conectada de Haikus en el C.P. Castilla. ....	576
	Concurso de hitos urbanos en Aranda de Duero.....	603
	Foro online “Participación, creación colectiva, autoría y propiedad” . ....	624
	Transcripción de Testimonios libres. ....	670
	Entrevistas asíncronas a participantes en eseeusee.com .....	676
	Encuesta a participantes desenganchados .....	753
	Entrevistas síncronas a participantes en eseeusee .....	759
	Listado de participantes en eseeusee a 1/3/2015.....	847

Datos cuantitativos del instrumento eseeusee.....	848
Apéndice Documental. Instrumento de investigación Eseeusee.com.....	865
Sustrato tecnológico.....	865
Análisis funcional. Modelo de Casos de Uso de eseeusee.....	867
Carta Gráfica.....	870
Aspectos de Implantación del utensilio eseeusee. ....	872
Breve recorrido por la evolución del ágora virtual.....	874



## 1 Introducción

“¿De qué viviremos los poetas  
cuando hayan desvirgado los conceptos,  
cuando todos se hayan reificado  
para ser mercancía e imperfectos  
arder en la hoguera del mercado?

Yo te tengo a ti, ¿pero y los otros?”  
Raúl Antón Cuadrado en (colectivo Telira, 2011b, p. 45)

### 1.1 Participación

La interactividad y la participación han conocido un desarrollo paralelo sin precedentes en el terreno de los medios de comunicación de masas. La interactividad está definida por la tecnología pues no es sino “las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor” (Jenkins, 2008, p. 138), una herramienta para enlazar al receptor a la visión que proponen los medios.

Esta práctica de la interactividad está “condicionada por los protocolos culturales y sociales” (Jenkins, 2008, p. 139). Son estos usos sociales los que han ido exigiendo un aumento con cada nuevo medio para asaltar su uso ya que “un público cada vez más numeroso de internautas no se contenta con la mera recepción, es decir, ver, oír, leer, sino que desea interactuar, ser sujeto de la comunicación.” (Aparici y Silva, 2012, p. 56) y la interactividad comienza a contener estas posibilidades como medio para que los agentes axiales de la web puedan mantener su posición central: dando la posibilidad de crear los contenidos a los antes destinatarios. Y haciendo transitar la relación de su dominio desde el control del contenido al control de la difusión.

Según Shirky y Pink (2010) el tiempo de ocio que hace unas décadas era utilizado en actividades pasivas como ver la televisión está siendo redirigido a actividades más comprometidas sin que por ello medien recompensas externas, más bien una motivación intrínseca hacia la participación. Pero esto no es una cuestión generacional, porque algunas de las mismas personas que reconocen haber pasado su infancia viendo televisión evolucionan su tiempo de ocio haciéndolo activo,

utilizando productivamente una porción de su cognitive surplus (Shirky y Pink, 2010). La confluencia de potentes medios expresivos y esta toma de conciencia de los internautas que se redefinen en participantes establecen así una aguda negociación de fuerzas entre los medios verticales intensivos en difusión y los horizontales basados sobre la creación. Todo esto sin olvidar que este complejo proceso “no sucede en un vacío contextual. El escenario mediático en el que éste acontece dista mucho de definir un espacio aséptico y tampoco la tecnología de la comunicación que lo sustenta puede ser considerada como neutral” (Segura Vázquez, 2013, p. 1388).

## 1.2 Colaboración

La participación no se concibe aislada. Aparici y Osuna (2013, p. 138) advierten que “participar implica formar parte, colaborar con los demás”. Y aunque Ong (1987, p. 102) dice considerar la escritura una operación solipsista en la que el escritor debe aislarse de los posibles lectores, barrunta su auditorio y sabe que de un modo o de otro la obra acabará sometida a su juicio, por lo que “debe crear un papel que pueda ser desempeñado por los lectores ausentes y a menudo desconocidos” (Ong, 1987, p. 103). Con la reubicación de la creación a escenarios cooperativos en la Red, se reifican varios pasos conceptuales. No sólo el lector se hace presente y puede contribuir con feedbacks a rescindir ese improbable aislamiento creador, sino que la idea última de estos escenarios es permitir el intercambio dinámico, natural y negociado de roles entre ambos. El creador aislado pasa de inverosímil a imposible si vuelca sus outputs en Internet. La interactividad que Osuna Acedo (2007, p. 78) explica como “la posibilidad de que emisor@s y receptor@s permuten sus respectivos roles e intercambien mensajes” es “el mayor reto al que se enfrentan los medios de comunicación de masas, porque un público cada vez más numeroso de internautas no se contenta con la mera recepción, es decir, ver, oír, leer, sino que desea interactuar, ser sujeto de la comunicación” (Aparici y Silva, 2012). Pero la interactividad no requiere sólo la participación activa del sujeto, sino, también, de otros sujetos que atiendan recíprocamente a la llamada (Huberman, Romero y Wu, 2008). Y la potencialidad de Internet para eliminar barreras espacio-temporales permitiendo la coincidencia de personas que compartan el mismo interés puntual es clave.

La participación como parte de una red despliega interrogantes mayores:

- Revisada la condición del individuo inserto en la dinámica netmoderna, cuya posibilidad de difusión de su expresión pasa por la federación en redes de participación, haciéndose evidente lo anticipado por (Goldman, 1986, III Para una sociología de la novela) “los verdaderos autores de la creación cultura son los grupos sociales y no los individuos aislados”...
- Asumida como inevitable la participación del antes llamado espectador como no negociable de la condición de obra de arte, porque toda apropiación reactualiza su significado modificándola...
- Realizada la toma de conciencia de que las arquitecturas creativas se benefician de la construcción cooperativa, ponderando el papel de la comunidad de creación...

¿Qué mecanismos de cooperación existen en el seno de estas construcciones conceptuales sobre Internet? Y, por ende, ¿Cuáles son los más apropiados para crear artefactos culturales genuinos, con carga artístico-creativa? De este modo la idea que anima el presente estudio es la de comprender los fenómenos de creación cooperativa en la Red para de este modo preconizar una serie de estrategias en la construcción de ágoras virtuales para vehicularla.

Un entorno de creación aporta nuevas coreografías (Murray, 1999) de construcción de significados que permiten interacción con otros agentes que influyen en el resultado. La federación de personas con objetivos similares, trabajando cuestiones concretas en comunidades efímeras ad-hoc (Sloep y Berlanga, 2011, p.57) en cuyo contexto “los frágiles vínculos de la red se transforman en sólidos vínculos comunitarios” (Sloep y Berlanga, 2011, p.57-58) recrean una “inteligencia colectiva, que aumenta o modifica nuestra propia inteligencia” (Levy, 1999, p.100). y, como hemos dicho en otras publicaciones, el estímulo relacional de otros creadores modifica incluso el proceso de creación (Antón Cuadrado, 2012).

### 1.3 Cocreación

Si superamos la caduca distinción entre un emisor y un receptor y la participación colaborativa feed-feed que propone Aparici (2012, p. 27) se puede transitar a la consideración cocreada de la obra. El cambio consiste en pasar del colectivo que se beneficia de la interacción, pero manteniendo la propiedad y segregación de cada proceso creativo individual a la concepción de la existencia de procesos creativos que pertenecen a varios creadores. Este proceso colectivo da lugar a obras cocreadas, ya sea por la clusterización de participaciones individuales o bien por la participación directa en un todo colectivo. Y, como esencia justificante, el todo cocreado –sea este la obra o el propio proceso- anima la creación de significados ausentes en la mera yuxtaposición de las partes.

Esto implica reajustes conceptuales para integrar una nueva noción de autoría coral de la obra colectiva, no forzosamente ligada a la de propiedad, pero por su potencial de creación de contextos y significados es uno de los ejes de la propuesta de ágora virtual de creación que se expone posteriormente.

### 1.4 Horizontalidad

“Una comunicación horizontal es la base para establecer una relación colaborativa” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 139), algo que se requiere si se pretenden lograr obras cooperativas de autoría compartida. El momento tecnológico es propicio, ya que permite planteamientos como el que requieren Valverde y Antón (2013, p.120) para las ágoras de creación: la conversión de emisor y receptor en una única figura, alterando las relaciones de poder, y con “la opción de generar mensajes y conectarlos con los de otros usuarios, sin predominio de unos sobre otros y en igualdad de condiciones, sin la mediación de una autoridad que regule o censure la práctica comunicativa”.

Las relaciones de colaboración basadas en cualquier forma de autoridad generan desequilibrio de poder y, por ende, tienen una estructura coercitiva, venenosa para la

creación conectada; “la coerción intelectual no inspira” (Learneroo s.f.). De este modo, un entorno de creación en la Red que pretenda propiciarla debiera mantener esquemas sin autoridad desequilibrada, ni en cuanto a los participantes ni sobre las participaciones. Para ello debe de permitir horizontalmente la participación, siendo todos los participantes igualmente visibles y con idénticas posibilidades de interacción. No menos importante, la evaluación de la creación resultante, de existir, debe evitar la cuantitatividad y en todo caso debe de proceder de quienes participaron en el proceso.

El consenso ha emergido como sustituto de la autoridad en escenarios sobre redes de relaciones. Aparici y Osuna (2013, p. 118) lo plantean como el factor que cohesiona un grupo de colaboración. Castells (2012) lo descubre en la comunidad de valores como fuente de empoderamiento y postula que esta comunidad sea el objetivo de las redes. Pero el consenso tomado como absoluto y objetivo del proceso, deviene igualmente autoritario e invisibiliza las aportaciones divergentes, agregando a la propia de este hecho la violencia simbólica de ser una fuente de verdad única legitimada y oculta bajo la potencial coautoría de la globalidad.

### **1.5 Consenso vs Divergencia. Wikipedia.**

¿Y si en lugar de asumir que los participantes llegan al grupo “con sus propias motivaciones y objetivos, dispuestos a descubrir posibles puntos en común” (Castells, 2012, p. 215), completamos el deslizamiento y la apertura y propiciamos participantes dispuestos a extrañarse, a descubrir con fruición los puntos de divergencia? Un ágora virtual para la creación colectiva debe conseguir que el resultado integre las partes visiblemente, evitando convertirse en un embudo que genere un producto final a partir de las aportaciones individuales.

Durante el transcurso de un proceso de creación, el grupo –o la parte del grupo integrada en la acción- se comporta como una comunidad autopoietica que construye su objetivo de modo comunitario y comunitariamente lo persigue. Esto no implica no subsumir las tendencias, opiniones y procesos divergentes sobre el manto de un consenso cuyo trance está “encerando esta altamente conectada era hipermedia”

(Davis, 1999) y que “esconde un deslizamiento hacia el totalitarismo” (Mardones, 1990, p. 23).

Wikipedia es un ejemplo conspicuo de arquitectura procomún sobre el consenso, una enciclopedia participativa que contiene teóricamente en cada una de sus entradas el sumatorio del conocimiento de todos los participantes, tanto aquellos activos que han editado la entrada, como los pasivos, que leyendo la entrada y no modificándola, dado que está permitido, han dado su OK implícito al contenido reflejado. Pero además de que “la decisión de J. Wales y L. Sanger de nombrar moderadores con posibilidad de tomar decisiones acerca del contenido de una entrada reifica una jerarquía sobre las aportaciones y desintegra el modelo de creación cooperativa horizontal” (Antón Cuadrado y Campi, 2013, p. 10) existe otro hecho letal para las iniciativas de cocreación. La estructura subyacente de wiki está inherentemente pensada para reflejar un estado final sobreponderándolo sobre la discusión que le dio lugar –cuya recuperación no es trivial-. De este modo, se hacen insustantivas las aportaciones divergentes, subsumidas bajo la opinión de la mayoría o, más perversamente, de la mayoría con poder para opinar. Esto que en una enciclopedia puede ser defendible no lo es en un entorno de creación, en la que el atributo exigible al resultado es su genuinidad, su atrevimiento, su divergencia en suma.

Wikipedia es un magnífico ejemplo de cocreación, pero no es horizontal. Aparenta ser una pizarra democrática de conocimiento, pero deviene un almacén de historias únicas que utiliza el aparente consenso como legitimación del contenido indiscutible, un servicio embudo gobernado por una oligarquía participativa (de Ugarte, 2010, p. 192). La propuesta de un ágora de creación debe incluir nativamente en su narrativa la cocreación, pero con una puesta en obra explícita de la horizontalidad.

## 1.6 Caos y participación abierta

La confianza en el control del proceso creativo, el recurso a la reproducción y el modelo de causa-efecto como modelo epistemológico anula la creatividad. El recurso al caos y el indeterminismo convierte al proceso en un generador de diversidad y catalizador de pensamiento creativo. Este Caos que “puede proporcionar nuevas

formas metodológicas” (Aparici, chat académico 2012) recuerda la formatividad del Arte de Pareyson según quien “el arte consiste en hacer y en ese hacer se inventa a su vez la manera de hacer” (Musso taller, 2010) y que “no se limita a seguir algo ya dado o a realizar un proyecto ya establecido o a aplicar una técnica dispuesta de antemano o a seguir reglas ya fijadas, sino que [...] en el transcurso de la operación inventa el modus operandi” (Givone, 199, p. 151). Este caos aparentemente aleatorio contenido en una generación de ideas impredecible se convierte en una actividad subversiva (Camnitzer, 2012) que socava activamente los cimientos del sistema y encuentra oposición en la cultura, “un mecanismo contra la aleatoriedad, un esfuerzo por introducir y mantener un orden; como una guerra continuada contra la aleatoriedad y el caos que la aleatoriedad produce.” (Bauman, 2001).

Esta construcción caótica, creativa, de obras tiene como condición necesaria la no restricción de la diversidad de aportaciones, tema, técnica o formato. Y, rehumanizando la creación, si esta diversidad se origina precisamente en los participantes, la liberación de las restricciones debe de acoger un nivel más. Es preciso abrir la potencialidad de participación a la Red en su conjunto. ¿Cómo perder una aportación genuina por no haber permitido la coparticipación a su creador? Desde la aceptación programática de la horizontalidad no es asumible la renuncia a una aportación creativa por el hecho de que quien lo añade no haya sido invitado a hacerlo. Y por si fuera poco la obra creativa es ontológicamente, como se discute posteriormente, una invitación a la participación de quien la aprecia que no puede ser cancelada artificialmente por esquemas de permisos o pertenencias a grupos previamente designados. La horizontalidad no se entiende en un grupo predescrito, sino abierta a la totalidad del Ciberespacio. La participación potencialmente universal es un corolario de la horizontalidad y de la esencia de invitación a la comunicación y la construcción mancomunada de significados que se vehicula sobre la obra creativa.

## 1.7 Estado del Arte

Recentrando en las ágoras que permitan la participación universal abierta y horizontal, el primer paso es identificar en qué lugares de la Red concurren estas circunstancias. Para ello, se revisan algunos de los modelos y servicios más comunes de creación cooperativa en Internet.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Tabla 1. Comparativa de opciones para la creación cooperativa en Internet, horizontal y abierta.

	Permite cocrear contenidos	Participación Horizontal	Participación Abierta	
Wikipedia (Wikis)	Sí	No	Sí	Wikipedia tiene un modelo de creación colectiva de contenidos en principio abierto a todo participante que cree una cuenta, sobre lo que no existen restricciones específicas.  Hay dos hechos que cancelan la horizontalidad; la existencia de moderadores que deciden la salida definitiva de entre las múltiples entradas y el hecho de que haya entradas cuya huella en el resultado sea nula porque con todas ellas se genera un solo resultado por un mecanismo de embudo. (Estas últimas tienden a ser precisamente aquellas cuyo contenido es divergente, original por lo que en principio son aquellas con más carga creativa, algo innecesario en una enciclopedia, pero fundamental en un ágora del tipo que se persigue)
Blogs	Sí*	No	Sí	Si se considera el contenido como la suma de contenidos y comentarios, los blogs permitirían la cocreación. Sin embargo la marcada jerarquía entre post y comentarios deshace directamente la ilusión de la horizontalidad, aún en el raro caso de que cualquier participante pueda escribir posts.
Branch	Sí	Sí	No	El modelo conversacional de branch se desarrolla entre iguales y respeta y visibiliza igualmente cada aportación para crear una conversación que es de autoría compartida. Su problema para usarlo como soporte al trabajo actual, al margen de no estar diseñado específicamente para dar asiento a procesos creativos, consiste en que sólo se puede participar en una conversación por invitación.
Tablero grupal de Pinterest	Sí	Si	No	Pinterest proporciona la posibilidad de crear tableros grupales en que cada miembro puede añadir pines. Si se considera el tablero como un ente global, la autoría del mismo en tanto que contenedor de imágenes es colectiva. Sin embargo, al margen de que los contenidos tienden a ser más copia o curación que creativos, la pertenencia al grupo no es abierta, sino por invitación.
Twitter	No / Sí	Si	Si	Aunque Twitter permite una creación horizontal y abierta, no existen unidades que puedan ser consideradas como contenidos y cuya autoría sea compartida. Existirían si se considera que un tag genera un todo y no un criterio de búsqueda de ítems, pero eso implicaría un cambio de modelo para la implementación de herramientas de búsqueda de recuperación global de tags.
Groupware ► Slack, ► TitanPad ...	-	-	No	Las herramientas de groupware tienen una diversidad extraordinaria, pero todas parten de la existencia de un grupo de trabajo por lo que rara vez no son por invitación explícita o implícita por la pertenencia a este grupo.
Github	Sí	No	Sí	Cualquier participante puede continuar un git, sin embargo su inclusión en la rama



				principal depende de una decisión del propietario. Aunque un participante puede iniciar su propio árbol a partir del modelo de partida, no puede considerarse en ese caso que ambos configuren un todo cocreado sino más bien que uno es una derivación del otro.
Meneame (agregador)	Sí	No	Sí	Meneame es un agregador social en el que cualquier –con alguna restricción - participante puede proponer enlaces a contenidos de la web. Posteriormente, de entre este pool de contenidos, la comunidad compone mediante votación la portada de los contenidos más destacados. Desde la óptica de la portada como contenido cocreado, es cierto que la participación no es restringida, porque la creación de una cuenta está abierta a cualquier internauta. Sin embargo, cada participante tiene una valoración llamada Karma que fluctúa de 0 a 20 y que entre otras cosas sirve para multiplicar el valor del voto que emite. De este modo la horizontalidad no se respeta, existiendo una minoría participativa –comentada más adelante en el presente trabajo- con privilegios distintivos y que configura la línea editorial.
Foros de Expertos (hotels, 4square, entrelectores, IMDB...)	No *	Sí	Sí	Se han denominado foros de expertos a aquellas ágoras que recogen las participaciones de los usuarios aportando su opinión sobre un tema determinado. Ejemplos pueden ser Foursquare, las opiniones de Hotels, Tripadvisor o Airbnb sobre alojamientos, Entrelectores sobre libros, IMDB sobre películas o finalmente generalistas como Forocoches. Permiten cocrear valoraciones de un ítem por la agregación de aportaciones que se componen normalmente sin ninguna jerarquía y en las que cualquier participante en Internet puede tomar parte. Sin embargo dudosamente se puede considerar esta composición como cocreación porque los participantes añaden normalmente su aportación sin mediar un intercambio con otros participantes, y confiando más bien en un algoritmo para componer una nota media y, eventualmente, mostrar a cada posterior visitante de la web opiniones que puedan serle significativas según categorías predefinidas –las de puntuadores originarios de la misma zona geográfica, con la misma situación familiar y, o, laboral, los valores extremos-...  Si bien el objeto de estos foros tampoco puede considerarse creativo, constituyen un buen punto de partida para indagar sobre las condiciones del ágora.

Se observa que ninguna de las ágoras inspeccionadas cumple con el conjunto de los postulados teóricos del trabajo (permitir cocreación, horizontalidad y apertura universal a la participación). Esto ha llevado a la implementación de un sistema de cocreación que cumpliera con su ajuste en los ejes de horizontalidad y apertura, la herramienta Eseeusee, sobre la que operacionalizar acciones que lanzaran las reflexiones teóricas.

En todo caso algunos de los anteriores ejemplos se han operacionalizado para reflexiones sobre alguno de los ejes de la creación conectada horizontal y abierta. Estas son principalmente Pinterest (su funcionalidad de creación cooperativa de

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

tableros), el modelo abierto de los foros, la metaestructura horizontal de tags que construye Twitter o las wikis por su estructura perspicua de creación cooperativa.

## 1.8 Objetivos

El presente esfuerzo de investigación tiene como objetivo elaborar un marco de trabajo para la cocreación horizontal y no restringida a través de Internet. Esto implica aportaciones en dos ámbitos al margen de las respuestas concretas a las preguntas de investigación.

En primer lugar el trabajo se ha de decantar por una caracterización concreta y operativa de lo que se entiende por cocreación y tomar partido de modo justificado por esquemas de cocreación específicos como son los definidos en condiciones de horizontalidad y apertura o no restricción de la participación. Como punto clave de esta caracterización no se partirá de concepciones desconectadas para pasar a la proyección de éstas en el medio, la Red, sino que la discusión y reflexión se ubica directamente en la colaboración en Internet.

El trabajo pretende reubicar en primera línea el lugar donde tiene lugar la creación, operacionalizando para ello en la red el concepto de ágora virtual. Sea el espacio que cuenta historias y en cuya narrativa se ubica el grupo de creadores (Seelig, 2012, p.96) o el espacio coreografía de Murray (1999), se comprende que la cuestión del espacio de creación no es trivial y se impone la búsqueda de unas condiciones o caracterizaciones para éste. El espacio aglutina participantes con los mismos intereses, lo que permite que los mensajes y las acciones no “se diluyan en el torrente global enorme y heterogéneo”, generando “un estímulo cruzado permanente” (Antón y Valverde, 2013, p. 123) entre los participantes.

La reflexión sobre las condiciones de cocreación requiere de una experimentación previa de los participantes en el estudio. El hecho de no existir ágoras virtuales en funcionamiento con las características de horizontalidad y apertura buscada, como se observa en la tabla comparativa del apartado anterior, podría haber forzado la

relajación de esta exigencia de experimentación previa o bien haber partido de una celebración de experiencias off-line. Sin embargo, el compromiso con la reflexión sobre la acción deberá incentivar la implementación de un ágora virtual sobre la que se pueda dar la interacción creativa de partida y evolucionable conforme lo hagan las construcciones teóricas.

## 1.9 ¿Qué aporta esta tesis?

El compromiso con la experimentación que precede a la reflexión ha requerido tomar partido por un género en el que verificar ésta. La poesía liberada de sus restricciones convencionalmente atadas al lenguaje verbalizado, entendida como la utilización no denotativa de la comunicación –sea este en forma verbal, visual, sonora... - continua erigiéndose en “la conciencia más fiel de las contradicciones humanas, porque es el martirio de la lucidez” (Zambrano, 1939, p. 62). Desde la comprensión del Arte como la fuente de oposición a una realidad que impone la distanciaci3n del objeto y la anulaci3n de los puntos de vista del sujeto, y acaso de éste, la caracterizaci3n de Zambrano es una raz3n magnífica para elegir la poesía como objeto del ágora virtual a que se dedica el presente trabajo. El presente trabajo arroja como resultado la animaci3n de la creaci3n poética como celebraci3n de la reconquista del papel subjetivo del participante, teatralizada en varios miles de participaciones creativas trazadas en la red, perennizadas y disponibles para ser disfrutadas y acaso servir como invitaci3n a la perpetuaci3n de la creaci3n sobre estas mismas. El presente trabajo ha animado iniciativas concretas de creaci3n pioneras entre las que destacan:

- La cocreaci3n de un libro de haikus de autoría compartida en un colegio de primaria que fue posteriormente editado por [meninascartoneras.com](http://meninascartoneras.com).
- La convocatoria de un concurso de poesía en que los autores de cada aportaci3n podían ser múltiples y en el que existía la posibilidad de la presentaci3n de originales de manera abierta en la red para su completaci3n por autores posteriores sin enlaces iniciales con el primero.
- La repercusi3n mediática de estas iniciativas de creaci3n conectada a nivel local, provincial y regional (Castilla León).

- La celebración de 7 acciones de animación a la creación conectada en centros de educación primaria, secundaria y universidades. (CP Castilla, IES Ribera del Duero, IES Vela Zanetti, IES ICEDE, EU Cardenal Cisneros de la UAH...).

Por último, la reflexión que arroja esta tesis sobre la creación conectada ha quedado plasmada en aportaciones a congresos de investigación y revistas técnicas, entre los que pueden destacar los siguientes:

- 2012-2015, exposición de resultados parciales en comunicacionextendida.com
- Prólogo al libro de creación poética *Verso y Error* (Reis, 2012) Aranda de Duero: Telira, presentando la programática de la investigación.
- 2013 Participación en el II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital, edumed. Ponencias: “Amateurización, componentización fordista y capitalismo del bandwidth vs la generalización de la creación de contenidos” y “La cocreación digital como mecanismo de transmutación de la audiencia en participante”, este último junto con Campi y Valverde Velasco.
- 2013 Participación en el VI Seminario internacional de educación a distancia (Red Universitaria de Educación a Distancia. Argentina) con la ponencia “El autor ha muerto ¡Larga vida al cocreador!” (Campi y Antón Cuadrado).
- 2013. 2 artículos en la revista *Historia y Comunicación social*, firmados respectivamente con Levratto y con Valverde Velasco.
- 2013. Participación en el congreso CUICCID.
- 2013. Capítulo en D. Caldevilla Domínguez, *Estrategias innovadoras para la docencia dialógica y virtual*, conjuntamente con Valverde, “Conceptualización de la creación conectada en la red mediante la construcción colaborativa de textos poéticos y narrativos con la herramienta digital Eseeusee”.

- 2014. Capítulo en Rodríguez Terceño, J. (coord) Creaciones audiovisuales actuales, titulado “Narrativa digital para auditorios netmodernos”.
- 2014, Poster de Beatriz López López “Eseeusee.com based workshop. A horizontal micro-texts cocreation environment to support creative communities and ponder a new authorship model.” en el e-learning symposium 2014 del centre for Languages, Linguistics and Area Studies en Southampton.

### 1.10 Grandes Interrogantes

Este trabajo se centra en encarar dos interrogantes sobre la creación. Primero, determinar un modelo conceptual de partida que de asiento a procesos de creación conectada horizontal y abierta. Este modelo conceptual debe resolver la integración de aportaciones individuales en el todo de autoría polifónica sin que permeen relaciones jerárquicas ni entre aportaciones ni entre sus artífices. El modelo que se determine deberá tener en cuenta los tres atributos primordiales extensamente tratados: la cooperación entendiendo la obra creativa como el establecimiento de una comunicación, la horizontalidad de participantes y participaciones y la apertura universal o ausencia de restricciones a la participación. Igualmente debe tomar partido en ejes como el de la terminación o no del todo, su autoría y, o, propiedad, la forma válida de las aportaciones o el engarce de los metadatos. Como resultado de esta indagación y las aportaciones de los participantes en las experiencias de creación, se ha obtenido la propuesta del modelo de cocreación en racimos.

Clarificada la importancia del locus se revisan las características necesarias para la construcción de ágoras de creación conectada a partir de las aportaciones de quienes participaron en las experiencias propuestas a lo largo del trabajo de campo sobre estructuras tecnológicas accesibles desde Internet agrupadas bajo el nombre de herramienta Eseeusee. La elección del lugar donde asentar la creación y la descripción de reglas y funcionalidades para su construcción es capital. Tanto por lo que implica respecto a la invitación a participar a los creadores, que pueden sentirla como tal y afiliarse al ágora o bien no hacerlo, como por el hecho de que la narrativa va a tomar un lugar preeminente en todas y cada una de las obras que sobre ella se realicen.

Las características del locus o de la e-ágora para la creación conectada se han establecido en los términos de factores de madurez, esencialmente procesos y características aplicables a la implementación de estos servicios de Internet para propiciar la generación de contenido creativo cocreado. Su esencia es funcional y no operativa lo que significa que no tienen como objetivo ceñirse a una implementación ni a opciones tecnológicas concretas sino indicar los procesos a asegurar, quedando en manos del implementador del ágora el modo concreto en que hagan esto posible. Estos factores de madurez se han obtenido de manera experimental y cualitativa a través del discurso de los participantes en las acciones de creación y tienen la carácter de ser una propuesta borrador, que habrá de completarse en sucesivas investigaciones. Los ejes sobre los que se completará la lista de factores propuestos abarcarán cuestiones de facilidad de acceso y uso, fomento activo de la creación, visibilización del creador, promoción de la emergencia de comunidades virtuales e integración con mecanismos de difusión de la creación.

### 1.11 Estructura

Tras la introducción, los siguientes capítulos, del 2 al 5, revisan los planteamientos de partida que ayudan a comprender la cocreación sobre la que se desea establecer el estudio. Comenzando por el contexto social e individual de la participación en la Red (Cap 2) se observa que no sólo ha cambiado el lugar de estos géneros de creación, sino también la definición de las relaciones económicas, sociales y personales entre los participantes o autores, algo que habrá de tenerse en cuenta tanto en la definición del modelo conceptual como en los planteamientos sobre el ágora. Posteriormente se abordan respectivamente las dimensiones de la creación en el capítulo 3 (sus dimensiones más importantes para el estudio, su industrialización y la agencialidad del proceso creativo), el nuevo modelo de participación en red o conectada que desemboca en la posibilidad de una concepción cooperativa de la creación en el capítulo 4 y un esclarecimiento de la importancia del e-ágora como topos de la creación junto con alguno de sus ejes más significativos (comunidades virtuales, relaciones novatos-expertos, narrativas, difusión de los contenidos...) en el capítulo 5.

Concreto el marco del estudio, se pasa en el capítulo 6 al diseño de un modelo de investigación que conduzca a establecer un patrón para la creación cooperativa, horizontal y abierta en Internet y aprobar posteriormente el ajuste de los resultados. El diseño del modelo de investigación se proyecta sobre el diseño y el desarrollo del trabajo de campo propiamente dicho, en el capítulo 7. Este trabajo de campo generará los datos que se habrán de analizar e interpretar posteriormente en el capítulo 8, dando lugar a unas conclusiones que quedan como la aportación significativa del presente trabajo y que se exponen sintéticamente en el capítulo 9.

Se completa el esquema de este trabajo con sendos anexos, el primero conteniendo documentación generada por las experiencias de campo, capítulo 10, y el segundo, el capítulo 11, datos referidos al instrumento –o la serie de instrumentos- de investigación denominado Eseeusee. Por último constan las referencias bibliográficas.





## 2 Contexto social e individual de la participación en la Red

“©IRCUNSTANCIAS  
Yo soy yo y mis circunstancias  
y mis circunstancias son esta bolsa de McDonald’s  
y la ropa de Zara  
las zapatillas Quicksilver  
flipar frente a un BMW  
los bolígrafos PILOT  
para libretas Moleskine  
los vuelos Ryanair, azafatas Ryanair, publicidad Ryanair  
el imperio del WOK naciente  
el Imperio COCA-COLA  
el transatlántico Iberia  
la era de Internet  
la foto principal de Facebook  
las otras mil fotos de Facebook  
sobre todo la principal de Facebook  
los libros edición bolsillo, menos bolsillo: ebook  
iPhone, iPod, iPad, ¡MAC!”  
(Sesmero González, 2014)

En Internet coexisten dos modelos económicos sobre los que se vehiculan, no sólo los intercambios canónicamente económicos, sino también los modelos relacionales subyacentes. Al modelo liberal que incorpora la economía formal sobre la Red se añade otro paralelo que podría denominarse de construcción social o de movilización de la masa. Este modelo no centrado en la monetización de la actividad es un vestigio de la aportación a la construcción ideológica de Internet que hicieron sus primeros habitantes y constructores, cuando propusieron sus bases del modelo relacional para el ciberuniverso de contenido esencialmente tecnócrata e igualitario. Un modelo en el que las diferencias se creaban sobre los méritos de cada participante que, entre otros efectos, tiene el de disminuir hasta el grano transaccional la vigencia de estos méritos, que dejan de considerarse a medio y largo plazo.

Los actores interesados en un esquema ultraliberal en la Web no excluyen por tanto, sino que potencian y prestigian algunos esquemas de comportamiento de economía informal. Es algo repetido ubicuamente. La economía formal no está en competencia con la informal, sino que está íntimamente imbricada, llegando ésta a constituirse en la base de la primera. Puede citarse el caso de la plataforma de crowdfunding indiegogo.com que se erige en financiador de iniciativas de carácter alternativo y que

en muchos casos caen en el ámbito de la denominada economía informal, pero que se basa en Paypal (Indiegogo.com, s.f.) para globalizar el movimiento de capitales subyacente. Pero podrían enumerarse un buen número de otros casos. Estos esquemas de economía troncal y secundaria, depauperada, desregularizada, tienen un efecto en la red, “no son inocuos: pueden llevar a la exclusión social y la proscripción de grupos de personas que originan contenidos distintos de los de las corrientes oficiales. Y esto no tiene vuelta atrás: silenciadas las opiniones divergentes, podremos tener la más completa de las democracias pero ninguna libertad.” (Antón Cuadrado, 2009-2015<sup>1</sup>). Economía formal e informal y su modelo de relaciones subyacentes son dos caras de una misma propuesta neoliberal.

## 2.1 Globalización como modelo económico y de interacción social

Toda interacción social o económica se construye sobre el teatro de la globalización, un fenómeno borroso de inciertos resultados finales que a decir de (Callejo Gallego, 2008) se puede entender como “el reconocimiento de la unidad de la especie humana en el marco de referencia del consumo”. Nada permanece ajeno a esta interrelación multidimensional entre agentes económicos que requiere de la eliminación de las fronteras para hacer que prevalezca “la lógica del nuevo ciclo de acumulación de capital, corporativa y transnacional, con un discurso legitimador sustentado en la ideología neoliberal, que allana los procesos de desmantelamiento del Estado y de articulación de una estructura legal y regulatoria para la economía global” (León, 2010). En la nueva sociedad tecnológica, en la que los recursos científicos y tecnológicos se convierten en una de las variables económicas de referencia incluso en los fragmentos de la economía aparentemente al margen (Zegarra, 2008), las empresas y corporaciones multinacionales retienen el papel central, relegándose a un nuevo papel al estado por medio de “grandes organizaciones y entidades o agencias públicas en el impulso de la investigación científica aplicada y en la promoción de innovaciones tecnológicas” (Tezanos, 2007, p. 18)

La masa se inserta en el mercado por la teoría del capital humano según la que “puede considerarse a la fuerza de trabajo como un capital. A partir de aquí todos los

---

<sup>1</sup> Antón Cuadrado, R. (2012, 19 de Enero). POST *El e-lider y el gran hombre melanesio*. Recuperado el 24/10/2014 de <http://www.comunicacionextendida.com/el-e-lider>

miembros de una sociedad serían capitalistas: unos poseen el capital económico y otros el humano” (Feito, 2009, p. 4). Existe una traslación ontológica de la fuerza de trabajo: se convierte de recurso sustantivo en mercancía. El único recurso de la economía es el capital y “la creación de valor es el objetivo de todas las empresas con afán de lucro” (Mercado Gómez y Ramírez Marín, 2011). Esta creación de valor es un objetivo “puramente financiero y responde a un criterio puramente técnico” (Rapallo Serrano, 2002) y consiste en un delta entre lo que retornan las empresas a los accionistas y lo que estos obtendrían utilizando el capital para apoyar otros proyectos –o en el llamado mercado de capital-. De este modo, la necesidad de productividad para obtener rendimiento rápido del capital, apoyada en posibilidades tecnológicas como la robotización (Tezanos, 2007) engendra un “turbocapitalismo que no ha traído repuesto para la ciudadanía social y laboral” (Alonso, 2007, p. 107).

La expresión mercado de trabajo es de una precisión quirúrgica. El trabajo se compra y se vende en un mercado globalizado que produce excedente de esta mercancía, el llamado capital humano. Así, siguiendo las famosas leyes de oferta y demanda, se devalúa y como resultado, su vendedor, quien lo pone a disposición obtiene una contrapartida de inseguridad permanente, flexibilización y precarización en un marco cada vez menos regulado de mercado laboral que con su paso a escala global asume las condiciones menos ventajosas para quien lo pone a disposición y permite la rápida deslocalización de los acuerdos. “Las nuevas élites tienden, cada vez más, a autoexcluirse de la vida ciudadana y construirse sistemas de protección, promoción y reproducción absolutamente propios” (Alonso, 2007, p.110). La masa, entre la que se incluyen los cuellos blancos y cuellos azules, “puntales de la estabilidad laboral fordista” (Alonso, 2007, p.110), no participa sin embargo en la economía como agente, sino que se limita a ponerse a disposición como mercancía.

### **2.1.1 La proyección de la globalización a Internet**

Las construcciones ideológicas del liberalismo y las tecnologías ejercen un feedback multidireccional, mutuo y en paralelo que alimenta su cimentación. El incipiente Internet que pudo significar cambios esenciales en el eje de la emancipación del participante en una arena globalizada pero horizontal, es apropiado por el sistema con el objetivo de formar parte del aparato ideológico del estado (Althusser, 1989). La red

se coloniza por el liberalismo con el objetivo continuar reproduciendo en este nicho las estructuras dominantes (Bourdieu y Passeron, 1979), empezando por clonar los esquemas desconectados en él y, especialmente el mercado. Este mercado que encuentra su legitimación en el andamiaje científico de complejísimos modelos matemáticos que sin embargo “no han tenido prácticamente nunca la ocasión de someterse a la prueba de la verificación experimental”<sup>2</sup> (Bourdieu 1998). En resumen, “la ciencia, vuelve a aparecer de nuevo en el aparato de producción y de destrucción, que mantiene la vida de los individuos, y la mejora, y los somete a la vez a los amos del aparato. Así, la jerarquía racional se fusiona con la social” (Habermas, 1986, p. 60)

La construcción publicitaria de legitimaciones del liberalismo dio un paso más con el concepto de economía del conocimiento. El conocimiento aparece como el eje vertebrador de nuevos recursos económicos y modelos de emprendimiento, el recurso liberador que puede reinsertar al individuo en el flujo económico por medio de la generación de un bien valioso que no está previamente apropiado por la clase favorecida. Pero en “esta nueva economía aun aplican las reglas de Denham-Steuart, Smith y Ricardo sobre la oferta y la demanda. Y en la llamada sociedad del conocimiento, éste carece de valor, porque hay mucho más del que puede accederse” (Antón Cuadrado y Campi, 2013, p. 5). “En la sociedad moderna, el conocimiento dulcificaba el mercado, al considerarse más allá de una mercancía. En la posmoderna es la mercancía por defecto.” (Alonso, 2007, p. 46).

De este modo la esperada creación de un tapete ultraparticipativo no es tan evidente. Las fuerzas antes descritas presionan para convertir el sujeto sociológico de la economía en un agregado de no-sujetos individualistas con la amenaza continua de la exclusión y la marginalización si salen del mercado de trabajo o renuncian a competir entre sí y, a distinto nivel, con otras empresas en el altar de la competitividad y la productividad. Es en este escenario sin embargo cuando la masa que forma parte del mercado descubre que ya han sido puestos de lado en la gestión de las decisiones que los afectan. Marginados de hecho al estatus de mercancía los no-sujetos, la masa, no está sin embargo fuera de la economía. Cada uno de estos no-sujetos ejerce una influencia mínima sobre las condiciones de producción de riqueza o de hechos. Requieren, como avanzó Freire una toma de conciencia, ya que “los llamados

---

<sup>2</sup> “Modèles qu’ils n’ont pratiquement jamais l’occasion de soumettre à l’épreuve de la vérification expérimentale” (Bourdieu, 1998)

marginados, que no son otros sino los oprimidos, jamás estuvieron fuera de. Siempre estuvieron dentro de. Dentro de la estructura que los transforma en ‘seres para otro’. Su solución, pues, no está en el hecho de ‘integrarse’, de ‘incorporarse’ a esta estructura que los oprime, sino transformarla para que puedan convertirse en ‘seres para sí’” (Freire, 1970, p. 80). Y es en la huida de las estructuras jerárquicas que los difuminan donde descubren la posibilidad de sindicarse en acciones concretas a través de estructuras flexibles, las redes de participación. El sujeto pasa a ser definido por un esquema en cuya construcción no ha participado a definirse mediante su acción, en términos de las redes en que participa.

## 2.2 Industrialización de la participación en la red. Componentes

La participación en Internet tiene un sustrato tecnológico que la determina. La red empezó a popularizarse y su uso se abrió a la población en general sólo a mediados de la década de los noventa del siglo pasado. Y esto gracias a un cambio tecnológico mayor, la aparición de los navegadores gráficos.

Hace sólo cuatro décadas la producción de software tenía problemas serios que impedían su madurez. El trabajo del técnico IT “obtenía toda su significación de la existencia de una máquina maravillosa”<sup>3</sup> (Dijkstra, 1972) y cuya entidad cuasimágica no estaba sujeta a reglas de diseño industrial ni metodológicas. La obtención de productos software era una actividad artesanal compleja para la que se requería la participación de individuos difícilmente reemplazables por su tenencia de know how no compendiado y extraordinariamente cara amén de inherentemente susceptible a fallos no predecibles. Pero uno de los soportes del modelo capitalista y liberal de la economía se basa en la predictibilidad de los resultados y en los análisis coste-beneficios. Por ello resultó inadmisibles la cantidad de recursos dedicados a arreglar errores sobrevenidos y se teatralizó la llamada Crisis del Software de la que habló precisamente (Dijkstra, 1972) en su discurso de recepción del premio Turing<sup>4</sup>, popularizando de inmediato la expresión. La creación de programas se consideraba “optimizar la eficiencia del proceso de computación en una u otra dirección” para lo

---

<sup>3</sup> “the programmer himself had a very modest view of his own work: his work derived all its significance from the existence of that wonderful machine” (Dijkstra, 1972)

<sup>4</sup> El premio Turing de la ACM (Association for Computer Machinery) es considerado el equivalente al Nobel de la informática.

que los programadores competentes “debían de tener el cerebro lleno de trucos inteligentes”<sup>5</sup> (Dijkstra 1972). Para el modelo económico fue necesario encontrar soluciones para madurar producción de software demasiado impredecible, insertando esta disciplina como una ingeniería del modo de producción capitalista liberal.

### 2.2.1 Del algoritmo a la orientación al objeto

El cambio de eje había de venir de una concepción metodológica de la construcción de software: la crisis del software devino kuhniana y exploró alternativas al agotado paradigma algorítmico. Entre las alternativas metodológicas destacaron algunas de inspiración matemática, funcionales centradas en la noción de recursividad de los procesos, o lógicas como las dos familias de paradigmas utilizados en inteligencia artificial, sobre los lenguajes LISP y PROLOG. Pero el paradigma con mayor impacto en el desarrollo de las tecnologías de Internet fue el de Orientación al Objeto (OO). Éste concebía los programas como una red de objetos interactuando, cooperando para la consecución de un fin. Una red en la que tanto los objetos como las estructuras en las que se relacionaban comenzaban a ser reutilizables en forma de patrones de diseño (Gamma, Helm, Johnson y Vlissides, 1994). Los programas dejaron de tener un principio y un final, para construirse a partir de piezas con existencia conceptual independiente y con características y comportamientos esperados. Este concepto de Objeto sentó las bases de la industrialización del software, trasladando la componentización que ya existía en los entornos industriales maduros –automoción, bienes de consumo,...- a las *software factories*. El primer lenguaje de programación OO notable fue Smalltalk. Apenas trascendió el ámbito académico pero le son tributarios todos los que posteriormente sí lo hicieron como Java o C++.

La transformación conceptual requirió tiempo; a principios de los años noventa estaba prácticamente confinada a entornos universitarios. El hipertexto había sido concebido tiempo atrás, pero los antecesores de los navegadores no tenían aún imágenes. Se subrayaban los enlaces –el origen de la icónica representación actual de los links- que se seleccionaban utilizando las flechas del teclado, porque los ratones no eran aún

---

<sup>5</sup> “Two opinions about programming date from those days. I mention them now, I shall return to them later. The one opinion was that a really competent programmer should be puzzle-minded and very fond of clever tricks; the other opinion was that programming was nothing more than optimizing the efficiency of the computational process, in one direction or the other.” (Dijkstra 1972)

populares. Este protohipertexto se leía en navegadores como Lynx, el más popular en 1993. La carrera de la popularización de la Web y su presencia como un elemento definitorio de construcción social comenzó a partir de los navegadores gráficos como ViolaWWW y el más extendido NCSA Mosaic (Wilson, s.f.), pero el contenido de las páginas web aún no podía denominarse interactivo, algo indispensable para la construcción de la comunicación sobre estos.

En 1984, un proyecto que Sun Microsystems había intentado introducir en domótica y videojuegos, tuvo unas características que le hicieron atrayente para la Red. Oak, posteriormente Java, era un lenguaje de programación interpretado lo que le permitía funcionar empujado en entornos 'huésped' de los que requería muy pocos recursos. Java se convirtió en la tecnología con la que incluir comportamientos dinámicos en las páginas Web. Tan ligera que podía funcionar insertada en navegadores y con una interpretación estandarizada que no tenía restricciones ligadas a la multiplicidad de plataformas existentes. El 23 de Mayo de 1995, Sun anunció juntamente con Netscape que este navegador integraría a partir de ese momento el lenguaje Java, permitiendo contenido web interactivo por medio de miniprogramas denominados *Applets*. Los efectos de la utilización del nuevo paradigma precursor de la componentización de la producción de programas informáticos, se hicieron visibles para el común. Los usuarios de la red, al acoger cálidamente el nuevo navegador, codeterminaron la arena, aceptando que la Web también se iba a construir sobre la noción de pieza.

### 2.2.2 Componentización como eje del capitalismo industrial

Un componente es una pieza intercambiable con una función concreta que funciona como un todo pero sólo integrada en un sistema. Lo que permite su intercambiabilidad es la descripción de su funcionalidad y el interfaz o el modo en que se inserta en el sistema. Los componentes son ampliamente utilizados en prácticamente todos los bienes de consumo, tanto, que hasta la producción artesanal está en buena medida basada en la utilización de componentes. Un tornillo o una bombilla pueden considerarse componentes. Está clara su función y cumplen unas normas sobre su enganche al sistema que se describen en el fileteado de la rosca del tornillo o de la bombilla. Son intercambiables: y específicamente en el caso de la bombilla se asume que habrá que reponerla al final de su vida útil.

La componentización es un esquema de diseño de la producción inherentemente fordista que permite dividir los procesos de trabajo. La fabricación se fracciona en operaciones cubiertas por operarios -o robots- y que consisten en la inserción de componentes en el todo. De este modo una avería, por ejemplo en un automóvil, tendrá como solución la sustitución de uno de estos componentes que, desde el neumático a las bujías o las bombillas de los faros, cumplen estándares que aseguran que sean intercambiables por otros idénticos producidos no forzosamente por la misma compañía, sino por agentes hiperespecializados de ubicación no específica y fluctuante según lo requieran los mercados de capital, de fuerza de trabajo –para utilizar la mano de obra más flexible y barata disponible- y, o, de materias primas para obtener un resultado más productivo.



Ilustración 1. Ventajas de la componentización para el capitalismo industrial (Antón Cuadrado 2009-2015)

El componente tiene ventajas específicas para el capitalismo industrial globalizado. El tiempo que pasa desde la decisión de concebir un objeto de consumo hasta estar disponible para su venta se ve reducido drásticamente. El diseño industrial es más rápido porque la creación de un

nuevo producto se reduce prácticamente a jugar al Lego reutilizando componentes ya existentes. El periodo de pruebas iniciales también se ve altamente reducido, porque los componentes preexistentes han podido ser ya experimentados en otros productos finales, lo que asegura su robustez y calidad más allá de lo que pueden hacerlo unas limitadas pruebas iniciales. En paralelo con el tiempo se reduce el período de retorno de una inversión que también se hace menor porque no son necesarios utillajes industriales específicos. El coste unitario baja por el domino del proceso y por la competencia entre las empresas secundarias que proporcionan los componentes a ensamblar en las líneas de producción propias de corte fordista...



Pero el tener componentes sustentando la producción industrial tiene una cara b que se concreta en la limitación de la creatividad en la concepción de los productos, puesto que han de seguir estándares de mercado. Que todos los coches tengan cuatro ruedas o volante en lugar de un joystick o los programas de ordenador una equis en la parte superior derecha de la ventana es económicamente útil y, a nivel de interfaz, hace predecible el producto, contribuyendo a mejorar la sensación de usuario, pero limita la variabilidad de las opciones, dejando lastradas las posibilidades de creación.

### 2.2.3 La inserción de la IT en la lógica de producción neoliberal, las Sw factories

La Orientación al Objeto engendró metodologías de desarrollo como el diseño basado en componentes que “se extendió como fuego sobre la paja seca de una industria incipiente, ávida de apropiar las prácticas del capitalismo manufacturero globalizado” (Antón Cuadrado, 2013) y se multiplicaron los editores de software que ofrecían listas para ser utilizadas piezas que se vendían con su manual de instrucciones a otras fábricas de software, que las reutilizaban, validando la anticipación de (Stephenson, 2000, p. 26): “El software se produce en fábricas y los hackers son, en mayor o menor medida, trabajadores de una cadena de montaje”.

Si la componentización con piezas fungibles es enormemente productiva, lo es más en entornos IT, donde las piezas se duplican a coste marginal cero para reutilizarlas. Existen bibliotecas –paquetes de componentes- que definen estándares de aspecto – por ejemplo, las ventanas de Windows se definen en un componente-, otras que permiten manipular mapas o realizan cálculos matemáticos, tratan imágenes, etc. Plantear la construcción de programas mediante encaje de piezas –objetos-, abrió la puerta para que el fordismo permeara en las TIC, creando aquellas *software factories* con división de tareas, especialización, reutilización de piezas, tercerización de la producción... reproduciendo el esquema más puro del capitalismo industrial.

- En los entornos de tecnologías de la información las piezas no son fungibles, por lo que una vez se posee una pieza, se puede clonar a coste casi cero.

- Las evoluciones de las piezas, llamadas versiones, pueden incluir cambios en el producto. Esto incluye nuevas funcionalidades que pueden ser demandadas por los propios utilizadores de la pieza, mejoras de rendimiento, eliminación de errores. Con Internet el coste de la distribución de nuevas versiones tiende a cero y la actualización se puede hacer de modo transparente y automático.
- La organización del trabajo cambia hacia una “producción flexible y fragmentada en empresas red, con sistemas altamente interdependientes y ajustados y formas de intercomunicación que facilitan nuevas modalidades de trabajo” (Tezanos, 2007, p.82). En el caso de la producción de software, programadores freelance ponen a disposición y venden sus piezas en marketplaces globales como BinPress, directamente su fuerza de trabajo en otros como Elance, o entregables discretos de ambos a partir de 5\$ en Fiverr colaborando a la absoluta desregulación de la fuerza de trabajo, quedando las relaciones laborales reducidas a la venta transaccional de servicios.

#### 2.2.4 La segunda componentización de la IT

Con un abanico de repositorios de datos globalmente accesibles por millones de utilizadores, la variedad de usos de la información y las herramientas de visualización se transformaron y multiplicaron. Conceptualmente se comenzó a tener acceso a una base de datos global en que cualquier dato era combinable con cualquier otro, aplicarle virtualmente cualquier operación o transformación que permitiera ser utilizada y obtener o mostrar el resultado sobre casi cualquier sistema representacional imaginable, incluyendo variaciones por idioma, dispositivo de acceso a la información... La concepción monolítica de los sistemas de información que incluían bajo un mismo compartimento estanco datos, operaciones y visualización no podía mantenerse. Era el momento de describir una segunda componentización consistente en la segregación de la información o los datos de partida, las manipulaciones y operaciones que podrían hacerse sobre éstos –y que al estar segregadas podrían aplicarse sobre otros datos- y, por último, la presentación de resultados, haciendo posible visualizar las mismas operaciones sobre datos en el móvil o una computadora.

Esta segunda componentización endémica de entornos IT fue bautizada con el nombre de modelo multicapa. Y la discriminación en tres capas de cada operación

sobre la red consiste en el ADN de toda narrativa web. Todo dato se puede operar de múltiples maneras y los resultados de estas operaciones mostrarse de modo diverso y, en el límite, pagar a una empresa distinta por cada una de las tres cosas.

### 2.2.5 Winamp: Componentización multicapa + Crowdsourcing en 1997

Nullsoft, el editor del reproductor Winamp, fue una de las compañías más resueltas en la exploración del esquema. Asumió que los datos –en este caso videos o canciones- y su reproducción eran independientes de cómo se presente la interfaz del usuario. Así lanzaron los “interfaces de usuario intercambiables”<sup>6</sup>, metafóricamente skin, varios años antes de que los blogs y redes sociales e incluso dispositivos móviles proyectaran esta misma idea en sus nichos con nombre de *themes*.



Ilustración 2. Tres skins distintas para Winamp.

Un skin de Winamp era una carátula para el reproductor que lo adaptaba al gusto de cada usuario, intercambiable de un modo sencillo y rápido. Había miles de skins disponibles en el website de Winamp sin que hubiera dedicado ningún recurso extra. El procedimiento de creación de estas carátulas-componentes era tan sencillo que cualquier usuario podría realizarlos y se externalizó a la masa la producción de skins. Cocreación, crowdsourcing, externalización de costes al cliente o explotación del

<sup>6</sup> “Winamp supports interchangeable user interfaces called ‘skins’. Most skins are created by users like you. Users may publish their skins on Winamp.com” (Winamp.com, s.f.)

mismo, Nullsoft aquilataba así el trabajo de terceros, utilizando la noción de componentización y ofreciendo un Winamp que había mejorado a coste cero.

Nullsoft ofrecía un reproductor de archivos que evidentemente no le pertenecían y cuyo aspecto estaba basado en skins que no eran de su autoría. El siguiente paso fue permitir a los usuarios desarrollar también las propias funcionalidades del producto. Los *plugins* eran componentes con funcionalidad adicional o alternativa y se ofrecían también a través del mismo circuito de la herramienta. Este esquema puede observarse en videojuegos, cuyo código fuente se distribuye gratis antes de la redistribución convencional, incorporando en esta última contenido generado por usuarios (Corliss, 2010, p. 9) “incentivando, canalizando e incorporando una variedad de formas que generan beneficio a partir del trabajo gratuito de jugadores, programadores amateurs o incluso desarrolladores” (Corliss, 2010, p. 10) o en Automattic, que centraliza la redistribución de *plugins* y *themes* – componentes de comportamiento y de aspecto- generados por el usuario.

### 2.2.6 Componentización multicapa en CMS y RRSS

Un CMS, *Content Management System*, viene a instanciar la aplicación igualmente canónica de los principios de participación y autoedición de contenidos de la red 2.0. Un Sistema de gestión de contenidos es una aplicación informática que permite almacenar gestionadamente items de contenido, ejercitar acciones sobre ellos y adicionalmente formatearlos para ser mostrados. De este modo implementa las tres capas básicas de la componentización vertical, también llamada precisamente modelo multicapa, a saber: datos, operaciones y representación. Comúnmente los CMS son modulares o componentizables, por lo que permiten incrustar e intercambiar piezas que realizan acciones adicionales o alternativas sobre los contenidos o que definen el modo en que se muestran estos. Así ocurre en Blogs, las “corrientes de consciencia rápida y desordenada”<sup>7</sup> (Kottke, 2005) llamadas Tlogs, Foros, Galerías de Imágenes<sup>8</sup>, Portales, LMS, Wiki, Anuncios clasificados...

---

<sup>7</sup> “a quick and dirty stream of consciousness” <http://www.kottke.org/05/10/tumblelogs> (Kottke, 2005).

<sup>8</sup> Existen varios ejemplos conspicuos de estas galerías, como Pinterest, Flickr, 50px o Instagram, y sus correlatos Open Source, como Tiny Web Gallery

Wordpress es el ejemplo paradigmático hoy en día de CMS. Es un blog OpenSource con una posición central de la Red. Todo blog de WordPress está basado en un conjunto de paquetes de datos, componentes que realizan operaciones sobre estos datos y, por último, otro conjunto de piezas que describen la presentación de los mismos. Los nombres de estos tres tipos de piezas en el argot de WordPress es *posts*, *plugins* y *themes*. Así, la publicación de un contenido en la web, confiando en este sistema CMS se reduce a la elección de una terna de piezas reutilizadas y reutilizables, esencialmente “la creación de un post, y la elección de los plugins y themes que lo acompañan para responder a ¿qué operaciones acompañan a ese contenido? y ¿con qué aspecto visual se presenta?” (Antón Cuadrado, 2013).

El contenido en Wordpress se convierte en componente desde que se publica pudiendo ser reutilizado en otras plataformas. Sobre él, se definen mediante plugins las operaciones más allá de la publicación ordenada temporalmente de las entradas. Existen plugins que sugieren entradas<sup>9</sup>, añaden botones de votación, integran encuestas, sustentan la difusión social de los posts<sup>10</sup>, dan soporte al multilingüismo<sup>11</sup>, optimizan la aparición en las páginas de búsqueda<sup>12</sup>, controlan o bloquean accesos<sup>13</sup>, mejoran el tiempo de carga de la página<sup>14</sup> o planifican estrategias de backup<sup>15</sup>, por solo citar algunos de los 34000 disponibles<sup>16</sup>. Por último se elige el aspecto utilizando componentes parametrizables, llamados *themes*, y que trasladan el concepto de skin de Winamp. Cada uno de los 1500 themes disponibles gobierna el modo en que se muestran los datos, incluyendo adaptaciones dependiendo del dispositivo de lectura.

Pero este esquema multicapa no es privativo de los CMS, sino que gran parte de las webs y RRSS más concurridas de Internet comparten asimismo este esquema multicapa. “Twitter, Facebook, Instagram, blogs, Foursquare... los principales agentes de la zona más concurrida de la red funcionan, abrazando el modelo multicapa, como contenedores para permitir incluir contenidos a los participantes en la esfera

---

<sup>9</sup> Uno de los Plugin con esta funcionalidad más extendido se denomina *similarity*

<sup>10</sup> Desde el sencillo *ic-BeSocial*, que añade botones para difundir el contenido en 5 redes sociales hasta el completísimo *Shareaholics*, que eleva esta cifra por encima de la cincuentena.

<sup>11</sup> qtranslate detecta el lenguaje del visitante y muestra una versión del post para adaptada a su idioma.

<sup>12</sup> El plugin Wordpress-seo o Wp-no-tag-base son dos de los numerosísimos ejemplos posibles.

<sup>13</sup> Wp-ban puede identificar la IP de acceso y, en su caso impedir el acceso no deseado.

<sup>14</sup> Wp-minify comprime los archivos y elimina espacios. w3-total-cache usa una cache o memoria intermedia que evita costosos y lentos accesos a la base de datos.

<sup>15</sup> wordpress-backup-to-dropbox aprovecha el espacio de drobox para componer backups ‘en la nube’.

<sup>16</sup> Existían a finales de Octubre de 2004, más de 34000 plugins disponibles en la plataforma Wordpress.

ciberespacial, almacenarlos y exhibirlos. Tripadvisor recoge críticas sobre hoteles, Ebay productos a vender o Pinterest fotografías, esquema replicado por agentes menores como Entreelectores con opiniones sobre libros o Eseeusee con micropoemas. Las entidades hacen transparentes para el utilizador-creador las restricciones técnicas.” (Antón Cuadrado, 2013). Así, Twitter puede adaptar la interfaz dependiendo de si se accede desde un navegador o una WebApp sin que existan cambios conceptuales. Puede igualmente paquetizar y vender sus datos (tweets) a empresas de publicidad contextual (Keith, 2012). Y, por último, realizar operaciones sobre estos datos que atesora o permitir a terceros crear nuevas operaciones sobre los mismos aplicando valor añadido sobre Twitter, como es el caso de Tweetstats<sup>17</sup>, Tweetdeck<sup>18</sup>, manejadores de conversaciones y etiquetas como Twitscoop<sup>19</sup> –y un buen número de servicios similares como Tweettag, Tweetmeme y Twitturly (Venturebeat, 2009)-. El modelo de componentización multicapa permite asimismo la instauración de servicios conspicuos que no solo usan datos de Twitter –Tweets-, sino que pueden generarlos como ifTTT<sup>20</sup> y Buffer<sup>21</sup>.

Antes de que se pusiera en marcha este esquema de reutilización masiva de componentes en tres capas, expresarse en la red estaba sólo al alcance de unos pocos *geeks* que sabían qué decir, tenían el conocimiento técnico necesario para hacerlo, consistente en una colección de lenguajes de programación, manipulación de datos y presentación de los mismos y acceso de escritura a un servidor en la red. Poco tiempo después, el editor de contenidos con un nivel básico de conocimientos técnicos puede contratar un proveedor de servicios y reutilizar de un modo sencillo tanto la capa de operaciones, como la de presentación para volcar su creación a la red y hacerla disponible. El esquema multicapa permite reutilizar el trabajo de otras

---

<sup>17</sup> Tweetstats, ofrece servicios de graficación de las estadísticas de uso de Twitter y asegura que estaba en uso por aprox. un millón de usuarios de Twitter (tweetstats.com consultado 1 de Mayo de 2014).

<sup>18</sup> Tweetdeck autoproclamada “la más poderosa herramienta para hacer seguimiento en tiempo real, organización y engagement en Twitter”. Permite organizar y construir timelines, hacer seguimiento de listas, crear búsquedas para seguir algunos temas, eventos y etiquetas –hashtags en el argot de Twitter-.

<sup>19</sup> Twitscoop compone conversaciones de la esfera Twitter en tiempo real, a través de las etiquetas. Un ejemplo clásico: la degradación del funcionamiento de Google de 2009 (Schonfeld, 2009)

<sup>20</sup> IfTTT es un servicio de internet de las cosas que permite crear conexiones entre servicios y dispositivos a través de respuestas automatizadas a eventos disparadores. Así, permite usar como evento disparador una publicación en Twitter, pero también como acción. Y paralelamente puede ligar dispositivos de domótica a eventos trazables en Internet o un lector RSS con varios emisores...

<sup>21</sup> Buffer permite almacenar publicaciones para Twitter –pero también para LinkedIn, Facebook y google+– y lanzarlas siguiendo una temporización programable, “para tener una presencia consistente en social media, durante todo el día, a lo largo de la semana completa” (<https://bufferapp.com/about>).

personas a coste reducido –incluso cero- y concentrarse en el contenido que, a su vez, será reutilizado y propagado a través de múltiples plataformas... también a precio 0.

## 2.3 De la ética de la red a la economía del precio 0

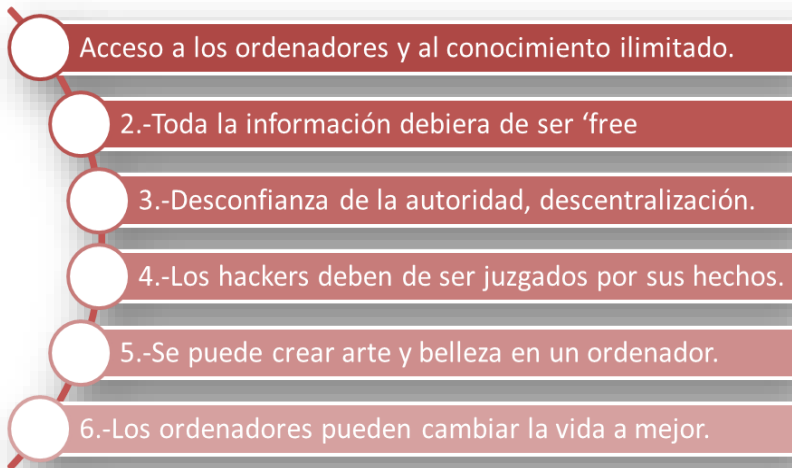


Ilustración 3.6 postulados de la ética Hacker, según (Levy, 2001)

La construcción ideológica de la red parte de postulados desarrollados a partir de usos, normas y manifiestos de los primeros navegantes que desembocan en la llamada ética de la red. A día de hoy la ética de la red es una

amalgama de conceptos estereotípicos re TRABAJADOS publicitariamente partiendo de los postulados que los dieron origen. La fuente de inspiración comúnmente reconocida para estos principios es Lévy (1999).

### 2.3.1 De lo gratuito y de lo libre

La reproducción libre de obra se convierte en una amenaza, tal como señala Jenkins:

“La red ha tomado visibles los arreglos ocultos que hicieron posible la coexistencia de la cultura participativa y la cultura comercial durante buena parte del siglo XX. A nadie le importaba en realidad si fotocopiabas unos cuantos relatos y los hacías circular por tu club de fans. A nadie le importaba en realidad si copiabas unas cuantas canciones y compartías la cinta grabada con un amigo. Las corporaciones podían saber en abstracto que tales transacciones tenían lugar por doquier y a diario, pero no sabían quién lo hacía concretamente. E incluso si lo sabían, no iban a entrar de sopetón por la noche en las casas. Pero, conforme esas transacciones dejaron de realizarse a puerta cerrada, empezaron a representar una amenaza pública y manifiesta para el

control absoluto que reclamaban las industrias culturales sobre su propiedad intelectual.” (2008, p.142)

Y aquí entra en juego la “cultura free”. El término *free* tiene varias acepciones en castellano –y no sólo en castellano- que abarcan lo libre y lo gratuito, lo que engendra interpretaciones divergentes de las que Anderson (2009) hace un magnífico repaso, según se considere en uno u otro sentido. El manifiesto *Ciberdada* (Cyberpunk Project, 2003) aboga provocadoramente por la “libertad de acceso a toda la información”<sup>22</sup>, lucha revolucionaria y contrafactual como demostró el asunto Wikileaks que recoge también el manifiesto Cyberpunk (Kirtchev, 1997)<sup>23</sup>. Pero si bien la gratuidad puede ser condición deseable, la libertad de información implicaba la posibilidad real de acceso. Desde aquí, la argumentación puesta en juego por la teoría del precio cero es sesgada: para que cada e-ciudadano tenga acceso a la información, ésta debe de ser gratis. Lo contrario engendra una brecha entre quienes pueden pagar por su acceso y los que no disponen de recursos.

### 2.3.2 El modelo de precio 0 en la red

En los años 90 del siglo pasado Lévy anticipó el potencial comercial y económico que significaba Internet:

“La complejidad de los debates alrededor de la naturaleza comercial o no comercial de Internet tiene profundas implicaciones antropológicas. Uno de los orgullos de la comunidad que ha hecho crecer la Net es haber inventado, a la vez que un nuevo objeto, una manera inédita de crear una sociedad inteligentemente. La cuestión, por lo tanto, no consiste en desterrar el comercio de Internet (¿por qué prohibirlo?), sino en preservar una manera original de constituir colectivos inteligentes, diferente de aquella que induce el mercado capitalista. Los cibernautas no necesitan dinero, porque su comunidad dispone ya de un objeto constitutivo, virtual, desterritorializado, productor de vínculos y cognitivo por su misma naturaleza. Pero por otro lado, el ciberespacio es perfectamente compatible con el dinero [...] e incluso incrementa

---

<sup>22</sup> “Right of access to all data” (Cyberpunk project, 2003)

<sup>23</sup> “We fight for freedom of information” (Kirtchev, 1997)



considerablemente la potencia virtualizante y la velocidad de circulación de los objetos monetarios y científicos.” (1999, p. 115-116)



Ilustración 4. Opinión de utilizador de WhatsApp tras el anuncio de cobro de 0.69€ al año por su uso.

En Internet ha tenido lugar la generalización del paradigma económico de precio 0, porque las transacciones así como los servicios que se prestan son, aparentemente, gratuitos. “A veces gratis significa verdaderamente gratis y representa realmente un nuevo modelo. La mayoría de esto está online, donde las economías digitales, con costes marginales cercanos a cero, dominan.”<sup>24</sup> (Anderson, 2009, p. 20). Los participantes de la red asumen como deseable y normativa esta economía y como resultado raramente se avienen a retribuir

un servicio salvo con “incentivos no monetarios como reputación, atención, expresión” (Anderson, 2009, p. 20), los mismos que quizás no aceptarían como remuneración por el trabajo propio.

En la red, para software o contenidos, la libertad de acceso a la información se metamorfosea en exigencia de gratuidad. Sin embargo, este esquema no está ajeno a las normas del mercado, sino que se integra en ellas de manera precisa. La gratuidad es una ilusión construida publicitariamente con una violencia simbólica brutal basada

<sup>24</sup> “sometimes free really is free and does represent a new model. Most of this is online, where digital economics, with near-0 marginal costs, hold sway. Flickr, the photo-sharing service, is actually free for most of its users (it doesn’t even use advertising). Likewise most of what Google offers either is free and without advertising or applies the media ad model in a new way to software and services (like Gmail), not content. Then there is the amazing gift economy of Wikipedia and the blogosphere, driven by the nonmonetary incentives of reputation, attention, expression, and the like.” (Anderson, 2009, p. 20)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

en el disimulo de sus cimientos que son radicalmente distintos de los obvios. Como era de esperar también formaliza unos efectos tajantemente distintos.

Superficialmente el intercambio es justo. Los creadores de contenidos y servicios, una vez realizado el acto de creación, que se suele injustamente evaluar como gratuito, sólo incurre en gastos despreciables de distribución y, o, reproducción como resultado de vehicular ambas en la red. No hay problema en ofrecer los servicios básicos de modo gratuito, gracias a la reducción de costes que permite la economía de escala y la industria digital, la reproductibilidad técnica que anticipó Benjamin (1973). Si se supone una distribución de gran escala de esos servicios o contenidos, basta con establecer cauces paralelos de recuperación de la inversión que permitan monetizar el esfuerzo sin cobrar directamente nada al utilizador o consumidor final, los añadidos marginales de que habla Himanen (2002). Esta ausencia de cobro directo es crucial dado que el mínimo pago por un contenido tiene un efecto demoledor sobre la demanda. Esta llamada laguna del céntimo (Anderson, 2009) que motivó a millones de usuarios a cambiar Whatsapp por Line cuando el primero anunció un pago de 0.69€ al año por el servicio.

Anderson categoriza esos añadidos marginales o cobros indirectos en cuatro casos que denomina formas de gratuidad. Son los que se describen a continuación.

- Se dispone un servicio o contenido gratuitamente con la esperanza de que una porción de los utilizadores desembolse dinero por otro servicio relacionado, pero distinto. Por ejemplo, Apple pone a disposición formaciones gratuitas en su tienda con el propósito de que el alumno pague por algún otro contenido o producto a través de su web. Una estrategia que se repite con seminarios, eventos, webminarios o workshops.

Esta estrategia, sin embargo, no funciona en todos los casos. Un animal atropellado por la misma es Sun Microsystems. En la actualidad comprada por Oracle, decidió ofrecer gratuitamente J2EE, con el convencimiento de que dinamizar la industria de la red le permitiría vender sus servidores de red y miniordenadores. Destinó recursos a potenciar Java y crear componentes. La

adopción en la industria del software se generalizó y Java se estandarizó de facto pero el hardware de Sun no se vendió al ritmo previsto o necesario.

- El modelo Freemium está extensamente instaurado. Consiste en ofrecer gratuitamente una versión básica de un servicio, ofreciendo otra versión con funcionalidades extendidas, Premium, que es de pago. Abundan ejemplos de este caso, como Skype –cuya versión gratuita sólo permite videoconferencias entre dos usuarios-, Dropbox –que proporciona en sus versiones de pago espacio de almacenamiento extra-, LinkedIn<sup>25</sup>, BufferApp –que elimina la restricción de máximo de cuentas gestionadas por un precio fijado-.

Un caso específico de lo anterior que no contempla Anderson de modo explícito pero que genera un flujo monetario nada desdeñable es el pago por situaciones o ayudas extra en los videojuegos. Angry Birds cuya financiación se ha diversificado ofreciendo licencias para juguetes o publicitando películas de su propia producción - Los Croods-, tiene la opción de realizar un micropago para desvelar niveles o pantallas nuevas en el juego. Otros juegos permiten comprar mejoras como armas más potentes en el caso de juegos bélicos o, en los de carreras -mejor sensación de frenada o aceleración más elevada, etc-.

- La tercera vía se denomina *three party market*. Un eufemismo para la venta de identidades e informaciones contextuales que realizan de modo implícito o explícito la gran mayoría de redes sociales de las zonas concurridas y de los servicios aparentemente gratuitos, como correo electrónico o buscadores.

Twitter encontró de este modo como monetizar su actividad. Vendió en 2012 de una recopilación de contenidos volcados por los usuarios. Al margen de lo interesante de la transacción por su teatralización de la sobreponderación del intermediario frente al productor, ya que permite remunerar por un contenido no al autor, sino al mediador, puede constatarse un efecto peligroso sobre la intromisión en la vida privada de los usuarios de este servicio de microblogging. Según Keith (2012) estos contenidos, o tweets como se llaman en Twitter, se

---

<sup>25</sup> En el caso de *linkedin*, las cuentas Freemium hacen explícita una transacción de venta de identidades. Esto es así porque quienes pagan por la versión Premium tienen acceso a conocer quién consultó sus datos y a la información del perfil y la posibilidad de contactar con otros usuarios no directamente enlazados vía lo que se denomina in-mails.

usarían para ayudar con campañas de marketing e identificar usuarios que tengan influencia, siendo el coadyuvante principal a que el valor de esta red social pudiera evaluarse ya a principio de 2011 en aproximadamente 7300 millones de dólares según el diario Wall Street Journal. (10/02/2011).

Google tampoco percibe un retorno económico directo por utilizar su infraestructura para realizar búsquedas. Sin embargo, algunos resultados de búsquedas se posicionan interesadamente, es decir, se constituyen en publicidad y no en información. Y no sólo esto, sino que a través de sus proyectos Adsense y Adwords consiguen liquidez de cada click de sus usuarios a través de venta de información para el mercado de la publicidad contextual.

La explotación de cantidades de datos descomunales<sup>26</sup> por técnicas de minería de datos puede arrojar conclusiones sobre las tendencias en la red o el dibujo de ciertas redes relacionales importantes a la hora de diseñar estrategias de marketing, aún más ahora que las visitas originadas por *social sharing* en la red han sobrepasado a las originadas en la publicidad convencional o contextual (Hartzell, 2011). Y pasando al análisis micro, la manipulación y utilización de estos datos sustentan seguimientos individualizados que permiten dirigir anuncios de productos específicos a personas concretas con un índice de éxito mayor. La información de tweets o sesiones de búsqueda en Google pueden utilizarse para componer hábitos de consumo, clasificaciones ideológicas y, o, sociológicas o incluso intenciones de compra de determinados bienes o servicios. Los grandes contenedores de datos de la red tienen información monetizable sobre cada uno de sus utilizadores más precisa de la que estos son o somos conscientes de haber proporcionado. Incluso información más precisa que la que los utilizadores son conscientes a cerca de ellos mismos.

Sorprende que en Anderson (2009) esta venta de información de los usuarios por parte de los sites más concurridos de la web o, visto desde otra perspectiva, el pago de los servicios prestados por medio de la puesta a disposición de la información de usuario, se cite someramente. Se dedican a este esquema exclusivamente un par de ejemplos cuando indiscutiblemente es

---

<sup>26</sup> En un anuncio de empleo denominado “*Engineering Manager*” de la red social *Pinterest* en Abril de 2014, se requería alguien con experiencia “working in and scaling a multi-petabyte environment”. Un petabyte equivale a 1000000000000000B, esto es  $(10^{15})$  bytes = 1000terabytes. Un petabyte según (McKenna, 2013) contiene 223,000 DVDs de 4.7 Gb, 2000 años de canciones almacenadas en formato MP3 o puede almacenar los ADN de la población completa de USA y aún clonarlos dos veces.

la que más importancia económica tiene (Castells, s.f.) de las cuatro formas de gratuidad y a cuyo abrigo se han reconstituido los grandes conglomerados empresariales de los media.

- Por último, están los mercados no monetarios. Según Anderson el creador puede considerar un pago de sus servicios o creaciones incentivos no monetarios. Estos abarcan la creación de una reputación, la atención dedicada y la diversión o la satisfacción de hacer algo con que se disfruta.

Pero el hecho de que los bloggers, por ejemplo, se conformen con una retribución en esta economía paralela, no significa que sea justo, ni que ellos piensen que así sea o, antes bien, que no existe una alternativa viable para ellos. Anderson lo ve de otro modo, *“Los blogs son gratis y normalmente no tienen anuncios, pero eso no significa que no se intercambie valor cada vez que Vd. visita uno. A cambio de este contenido gratuito, la atención que Vd. le presta a un editor de blog, ya sea a través de una visita o de un enlace, aumenta su reputación. Él o ella puede usar esta reputación para conseguir un trabajo mejor, hacer mayor su red o encontrar más clientes”*<sup>27</sup>.

La construcción ideológica de la red incluye la supuesta retribución económica de los editores de blogs a través del aumento de su e-reputación o de la publicidad como relato legitimador de la ausencia aparente de retribución por su esfuerzo, del acceso gratuito a contenidos que son expresión del trabajo intelectual de otras personas. Pero esta legitimación se cae como un castillo de naipes. En primer lugar Anderson (2009, p. 21) desliza en el mismo texto una objeción a la validez de la construcción de una reputación online como pago. Dice que *“en ocasiones esos créditos de reputación se pueden convertir en dinero, pero difícilmente se puede predecir el camino”*<sup>28</sup>. Si no está claro el medio en que un creador puede monetizar el acceso a su creación, entonces no está recibiendo un pago, porque su mantenimiento económico requiere dinero. Y si esta fuera su actividad principal, se vería obligado a reclamar donaciones –podría llamarse limosnear atendiendo a la definición estricta del

---

<sup>27</sup> ‘Blogs are free and usually don’t have ads, but that doesn’t mean that value isn’t being exchanged every time you visit. In return for the free content, the attention you give a blogger, whether in a visit or a link, enhances her reputation. She can use reputation to get a better job, enhance her network, or find more customers. Sometimes those reputation credits can turn into cash, but we can rarely predict the exact path’ (Anderson, 2009, p. 21)

<sup>28</sup> Id

vocablo-, cada vez más insistentemente recordando la importancia de su función. Algo similar a lo que hace Wikipedia pero difícilmente con un mayor poder de recaudación siquiera relativo. En segundo lugar, mediante el alquiler de emplazamientos publicitarios en sus blog, el montante económico de la publicidad en raros casos permite la profesionalización de esta tarea<sup>29</sup>.

### 2.3.3 Lo gratuito, lo abierto y lo atribuido

En 1985, el manifiesto GNU (Stallman, 1985) reivindicaba el código fuente<sup>30</sup> libre y exigía impedir su apropiación como modelo de negocio. Diez años más tarde ya no se hablaba de free, sino de Open (Open Source Initiative, s.f)<sup>31</sup>, algo sensiblemente distinto y que pese a que al principio no refería exclusivamente al acceso al código, sino a su redistribución libre y gratuita y la creación de obras derivadas siempre respetando la integridad del trabajo original y aplicándole los mismos términos de licencia, finalmente quedaba reducido al significado obvio: “puedes mirar al código fuente” (Stallman, 2007).

Existen opiniones autorizadas entre quienes soportan la causa del Free Software, como Angela Watercutter (Watercutter, 2013) que conciben la creación de software con una visión ética o de movimiento social. Esta concepción puede llegar a dar base teórica y barniz ético a la evasión de los derechos de autor, incluso en casos extremos ha sido utilizada aviesamente por agentes y sites dedicados a la denominada piratería, como el caso Megaupload cuyo modelo de negocio vistió de cruzada ética su lucro. La anterior es una construcción ideológica muy extendida y apoyada institucionalmente por algunos de los agentes más poderosos de la Red porque siendo pretendidamente antisistema es uno de los pilares robustos del capitalismo sobre los accesos, como se revisará más adelante. Existen sin embargo, otros enfoques para comprender el mecanismo de las factorías software.

---

<sup>29</sup> Valgan como cifras para estimar el orden de magnitud de visitas necesarias para rentabilizar el esfuerzo vía el llamado third party market las de comunicacionextendida.com. Con Google AdSense los ingresos han sido de 1.68€ para 13025 visitas y 0.46€ para 540 feeds leídos por suscriptores.

<sup>30</sup> El código fuente son las especificaciones completas de un programa. En el desarrollo de una aplicación informática, este código fuente es compartido por los programadores. Existen técnicas de ingeniería inversa para obtener el código fuente a partir del ejecutable, no siempre con resultados exitosos.

<sup>31</sup> Este documento estaba licenciado con Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Los problemas que plantea la declaración de principios de Stallman son, según Galperin, colaborador de Binpress.com, varios. En primer lugar la antes descrita ambigüedad de su nombre que incita a la confusión con software que tiene coste 0, algo encantador para el utilizador del mismo, pero no tanto para quien ha invertido tiempo y, o, dinero en su desarrollo y que según éste no es el objetivo ni la intención del free software / open source (Galperin, 2013). Una mirada micro desde el interior de la industria presenta otra perspectiva: aquellos desarrolladores de código que ejercen esta actividad profesionalmente “no están interesados en mezclar movimientos sociales en sus vidas profesionales, y muchos no pueden permitírselo, porque desarrollan software para vivir”<sup>32</sup> (Galperin, 2013). Existen miles de programadores incluidos en la industria del desarrollo software que no pueden vivir de donaciones por numerosas que éstas sean. Pero tampoco el resultado –el software construido- mejora forzosamente a costa de éstos. El recurso crítico en el desarrollo de software es el tiempo de los equipos de programación y “Si el flujo de donativos no es tan regular como para permitir a los miembros del equipo de proyecto o bien dejar sus trabajos (si trabajan a tiempo completo) o reducir las horas que están contratados (si trabajan como agentes libres), entonces la donaciones no van a añadir más tiempo de desarrollo al proyecto”<sup>33</sup> (Galperin, 2013b).

¿Cómo reconciliar entonces la ética de la red con la economía liberal y de mercado a la que se encuentran sujetos los desarrolladores de software? En un escenario abierto, la única posibilidad de recuperar dinero a cambio de objetos de programación es generando escenarios de economía de escala, desde empresas de gran tamaño, capaces de generar sinergias entre varios de sus productos, de perseguir infracciones de sus copyright y de hacer frente a un porcentaje de productos distribuidos ilegalmente y que por tanto no generan remuneración. Pongamos el caso de Microsoft cuando cobra por su suite de ofimática Ms Office, de Oracle por su sistema gestor de base de datos o de Apple –un buen ejemplo de sinergias forzadas entre sus productos-. Algo muy similar a lo que ocurre en la industria del entretenimiento, en la que los pequeños productores de películas se ven mucho más dañados por la

---

<sup>32</sup> “Most people are not interested in mixing social movements in their professional lives and many cannot afford to, as they develop software for a living.” (Galperin, 2013).

<sup>33</sup> “If the donation stream is not regular and dependable enough to allow project team members to either quit their jobs (if working full-time) or reduce contracted hours (if working freelance), then donations are not going to add more dev time to the project.” (Galperin, 2013b).

gratuidad permitida o no de sus visionados que los grandes conglomerados que son capaces de capitalizar en cierto modo incluso las descargas ilegales a través de la venta cruzada de otros productos y, o, servicios sobre el producto.

¿Qué ocurre cuando no es posible participar en esta economía de escala? No se renuncia a percibir una remuneración por el esfuerzo, sino que existen modelos paralelos que funcionan como marketplaces *peer to peer* en los que particulares o pequeñas empresas ofrecen sus productos y, o, servicios a cambio de tarifas prefijadas y con la protección a las transacciones que ofrece el espacio. El caso más evidente parece Ebay, que ha transitado de ser un lugar de subastas a redefinir su espacio para permitir implementar sus tiendas a particulares o pequeñas empresas. En los últimos años se han multiplicado estos minimercados *peer to peer* o entre particulares, que también admiten pequeñas empresas como, por citar sólo tres ejemplos, Wallapop<sup>34</sup>, Elance<sup>35</sup> o el que propone Drivy<sup>36</sup>. En el caso de la producción de piezas de software se han puesto en práctica asimismo marketplaces de Open Source que aseguran relaciones bidireccionales entre oferente y utilizador de piezas, de los que un caso saliente lo constituye Binpress.com. Binpress actúa del mismo modo que Ebay, creando un lugar en que los productores de piezas software y aquellas software factories interesadas en adquirir sus derechos puedan interrelacionarse, de modo que la relación no se cimiente sobre la limosna, sino que sea económicamente sostenible.

#### 2.3.4 Autoría, propiedad y uso de contenidos y contenedores.

El concepto de autoría remite a la noción de creación de la obra. Acuñado durante la Revolución Francesa con la *Sociedad de autores y compositores dramáticos*, fundada por Beaumarchais. En su origen, la autoría estuvo relacionada con la normalización de

---

<sup>34</sup> Wallapop es una aplicación móvil de venta de productos de segunda mano entre particulares que tiene en cuenta la geolocalización de ofertante y comprador para posibilitar intercambios *peer to peer*.

<sup>35</sup> Elance es una plataforma de oferta y compra –alquiler más propiamente- de servicios de freelancers. Según elance.com el 29.09.2014, estaban registrados ofertando sus servicios 297400 programadores además de 37500 desarrolladores específicos para plataformas móviles, 223900 diseñadores, 333600 escritores y 71500 agentes de máquetin. Esto estaba soportado por 116498 acuerdos el último mes y un movimiento desde la creación de la plataforma de 1215 millones de dólares.

<sup>36</sup> Drivy compone un lugar de encuentro que permite alquilar vehículos entre particulares aprovechando las funciones de geolocalización de los dispositivos móviles.



la percepción de unos derechos sobre el uso y disfrute de la misma. Anteriormente, sin posibilidad real de aquilatar este eventual derecho, no tenía sentido su defensa.

En el entorno de Internet el concepto de autoría está difuminado. Quizás no tanto por la posibilidad de autorías compartidas y a distintos niveles o profundidades, sino por la sobreponderación de la distribución sobre la creación y la compresión del tiempo que hace que el autor sea utilizado como una etiqueta más para obtener obras similares a otras preexistentes más que con un afán hermenéutico, interpretativo y, o, tributario. Así los grandes sites, redes sociales y servicios de la red, actúan como intermediarios o brokers de contenidos componentizados, gracias a una estructura que se llamará en este trabajo “basada en contenedores”.

Los contenidos componentizados “integran el granero global del que se nutren agregadores como Meneame, Pinterest o Digg, herramientas de Curation, como Scoopit o, sin ir más lejos, Facebook, Twitter, Google.” (Antón Cuadrado 2013), permitiendo su reutilización—al margen de plagios que no respetan autoría ni propiedad del contenido-. Así “los puntos más concurridos de la red actúan como contenedores de contenidos creados por la masa o servicios sobre éstos” (Antón Cuadrado y Campi, 2013). Valga como ejemplo YouTube, punto de acceso a  $10^9$  videos generados por la masa a partir del seminal “Me at the zoo” (Lapitsky 2005). O Google, que saca partida de cada transacción de las personas que buscan algo en la web. Tanto en ellos como en Facebook, Twitter o Meneame, el modelo de negocio no incluye crear contenidos, sino operar sobre los que sus usuarios agregan gratuitamente, con permiso o no del creador inicial. La red no está conducida por quienes crean contenido, sino por los que lo explotan ubicando en esas zonas concurridas contenedores para atesorarlo.

Se restringirá en el presente trabajo el término contenedor exclusivamente para estructuras digitales accesibles a través de Internet. Se denominará contenedor a una estructura lógica que permite registrar para su almacenamiento ítems de contenido, dando soporte a su perennidad y su utilización. En este sentido los llamados sistemas gestores de contenidos están compuestos de una estructura de contenedores, que es puramente el encapsulamiento que aplican a los contenidos. La aportación real de esos sistemas de gestión de contenidos es la puesta a disposición de contenedores de

unas determinadas características que determinarán en cierta medida la forma de los contenidos que se pueden almacenar en ellos. En este sentido, cuando se desee remarcar esta función pragmática sobre la conceptual, se les llamará sistemas de gestión de contenedores.

Cuando un creador en la Web2.0 genera contenidos y los almacena sobre una plataforma que gestiona contenedores, renuncia al trabajo, pero también al control de este almacenamiento, confiando en la plataforma. Y añadidamente componentiza sus contenidos de modo que encajen en la estructura propuesta de los contenedores que se hacen disponibles. Los contenidos deben de cumplir unas reglas de interfaz o interoperabilidad con el contenedor, del mismo modo que cualquier pieza de un modelo de producción del capitalismo liberal las cumple. El contenedor de Twitter exige de sus contenidos que tengan un máximo de 140 caracteres, el de videos de Instagram una duración máxima y un formato cuadrado, que también se exige a las imágenes. Incluso contenidos aparentemente más sofisticados están sujetos a restricciones, como los currícula virtuales de la red social LinkedIn, que siguen una estructura perfectamente prefijada o el esquema de publicación-comentarios de la red social *Pinterest* o los blogs. Los grandes servicios de Web2.0, en que el contenido es generado por la masa, se basan en esta estructura de contenedores. Ponen a disposición la ubicación para almacenar contenidos e implementan las posibles operaciones sobre estos que se constituyen finalmente sus servicios monetizables. Facebook, Twitter o Google son *“tres magníficos ejemplos de prestación de servicios (operaciones) sobre componentes que no son de su autoría, aunque en algunos casos pasan a ser de su propiedad, remárquese esto.”* (Antón Cuadrado, 2013)

Si se acepta el planteamiento de gestión de contenedores, amén de la perennidad de los contenidos, estos prestan servicios adicionales sobre los contenidos generados por la masa. Entre las utilizaciones que de los contenidos hace un sistema de gestión de contenedores, la más obvia es la adaptación de estilo o aspecto para su exhibición aplicada al dispositivo desde el que se demande su visualización. Aunque en el caso de los *tweets* de Twitter, no existe una gran diferencia aparente entre las vistas de estos contenidos, en las diversas plataformas existen casos en que la diferencia es radical como el de Foursquare o Tumblr, por citar dos de los más conocidos. Dado que Foursquare utiliza la potencialidad de geolocalización de los dispositivos celulares inteligentes como soporte a su funcionamiento, la presentación de los datos y aún las

funcionalidades esperables de la aplicación varían, ya que en la versión de ordenador forzosamente no incluye aquellas basadas en la ubicación actual del usuario.

Los contenedores permiten realizar un conjunto de operaciones sobre los datos que dan soporte finalmente a sendas utilidades de los mismos. Estas incluyen sus transformaciones, combinaciones con otros contenedores, incluso disimilares –como aquellas que se logran por medio de la utilización de la API, como se observó con anterioridad sobre Twitter-, o la aplicación sobre ellos de técnicas de data mining para generar nuevos ítems de contenido, procedimiento que da soporte, entre otros esfuerzos, a las iniciativas basadas en publicidad contextual.

Es evidente que los diseños basados en contenedores proyectan la estructura de distribución sobre los contenidos en la Red. El creador del contenido parece carecer de la posibilidad de hacer llegar su creación a un fragmento significativo de la población del ciberespacio por sí mismo y confía la distribución y gestión para su uso del mismo en un sistema de gestión de contenedores. Pero desde que confía sus contenidos, renuncia explícitamente en el caso de términos de servicios que así lo recogen o, en todo caso, implícitamente a controlar la difusión y utilización del mismo. El autor deja de ser el propietario del ítem de contenido o al menos no lo es de un modo que le permita decidir quién o cómo usa el ítem y, desde luego, no como para que pueda aspirar a un emolumento en razón de su creación, el cual queda reservado al propietario o a quien establece mecanismos que permiten uso determinados sobre los contenidos.

## 2.4 El capitalismo sobre la detentación de los accesos en Internet

J.P. Barlow escribió en 1996 la declaración de Independencia del Ciberespacio<sup>37</sup>:

“Gobiernos del Mundo Industrial, vosotros, cansados gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente [...] Os atemorizan

---

<sup>37</sup> La declaración de independencia del ciberespacio se ha recuperado de Wikipedia (es.wikisource.org/wiki/Declaraci%C3%B3n\_de\_independencia\_del\_ciberespacio)

vuestros propios hijos, ya que ellos son nativos en un mundo donde vosotros siempre seréis inmigrantes. [...] Crearemos una civilización de la Mente en el Ciberespacio. Que sea más humana y hermosa que el mundo que vuestros gobiernos han creado antes.” (1996)

Bajo una apariencia de exaltación de los contrapoderes, estaba sin embargo dando carta de naturaleza a la penetración del esquema liberal en la red. Amén de establecer una dicotomía entre Internet y una sociedad desconectada que no tiene correlato real, porque son dos ámbitos vivenciales que se entrecruzan, abogaba por el destierro de los gobiernos de Internet. Pero sin estado ni leyes, el residuo seco no es una anarquía creativa, sino el campo abonado para que las transnacionales esquiven normas o para que aparezcan otras *web-based* y rediseñen el esquema a su beneficio, reforzando el reparto desequilibrado de los recursos.

En el escenario de la red participativa, la Web2.0, el protagonista es el creador, pero desempoderado. Un “autor que pueda sustentar una indeseable reclamación de derechos espanta a las instituciones de la red” (Antón Cuadrado y Campi, 2013). La muerte del autor deja el camino libre para que otros recojan el fruto de sus contenidos, pero esos no son los curators. Carr (2005) fue de los primeros en sospechar que la negligencia de la retribución por la creación de contenidos no redundaba en beneficio de una pretendida libertad de acceso a la información. Si rara vez se paga al creador de los contenidos de un repositorio global que se prevé que haya generado sobre su trasiego 613000 millones de dólares en 2013 (AETecno.com, 2013), Carr se formulaba la siguiente cuestión: “¿Existe alguien que se lucra de los esfuerzos gratuitos de los creadores, a quienes se ponen medios de producción, pero se les niega gratificación?” En esta economía aparentemente de precio 0, en la que ningún utilizador paga por los servicios, ¿Cómo es posible que se generen tales trasiegos económicos? Y en ese caso, ¿Qué es exactamente lo que ese alguien está comercializando y a quién?

La interacción globalizada está fundada sobre una economía llamada de mercado, sobre la que aplican las leyes de Denham-Steuart, Smith y Ricardo sobre la llamada ley de oferta y demanda. Pero se asiste a una paradoja ontológica que Tasaka se encarga de apuntar: “La sociedad del conocimiento es aquella en que el conocimiento deja de tener valor”. Algo explicable desde una sobreabundancia de contenidos que ha

hecho disponibles muchos más que los que pueden accederse (Turiera, 2010) y, como consecuencia, se han devaluado. Tanto que no constituyen una mercancía vendible. ¿Qué lo es? *“En esta fase del capitalismo postfordista asistimos a un proceso de mercantilización en el que todo o caso todo es susceptible de ser convertido en un producto y ser vendido en el mercado... La mercantilización avanza en todos los frentes y la red no es una excepción, es más, hoy es uno de los principales escenarios donde más esfuerzos se están realizando para que este proceso se expanda y continúe”* (Caro, 2008).

Si los contenidos se multiplican y la posibilidad de utilizarlos está excedida incluso poniendo en juego nuevas tecnologías de IT, entonces, el recurso escaso, aquel sobre el que se pueden fundar las relaciones monetizables, es la atención. O dicho de otro modo el gobierno del acceso a los contenidos, sobre el que se incluye la toma de decisiones que afectan a su propagación. Un efecto del esquema anterior es que, como en la red rara vez se paga por los contenidos, un site como Wikipedia, con unos costes de gestión necesariamente elevados, necesita apelar periódicamente a las donaciones de sus utilizadores. Pero existen un buen número de entidades en la Red que no basan su financiación sobre sustentáculos tan volubles como el limosneo. La pregunta se repite: si no se están vendiendo los contenidos, ¿Qué se vende?

#### **2.4.1 Detentadores de acceso: Servicios gestores de contenedores**

Si se toma el caso de Google, es evidente que ofrece un buen número de servicios sin percibir un pago por ellos de forma directa. Google no cobra por su servicio de búsqueda, vertebral en la red, ni tampoco por su servicio de correo o por el repositorio interactivo de mapas. Ambos servicios tienen costes unitarios tendentes a cero, pero el acumulado de los costes sería inasumible incluso para corporaciones de su tamaño si no se capitalizaran. Google aquilata cada uno de las peticiones de servicio de sus usuarios en el mercado de la publicidad contextual. Twitter coloca contenidos patrocinados a la vez que vende las conversaciones de sus usuarios –millones de tweets, como se dijo, en 2012- para ser analizadas por agencias de marketing que pueden clasificar compradores target en sus campañas o anticiparse a tendencias sobre marcas, empresas, mercados y opinión pública.

“El agregado de las participaciones en una red no determina la salida de ésta, sino que el mecanismo se completa con los intereses empresariales visibilizados, no exclusivamente, en los enlaces patrocinados o anuncios. Los frontend, las portadas, pertenecen a corporaciones que funcionan sobre el capitalismo del acceso. Quienes detentan los medios de difusión se empoderan en dos vías con cada participación horizontal. Primero, eligen en su beneficio qué muestran en sus escaparates. Segundo, atesoran cada transacción en gigantescas bases de conocimiento para que mecanismos de minería de datos extraigan significados monetizables. Entonces Facebook, Twitter, Youtube, ¿Son medios horizontales o jerárquicos de difusión?” (Antón Cuadrado, 2013)

Así, los actores centrales de la red convertidos en gestores de contenedores disponen de estas dos vías para monetizar su posición de control de acceso a los contenidos. La primera consiste en aquilatar los datos personales y, o, comportamientos de los usuarios. Almacenar cada movimiento del usuario permite desmenuzar sus comportamientos y construir, con técnicas de minería de datos, inputs que permitan las estrategias de publicidad contextual. Un caso paradigmático de esta forma de monetizar la posición de acceso a los contenidos es la antes descrita venta de tweets por parte de la red social Twitter.

La segunda posibilidad de utilización de la posición de control del acceso por parte de estos agentes conspicuos es más delicada porque supone que para cada consulta de contenidos de parte de un participante en Internet, existe una respuesta que eventualmente puede contener una pareja de ítems compuesta de un contenido y un ítem publicitario. El ítem publicitario en forma de enlaces patrocinados, de videos previos a mostrar el video buscado o de banners es un adosado inevitable con el que los sites conspicuos administran publicidad contextual a sus propios usuarios. De modo que la vía de capitalización del control del acceso para los actores centrales de la red es la venta por dos veces de identidades para publicidad, primero usando su propio soporte para el anuncio y después cediéndola a terceros.

Esta omnipresencia publicitaria no deja un panorama halagüeño para la creación. “Si te interesa saber lo que sucede realmente en una sociedad o ideología, solo tienes que seguir la ruta del dinero. Si va a parar a la publicidad [...] esa sociedad está más

interesada en la manipulación que en la verdad o la belleza. Si el contenido carece de valor, entonces la gente empezará a volverse tonta e insustancial.” (Lanier, 2011, p. 112). Pero el contenido propiamente dicho puede ser también objeto de un mecanismo mucho menos visible, y por ende de mucha más violencia simbólica.

Los sites contenedores devuelven una salida única para gran cantidad de contenidos aportados por sus usuarios. Cómo se elige esta salida no siempre es transparente ni banal. No lo es en el caso de *Google*, aunque publica y modifica periódicamente el mecanismo de posicionamiento en búsquedas de los sites indexados ni tampoco en agregadores de tipo Meneame que construyen su salida a través de la votación de los usuarios, pero que generan grupos organizados de presión que influyen en las decisiones de elección de contenidos para la portada del site. Tampoco en *Wikipedia*, cuyo mecanismo acredita cada persona que ejerció como participante en la redacción de los artículos, pero no garantiza que una porción de cada aportación contribuye a crear el resultado final bajo la forma de un dudoso consenso, antes bien, asegura que las opiniones divergentes son silenciadas bajo el abrazo de éste. Al final, todos estos servicios funcionan como un embudo que genera una única salida con todos los contenidos agregados, lo que puede estar al servicio de una determinada construcción ideológica de la realidad, que se distorsiona en favor de los poderosos y del mantenimiento de su posición de privilegio. Este carácter de mecanismo ideológico que ya existía y era notorio en los medios de comunicación de masas desconectados, se perpetúa ahora, pero disimulando las relaciones de fuerza que lo engendran.

Pariser denomina burbuja de filtros al mecanismo que administra las informaciones recibidas por cada usuario, adaptándolas según filtros algorítmicos a sus supuestas preferencias. Ffffound que hace recomendaciones de contenidos a partir de las preferencias que el usuario ha explicitado antes<sup>38</sup> o Swarm<sup>39</sup> que propone restaurantes basados en los gustos previamente recogidos. El problema comienza cuando se tiene acceso preferencial o exclusivamente “a lo que otros creen que quieres saber” (de Vega, 2014), porque se inhabilita al destinatario de la recepción a acceder a opiniones

---

<sup>38</sup> *ffffound.com* es un servicio en el que los participantes expresan sus gustos sobre imágenes y a partir de estos propone imágenes similares por medio un algoritmo. “The more you reflect your taste, the better recommendations on the New for you! pages.” *Página About* 30/9/2014 de <http://ffffound.com/>

<sup>39</sup> *Swarm* utiliza para la recomendación de lugares un sistema basado en etiquetas como “café”, “vegetariano”, “ron” o “arepas” que requiere que el utilizador haya recogido cuáles son sus gustos e intereses. En todo caso el mecanismo de recomendación no parece ser el más utilizado.

o contenidos plurales para formar su propio criterio, por lo que supone una asfixia para el propio pensamiento crítico y, desde luego, para las opiniones divergentes.

“Según más y más gente descubre noticias y contenido a través de feeds personalizados como el de facebook, los temas realmente importantes caen fuera del foco. En el entorno darwiniano de los feed de noticias hiper-relevantes, contenidos con temas como la gente sin hogar o el cambio climático no pueden competir con videos virales, noticias de las celebrities o gatos. [...]. Y esto importa, porque mientras podemos perder de vista nuestros problemas comunes, ellos no nos pierden de vista a nosotros” (Pariser, 2012)

Pariser considera necesario dotar los algoritmos que deciden qué nos interesa de un “*sentido cívico de responsabilidad*” que haga visible no sólo banalidades o contenidos alineados con nuestras posturas ideológicas, sino otros que incluyan otros puntos de vista o temas que sean poco confortables o incluso retadores, pero necesarios.

¿Qué ocurriría si esta tecnología de algoritmos de filtro fueran usados para administrar no lo que se considera que es lo deseado por el destinatario, sino en todo o en parte contenidos seleccionados por alguien externo a éste? Los filtros pueden ser utilizados ideológicamente para deslizar contenidos que contribuyan a una construcción reproductiva global. Y su nocividad es brutal en tanto en cuanto la construcción de esos filtros, más o menos evidentes en los medios de comunicación convencionales, pasa inadvertida en los nuevos medios aparentemente asépticos. Google News, Yahoo News, NetFlix, las sugerencias de Facebook o de Twitter tienen el marchamo, pero no la garantía, de estar generados por algoritmos matemáticos equilibrados. Además de que estos algoritmos matemáticos pueden encerrar al destinatario en su burbuja de confort ideológico –algo desde luego irreal-. Y, finalmente, en el caso de estar *cocinados* pueden usarse en una construcción ideológica social, que enterrara la teórica libertad de información de la web en las mismas restricciones que los medios de comunicación desconectados, como prensa o televisión.



2.4.2 Detentadores de acceso: Proveedores de acceso a la red

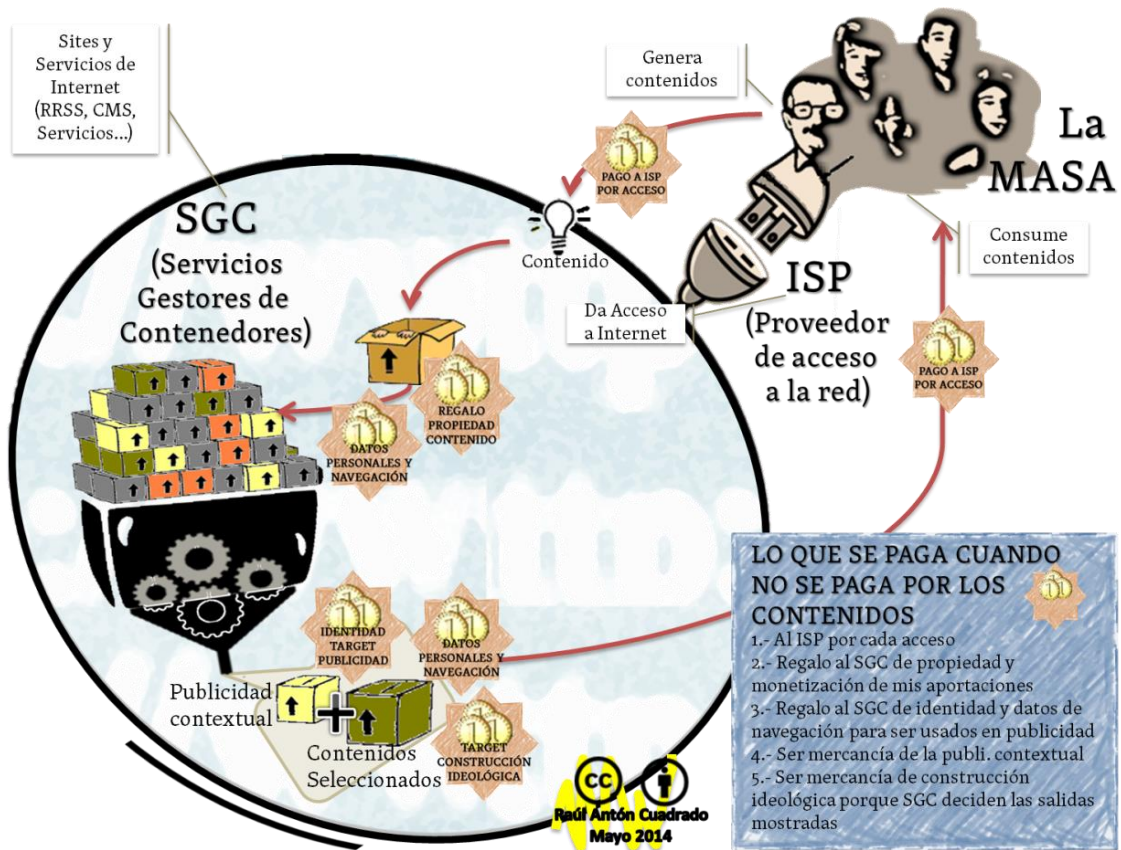


Ilustración 5. Esquema de monetización del capitalismo sobre los accesos. CC-BY comunicacionextendida.com

No sólo los actores centrales de la red, aquellos que se encuentran en su porción más concurrida, son capaces de aquilatar su posición de dominio del acceso a los contenidos. El participante en el ciberespacio, antes de haber regalado los datos sobre su comportamiento a una red como Facebook, pagó de modo directo al proveedor de acceso a la Red por acceder a unos contenidos que tampoco le pertenecen, a través de una red que le pertenece pero que hace unos años generalmente era pública. En resumen, el participante en Internet que exige la gratuidad de los contenidos puede tener la ilusión de obtenerla. Pero al menos estará pagando a los ISPs<sup>40</sup> que expropiaron a la masa de la propiedad de las infraestructuras, a los creadores de la propiedad del contenido y ahora se ven con derecho a ejercer portazgo utilizando como mantra legitimador justificaciones como “la inteligencia está en la red y las redes son nuestras” (Alierta, 2010), excusando de adscribir su negocio a esta dudosa

<sup>40</sup> Internet Service Provider. Es la empresa a la que se paga por tener acceso a Internet, comúnmente una cantidad dependiendo del tráfico de datos generados.

economía de precio 0, por más que cumple varios de los requisitos de costes derivados rayando el 0 que anticipaba Anderson como eje de su justificación.

Cuando el esquema de productor-intermediario-consumidor se trasladó a la red, la ausencia de regulación permitió llevar al extremo la ponderación desequilibrada del margen de intermediación sobre el de producción. El intermediario de un repositorio de contenidos como es Internet es aquel que puede ejercer un control sobre el acceso o la difusión de estos. Estos son tal y como se ha visto los proveedores de acceso – normalmente TELCO- y los agentes de la zona más concurrida de la web. Se ha construido una ficción ideológica sobre la base de la ética de la red, que beneficia claramente a los detentadores de los accesos, que disfraza el pago del consumidor, que deviene exigente de contenidos gratuitos. Dentro de este esquema los productores se ven abocados a poner nuevos contenidos a disposición, sin cobrar. El efecto insoslayable de esta paradoja es que habrá varias organizaciones económicas en competencia por mejorar el servicio de acceso a una red que estará repleta de contenidos que nadie tendrá interés económico en mejorar.

Es cierto que Internet podría haber significado un cambio revolucionario en las condiciones sociales y económicas en el caso de que se hubiera constituido un mercado –o eventualmente otra figura económica- sobre los contenidos. La creación de éstos y consecuentemente su venta hubiera podido ser extensible a cada participante en el ciberespacio. Pero esto hubiera significado una brecha en el sistema de privilegios y un obstáculo para la reproducción de las estructuras de poder que garantizan la liberalización que persigue el sistema económico imperante.

“El capitalismo ha colonizado la red designando como recurso capital el control del acceso a los contenidos creados por la masa” (Antón Cuadrado 2013) en lugar de los propios contenidos, para permear una estructura piramidal de retención de los recursos que al llevarse al extremo permitido por la desregulación imperante en la Red –y fuera de ella-, podría terminar empujando para validar las previsiones de evolución social que plantea (Tezanos, 2007). En estas previsiones, se anticipa una estructura fragmentada confinada en dos compartimentos estancos, como muestra la cuarta etapa de la Ilustración 6 por medio de una brecha de acceso diferencial a recursos. El primero, la mayoría –o no tanto- satisfecha de (Galbraith, J.K., 1992). El segundo “un

verdadero bloque extrasistema o excluido, que tiene escasas posibilidades de movilidad ascendente” (Tezanos, 2007, p. 332) formado por parados, subempleados y grupos marginados. Y donde la porción de subempleados, con ocupaciones laborales desreglamentadas, precarizadas y con poca seguridad a medio plazo crece preocupantemente.

La Red supondrá en caso de validarse estas previsiones de fragmentación social también en este medio, una oportunidad malgastada de reconstrucción social resoluble exclusivamente si la masa se empodera por medio de la participación.

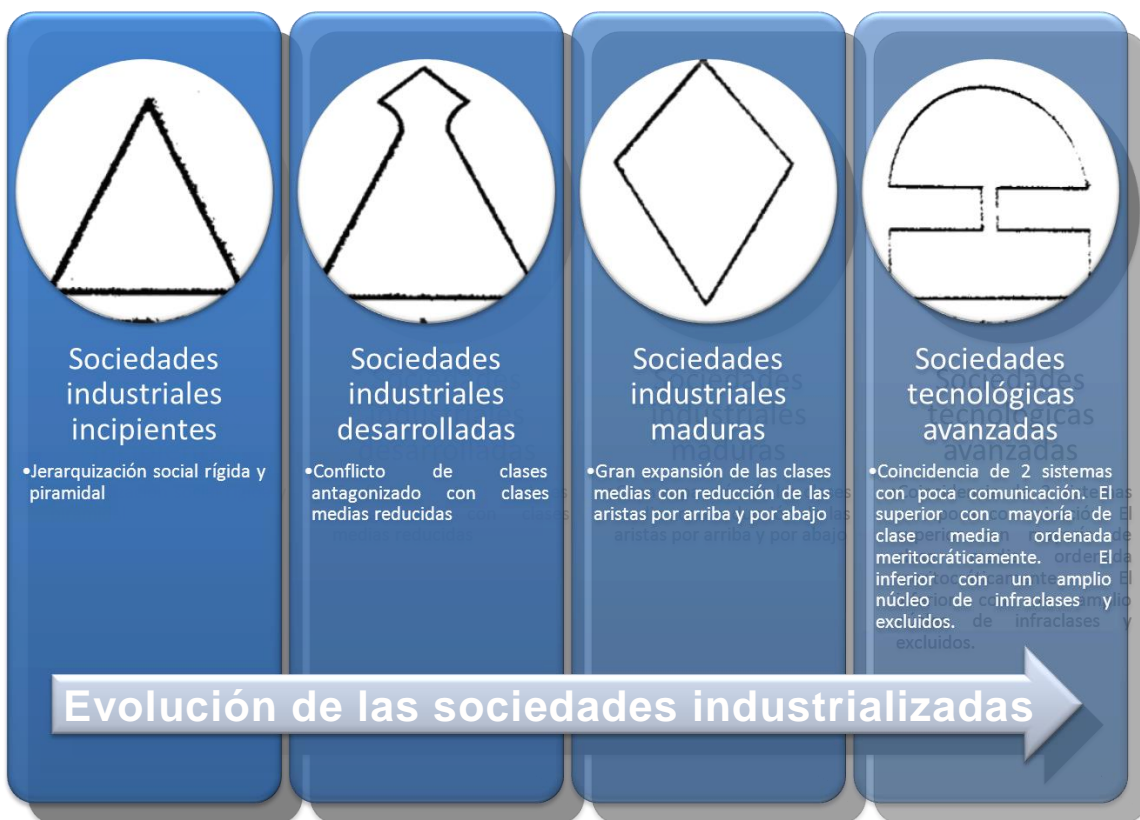


Ilustración 6. Estratificación en las sociedades industrializadas. (Tezanos, 2007, p. 331)

## 2.5 Redes de participación y resistencia y definición de la identidad

El capitalismo asentado -y el que se crea en la red sobre los accesos- proyecta un diseño de negociación de fuerzas. En un lado se hallan las transnacionales y al otro los individuos sobre los que permeó el discurso liberador del individualismo exacerbado y que forzaron ellos mismos el declive de sus estructuras clásicas de coordinación,

incapaces de adaptarse a los nuevos retos. El sujeto de la sociedad globalizada con un solo sistema económico y social, el nuevo liberalismo, ha sido el blanco del adoctrinamiento en un nuevo pseudohumanismo individualista. Pero se encuentra privado de la capacidad de tomar decisiones sobre su futuro sin ejercer su acción formando una masa. El sujeto desinsertado de la dialéctica de transformación marxista no tiene posibilidad de accionar salvo formando parte de un colectivo cuya definición y estructura está en proceso de evolución. Y las estructuras actualmente consideradas de construcción social tienen dificultades mientras se adaptan para implementar su acción de emancipación en el escenario de globalización y neoliberalismo. Las ONGs son un buen ejemplo. En ellas, junto con la apropiación de tecnologías de Internet para sus fines (Silva Machado, 2004) también “es posible reconocer tendencias de cambio en los modelos organizativos” muy basados en procesos de “burocratización, que hemos definido como coordinación mediante la normalización de operaciones” (Roca Martínez, 2011, p. 433), tendencia más marcada en cuanto las ONG ascienden a un nivel territorial más extenso. Sino que su sistema de financiación “promueve la burocratización y la profesionalización” (Roca Martínez, 2011, p. 434) y acaban actuando ‘como quasi-contratistas de servicios en proceso de externalización [...] cada vez menos asumidos por el Estado’ (Bretón, 2004, p. 466), pugnando entre ellas por los recursos, con pocas diferencias operativas con una empresa.

La participación sólo puede entenderse en el momento actual como parte de una acción colectiva en que “La inteligencia colectiva que propone Lévy debe entenderse como una fuente alternativa de poder mediático” (Aparici y Osuna, 2013, p. 140). La respuesta son las redes de participación, estructuras que vehiculan la comunicación equilibrada, horizontal, ocupando “el vacío dejado por la crisis de las organizaciones políticas verticalmente integradas [...] que persisten en mantener una organización y un modelo de comunicación vertical, burocrático y rígido.” (Valderrama, 2008, p. 96).

El salto cuantitativo que ha supuesto Internet para las redes de participación podría apartar el foco de la cuestión principal para la creación de éstas. Pero esta posibilidad de colaboración que presta actualmente Internet posee una esencia y sustrato mucho más sociológico que tecnológico. “El éxito de una comunidad de práctica tiene que ver

primariamente con temas sociales, culturales y organizativos y sólo de modo secundario con elementos tecnológicos”<sup>41</sup> (Wenger, 2001).

Las redes de participación reifican un esquema de relación entre pares, en algunos casos asambleario. “A diferencia de las estructuras piramidales, organizadas en niveles jerárquicos, donde los niveles intermedios se encargan del enlace entre la dirección y la base, para el funcionamiento en red son las interacciones y flujos de información entre los diversos componentes que adquieren un valor sustantivo para su accionar y desarrollo.” (León, 2010, p. 7). Las redes de participación tienen una “configuración reticular basada en la horizontalidad y reciprocidad” (León, 2010, p. 8) no existiendo actores más poderosos que el resto, “cada cual puede decidir sobre sus propias acciones, pero no sobre las de los otros” (León, 2010, p. 7). Salvo acaso aquellos que lo son en virtud de su posición relativa de unión entre subredes, no existen tampoco puntos fuertes, que en el caso de las redes de participación acaso podrían denominarse débiles, sin los cuales la funcionalidad de la red se degrade.

Es precisamente en esta falta de estructura y de metateorías a largo plazo donde se cimienta la efectividad de la red de participación. Gracias a la falta de precondiciones estatutarias y a la transaccionalidad de la participación –que ocurre con principios y finales concretos- sin que la participación en una acción de red suponga nada sobre participaciones futuras, cada red puede aglutinar en un momento dado componentes heterogéneos, formales y, o, informales, incluso federar otras redes puntualmente para el cumplimiento de una acción que puede eventualmente consistir en apoyarse mutuamente en sus vindicaciones diversas, bajo la consideración de un respeto a la diferencia según el que “aquellos grupos que no son lo bastante afortunados para ser poderosos o en la mayoría, deben de tener derecho de hablar por sí mismos de sus identidades e intereses, como expertos en su propio dominio”<sup>42</sup> (Durant, 2011, p. 704).

### 2.5.1 Redes de participación offline y online

---

<sup>41</sup> “The success of a community of practice has to do primarily with social, cultural, and organizational issues, and only secondarily with technological features” (Wenger, 2001).

<sup>42</sup> “Those groups not fortunate enough to be powerful and/or in the majority should have the right to speak for their own identities and interests, as experts of sorts about their own domain.” (Durant, 2011, p. 704)

Existen movimientos en las redes que incentivan “el compromiso y consiguiendo que jóvenes que no se movilizaban fuera de ellas, pasen a la acción” (García Galera, del Hoyo Hurtado y Fernández Muñoz, 2014, p.35). No hace falta salir a la calle, sino que “el uso de la información puede ser considerado ya como una forma de acción social” (Petric, Petrovic y Vehovar, 2011) y se cancela la segregación de movilización off y on-line, apareciendo como terrenos complementarios donde situar el compromiso, “el ciberactivista es «activo» on-line y off-line; en esta concepción, no cabe una definición reduccionista” (García Galera, del Hoyo Hurtado y Fernández Muñoz, 2014, p.37).

“[en los movimientos sociales de los últimos años] el uso de Internet y de las redes de comunicación móviles es fundamental, pero la forma de conexión en red es multimodal. Esta conexión incluye redes sociales online y offline, así como redes sociales ya existentes y otras formadas durante las acciones del movimiento. Las redes están dentro del movimiento, con otros movimientos del mundo, en la blogosfera, en los medios de comunicación y en la sociedad en general. Las tecnologías de conexión en red son valiosas porque proporcionan la plataforma para esta práctica creciente de la conexión en red continuada que evoluciona a medida que cambia el movimiento.” (Castells, 2012, p. 212)

La novedad del ciberespacio es ser un “instrumento de coordinación no jerárquica, de puesta en marcha de una sinergia rápida de las inteligencias, de intercambio de conocimientos, de navegación en los saberes y de auto-creación deliberada de colectivos inteligentes” (Levy, 1999, p. 105-106). Y la renuncia a la jerarquía para la coordinación *plantea “condiciones nuevas para la acción social colectiva” (Valderrama, 2008, p. 96)*. La teoría de la estructura de red encuentra en Internet elementos para su proyección efectiva. Para estas “dinámicas sociales de articulación reticular [Internet] cae “como anillo al dedo”, pues con su arquitectura basada en la noción de red les ofrece un soporte que cambia el alcance, la velocidad, la complejidad y la intensidad de las interacciones” (León, 2010, p. 9), pero al precio de determinar la topología de estas redes “Pues, si muchos han remarcado que las grandes manifestaciones de los últimos tiempos habrían sido imposibles sin Internet, muy poco se ha dicho que Internet, por su parte, ha configurado a esos movimientos a su imagen, imprimiéndoles la forma de una telaraña.” (León, Burch y Tamayo, 2005, p. 19).

El uso de la red como tecnología de resistencia (Leung, 2007) ha evolucionado. Una vez que el dominio tanto de la tecnología subyacente, como de las funcionalidades está extendido, los activistas de la red pueden utilizar de un modo distinto al canónico las herramientas que tienen a disposición, algo común incluso cuando los modelos parecen a priori inapropiables para otros fines que el inicialmente concebido. Se constata que “las herramientas para dar soporte a la colaboración online, pueden no ser usadas del modo esperado incluso cuando sus diseños han sido adecuadamente soportados por teorías e investigación”<sup>43</sup> (Schwen and Hara, 2003, p. 452).

### 2.5.2 Caracterización de las redes de participación en la nueva arena

Las redes de participación se apropian de Internet como tecnología de activismo, porque encuentran en el nuevo medio un catalizador de sus actividades que permite la afiliación de personas liberando restricciones espaciotemporales. “Internet constituye una herramienta extraordinaria para comunidades, especialmente aquellas que encuentran dificultades difícilmente soslayables en la sociedad desconectada, ligadas a la distancia espacio-temporal de sus participantes” (Antón y Valverde, 2013, p. 122) y de hecho “un número creciente de usuarios de Internet lo están utilizando como un dispositivo de comunicación altamente sofisticado que permite y empodera la creación de comunidades”<sup>44</sup> (Bowler, 2010, p.1).

No existe una cultura de Internet, sino una multitud de construcciones culturales imbricadas (Leung, 2007, p. 66). Precisamente por esto solo es posible establecer caracterizaciones generales de las redes de participación sobre ésta, conociendo su variabilidad, precisamente debido tanto a la efervescencia del medio que las sustenta como a la flexibilidad por la liviandad de la estructura de esas redes de participación. La caracterización utilizada en el presente trabajo desarrolla la propuesta por Silva Machado (2004), agrupando sus ejes en cuatro ámbitos; los que refieren a su estructura, a su finalidad, a los mecanismos de acción y a la definición de su identidad.

---

<sup>43</sup> “tools for supporting online collaboration may not be used in expected ways even when their designs have been adequately informed by theories and research” (Schwen and Hara, 2003, p. 452).

<sup>44</sup> “As more and more people use the Internet, a growing number of them are utilizing it as a highly sophisticated communications device that enables and empowers the formation of communities” (Bowler, 2010, p.1)

La horizontalidad teórica de las redes desconectadas es, gracias a Internet, sustanciada sobre construcciones tecnológicas que permiten prescindir de nodos pivotaes para la comunicación y la coordinación. Incluso en las estructuras más descentralizadas estos nodos pivót eran necesarios para establecer puentes entre agrupaciones de participantes con nexos más fuertes en razón de su cercanía espacial-temporal o relacional. “Un nuevo dispositivo de comunicación, al que llamaremos «comunicación todos-todos», aparece en el seno de las comunidades desterritorializadas muy amplias como uno de los principales efectos de la transformación en marcha.” (Levy, 1999, p. 102) Así, foros, redes sociales, wikis, blogs, permiten prescindir del papel de coordinación y “El individuo interactúa directamente con unos pocos e indirectamente con muchos otros”<sup>45</sup> (Gulbrandsen y Just, 2001, p. 1100), lo que está en la base de la creación de coaliciones entre redes para la consecución de objetivos que puntualmente comparten, haciendo uso común de infraestructuras, intercambiando miembros, etc.



Ilustración 7. Caracterización de redes de participación en Internet. Basado en (Silva Machado, 2004)

Se han considerado las redes de participación estructuras flexibles pero duraderas, que prolongaban su acción más allá de acciones concretas. Pero Internet está forzando una disminución de la duración media de estas redes. Incluso aparecen

<sup>45</sup> En el original: “the one interacts directly with the few, and indirectly with the many.” (Gulbrandsen y Just, 2001, p. 1100)



algunas transaccionales que existen mientras se persigue un fin concreto –como es el caso de las plataformas de firmas o crowdfunding- y que se deshacen rápidamente conforme se alcanza este o, eventualmente, antes de su consecución.

Aunque algunas redes responden a “una o a un conjunto de aspiraciones de colectivos sociales bastante pequeños y específicos (e inclusive geográficamente separados)” (Silva Machado, 2004, p. 4.3) esto no excluye, sino que es bastante frecuente, que estén animados por aspiraciones universalistas e institucionalizadas de modo consuetudinario entre las que cita Machado el respeto a los derechos humanos, el combate al racismo, la democracia o la libertad de expresión... sobre las que se pueden construir un cuadro de luchas más amplio y, o, alianzas entre redes.

Otra característica de las acciones puestas en marcha por estas redes y por ende de ellas mismas es su eficiencia medida como ratio de costes para conseguir una finalidad. Y la articulación de varias redes en acciones concretas, ya anticipada, tiene un complemento en sentido inverso que aumenta su eficiencia. Cuando las redes de participación crecen lo suficiente, pueden crearse capítulos locales que articulan acciones concretas tanto dentro como fuera de la red. Estas acciones concretas pueden ir dirigidas a participantes que comparten ámbito social, geográfico, lenguaje y aumentan el poder de penetración social de la red gracias a la creación de subredes que mantienen su autonomía. Un ejemplo de esto es la liga de los optimistas pragmáticos, que integran capítulos locales allí donde sus afiliados deciden abrirlos.

### **2.5.3 Participación en Red y definición de la identidad**

Silva Machado (2004) estudia dos fenómenos sobre la identidad de los participantes en las redes sobre Internet. La identidad difusa -la dificultad de establecer caracterizaciones identitarias de los participantes en una red al ser amalgamas de miembros con intereses, culturas e ideologías heterogéneas que se unen con un fin concreto- y la multiplicidad de identidades por la posibilidad frecuente de participación en múltiples redes simultáneamente de cada activista individual. A estos se une el hecho de que “la red es una tecnología de auto-representación” (Leung, 2007, p. 189)

de modo que la identidad de cada activista se compone a través de sus acciones que quedan visibles, perennes y trazables en Internet. Esa es la llamada identidad 2.0, “la comunicación web transforma los cuerpos y los yos [...] Cada yo es un racimo de yos” (Canevacci, 2004, p. 142). Y la traza comunicativa sobre la que se construye es una suma de las vistas parciales que “incluye tanto nuestras actuaciones como la forma en la que nos perciben los demás en la red. La identidad se crea conforme vamos actuando dentro del espacio digital. Todas nuestras acciones constituyen parte de nuestra identidad” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 144).

## 2.6 El individuo netmoderno de la participación

Cuando la posmodernidad había armado su potencial conceptual en una sociedad agotada de los grandes relatos, la popularización del uso de Internet ha tenido una influencia definitoria en la declinación de estos. Tanto que este poder de catalizador de la Red, de aceleración de la asunción y realización de los principios posmodernos no queda ahí. En Internet, que surge como una sociedad fractal de la desconectada en la que se proyecta la ideología de ésta, se ha dado una evolución paralela de los supuestos posmodernos cuyo resultado ha terminado por ejercer feedback sobre la construcción de la ideología global. Es por esto que se vendrá a utilizar un nuevo término, netmodernidad<sup>46</sup>, para referirse al estadio de la evolución social que se encuentra bajo estas premisas, cuyos límites pueden aparecer borrosos, pero del que son perfectamente conscientes los individuos que se alinean con su visión, porque como reza el manifiesto *Cyberpunk*, “somos los que ven la realidad de un modo distinto”<sup>47</sup> (Kirtchev, 1997, pto. 7).

El presente trabajo plantea unos objetivos de investigación sobre la creación conectada que pueden ser extensibles al común de la población, pero que se centran en aquella fracción que más concretamente ajusta su conducta a los patrones posmodernos tecnológicamente acelerados en el marco de una cultura “resultado de la evolución del modo de producción capitalista y del surgimiento de una nueva gase del mismo basada en el ocio y en el consumismo” (Costenla Vega, 2002, p. 261)

---

<sup>46</sup> La utilización de este término es tributaria de Sara Osuna Acedo.

<sup>47</sup> “We are those that see reality in a different way” (Kirtchev, 1997, pto. 7).

A continuación se revisan caracterizaciones de la identidad de este sujeto de la participación sin pretensión de exhaustividad, sino centrándose en elementos distintivos o que se han entendido necesarios para comprender la propuesta de ágora de creación. El acercamiento al conocimiento de la identidad virtual siempre es complejo dado que “En muchas ocasiones los individuos no tienen solo una sola identidad digital sino que pueden crearse varias identidades diferentes en Internet. A su vez, la identidad que una persona se crea puede coincidir o no con la identidad analógica, es decir, con las características de esa persona en el espacio físico.” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 144). Y no solo por esta multiplicidad de identidades o facetas de la presencia virtual, sino porque además, “No hay separación, todos vivimos en un híbrido. Todo lo que hacemos es virtual y a la vez físico” (Castells, 2010). Lo que sí parece claro es que para comprender al nuevo sujeto de la participación es necesario acercarse a lo que Flores Vivar denomina la periferia, es decir, los márgenes de los lugares más concurridos de la red, porque “Es también donde su cultura emergente se está formando, una cultura en la cual ellos miran los medios desde una perspectiva diferente” (Flores Vivar, 2009, p. 77).

### 2.6.1 Transaccionalidad de las relaciones

Si el liberalismo ha empapado la pertenencia del individuo al grupo de una individualidad activa, ¿Cómo entender los movimientos de redes de participación de los que se ha hablado con anterioridad? La individualidad no implica la exclusión de los lazos, sino “el debilitamiento y desustancialización de los lazos sociales predecibles y durables” (Alonso, 2007, p. 21), su transaccionalidad. Ésta esboza dos condiciones de existencia para las relaciones en la episteme netmoderna nutrida de anarquismo epistemológico, turbocapitalismo, borrosidad de las legitimaciones inquebrantables y por ende de los liderazgos y por último una sobreponderación de la novedad, de lo distinto, del ahora. En primer lugar las relaciones urgen definirse sobre un marco temporal y con un objetivo concreto, operativo. Recuérdese la caracterización de las redes de Silva Machado (2004). Una de las particularidades propias de estas estructuras es la de tener una existencia dinámica, atendiendo a los hechos o finalista y tan fácil de poner en marcha como de agotar su inercia, desapareciendo ésta por la desafección del individuo una vez conseguido el objetivo, el convencimiento de que éste no es posible, o la sustitución por otro posterior. Entender la transaccionalidad de las relaciones como relaciones del plano económico

o monetario es una reducción simplista. Los individuos se federan con otros individuos planteando relaciones ricas y muy estrechas, en muchas ocasiones con intereses meramente éticos o filantrópicos y económicamente desinteresados.

La transaccionalidad de las relaciones, además añade la ponderación del interés de participar en este convenio entre partes. Se usan transacciones relacionales con principio y fin bien definidos y sin relación con las anteriores ni con implicaciones sobre las futuras, en un marco en que ambos actores ganan o no hay posibilidad; se exige de cada contacto un retorno, o no tiene lugar. Las relaciones de largo plazo se desvisten como una suma de hechos puntuales, del mismo modo que la comunicación se construye en la red como una de las posibles sucesiones de fragmentos en broadcast. La amistad o la solidaridad, pasan de ser un proyecto de largo plazo a una sucesión de actos. El modelo transaccional de relaciones implica que estas se constituyen para conseguir un fin –el mismo para todas las partes o no- y persisten mientras los participantes obtienen un rédito –no necesariamente monetizable- por su esfuerzo. Esto trae “las parejas que ya no son para toda la vida, los contratos de trabajo que aparecen y desaparecen según las condiciones del mercado, las relaciones cliente-proveedor de corto término y basadas exclusivamente en circunstancias coyunturales” (Antón Cuadrado, 2012, p. 44).

### **2.6.2 Diálogos como sucesiones de monólogos en broadcasting**

Una proyección de la transaccionalidad de relaciones que ha puesto de relevancia la red es el de la emergencia de nuevos modelos de comunicación entre pares. Los nuevos valores netmodernos exigen “una comunicación directa, sin esperas, instantánea, rápida, fluida y fácil” (Bernal y Barbas, 2010, p. 126). Esta nueva poscomunicación adopta una forma esloganizada para el mensaje, que permite minimizar tanto el tiempo de emisión como la atención necesaria en su consumo. Pero mucho más definitorio que la esloganización del mensaje es la construcción de los diálogos como sucesión de mensajes en broadcasting. Un magnífico ejemplo lo anterior lo representa Twitter, donde una conversación puede ser descrita como un proceso ramificado construido por respuestas consecutivas que resulta en un árbol de

tweets (Gonçalves, Perro y Vespignani, 2001, p.2)<sup>48</sup>. Cada tweet es un ítem comunicativo sin necesariamente un destinatario concreto, que puede ser leído por todos los seguidores de una cuenta, e incluso por usuarios ajenos a esta como resultado de una búsqueda. Un micromensaje puede contener invitaciones explícitas a responder dirigidas a otros usuarios específicos –citando su nombre de usuario precedido por el signo @-, pero aún en este caso no deja de ser un mensaje en broadcast y sin una garantía de respuesta. Aún más, puede que se origine una respuesta a este primer mensaje por parte de alguien inesperado, lo que ocurre con significativa frecuencia. Lo crucial de este segundo mensaje que podría asociarse comunicativamente con el primero es que es tan en broadcast como el primero y con tan pocas posibilidades de respuesta como éste.

No se pretende transmitir que las redes sociales no permitan intercambio comunicativo coordinado. Las palabras de Kaplún (1998, p. 102) no han perdido vigencia y se puede seguir afirmando que “si no partimos de la percepción y la vivencia de los destinatarios, si pretendemos quemar etapas, el dialogo no se da”. En el momento presente hay dos tapetes comunicativos con reglas sensiblemente distintas. Y en la Red la definición de los procesos ha cambiado. Los participantes en el intercambio comunicativo construyen una conversación a través de las operaciones de resignificar y agrupar conceptualmente varios mensajes en broadcasting. Y cada participante decide cuales son específicamente los mensajes o tweets que enhebra para constituir esta. Pero escapa a su voluntad restringir los participantes potenciales en este hilo de mensajes en abierto. Cada ítem de expresión adquiere un nuevo compromiso de difusión en la red. Los privados pierden interés porque no son eficientes en la construcción de nuevas invitaciones para la participación comunicativa. Cada mensaje tiene una difusión de uno a muchos, impensable en la comunicación desconectada. Cada participación expresiva está, en Internet, dirigida a la masa, a una multitud.

### 2.6.3 Un nuevo discurso asíncrono y para las multitudes

La toma de conciencia de estarse continuamente dirigiendo a una multitud hace perder o al menos obliga a considerar diferentemente los elementos de feedback que guían la

---

<sup>48</sup> “Each reply creates a connection between two tweets and their authors, so we can define a conversation as a branching process of consecutive replies, resulting in a tree of tweets.” (Gonçalves, Perro y Vespignani, 2001, p.2)

comunicación en los intercambios desconectados. Esto es capital en situaciones de comunicación asíncrona, porque se quebranta la posibilidad de que la generación de feedback modifique el decurso de la comunicación *on the go*. Y son precisamente estas experiencias asíncronas las más frecuentes en la red. Incluso cuando el mensaje y su respuesta se aproximan temporalmente hasta parecer un intercambio sincrónico, la naturaleza subyacente de este es asíncrona y no se excluye la aparición de un segundo transcurso de comunicación posteriormente, sobre algunos de los fragmentos del primero. Un simple vistazo a la red social Facebook puede constatar esta afirmación cuando, por traer a colación un solo ejemplo, una imagen publicada hace años y que tuvo comentarios cercanos temporalmente a su publicación, es depositada de nuevo en lo alto de la pila por un nuevo comentario y, por ende, fundando de nuevo la posibilidad de comunicación sobre ella.

Si las conversaciones de la web se pueden describir como fragmentadas sobre mensajes uno a muchos y esencialmente asíncronas, necesitan describirse en otros términos que las que la mayoría de las propuestas lingüísticas anteriores al advenimiento de Internet lo hacían comúnmente. Es indispensable esgrimir un manojito de reglas sobre cada mensaje que maximicen la posibilidad de que se funde sobre ellos una interacción, una comunicación. Y para esto no se necesita una teoría lingüística semántica, gramática o pragmática, sino más bien una que tenga en cuenta la interacción comunicativa. La teoría que H.P. Grice construyó para teorizar sobre los escenarios de expresión de un hablante a un auditorio camina en ese sentido y, por otro lado, es extraordinariamente sencilla e intuitiva.

El punto clave de la teoría de Grice es lo que vino a llamar Principio de cooperación. El principio "Haga su contribución a la conversación, allí cuando tenga lugar, de acuerdo con el propósito o la dirección - tácita o explícitamente aceptada- del intercambio en que se halla inmerso" (Grice, 1991), tiene una enunciación probablemente ofuscada. Pero se completa con una checklist expresada en lo que Grice llama máximas de regulación de la conversación. Básicamente el hablante debe de ser claro, honesto y concreto y evitar aportaciones off-topic.

### 3 Creatividad y Creación

“O poema é antes de tudo um inutilíssimo.

Hora de iniciar algum  
convém se vestir roupa de trapo.  
Há quem se jogue debaixo de carro  
nos primeiros instantes.  
Faz bem uma janela aberta  
uma veia aberta.  
Pra mim é uma coisa que serve de nada o poema  
enquanto vida houver.  
Ninguém é pai de um poema sem morrer.”

(de Barros, 1998)

El llamado sistema educativo mediante un trabajo suficientemente profundo de inculcación consigue interiorizar los principios de “una arbitrariedad cultural capaz de perpetuarse” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 72). Este es el germen de la presentación de lo arbitrario como obvio, por el que “la negativa intelectual y emocional a seguir la corriente aparece como un signo de neurosis e impotencia” (Marcuse, 1990, p. 40). Así las cosas “Cuando más analizamos las relaciones educador-educandos dominantes [...] más nos convencemos de que estas relaciones presentan un carácter especial y determinante, el de ser narraciones de naturaleza fundamentalmente narrativa, discursiva, disertadora” (Freire, 1970, p. 51). Para garantizar el éxito del procedimiento se busca eliminar las variables complejas, caóticas, esencialmente la participación de los aprendices a los que sólo se requiere para firmar un feedback de asimilación de la narración unidireccional en el que está desterrada no ya sólo la crítica, sino incluso la curiosidad, porque todo es obvio y sólo existe una única mirada posible. Y esta claudicación de las conciencias que se ejercita en el sistema educativo, gesta una proyección difícilmente eludible en la toma de lugar social. Finalmente quien se cuestiona la oficialidad de la información o la política general de la verdad se convierte en peligroso para el sistema (Correa García, 2011, p. 192) o en el paradigmático apestado de Delibes, denostado por “revolucionario: pregunta, cuando las respuestas ya están dadas” (Delibes, 2004, p. 74).

De este modo, la enculturación de los individuos, desde que ha recaído como una de las responsabilidades del estado, rara vez ha trascendido la mera transmisión buscando la aceptación acrítica. Ocasionalmente la existencia de voces críticas y visiones divergentes, han evangelizado la necesidad de la formación de un espíritu crítico para la constitución de ciudadanos plenamente conscientes de sus posibilidades de emancipación. Pero incluso en estos casos, se ha eclipsado el robustecimiento del músculo participativo, por más que las esperanzas del cumplimiento de esa función emancipatoria sólo pueden fundarse sobre un ejercicio de la interacción creativa.

La Red ha generado un cataclismo sin marcha atrás. Los individuos han tomado conciencia de su derecho a participar y lo exigen. Los participantes intensivos desafían la dictadura de lo obvio y utilizan las brechas de los aparatos enculturadores del estado –en este momento de las transnacionales- para construir su identidad por su participación. Internet en este sentido crea una arena en la que las posibilidades de expresión horizontal y autoedición superan en número a las de toma de conciencia de lo publicado y por ende de censura. Pero una perspectiva emic sobre los modelos comunicativos vigentes antes de la generalización de Internet no ayuda a comprender este estallido de participación, sino que se requiere de la construcción de marcos teóricos ajustados al nuevo escenario. Y para ellos partir desde un compendio de conceptos generadores ajenos a la sociedad y educación desconectada.

Y este proceso de creación de identidad por la participación que crea brechas en el sistema de la reproducción tiene un aliado, sigue teniéndolo, poderosísimo y que no puede ser expropiado de la condición humana. El proceso de creación, las iniciativas artísticas, posibilitan un aprendizaje que abre “grietas en nuestros sistemas de conocimiento” (van Campenhout, 2012, p. 1) procediendo a la reconstrucción de significados, cuestionando lo obvio hasta convertirlo en insustantivo e introduciendo nuevos escenarios aparentemente infactibles para el sistema.

La creatividad se entiende ahora como una fuerza de oposición a la reproducción por su propia definición, ya que el rasgo que la distingue “es la novedad: la novedad que existe en una actividad o en una obra” (Tatarkiewicz, 1987, p. 292) y que permite la emancipación a través de la participación en la construcción cultural. El individuo, toma



por su mediación conciencia de la opción de interrogarse y cuestionar las estructuras normativas que constituyen la dictadura de lo obvio, base y alimento de “la reproducción de la arbitrariedad cultural de las clases dominantes” (Bourdieu y Passeron, 1979, p. 46). La creatividad genera las condiciones que permiten al sujeto desarrollar por la acción la “conciencia crítica de lo cual resultaría su inserción en el mundo”, pasando de ser alienados objetos de procesos que les son ajenos a convertirse en sujetos de la transformación (Freire, 1970, p. 79).

### 3.1 Creatividad y divergencia

Desde épocas relativamente cercanas, una vez se salvaron los obstáculos a la existencia de creación fuera de la intervención divina, arte y creatividad se han ligado hasta convertirse esta en un atributo ontológico de aquel. “El artista quiere experimentar que ha hecho algo que no poseía existencia con anterioridad. No precisamente una copia de un objeto real, por hábil que fuere, [...] sino algo más importante y duradero, algo que el artista considera que posee mayor realidad que los objetos vulgares de nuestra monótona existencia.” (Gombrich, 1999, p. 585). Y si la creatividad es un atributo esencial del arte, se suele coincidir en la genuinidad como característica sine qua non. Tatarkiewicz es taxativo al afirmar que “el rasgo que distingue a la creatividad en todos los campos, tanto en pintura como en literatura, en ciencia como en tecnología es la novedad” (1987, p. 292), pudiéndose encontrarse esta novedad según Boden (2004) en la combinación anómala de ideas familiares, en la exploración o creación de nuevos espacios conceptuales.

De este modo la creatividad se convierte en una fuente de divergencia inaceptable que puede desembocar adecuadamente focalizada en una palanca contra la inercia cultural garante del andamiaje ideológico al servicio de la estructura social que mantiene las relaciones de poder. La línea programática de Duchamp, que nunca produjo series de obras desarrollando el mismo concepto o técnica, o la sublimación de su dinámica en el arte conceptual, de imposible encaje en el mercado, fueron intentos de huida que las regalías mercantiles consiguieron extinguir. Los artistas conceptuales, que “abogaban por un decidido rechazo de los aspectos mercantiles del consumo de arte” (Vásquez Rocca, 2007) fueron reintegrados a la recta vía, arrollados por su propio éxito, pero sin mercancías que ofrecer puesto que el arte sólo se

realizaba en la mente del artista y por su exhibición, el receptor se apropiaba de ella indefinidamente soslayando el circuito de monetización: “Una vez que entiende una obra mía, usted se apodera de ella. No hay manera de que yo pueda trepar a la cabeza de alguien y quitársela” (Entrevista a Weiner citada en (Smith, 2000)).

La omnipresente teoría liberal y el becerro de oro del mercado han apropiado y reconstruido ideológicamente esta creatividad. Los antes descritos polos de oposición a la reproducción o realización humana, se desposeen de importancia y a cambio emerge la importancia del artefacto como producto que tiene que tener utilidad y, o, valor, dos propiedades que travisten su significado humanista por el mercantil. Y con base en estos axiomas emergen definiciones de creatividad que olvidan o infraponen su función emancipadora, humana:

- “*Creatividad es una forma de ser cuyo resultado son cosas que tienen, a la vez, novedad y valor*” (Romo Santos, 2006, p. 23).
- “Creatividad es toda innovación valiosa. Innovación porque crear es generar algo nuevo antes inexistente, no una mera repetición de lo ya hecho. Pero, ante todo, esta innovación debe de ser valiosa [...] la cuestión del valor es la clave de la creatividad [...] No se trata sólo de que haya habido una transformación sin más sino que la nueva realidad debe valer más que la anterior” (Martín y Marín, 2006, p.53). Definición que se completa con esta apostilla: “Son las condiciones de la naturaleza humana, no el subjetivismo particular de cada cual, las que configuran un sistema de valores”, expropiando a cada ser humano de decidir sobre lo que es valioso para él.

Los anteriores podrían completarse con muchos otros axiomas en la misma línea como (de la Herran Gascón, 2006) o (Mitjans, 2006), los cuales abundan en una serie de precondiciones para la función creativa que se pueden considerar antihumanistas.

- Se sitúa la creatividad en el objeto, vendible, mercantil, alienable, en lugar de en el proceso mental del individuo. En ese sentido deshumaniza la creatividad.

- El objeto es aparentemente “absorbido por una finalidad de uso” (Barthes, 1966) aunque “siempre hay un sentido que desborda el uso del objeto.” (Barthes, 1966). Pero este sentido de Barthes otorgado subjetivamente o la radicalización del mismo en el concepto del Ready-Made según el cual basta la redesignación del sentido de un objeto para convertirlo en pieza de arte, no hay modo de encaje de los fundamentos mercantiles. Esto exigen que la finalidad, incluso estética, sea económicamente medible para otorgar valor al objeto.
- Lo anterior conduce inevitablemente a la paradoja de la fluctuación económica de la valoración de las obras de arte. Una obra de Modigliani parecía no tener ningún valor mientras este vivía, valor que ha adquirido sólo un tiempo después de su muerte, con su señalamiento por la crítica, sin que por ello pueda inferirse que se haya incrementado la creatividad que contenía.

El mercado así, atando el arte a los esquemas liberales, lo cosifica. Y de paso da realidad a la admonición de Adorno hasta en el campo que debiera ser motor de cambio, de novedad: los seres humanos no son libres porque sus formas de pensamiento son impuestas por el modo de producción capitalista. La cosificación de la creación en la obra, hace mercancía del proceso y lo integra en el modo capitalista de relación, pero la emancipación sólo se puede encontrar “liberándose de la perversa actuación del capital, integrada en su propia dialéctica de pensamiento” (Costenla Vega, 2002, p. 261). De otro modo, creatividad y arte tienden a reificarse y devienen fraude, “por la consideración disciplinaria del arte, que lo define como un medio de producción” (Camnitzer, 2012).

Se trata de crear novedad no para una acumulación de la cultura como mercancía, ni siquiera para producir obras que expliciten esta creación y funden sobre ellas un potencial mercantil gobernado por modas, del mismo modo que todo producto construido publicitariamente.

“El problema que surgió al darle un nombre al arte es que nuestra profesión fue instantáneamente reificada — convertida en un objeto [...] Desde ese

momento en adelante ya no pudimos formalizar nuestras experiencias de lo desconocido, y en su lugar pasamos a intentar acomodar nuestra producción [...] De esa manera lo que inicialmente había sido ‘arte como una actitud’ pasó a ser arte como una disciplina, y peor aún, arte como una forma de producción” (Camnitzer, 2012).

Creatividad es la esencia del arte y sustantivo ontológico de la condición del ser (humano), que deprivado de su medio, se aliena. Pero creatividad implica trasgredir los límites, recuperar una forma poética -“todo arte es en su esencia poema” (Heidegger, 1996) - y, después, permearla a todos los ámbitos. Liberar la creatividad es humanizarse, es redescubrir que “Lo nuevo, lo genuino, significa siempre huir del esquema jerárquico de la producción poética reificado en un orden chamánico del poema, [...] sustentado en las corrientes; modas al fin y al cabo”. (Antón Cuadrado, 2012, p. 5-6). Hacer manifestación de nuestra condición humana por la inteligencia que “consiste en dirigir nuestra actividad mental para ajustarse a la realidad y para desbordarla” (Marina, 1994, pp. 16-17), exhibiendo que “la creación de novedades es una exclusiva humana” (Marina, 1994, p. 25).

La economía de mercado corrompe la definición de la palabra creatividad. “Existe un amplio consenso en que creatividad es la capacidad de producir cosas que son originales y valiosas”<sup>49</sup> (Gaut, 2010, p. 1039). Pero el arte y el hecho creativo están en el origen de la obra y anteceden a ésta. (Heidegger, 2001, p. 17). Es cierto que una parte de las propuestas creativas pueden encontrar asiento en un mecanismo mercantil y generar un valor económico, pero la creatividad es ante todo una fuerza de oposición a la realidad que puede percibirse “como molesta, ofensiva, y como razón suficiente para ignorar las ideas creativas” (Stemberg, 2006, p. 85), especialmente aquellas no insertables por su monetización en el flujo de lo conveniente.

En el caso de haber aceptado este consenso que cosifica la creatividad en obras valiables –desde la perspectiva del mercado más que de uso- se hubiera comenzado el apasionante reto de construir un ágora de creación desde bases erradas. “O poema é antes de tudo um inutilisio” como afirma el poeta Manuel de Barros.

---

<sup>49</sup> “There is a broad consensus that creativity is the capacity to produce things that are original and valuable.” (Gaut, 2010, p. 1039).

### 3.1.1 Midiendo la creatividad

Una dimensión esbozada en el estudio precedente al planteamiento de este trabajo fue el establecimiento de una estrategia de medición o plantilla de la carga creativa de las obras desde el que se pudiera evaluar lo apropiado del ágora construida para el proyecto de servir de apoyo a la creación conectada y, eventualmente, gobernar su refinamiento iterativo. En cierto modo es un calco del cuestionamiento de Heidegger (1996), volviendo a hacer sinónimos arte y creatividad: “El arte se hace patente en la obra de arte. Pero ¿qué es y cómo es una obra que nace del arte?”.

La brillantez de Heidegger radica no ya en la respuesta sino en plantear la disyuntiva. La trivialidad aparente revive de nuevo la contradicción de la cosificación del arte, recordando la ubicación del proceso artístico en el proceso creador del artista, no en los resultados. Así, toda medición de la creatividad que se realice sobre sus obras no será sino indirecta y un esfuerzo destinado al fracaso o, al menos, a nunca llegar a término porque además “en el arte no existe ningún progreso y ninguna decadencia. [...] cada forma de estilo es algo perfecto en sí y obedece a leyes propias” (Feyerabend, 1995, p. 137). Por otro lado, “el lenguaje y las ideas son la verdadera esencia del arte” (Barrett 2000, p. 211-222) y la obra es, en el mejor de los casos, accesoria. Y admitiendo que arte y creatividad son procesos mentales sería muy complejo establecer una estrategia de medición de ideas.

Remitirse al objetivo del arte, “La función del buen arte es justamente la de ser subversivo. El buen arte se aventura en el campo de lo desconocido; sacude los paradigmas fosilizados, y juega con especulaciones y conexiones consideradas ilegales” (Camnitzer, 2012). Siendo así, ¿Quién está en posición de juzgar estos procesos, de fijar unas eventuales tablas comparativas? Una respuesta puede hallarse, de nuevo, en Duchamp

“el arte puede ser malo, bueno o indiferente, pero, se use el adjetivo que se use, debemos llamarlo arte, y el mal arte es todavía arte en la misma manera en que una mala emoción es en todo caso una emoción”<sup>50</sup>. (1957).

En la investigación bibliográfica del presente trabajo se ha tenido la oportunidad de valorar diversas propuestas de medición de la creatividad, la mayoría pretendidamente objetivas<sup>51</sup> y repetibles, pero sobre las que se pueden colocar dos objeciones al menos en lo que respecta al marco del presente trabajo. En primer lugar, un buen número de estas medidas colocan el objeto de medición en la persona y por su actuación respecto a una batería de test, como por citar dos, el Test de Pensamiento Creativo de Torrance y la prueba de Inteligencia Creativa CREA de Corbalán y colaboradores. Si bien desde la consideración de que lo creativo es un hecho, realizar medidas sobre las personas parece inducir programáticamente a pensar que éstas son máquinas de resultados uniformes en cuanto a la exhibición de comportamientos creativos. Almeida y otros (2009) apuntan a las lagunas en la validez estructural del test de Torrance, TTCT, con un prestigio notoriamente extendido si bien no siempre aceptado como adecuado para la valoración de la creatividad por los propios profesionales (González Fontao y Suarez, 2007, p. 213)<sup>52</sup>. De hecho, se presenta abundante muestra de trabajos que plantean un comportamiento anómalo o incluso contradictorias (Azevedo y Morais, 2012, p. 48) de las mediciones proporcionadas por el TTCT, incluso cierta inestabilidad de los valores obtenidos, que pueden explicarse por la discontinuidad de las funciones cognitivas evaluadas, pero también con el contenido de los subtests y que pueden ser consideradas “como no favorables a la validez de los TTCT” (Almeida y otros, 2009, p. 563).

Almeida y otros, (2009) plantean ajustes al TTCT para corregir los resultados estadísticamente anómalos. Pero no indagan hasta qué punto es posible medir un comportamiento divergente por la actuación con un bolígrafo/lápiz frente a test

---

<sup>50</sup> ‘What I have in mind is that art may be bad, good or indifferent, but, whatever adjective is used, we must call it art, and bad art is still art in the same way that a bad emotion is still an emotion.’ (Duchamp, 1957)

<sup>51</sup> “La supuesta la objetividad no es tal si no se tienen en cuenta los aspectos sociales e históricos.” López Martínez y Navarro Lozano, 2008, p. 138)

<sup>52</sup> González Fontao y Suarez (2007, p. 213) describen que en un macroestudio con 14000 estudiantes en la comunidad valenciana, con un tamaño de muestra que apartaría dudas sobre la fiabilidad estadística de los resultados, sólo el 60% de los profesionales consideraban adecuado el test para valorar la creatividad.

standard en papel<sup>53</sup>, homogeneizado y que no tiene en cuenta la variedad de medios de expresión posibles. Asimismo parece aventurado asegurar que con un test reglado y suministrado desde estructuras formales del sistema educativo, dedicado visiblemente a la reproducción y penalizante de comportamientos divergentes, no se coarta precisamente la expresión divergente.

Otras dos objeciones fundamentales sobre el objeto de la medición son posibles. Primero, “la mayor dificultad sigue estando en definir claramente el constructo” amén de que su consideración “varía de unas décadas a otras” (López Martínez y Navarro Lozano, 2008, p. 138). Por último “La mayoría de las pruebas existentes, se limita a medir los factores aptitudinales (fluidez, flexibilidad, originalidad...) dejándose los factores actitudinales que intervienen (curiosidad, tolerancia, independencia...)” (López Martínez y Navarro Lozano, 2008, p. 139), pues estos segundos son extraordinariamente más complejos de medir.

La medición de la creatividad sólo cabe hacerse desde el propio creador en cada caso, representando finalmente el tránsito desde la objetividad a lo subjetivo. Y como consecuencia las conclusiones de este trabajo respecto a la potenciación de la creatividad por parte del ágora virtual construida no resultarán del estudio de las obras en particular, sino de la participación de los creadores entendida en su dinámica de conjunto y de sus impresiones y percepciones.

### 3.1.2 Cultivando creatividad

Descartada la sistematización de la creatividad y sus mediciones, la cuestión que subyace es entonces si existen procedimientos y, o, heurísticas que conduzcan al incremento de la producción de hechos creativos. Estas acciones deberán tener lugar sobre los componentes del propio hecho, los cuales no son evidentes, dado que existen diferentes enfoques que le diseccionan. Según Huidobro (citado en Ayala,

---

<sup>53</sup> Por ejemplo, (Jiménez González, Artilés Hernández, Rodríguez Rodríguez y García Miranda, 2007) miden la creatividad de un niño/a mediante la presencia de comportamientos como la adición de “sombras evidentes o claramente dibujadas” (p. 22) a un dibujo, cuya presencia o ausencia pueden de modo evidente ser debidas o no a un comportamiento creativo. Igualmente se suele considerar indicativo de creatividad la adición de detalles a una descripción pedida (Jiménez González y otros, 2007) (González Fontao y Suarez, 2007).

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

2013, p. 26) y (de la Torre, 2006, p. 150) los componentes son persona, proceso, producto y contexto – medio y condiciones en la terminología del segundo-. Estos componentes se subdividen, según de la Torre (2006), en otros ejes de estudio...

- Persona: condiciones biológicas, psicológicas, sociales y culturales. Además de las competencias expresadas en habilidades y destrezas, la componente afectiva y la volitiva (persistencia, empeño y constancia).
- Producto: crecimiento personal y profesional – de carrera, satisfacción, novedad, variedad, calidad e impacto. Como se observa, estos factores están muy relacionados con una noción industrial o comercial de la creatividad.
- Proceso. Tensión emocional, elaboración, acabado, forma, revisión, valoración...
- Medio y Condiciones: condiciones personales entre las que figuran estado de ánimo o retos. Condiciones socioculturales relacionadas con la familia, amigos o grupos de pertenencia y en un nivel más extenso el clima de grupo, organizacional o social, etc.

Pero existen otros enfoques como el de Sternberg (2006, p.82) que divide en tres los componente -habilidades, procesos y motivación por la tarea- o el (Seelig, 2012) que plantea su análisis desde el modelado del *motor* creativo, el cual contiene Conocimiento, Imaginación, Actitud, Recursos, Hábitat y Cultura. El núcleo central de coincidencia entre enfoques puede ser como el que recoge (Fernández Fernández y otras, 2012, p.27) y que contiene rasgos de personalidad asociados al ser creativo, tanto personales como motivacionales, otros aspectos cognitivos y experienciales y finalmente el contexto vivencial.

Los planteamientos en la línea del primer modelo representado por Huidobro y de la Torre plantean una visión que supone la existencia de un producto, lo que conduce en el ámbito del presente trabajo a un callejón sin salida conceptual. Estos modelos sobreponderan el producto, cuando el hecho creativo es un proceso que puede tener o



no, desde los planteamientos puestos sobre el tapete por Duchamp, un correlato en forma de output medible. Esto es así porque tienen una visión finalista de la creación que requiere de un espacio convencional real sobre el que situar la obra –y en este sentido una página web puede serlo-, pero que “ya no justifica ni cubre completamente los reajustes de las expresiones artísticas contemporáneas” (Serban, s.f.<sup>54</sup>). El presente trabajo requiere una visión más etnográfica o cualitativa, centrado en el hecho que transcurre dentro del artista.

Así pues, se acepta como una visión válida como punto de partida la enumeración de una serie de ejes que pueden actuar como catalizadores o retardantes del hecho creativo. Son estos los que deberán coadyuvarse en el ágora virtual. En este sentido se observan claramente dos grupos de circunstancias, unas endógenas al agente –el artista- y otras exógenas, aunque con evidentes retroalimentaciones entre ellas. Entre las primeras se cuenta con conocimiento, imaginación y actitud. Entre las segundas los recursos a disposición, el entorno cercano –y aquí añadiría que tanto físico como social- y el entorno ideológico o la cultura.

Parece natural prever los efectos de un ágora virtual proyectados más directamente sobre los ejes de recursos y entorno, pudiendo poner creadores en relación cuyas influencias mutuas tengan efectos notables. Pero no hay que desdeñar su capacidad de generar aprendizajes por interrelación con otros creadores, así como de provocar por este intercambio efectos actitudinales notables que constataban un aumento vigoroso de la motivación, algo capital en el proceso creativo, como refiere Guilford (1987, p. 51), que llega a incluso situarlo como la condición necesaria.

“La capacidad creativa determina si el individuo tiene la facultad de exhibir comportamiento creativo a cualquier nivel. El que este individuo con las capacidades requeridas produzca finalmente resultados de naturaleza

---

<sup>54</sup> “The strong, unitary system of the previous artistic approach, which presupposed the existence of a real space- the gallery- does no longer fully cover and justify the readjustments of the contemporary artistic expressions.” (Serban s.f.)

creativa dependerá de su escenario motivacional y de temperamento”.  
(Guilford, 1987, p. 33)<sup>55</sup>.

Un ágora virtual tiene la potencialidad, finalmente, de constituir en torno grupos de interés distantes de otro modo. Estos grupos pueden retrabajar la ideología social, creando una microcultura que sustituye o solapa a la cultura dominante en aquellos ejes en los que esta puede asfixiar la creatividad y tener igualmente un poderoso efecto contagio que incremente la motivación para la creación.

### 3.2 El creador. Del Chamán a la masa.

“Hay una línea fronteriza: a un lado están los que hacen los libros, al otro los que los leen. Yo quiero seguir siendo una de las que leen, por eso tengo cuidado de mantenerme siempre al lado de acá de esa línea. Si no, el placer desinteresado de leer se acaba, o se transforma en otra cosa, que no es lo que yo quiero” (Calvino, 1980, p. 44)

Antes de la popularización de la participación, existía una brecha que disociaba a los creadores de los receptores o apreciadores de esa creación. Pero si se ha planteado como un no negociable de la obra de arte la posibilidad de operar en “la experiencia de otros distintos de su autor” (Dewey, 2008, p. 199) e incluso se le quiere proporcionar al antes llamado espectador la facultad de añadir su aportación a la obra, esta brecha ha de ser eliminada.

La eliminación de la discontinuidad creador – apreciador exige, por una parte, el abandono de la posición cómoda por parte del segundo, que debe tomar parte en el hecho creativo, involucrarse, cocrear. Pero también, por otro lado, fortaleza del creador primero para que no caiga en la ansiedad e inseguridades de quienes “pueden

---

<sup>55</sup> “Creative abilities determine whether the individual has the power to exhibit creative behavior to a noteworthy degree. Whether or not the individual who has the requisite abilities will actually produce results of a creative nature will depend upon his motivational and temperamental traits” (Guilford, 1987, p. 33).

ver socavados sus fundamentos chamánicos cuando cualquiera pueda acceder a la información antes reservada a ellos.” (Álvarez, 1999)

### 3.2.1 Autoría y propiedad

La propiedad de una obra no coincide forzosamente con su autoría. El primer concepto remite a la posibilidad de obtener réditos derivados de ésta y el segundo al proceso de creación, a su origen. Cuando Beaumarchais fundó la sociedad de autores y compositores dramáticos en el siglo XVIII consiguió que se tuviera en cuenta al autor de la obra, ligando a esta autoría una propiedad intelectual que aseguraba la retribución por el uso de la obra. Pero este derecho a la propiedad intelectual se pudo ejercer mientras estaba controlado el oligopolio de los detentadores de los medios de reproducción. Desde que estos medios de reproducción se popularizaron la posibilidad de clonar un artefacto artístico o cultural está al alcance de la práctica totalidad de la población. Con la digitalización no hay medio factible de control de las prácticas de clonación de objetos culturales, por lo que debe de existir otro esquema de reconocimiento del trabajo del autor.

¿Qué ocurre en Internet? Una vez vertida una obra al torrente global de contenidos que dispone la Red, el autor renuncia de facto a los derechos de propiedad, sea en parte o totalmente, ante la imposibilidad de controlar las dinámicas de su utilización. En el escenario, se propugnan esquemas que permiten salvar al menos la autoría del trabajo. Este es el caso de la familia de licencias Creative Commons cuya idea es renunciar a la propiedad a cambio de mantener el derecho a ser acreditado, citar el autor con cada reutilización de la obra<sup>56</sup>.

Bourdieu planteó el encuentro entre obra de arte y consumidor con un ausente, “aquel que produjo la obra” (Bourdieu, 1990, p. 134). Esto en el nuevo escenario de participación, rompería la metáfora por la que cada obra se entiende como una invitación al establecimiento de un diálogo. De este modo, en la planificación de una e-

---

<sup>56</sup> Las licencias Creative Commons permiten teóricamente restringir el uso que se va a dar a la obra. Existen las opciones de no permitir obras derivadas y no permitir su uso comercial, por ejemplo. Pero no se contempla que el autor decida a quien permite y a quien no permite reutilizar su obra –por criterios estéticos, de coincidencia ideológica,...- ni tampoco su derecho a ser advertido de cada reutilización.

ágora de creación, el autor no puede estar ausente de la obra, sino al menos existir como latencia. El que la obra contenga una referencia a su autor/autora crea la posibilidad de un intercambio sobre ella en el que, de todos modos, el lugar conversatorio de cada participante “no está dado por ser dueño o visitante, sino por la posición en cada conversación en particular” (López y Cuiffoli, 2012, p. 61).

Existe una indicación primordial para inspirar la inclusión de la autoría como establecedora de comunicación en el bosquejo de e-ágoras. Esta autoría, mejor visible que latente, no debe confundirse con la función de curadoría o de comisariado de contenidos. Debe existir una segregación visible y estricta entre quien originó la obra - o el conjunto de coautores- y quien cumple exclusivamente una función de retransmisión o difusión de la misma. Una de las razones de que los creadores renieguen de las grandes redes sociales es la poco didáctica presencia en las redes sociales más concurridas -por ejemplo Facebook- de obras, sean de texto, imágenes, presentaciones o vídeos sin acreditar su autoría (Antón Cuadrado, 2012). En estos casos la identidad de quien agregó el contenido a la red social o quien lo retransmitió a sus seguidores –si el contenido ya estaba presente en la red- es la que aparece ligada a este contenido, intoxicando el diálogo sobre la obra.

Las e-ágoras de creación requieren escenificar su compromiso con la labor creativa por encima de la de difusión. De este modo debe hacerse constar con cada obra una descripción completa, precisa y visible de quienes contribuyeron a su composición y, siempre que esto sea posible, enlaces<sup>57</sup> y, o, operaciones<sup>58</sup> que permitan el intercambio comunicativo con éstos.

### 3.2.2 Avatarización del autor

En ocasiones las creaciones de ciencia ficción o más exactamente del subgénero de anticipación, plantan las semillas conceptuales para la creación de tecnologías o para proyectar éstas a la realidad. Gracias a estas propuestas tiene lugar una preparación

---

<sup>57</sup> Existen repositorios de imágenes como Flickr, el nombre del autor es a su vez un link que permite ver los otros trabajos de su misma autoría y eventualmente enviar un mensaje.

<sup>58</sup> Un comentario realizado sobre un video o imagen en Instagram envía una notificación al autor para que pueda darse por enterado y, eventualmente, responder a quien realizó este comentario.

para cambios de modelo, integrando socialmente un andamiaje conceptual necesario para operar con los nuevos sentidos. El concepto de avatar ha sido uno de los más intensamente tratados y esto es precisamente porque contiene implicaciones a todos los niveles hasta el punto que hay quien considera que “Su mención apunta a la tercera revolución cibernética: después de su primera aparición (Wiener), el cyborg en segundo lugar (Gibson-Hataway), la tercera es el avatar. La encarnación de lo virtual, su somatización” (Canevacci, 2004, p. 147)

Snow Crash, la aventura Cyberpunk de Neil Stephenson hace un ejercicio de anticipación fascinante que incluye alguno de los conceptos más presentes en la red varias décadas más tarde, entre los que figuran las iniciativas de tipo Google Earth y su conceptualización y bautismo de la idea avatar. Avatar no es una palabra que aparece del vacío, sino que hunde su raíz etimológica en el hinduismo: un avatar es cada proyección de un dios en la tierra. Esto es precisamente un avatar en la Red, un útil representacional (Frau-Meigs, 2010) para tomar parte en un mundo paralelo al real, ajustándose a sus reglas.

El avatar no puede obviarse porque la comunicación requiere de actores. Y esto aunque en la versión que propone la red de esta comunicación, “masiva en dos direcciones entre individuos desconocidos y exagerados o representaciones digitales de humanos u roles organizacionales” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1100<sup>59</sup>), provoca actores desdoblados y que pueden entenderse metamorfoseados. El mismo Neil Stephenson supo pronosticar muy agudamente la influencia sobre la puesta en práctica relacional de la profundidad de matices del avatar. Un avatar rico en matices permite la proyección de su detentador, de quien lo anima y así el actor puede expresarse con libertad y riqueza para la participación activa en una comunicación. Si la comunicación se funda sobre la empatía, una teoría de la mente sólo posible desde la inclusión en el intercambio de componentes no verbales respecto *del otro o los otros* que contextualizan dinámicamente el mensaje. Nuestros delegados en la red los deben de incorporar para, como dice Stephenson, “condensar en hechos el vapor de los matices” (2000, p. 38). Y ponderando hasta qué punto era importante esta

---

<sup>59</sup> “To conclude: online communication is two-way mass communication, between unknown, exaggerated selves, or digital representations of humans or organizational actors, where the private goes public in a hypertextual, uncontrolled form, unconstrained by time, space and accessibility”. (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1100)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

personalización del avatar que permite la individualización de su detentador, avanzó la incómoda existencia de avatares estándares, simplones, asequibles muy en la línea del *huevo* de Twitter o los *gravatares* por defecto.

En el otro extremo se encuentra el comic distópico *The Surrogates* de Venditti y Weldele en que los avatares tienen una apabullante riqueza de detalles que engullen al individuo representado que pliega su ser a las exigencias de una realidad construida publicitariamente y se redefine a imagen y semejanza de lo que se espera de él –su avatar-. En esta visión los avatares estandarizan las personas ajustando su representación a lo aceptable o lo óptimo, borrando las características identitarias que definen a sus dueños.

El método de acceso a Internet no debe de pasar por la adaptación de la identidad de los participantes para alinearse con lo esperado o lo óptimo –que cuando está al alcance se redefine en un estándar tramposo-. El acceso a la red tampoco debe de encajar en un alienante y homogeneizador conjunto de avatares semiestándares, uno por cada red social con su expresión reducida al mínimo. O incluso uno que sirva para varias redes sociales como propone *Gravatar*. Aún con la ventaja obvia para su propietario de realizar cambios cuando estos sean necesarios en un solo lugar y verlos reflejados automáticamente en cada proyección a red social no incorporan las necesidades particulares de cada arena de participación. Un avatar personalizado sirve a representar la persona en la Red y uno estándar representa la influencia de la red en la persona. Si la expresión de identidad es base de la comunicación, ¿cuál es la razón para la homogeneización de la representación del creador, para la avatarización del autor? Campi y Antón no la encuentran en las necesidades del ágora ni del autor, sino de aquellas de los detentadores del acceso.

“En el ciberespacio las reglas dicen que la información que interesa de la deidad-autor es la que proporciona un retorno económico, esencialmente aquella que sirva a la publicidad contextual, del mismo modo que interesa borrar de ella toda traza de autoría. Si se pregunta la edad para tener acceso a los contenidos es “para que el contenido que veas en Facebook sea adecuado a tu edad” (Facebook.com s.f.). Se puede ocultar la edad al resto de los participantes, con la configuración de

privacidad, pero no está contemplado vetársela al gran hermano”. (Antón Cuadrado y Campi, 2013, p. 7).

La representación o avatar del autor en cada terreno de participación debe de contener nada más y nada menos que lo necesitado para participar del juego que proponen las reglas del site y aquellas que exige el autor para proyectar su yo. Un avatar que no cuente con algunos de estas facetas necesarias redundaría en una simplificación deletérea de la comunicación, por las dificultades para la coordinación del juego participativo o de representación del interlocutor-autor. En el caso contrario, los detalles adicionados al avatar que no sirvan a estos dos propósitos, lo harán a otro que estará introduciendo complejidad o necesidad de atención extra, sin beneficio para la participación creativa propiamente dicha.

### 3.2.3 Anonimato

En algunos casos, el autor abandona su obra y prefiere permanecer ausente de su recorrido, rechazando de partida la posibilidad de establecimiento de una comunicación sobre esta y conceptualmente incluso la de una cocreación de la que estaría ausente. “El anonimato es percibido por muchos como un derecho, e incluso recibe protección legal en muchos contextos por su papel a la hora de proteger derechos como la libertad de expresión sin estar sujeto a presiones, acoso, intolerancia o represalias.” (Dans, 2013). En todo caso, incluso utilizando estrategias de ocultación de la información y, o, eligiendo los nombres de avatar o alias especialmente para no ser significativos –por ejemplo utilizando un generador automático de nombres<sup>60</sup>- el anonimato absoluto en la red, en el campo de los intercambios convencionales, no existe. Cada intervención en un site es trazable mediante la dirección IP desde la que se lanzó la petición de datos.

Una opción intermedia entre el anonimato y la autoría convencional es la firma con pseudónimo. Tomar el nombre de otra persona ficticia “da la libertad de escribir cosas que de otro modo no se sería capaz. Da la oportunidad de ser tenido en serio [...] y

---

<sup>60</sup> Existen un número no despreciable de programas para la generación automática de nombres, como por ejemplo la aplicación para dispositivos móviles llamada *i-generator: Band Name*.

distancia a los autores establecidos de su trabajo previo”<sup>61</sup> (The economist, 2013). J.K. Rowling lo aprovechó para publicar bajo el nombre de Robert Galbraith de modo que no se crearan expectativas sobre un nuevo proyecto literario que afrontaba en un género distinto al acostumbrado.

En la red, las personas no se relacionan mediante una identidad real única, sino a través de una de las múltiples identidades generables por su i-skin (Canevacci, 2004, p.147). Así, la actividad de una persona en un ágora de participación puede no contemplarse desde una definición de avatar/actor única. “En muchas ocasiones los individuos no tienen solo una sola identidad digital sino que pueden crearse varias identidades diferentes en Internet.” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 144). Y esta duplicación de identidad no tiene forzosamente una finalidad espuria ni fraudulenta, sino que puede ser resultado de varios ámbitos de actividad distintos, en los cuales además se relaciona con otros actores diversos<sup>62</sup> e incluso se expresa con tonos y léxico diverso, incluso en idiomas distintos. El avatar, la bio, son expresiones del yo, pero no son el yo.

### 3.2.4 Máquinas que crean

La creación por ordenador se vale de modelos matemáticos para generar obras creativas. El proceso de generación de estas obras de resultado desigual incluye, si se permite la simplificación, dos elementos principales. Se parte de una o varias semillas, elementos preexistentes sobre los que se aplica un proceso de transformación. La elección de las semillas puede requerir o no intervención humana, pero el proceso de transformación es un programa –de ahí el nombre de creación por ordenador-. De este

---

<sup>61</sup> “Three main reasons spurred these writers to take the name of someone else. A pseudonym gives them the liberty to write things they might not otherwise feel able to. It gives them an opportunity to be taken seriously, something especially important to female authors in a world of Victorian male critics, or to dabble in a genre that, despite the work of great crime writers like Raymond Chandler, is still not really considered to be proper literature. Most of all, a pen-name distances established authors from their previous work.” (The economist, 2013)

<sup>62</sup> Un ejemplo ilustrativo de esto son las cuentas en Twitter del autor del presente estudio:

- @rantoncuadrado: es una cuenta personal y para la actividad como profesor.
- @itcomext: para actividades relacionadas con la página comunicacionextendida.com
- @tertuliatelira: para actividades relacionadas con una asociación cultural de tertulia literaria
- @eseusee\_es @eseusee\_en @eseusee: para ámbitos de activismo relacionados con el ágora virtual eseusee.com, en diversos idiomas.
- @Saltin y @Saltin\_en: para realizar investigación en la red, en idioma castellano e inglés.



modo Twitterpoema (<http://www.sortea2.com/>) selecciona semillas al azar de entre tweets con el número adecuado de sílabas y con la terminación adecuada para poder componer un poema con forma de soneto clásico. Algo muy similar a lo que propone IP Poetry Project, de Gustavo Romano, “la generación de poesía a partir de la búsqueda en tiempo real de material textual en la web. Robots conectados a Internet convierten los textos encontrados en sonidos de imágenes pregrabados de una boca humana recitando fonemas” (Romano, 2004). En otros casos, como Bacterias Argentinas, el proceso no es algorítmico sino que representa de modo visual modelos no deterministas del comportamiento de las poblaciones de seres vivos.

Belén Gache opina que “con la aparición de la poesía electrónica, que es una poesía de lenguaje a la vez que una poesía de programación, muchas veces es la misma máquina quien se hace cargo de generar el texto, volviendo indiscernible la frontera entre esta y el escritor.” (Gache, 2011). ¿Quiere esto decir que se funda un nuevo sujeto de la autoría? ¿El poema resultante es una obra de un humano o de una máquina? Comprender la participación humana en la gestación de estos poemas implica un cambio de paradigma conceptual. Dado que existe una persona que ha descrito el método –sea un programa algorítmico como en Twitterpoema o un método basado en simulación de poblaciones, como en Bacterias Argentinas-, esta persona debiera de ser considerada sujeto de la autoría, no la máquina.

### 3.2.5 La utilidad del autor

Mucho se ha desdibujado el autor desde que Bourdieu hablara (1990, pp. 168-69) de su carácter de fetiche cuya firma justificaba que una obra adquiriera valor artístico - sustentado sobre un valor económico especulativo-. Los objetos de consumo de casas icono de la moda a precios desalineados con su valor de uso o el mercado paralelo de copias no aprobadas en que la sola diferencia es un contrato de licencia obedecen a una existencia de la obra de arte como mercancía sobre la que existe movimiento económico por encima de construcción de significados. Pero la característica principal de los objetos que circulan por la red es su digitalización y, con ella, una de las características que le son inherentes: la reproductibilidad exacta. De este modo, la firma, el autor, pierde su valor económico de fetiche y el foco transita sobre la obra.



Ilustración 8. Perfiles Facebook cuyo icono protesta por el cierre del CMU Jhonny (15/09/2014)

Finalmente la capacidad de la obra es la de generar un diálogo sobre ella, pero en el que no es necesario que participe el autor primero. Entonces, si los emisores pierden peso en favor de los contenidos, quizás la pregunta clave la formuló ya Ítalo Calvino con respecto a ciertos formatos analógicos, pero se puede trasladar incambiada a este nuevo entorno: “¿Qué importa el nombre del autor en la portada?” (Calvino, 1980, p. 47)-. Eso es. La Red opera con reglas que no ponen en el foco en el creador ni en el proceso de creación. Los componentes de contenido no son sino elementos intercambiables, reemplazables, banalizados cuyo origen nada importa y presentados por

agentes en las redes sociales que en

la mayoría de los casos no son sus originadores, sino unos curators que actúan reincluyendo un contenido en el ahora y que así son entendidos; “Para el auditorio de Twitter o Facebook quien pone a disposición una narración es un icono entendido como metonimia de un curator, nada más lejos de un creador” (Antón Cuadrado, 2014, p. 46). Todo ciberparticipante actúa a su vez como curator, como un dealer de contenidos con el mismo uso posible sobre el contenido que el propio autor. Por tanto la autoría, en la red, vale tanto como el precio de la obra. Normalmente nada.

El autor se banaliza porque su representación se banaliza, se iguala con el resto en una sucesión interminable de iguales. Para la mayoría de redes sociales, no es tan crucial la propia existencia de un dudoso autor como que su icono quede bonito, sea su cara trabajada para parecer un personaje de la serie “Los Simpson” o una muestra de afiliación a una reivindicación política o social (Ilustración 8).

Este alistamiento en un movimiento social por vía del icono en una red social es una forma más, escarnecida, de la desindividualización que corre paralela, por más que pueda parecer un contrasentido, al individualismo netmoderno. Cuando un participante en una red social, de cuyos datos en la inmensa mayoría de las ocasiones, sólo trasciende a los otros participantes su imagen de perfil, decide cambiar este único rasgo distintivo por un logo, está traspasando la delicada barrera de la anulación individual para la masa. El usuario, quizás autor, es indistinguible y, por ende, se hace imposible otorgar un contexto o aspirar a una hermenéutica de sus creaciones. Subsumiendo su identidad en el lazo del cáncer de pecho o en el logo verde de “no a los recortes”<sup>63</sup>, están colaborando a una causa más que justa al precio de su desindividuación. Su contrapartida para la promoción de una causa es la donación de lo único que atesora en la red: su imagen de perfil (Ya que sus obras no valen nada y los otros datos del perfil son interesantes fundamentalmente para realizar minería de datos en el ámbito de la publicidad contextual, mucho más que para establecer una relación entre iguales con otros participantes en el ciberespacio).

El autor, así, se desvanece al mismo ritmo que se desvanece la individualidad en un proceso que es vital conocer en detalle como único paso previo posible desde el que hacer partir una estrategia para la recuperación del peso de los participantes y sus procesos de comunicación entre iguales que animan el hecho creativo.

### 3.2.6 Del autor-contexto...

El autor y sus circunstancias alteraban convencionalmente el significado de la obra, constituyéndose elemento de primer orden en la composición del “envoltorio contextual que es necesario leer explícita o implícitamente antes de participar [de la narración]” (Antón Cuadrado, 2014, p. 42). Para ilustrar lo anterior con algún ejemplo; no es lo mismo disfrutar Las nanas de la cebolla de Miguel Hernández, de las que se copian cuatro estrofas seleccionadas a continuación, si se conocen las circunstancias de su creación: Miguel Hernández murió en la cárcel de tuberculosis, apresado en la guerra

---

<sup>63</sup> Dos ejemplos más de reivindicaciones que cambiaron los iconos de gran cantidad de cibernautas en Octubre-noviembre de 2013

civil, sin poder conocer a su hijo al que está dedicado este poema, tras una carta de su mujer en la que le dice que no come más que pan y cebolla.

La cebolla es escarcha

cerrada y pobre:

escarcha de tus días

y de mis noches.

Hambre y cebolla:

hielo negro y escarcha

grande y redonda.

En la cuna del hambre

mi niño estaba.

Con sangre de cebolla

se amamantaba.

Pero tu sangre,

escarchada de azúcar,

cebolla y hambre.

Una mujer morena,

resuelta en luna,

se derrama hilo a hilo

sobre la cuna.

Ríete, niño,

que te tragas la luna

cuando es preciso.

Tu risa me hace libre,

me pone alas.

Soledades me quita,

cárcel me arranca.

Boca que vuela,

corazón que en tus labios

relampaguea.

(Hernández, 1992, p. 145)

En muchas ocasiones, una parte significativa de la construcción del significado emana del conocimiento del autor. Incluso puede proporcionar oportunidad para su recepción a una obra que de no provenir de un autor conocido no la tendría. La influencia del autor en la obra ha sido tan palpable que como se ha dicho llegó a tener valor económico por sí mismo. Pero en el netmodernismo sobre Internet, con la percepción del tiempo comprimida, no hay tiempo para un proceso hermenéutico de descubrimiento de la obra que lleve hasta las circunstancias particulares de la

creación. Con la sobreabundancia de contenidos ni tan siquiera hay tiempo para mantener una lista de autores de referencia, cuando además nunca se conoce si quien puso la obra en el punto de la web de la que se obtuvo -normalmente en una red o agregador social- es su autor o bien un mero recopilador.

### 3.2.7 ...al tag-contexto.

Lanier considera que el tejido espacial de Internet, que él resume en “la economía del contenido libre, la dinámica de masas y los agregadores” animan a los creadores a “ofrecer fragmentos en lugar de expresiones o argumentos completos” (Lanier, 2011, p. 69) y que, en todo caso, si un creador decidiera obrar de otro modo, la propia dinámica de la red actuaría moliendo las estructuras de información, hasta “perder las conexiones de las partes con sus contextos locales tal como son experimentadas por los humanos que las originaron” (Lanier, 2011, p. 178) perdiendo todo su sentido. Esta es una visión probablemente demasiado pesimista que supone la inagencialidad del autor que asiste incólume a la descomposición de su obra.

Los contenidos de la red no necesitan ni aceptan nexo de unión, pegamento y contexto que los una y tanto la figura del autor como las construcciones que recopilan obras –poemario, exposición,...- pierden peso. Y el autor concededor de los engranajes del medio ajusta su creación a la red, suministrando esta en fragmentos únicos, atómicos, ahistóricos y sin referencias contextuales más allá de las explícitas en su propia presentación, lo que lleva a que en ocasiones sean descontextualizados, no ya porque se les separe de su contexto, sino porque propiamente han excusado tenerlo. Ya no es necesariamente el funcionamiento de la Red quien trocea y descontextualiza, sino que el autor compone su creación troceada, esloganizada, y abierta a la interpretación que incluye una contextualización por parte del destinatario.

Queda no obstante un detalle por esclarecer. ¿Cómo se componen esas referencias contextuales explícitas en la propia obra? Mediante etiquetas, tags, vehiculadas normalmente como folksomías<sup>64</sup> que forman parte de los propios contenidos, incluso

---

<sup>64</sup> Las folksomías son clasificaciones que se construyen dinámicamente por los participantes en un site, red social o agregador. Lo anterior implica que estas etiquetas no están fijas o que se elijan en el

en el caso del Twitter, reduciendo el espacio total destinado a éste. Es importante notar que estas etiquetas no son necesariamente una descripción del contenido utilizable como clave de búsqueda de contenidos, sino que pueden responder a un agregado de otras circunstancias:

- La decisión del autor de insertar éste en una iniciativa en marcha, como es el caso de los tags de Twitter para opinar respecto de un tema sobre el que existe convencionalmente definido un hashtag. Si bien sería sólo una diferencia muy somera y de matiz la que existe entre la utilización de tags en este sentido y para ejercer como clave de búsqueda.
- Invocar una clave que sirve para participar en una iniciativa o concurso social – por ejemplo, #lasedadestwitterday, en relación a la exposición ‘las edades del hombre’- y que por su búsqueda especificidad, como claves generales no conducirían a una búsqueda muy fructífera.
- Constituir un recurso estilístico que podría definirse como literario o enfatizador sobre el mensaje de un tweet. Por ejemplo, los tag compro y vendo en “*Oferta de credenciales [goo.gl/WVchI5](http://goo.gl/WVchI5) ¿qué precio tiene el conocimiento #educacion #conocimiento #compro #vendo @rantoncuadrado*” (Twitter @Nurrillo 5.9.2014)

Desde luego que el esquema de contextualización por medio de etiquetas-folksomías no es el único existente. Se puede apreciar un camino recorrido desde la visión más centrada en el participante que añadió el contenido, no indefectiblemente su autor, de redes como Facebook o LinkedIn a la que propone Instagram, un buen ejemplo de utilización intensiva de folksomías.

### 3.2.8 Contextualización en Facebook, LinkedIn, Twitter e Instagram

En realidad quien añade un contenido a un ágora no siempre es desdeñado, sino que a veces sí que forma parte del contexto del contenido, si bien con un matiz

---

momento de añadir un contenido de entre las de una lista, por amplia que sea, sino que cada autor describe el contenido que añade por medio de palabras o frases con toda libertad.

diferenciador a la figura del autor, porque este adicionador de contenido es la mayoría de las veces, más propiamente un curator que un autor.

Facebook es un ejemplo de cuando el autor-curator importa. La idea de base es que aquello que aparece en el muro de un usuario de Facebook y sobre lo que puede ejercer su derecho a la opinión son contenidos aportados por aquellas personas que ha designado como amigos. En esta red es importante quien ha proporcionado el contenido para tomarlo en consideración ya que la práctica totalidad de apreciaciones favorables y comentarios vienen de aquellas personas con las que quien aportó el contenido ha establecido una relación de amistad en la red social. La red social LinkedIn reescribe esta restricción de amistad para los apreciadores de los contenidos con la noción de grupo –aunque ciertamente está también presente en Facebook-. Se generan espacios de compartición de interés en los que participan personas no necesariamente enlazadas y sobre los que se vierten contenidos que pueden ser respaldados, generándose una conversación sobre ellos.

Un punto clave de la recuperación de contenidos de Instagram, compartido con Twitter, es que éstos pueden acompañarse de etiquetas que sirven para ser encontrados de manera directa y natural en sendos buscadores que incorporan estas redes sociales, lo que significa que los contenidos son accesibles a toda la arena de la red social, sin tener que haber realizado previa una búsqueda por autor que diera acceso a estos. Sin embargo existe una diferencia importante entre ambos. Mientras que en Twitter estas etiquetas son parte del contenido propiamente dicho, estando gobernadas por la insoslayable frontera de los 140 caracteres y obligatoriamente limitadas, Instagram permite un número potencialmente no limitado de éstas<sup>65</sup> y su asignación es abierta al estar empotradas dentro de los comentarios –algo invariable en Twitter desde que en esta red social no existe esta jerarquía contenido/comentario -.

Con la excepción de cuando un contenido utiliza una etiqueta que durante una fracción de tiempo es tema de moda, *trending topic* en el argot de Twitter, se constata que la mayoría de los retweets, marcas de favoritos y otras interacciones sobre los contenidos de un participante –tweets en este caso- han sido hechas por sus

---

<sup>65</sup> Aunque en realidad existe un límite, 30, a la cantidad de etiquetas que tiene un contenido.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

followers-. Sin embargo en Instagram para contenidos etiquetados una proporción significativa –en el caso de la cuenta @rantoncuadrado, fluctuante, pero mantenidamente por encima del 50%- de los likes o valoraciones positivas tienen su origen en participantes con quienes al autor no compartía vínculo. Aparentemente los utilizadores de Instagram además de buscar lo que otras personas hacen por nombre de usuario, buscan intensivamente contenidos por medio de tags que describen éste cómo #poesiavisual, #poems, #blue, #quote, #monday o #Madrid. Incluso existen aplicaciones para dispositivos móviles, como por citar una, *TAGstagram*, que ayudan a encontrar las mejores etiquetas para que un contenido aumente su visibilidad. Paralelamente, es común que las búsquedas en Instagram lleven a usuarios cuyas aportaciones se consideren meritorias y sobre las que se ejerza un retorno positivo o like, pero sin que esto forzosamente desemboque en un seguimiento del autor.

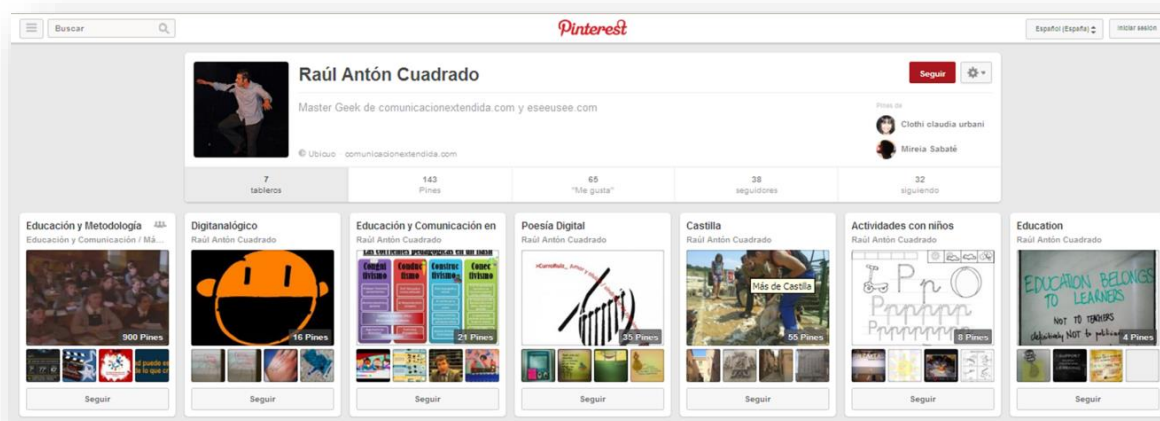


Ilustración 9. Tableros de un mismo participante en Pinterest, con contenidos de temas diversos.

Así las cosas, el autor en los esquemas de búsqueda de contenidos sesgados hacia las etiquetas se convierte precisamente en eso: una etiqueta de búsqueda a través de la cual circula una sesión de lectura de contenidos que se esperan que sean similares. De este modo se potencia el comportamiento tipo que consiste en el desdoblamiento de la participación de un actor en varios nombres de usuario y avatares. Esto puede ocurrir cuando el autor aporta en una misma ágora contenidos con características claramente diferenciadas, ya que no siempre está permitida la generación de estructuras estancas y considerables de modo independiente que clasifican sus contenidos, como los tableros de Pinterest<sup>66</sup>.

<sup>66</sup> Los tableros de Pinterest actúan como repositorios de contenido original del autor o como pizarras de curación de contenidos de manera indiferenciada. Otra característica importante a tener en cuenta en el



### 3.2.9 La segunda muerte del autor

Las presiones para el desvanecimiento de la figura del autor aparecen en varios frentes, pero parten de la duda generatriz ¿Quién es el autor? Duda que hace explícita Murray:

“Con la autoría de base informática, estamos sufriendo la confusión opuesta. Los críticos contemporáneos le atribuyen la autoría a los usuarios porque no entienden la base de sucesión de procedimientos que subyace a toda composición electrónica. El usuario no es el autor de la narrativa digital, aunque puede experimentar uno de los aspectos más emocionantes de la creación artística: el poder de moldear materiales atractivos preexistentes. Esto no es autoría sino actuación” (1999, p. 186)

No menos importante, se debe responder para qué sirve el autor. Una pregunta que desde su vertiente pragmática ya ha sido abordada en el marco del presente trabajo y una de cuyas formulaciones más agudas corresponde a Calvino (1980, p. 44).

Pero estos interrogantes no hubieran tenido porqué llevar al desvanecimiento del autor por sí mismos. Si bien Barthes anunció que “el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor” (Barthes, 1987), el modelo de participación intensiva redefine esta máxima. El lector-participante se reinventa en coautor, la autoría se comparte. Sin embargo, las nuevas condiciones de la red, en lugar de dar como resultado un fortalecimiento de la figura con el nacimiento de la coautoría, operan en el sentido contrario y finalmente deviene cierto que, como se ha explicado con anterioridad, el autor “nace a la vez que su texto; no está provisto en absoluto de un ser que preceda o exceda su escritura” (Barthes, 1987), no tanto como propuso Barthes porque cada participante cree una obra nueva en la que no se tienen en cuenta las intenciones del autor, sino porque el autor mismo ha desaparecido sin dejar traza.

---

marco del presente estudio es que los tabloncillos permiten compartir su propiedad entre varios participantes de la red social, como es el caso del tablón “Educación y Metodología”, indicado arriba a la derecha con el icono de grupo, en el que han participado en torno a un centenar de personas.

El autor acepta jugar el juego de la componentización de la expresión que propone la red para que los contenidos se difundan, se retransmitan de modo multimodal y tengan la oportunidad de devenir tanto transmedia como virales. Pero la componentización de la expresión que permite su difusión acelerada tiene un reverso inmediato por la concepción industrial de la pieza. El ítem individual deviene reemplazable por el mismo mecanismo que asegura su reutilización, por lo que se devalúa como ítem individual y queda indefenso para su remezcla.

Esta devaluación de los componentes de contenido hace que el precio de un improbable litigio sobre su autoría exceda su valor de mercado. No por la reproductibilidad técnica (Benjamin, 1973), sino de su intercambiabilidad a coste y tiempo prácticamente cero por otros contenidos sobreabundantes y componentizados. No es el lector quien trama ni consume la muerte del autor, sino el intermediario detentador de los medios de difusión, alarmado por una indeseable reclamación de percepción de estipendio por su trabajo creativo. El móvil por tanto es la colonización capitalista de la red basada en el control del trasiego de información y el arma la componentización, utensilio fordista por excelencia, que en esta etapa nominal de posfordismo permea en la red y la andamia ideológicamente.

Y si la expresión se hace piezas, así ocurre con el autor que deviene igualmente intercambiable, accesorio, insustantivo. Reducido a avatar o icono representacional sólo tienen valor sus movimientos usados para el marketing y la publicidad contextual, registrados en gigantescas bases de datos y aquilatados por medio de *Data Wrangling*<sup>67</sup> y *Data Mining* sin ninguna referencia a su trabajo de creación. Y de este modo, cada pieza de contenido se relaciona con un avatar que es quien lo depositó en el contenedor –sea este el de Facebook, Youtube, Twitter... y pudiendo ser distinto en cada uno de ellos- y con el que no se explicita relación alguna de autoría y mucho menos de propiedad, sobre la que en todo caso se renunciaría de modo explícito según los términos de servicio aceptados al registrarse para participar en el ágora.

---

<sup>67</sup> Se denominan Data Wrangling un conjunto de técnicas que permiten uniformizar la representación de los datos para luego poder ser utilizados de manera conjunta y realizadas operaciones sobre ellos. En palabras de Shanon Bradshaw se trata de obtener, extraer, limpiar y almacenar información: "So what is data wrangling? Well, it's a process of gathering, extracting, cleaning, and storing our data." (MongoDB y Udacity, 2014)

### 3.2.10 Inexistencia de background

“Apenas hay espacio, por consiguiente, para reglas y cánones colectivamente negociados y colectivamente preconizados. Cada obra de arte parte de la primera casilla del juego y apenas piensa en hacer escuela.” (Bauman, 2001, p. 127)

Un efecto hermano con el declive del autor entendido como contexto de la obra es el difuminado de las corrientes artísticas. Tanto el autor como la corriente se reducen a términos de búsqueda equiparables con las folksomías la obra puede presentarse sin su acompañamiento. “Todos los estilos, tanto los viejos como los nuevos, deben demostrar su derecho a la supervivencia [...], puesto que todos se someten a las mismas leyes que rigen toda creación cultural” (Bauman, 2001, p. 127).

De este modo, reducidos autor y corriente a meras claves de búsqueda, la obra se presenta desprovista de contextos más allá de aquellos que explícitamente el autor le proporciona y dentro del reducido marco de que comúnmente se dispone. Y probablemente la obra así, desnuda, es como más provechosamente se puede ofrecer como material de experiencias para que los participantes se la apropien libremente eligiendo incluso su contexto a partir del cual reactualizar su significado.

Al fin y al cabo “uno no necesita aceptar las teorías de un artista para apreciar su obra” (Gombrich, 1999, p. 605). Y, por otro lado, por el poco peso relativo frente a épocas pretéritas del bagaje de un autor o de la prevalencia de una corriente o moda, tampoco para lograr auditorio potencial. Así las cosas se multiplican las posibilidades de que nuevos autores con nuevos marcos expresivos lleguen al auditorio en condiciones de relativo equilibrio con los ya establecidos. La popularización de las técnicas para la expresión y la relativa democratización de los medios de difusión en que cada nueva obra compite entre iguales con el resto hacen que se amplíe considerablemente el número de participantes con acceso potencial a la creación y su difusión.

### 3.2.11 Generalización de la producción de contenidos

Al contrario de lo que ocurre con quien firma un best seller literario o una película de éxito, el autor de un contenido viral es apenas conocido. Por lo tanto sus creaciones subsecuentes sacarán un partido muy delimitado del éxito de la anterior. En la red, apenas existen diferencias en cuanto a las posibilidades de partida de la difusión de las obras que se expliquen por el autor de la misma. Esto tiene dos efectos encadenados. En primer lugar todo participante en la red puede ser eventualmente autor de un contenido viral, lo que ejerce de poderoso estímulo a la creación (Antón Cuadrado, 2012). Y por este efecto animador de la difusión gracias a la sencillez de las herramientas de creación de contenidos se esparce la participación en la red hasta un nivel impensable para cualquier otro medio anterior. “Surge un ejército de potenciales creadores que pueden participar en su construcción más allá del simple consumo, prosumers que se relacionan con las obras para recrearlas, modificarlas...” (Sedeño Valdello, 2013, p. 380). La primera derivación de esta generalización de la producción de contenidos –se calculan  $10^8$  de videos en YouTube, por sólo citar una de las mareantes cifras de contenidos creados y disponibles en la red- es la creación de una brecha que tendrá efectos de definición de la exclusión e inclusión social.

Surge la necesidad de la extensión de políticas inclusivas basadas en una educación para los medios que abarque tanto la recepción crítica como también muy especialmente la participación creativa, porque como Rodriguez Gonçalves describe gráficamente “en los grupos electrónicos, los participantes más tranquilos, simplemente no están presentes”<sup>68</sup> (Rodriguez Gonçalves, 2011, p.108) sino que quedan envueltos en el silencio virtual como lectores, observadores silenciosos. Y no hay que olvidar que la “creación de contenidos en la era digital no está aleatoriamente distribuida”<sup>69</sup> (Hargittai y Walejko, 2008, p. 252), sino según factores relacionados con el estatus socioeconómico según este autor, segregación que también se adivina en Leung (2007). Y puede anticiparse que del mismo modo que tiene origen socioeconómico, esta segregación digital retroalimenta efectos socioeconómicos.

---

<sup>68</sup> “Em grupos eletrônicos, os participantes mais quietos simplesmente nao estao presentes. Permanecem num lugar chamado por eles de fudao, leitores, observadores, silenciosos, ou seja, envoltos no silêncio virtual” (Rodriguez Gonçalves, 2011, p.108)

<sup>69</sup> En un estudio estadístico con adultos jóvenes se concluye que “Content creation in the digital age is not randomly distributed” (Hargittai y Walejko, 2008, p. 252)

Sedeño apunta además a que la generalización de la producción de contenido implica una redefinición de muchos de los otros conceptos que acompañaban la creación, como las de “originalidad, amateurismo, independencia o profesionalidad creativas” y que están siendo también explorados en el presente trabajo (Sedeño Valdellos, 2013, p. 380). De entre todos ellos, la que probablemente es la consecuencia final y el objetivo de los dueños de la Red es la amateurización del productor de contenidos.

### 3.2.12 Amateurización de la producción de contenidos

La infusión del creador en la masa parece contentar a todos los actores del hábitat. Para la inmensa mayoría de los creadores es un precio barato a pagar porque de todos modos no esperaba remuneración por su esfuerzo, para conquistar la posibilidad de difusión de su trabajo. Para los proveedores globales de contenido tanto como para los proveedores de acceso a la red, es muy conveniente porque eliminan uno de los costes en sus balances. Para los lectores que exigen el acceso gratuito a los contenidos, convencidos por el aparato ideológico del precio aparentemente 0, parece una ganga, convencidos de su papel de recepción y olvidado su deber de obtener la emancipación por la participación creativa. Sin embargo toda esta estructura marca la imposibilidad de existencia de autores liberados para la creación, al no poder ser registrados y remunerados como tales.

Internet ha cimentado las bases para el establecimiento de una economía que proporciona gran parte de sus contenidos y servicios a precio cero. El hecho de que exista una sobreoferta de contenidos a este precio, unido a que la construcción ideológica del participante en Internet en el momento actual acepta como normal y aún deseable este modelo hace que exista una presión económica y social sobre la gratuidad de los contenidos. La violencia simbólica de esta presión social es patente porque traviste la negación de la remuneración al creador como una protesta contrahegemónica, cuando el control real lo tienen los detentadores del acceso a la Red, cuyas tarifas por la utilización de infraestructuras que en tiempos pretéritos fueron públicas, nadie pone en duda o en manos de los cuales se siguen poniendo de forma no cuestionable cada uno de los datos personales de los cibernautas.

Por otro lado dado que la figura del creador se fue de la escena, no existiría sobre quien apoyar una eventual remuneración económica de estos contenidos. Muerto el autor se termina con sus molestas exigencias de pago por su trabajo. Así el profesional de la creación será cada vez más infrecuente al no estar incluido por defecto en la ruta de la monetización del trasiego de la Red y es posible que una parte del potencial creativo de esta generación se marchite sin haber tenido la oportunidad de fructificar. La monetización pasa por la publicidad que acompaña al contenido, no por el contenido mismo.

La ideología de la red proclama el surgimiento de un modelo en que el pago por la creación se efectúa principalmente en términos de reputación, si bien las corporaciones detrás de esta construcción no contemplan operar en esta economía para sus productos o servicios. En lugar de profesionales de la creación, surgen e-líderes cuya caducidad está contenida en el propio modelo a modo de los big men melanesios. Así las cosas, con creadores en dificultades para percibir una retribución por su trabajo y un sistema que premia la publicidad e interesado en maximizar la presencia y efectividad de ésta y no en la calidad del contenido, la creación tiende a amateurizarse. Aunque se podría considerar una excepción a esta regla la creación jerárquica de contenidos emanados de los grandes conglomerados de comunicación, los grados de libertad de estas creaciones están restringidas y rara vez pueden considerarse pura creación artística sino más bien libros de texto de interpretación de la realidad según el cristal de la línea ideológica que le financie.

Como consecuencia, la actividad puramente creativa se extiende, sí. Pero se amateuriza. El planteamiento de un ágora de creación debe de contener la no renuncia a establecer un sistema por el cual los creadores puedan percibir emolumentos a cambio de sus creaciones, algo complejo y contracorriente, pero que ha sido ensayado con éxito en algunos repositorios de fotos, como Flickr, o de código fuente, como el ya citado BinPress y tiene modelos de sites de negocios Peer to Peer en los que inspirarse.

### **3.3 La desmistificación de la creación**

Las nuevas condiciones de creación y de participación sobre las obras causan conjuntamente brechas en la concepción del objeto artístico que se venían ciñendo principalmente a los movimientos del arte conceptual. Se trata de recolocar el arte ahí donde ocurre el hecho creativo. Trasladarlo desde una obra hecha fetiche, sacralizada, artículo de compra y venta en un mercado del arte hasta la conciencia del artista. Es quien participa de la creación quien decide lo que es arte y lo que no y, a término, cuya opinión se sitúa muy por encima de la de una función crítico-tasadora necesaria en la estructura mercantil y especuladora de la obra, pero innecesaria en una teoría del arte. Si la función del arte es ejercer de lenguaje, conmover e invitar a una participación empoderadora, la carga artística debiera considerarse en estos términos. Así, una vez rechazada la mera cosificación de la obra resta hacerla residir en cada uno de sus participantes a los que no existe medio de prohibirles apropiarse de esa obra no necesariamente encarnada. Weiner lo expuso brillante y claramente: “Una vez que entiende una obra mía, usted se apodera de ella. No hay manera de que yo pueda trepar a la cabeza de alguien y quitársela” (Smith, 2000<sup>70</sup>).

Redefinida la sustancia de la creación, las ágoras virtuales, han de contemplar estas novedades conceptuales que aparecen de la desacralización de la obra. Con ésta desaparece su veneración que convertía el fetiche en algo imposible de modificar, su carácter suprahumano<sup>71</sup> y deviene en su lugar objeto de uso -en lugar de objeto de culto- modificable por este propio uso y esencialmente humana. La creación debe humanizarse, retirar el foco de las obras en una concepción mercantil del arte y obrarse de tal manera que sus actores renuncien a su rol pasivo y se la apropien. “Como creador no es el momento de abandonar la poesía a las restricciones de quienes marcan la moda, prostituyendo la tendencia llamándola novedad. Tampoco de cargar al lector de obligaciones hacia la sacralidad del poema.” (Antón Cuadrado, 2012, p. 5).

### 3.3.1 Original vs Copia

No se trata exclusivamente de la reproductibilidad de la obra de arte que abordara Benjamin (1973). Ni tan siquiera de la extremada reproductibilidad de los artefactos

---

<sup>70</sup> Entrevista con el artista en Meyer, U. (1972) *Conceptual Art*, p. 217, citada en (Smith 2000).

<sup>71</sup> La RAE 22ªed, recoge en su definición de sagrado, en sus acepciones 1 a 4 el ser objeto de culto o de veneración, en su acepción 5 la inmodificabilidad y en la sexta su carácter de sobrehumano.

que ocupan la actividad en un ágora virtual, un entorno digital en que “la distinción entre el original y la copia había perdido toda pertinencia desde hace tiempo” (Levy, 1999, p. 45). El punto clave de la cuestión es previo. Si se considera que la naturaleza de la obra de arte es ser una invitación a la participación, el disparador de un proceso en que se crean los significados y se modifica la propia obra, ¿qué sentido tiene la distinción entre original y copia? En el caso de que tal segregación existiera, ¿no se volvería original una, llamémosla así, copia por la participación creativa sobre ella de un nuevo creador? ¿Cuál es la diferencia entre el original y la copia? Es posible explicar una explicación de este concepto en el manifiesto Arte dislocado:

“La divergencia entre un original y una copia se percibe muy frecuentemente como una diferencia topológica: un original está confinado en un espacio real (conceptual, ideológico o estético), tiene una función particular y se acepta ampliamente en una comunidad, mientras una copia se ve con frecuencia como un proyecto que se encuentra en construcción, no histórico y virtual. En el ciberespacio la copia representa la reubicación del original porque expresa multiplicidad. El arte dislocado cancela el juego intrincado invocando la imposibilidad de diferenciar entre estos dos conceptos.”<sup>72</sup> Manifiesto Dislocated art (Serban, s.f.)

Dejando de lado el hecho de que Alina Serban sitúa la imposibilidad de diferenciar el original y la copia en la reubicación del arte en el ciberespacio, opinión sobre la que caben dudas, a la luz de los epígrafes anteriores el original sería el ítem. Y aquel que se denomina copia es el artefacto artístico capaz de lanzar un proceso de creación de significado o acaso el mismo proceso. Una vez más se tropieza con la cuestión del misticismo o la fetichización de la obra cuya unicidad le confiere la aceptación social que la hace servir como mercadería sobre la que se pueden hacer transacciones económicas. La copia es, sin embargo, algo virtual y por lo tanto intangible e invendible, sobre la que es aceptable una naturaleza en construcción, de proceso.

---

<sup>72</sup> “The difference between an original and a copy is very often perceived as a topological difference: an original is confined to a real space (whether conceptual, ideological or aesthetic), has a particular function and is widely accepted in a community, while a copy is frequently regarded as a project which is under construction, non-historic and virtual. In the cyberspace the copy represents relocation of the original because it expresses multiplicity. Dislocated art cancels the intricate play between the copy and the original and discloses the impossibility of differentiating between these two concepts.” Manifiesto Dislocated art (Serban, s.f.)



Es precisamente la virtualidad que se puede encontrar en esta obra-copia lo que la hace invendible por un lado y lo que permite servir de generador de significados, uno potencialmente distinto cada vez que se realiza la obra. Esta es la razón de que en un ágora virtual para la creación la distinción original copia carezca de sentido y que, en todo caso, de ocuparse de una de estas dos entidades, debiera hacerlo precisamente de las copias. Lo necesario de la obra creativa es generar comunicación a su vez creadora. La posibilidad de atesorar la obra o especular con ella es insubstantiva.

### **3.3.2 Virtualización de la obra**

Clarificada la innecesaria distinción entre original y copia, su indagación ofrece como consecuencia la toma de conciencia de la virtualidad de la obra. “Nos aferramos a los libros como si creyéramos que el pensamiento humano coherente sólo es posible en páginas numeradas y encuadernadas” (Murray, 1999, p. 21) y sin embargo “se puede decir que un acto de lectura es una actualización de los significados” (Levy, 1999, p. 40). Así, la creación de significado no se contiene en el llamado original, ni siquiera en la copia, sino que está justo fuera de la obra. La obra es virtual, la poesía no se contiene en un poema monolítico y formalizado.

Si “el arte, aquí, ya no consiste en componer un mensaje, sino en maquinar un dispositivo que permita a la parte todavía muda de la creatividad cósmica” (Levy, 1999, p. 132), el dispositivo puede ser una propuesta creativa, una obra en su naturaleza virtual o la narrativa como una coreografía que “proporciona los ritmos, el contexto y los pasos que se pueden bailar” (Murray, 1999, p. 165). En todos esos casos su entidad es virtual, una invitación a su actualización por medio de la participación.

### **3.3.3 Participación como generación de significados**

La creación pretende vehicular una comunicación, ejercer como lenguaje relacionando varios participantes de la creación de significado que supone. Esto actualiza la necesidad de participación del antes espectador, porque la obra no tiene un significado

inmanente, sino que “el significado existe solamente en el proceso de interpretación y crítica, y muere junto con él” (Bauman, 2001).

Situar la creación de significados en la comunicación no es una novedad, Brumett asume que “las personas obtienen significados de otras personas a través de la comunicación”<sup>73</sup> (1976, p. 29) mediando sucesos interpretativos que son actos de creatividad en sí, como la traducción de un ítem de información en significado<sup>74</sup> (Vatz, 1972, p. 157). Y son precisamente estas interpretaciones sobre comunicaciones asíncronas las que permiten a niños usar Internet para obtener significados sin mediación de adultos que se los proporcionen (Jiménez, 2011, p.66). Y si “los significados no descansan en los individuos sino que son compartibles y modificables, y, por ende, confían en procesos de comunicación para su existencia”<sup>75</sup> (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103), su construcción no es un tema de trasiego de piezas de información, sino un “proceso colaborativo y creativo” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103). Por lo tanto, un ágora virtual que se dedique a la creación cooperativa debe de incluir mecanismos de comunicación entre los participantes sin olvidar, pero en prioridad sobre, capacidades representacionales de las propias obras.

### 3.3.4 La obra como ítem inacabado

Una obra única y acabada se convierte en inmutable, lo que pone en entredicho el derecho del auditorio a participar de ella dando el paso de espectador a participante.

“el arte posmoderno es una fuerza crítica y emancipadora en la medida en que obliga al artista, ahora libre de esquemas circulantes y de métodos a prueba de tontos, y al espectador/oyente, a involucrarse en el proceso de comprender, interpretar/crear significados, el cual inevitablemente une las cuestiones de la verdad objetiva y los fundamentos subjetivos de la realidad. Al hacerlo, libera las posibilidades de la vida, que son infinitas, de la tiranía del consenso, que

---

<sup>73</sup> “Which is to say, where will we get the meanings that we have? The answer is that people get meanings from other people through communication.” (Brumett, 1976, p. 29)

<sup>74</sup> “The second step in communicating “situations” is the translation of the chosen information into meaning. This is an act of creativity. It is an interpretative act.” (Vatz, 1972, p. 157).

<sup>75</sup> “Meanings do not lie with the individual, but are shared and changeable, and, therefore, rely on communicative processes for their existence.” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103)

es- debe ser, no puede sino ser- privativa e incapacitadora.” (Bauman, 2001, p. 140)

El ágora virtual debe construirse pensando en la representación poliédrica de estas obras corales, de modo que las diferentes miradas y aportaciones de cada participante se visibilicen en igualdad de condiciones. No se trata de conseguir una salida única de una multitud de participaciones, como permite el modelo de Wiki, sino de conseguir representar una obra como la adición de todas estas participaciones, considerando la expresión creativa no desde un punto de vista estadístico, sino más bien etnográfico.

“En lugar de reafirmar la realidad como un cementerio de posibilidades no probadas, el arte posmoderno pone al descubierto que los significados son perpetuamente incompletos y, por lo tanto, el reino de lo posible carece esencialmente de exhaustividad.” (Bauman, 2001)

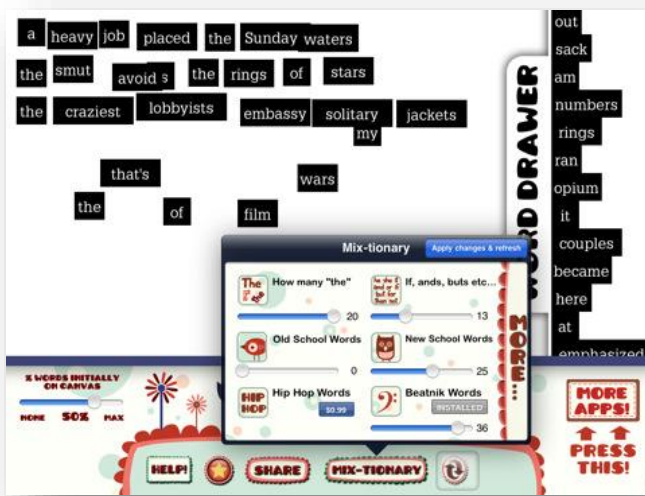


Ilustración 10. Poetry Creator Verses. Captura de pantalla de su versión para iPad. [<http://tiny-mobile.com/>]

Si la obra es una invitación y, al tiempo, la conversación tejida por la sucesión de participaciones sobre ella, no tiene la mística de perdurar en el tiempo ni sus modificaciones pretenden tampoco lograr un ejemplar imperecedero. No existe una sucesión de sobrescrituras deletéreas, ni siquiera una graduación artificial

entre ellas, sino que la última modificación de la obra debe permitir observar en paralelo los anteriores estados, reificando la conversación. Porque la obra es una herramienta. No tiene el objetivo de mantenerse en sí misma, sino de involucrar. Y si comenzar un intercambio comunicativo es la función principal de la obra, tampoco hay que comprender lenguaje como meramente textual, sino incluyendo vías de las que la audiovisual es sólo una instancia. “El lenguaje hoy se volvió un espacio provisional, temporario y desarraigado, mero material que puede ser recogido, reformado, acumulado y moldeado en cualquier forma que sea necesario” (Goldsmith, 2011).

No se deben presentar obras acabadas: ni existen ontológicamente ni se pretenden. El ágora debe mostrar sucesiones o agrupaciones de outputs del proceso de participación creativa de aquellos interpelados por la invitación. Un ejemplo de ágora virtual en la que las obras son inacabadas, es Facebook, donde “el texto se presenta como un continuum, en una suerte de transcripción literal de la conversación oral. No hay jerarquías entre párrafos ni palabras” (López y Cuiffoli, 2012, p.101).

### 3.3.5 Caso de estudio: Found poems

Found poems es una práctica que ha ganado popularidad con iniciativas como el concurso del New York Times (Schulten, 2010). Consiste en la utilización con fines poéticos de contenidos originalmente concebidos con otro propósito y combinar fragmentos para crear poemas. Los found poems estarán más cercanos a algunas poesías generadas por ordenador si se confía la fase de transformación - recortes, remplazos, agitado, translocaciones, combinaciones...- en la medida que la informática gobierne el proceso. Algunas aplicaciones utilizables en este sentido son:

- Poetry Creator Verses: Permite seleccionar palabras de repositorios y componerlas en una frase. Toma el modelo de los imanes de nevera con palabras que se componen formando frases significativas y mezcla palabras de campos semánticos y de diccionarios o niveles de lenguaje diferentes como Hip-Hop, los años sesenta, la ciencia ficción o el registro Shakespeariano.
- i-Fridge - Brains Edition. Una version de la idea anterior en la que se juega con recombinaciones de palabras para combatir *el bloqueo del escritor*.

- Word Mover parte de obras conocidas a las que se pueden añadir palabras propias para que actúen de “backgrounds para ampliar el mensaje del poema” y combinar ítems de bancos de palabras y de obras famosas, para crear piezas de poesía moviendo y manipulando los textos.



Ilustración 11. Relaciones transtextuales según (Genette, 1982).

La idea de los found poems supone una reactualización de los Ready Made de Duchamp, pues proporcionan miradas a objetos cotidianos que los convierte en obras de arte. Los Ready Made son un caso participación creativa del espectador que, por su decisión de considerar algo como obra artística, lo crea como tal. Si bien Duchamp planteaba la elección como un acto de indiferencia, ésta no puede ser más que un artificio dialéctico, porque lo que anima el propio concepto es la naturaleza intencional de la elección. Una vez que se ha admitido al concepto como asiento de la creatividad, poco importa si la modificación que se ejerce sobre el objeto para convertirlo en obra

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

de arte es meramente la elección, como en el caso del Portabotellas<sup>76</sup> de Duchamp o si se ejerce alguna pequeña modificación sobre él.

Por otro lado los found poems añaden a la elección de los fragmentos de texto, una fase de composición de lo encontrado. Es difícil anticipar que hubiera ocurrido el concurso de found poems organizado por el New York Times si alguien hubiera elegido simplemente un fragmento de noticia para presentarlo como poema, por la interpretación intencional como tal. Ya no hubiera causado el revuelo de 'la fuente' de Duchamp; probablemente se hubiera perdido entre la multitud de otras propuestas. En todo caso, el planteamiento de base del found poem modifica sin esconder el original, cuya presencia latente aporta como mínimo contexto. La formulación es simple: "Todo lo que tienes que hacer es encontrar algo de buen lenguaje y mejorarlo"<sup>77</sup>. Esta es básicamente la noción de palimpsesto sobre la que Genette plantea relaciones intertextuales. Un palimpsesto es una tablilla con un texto escrito encima de otro de modo que no se impide completamente la lectura del original. En los found poems, tiene un cierto encaje la hipertextualidad porque un texto deriva de otro que se viene a llamar hipotexto. Pero también existe el fenómeno de intertextualidad, por la presencia de un fragmento de un texto en un segundo, que se puede llegar a comprender saltando entre la alusión y la cita al plagio.

Los found poems atacan el fetichismo de la obra. Como Duchamp y Genette, cuyas teorías se incluyen en los *poemas encontrados*. Pero es cierto que el público alcanzado por sus arriesgadas y novedosas propuestas conceptuales no había sido tan numeroso. Llevando en su germen aquellas ideas heterodoxas, los found poems por medio de su utilización como medio de reflexión en el citado concurso para escolares del New York Times o en otros ámbitos como el curso de Mobile Learning "*Poetry in Motion*" (itechnow, s.f.) amplía la base experiencial de la desfetichización de la obra que es acaso el requisito previo para apropiarse de la misma experimentándola, justo lo que requiere la participación creativa.

---

<sup>76</sup> Duchamp adquirió un escurridor de botellas no con la finalidad práctica que se le atribuía convencionalmente, sino con la idea de convertirlo en una escultura.

<sup>77</sup> "All you have to do is to find some good language and improve it" ([graphics8.nytimes.com/images/blogs/learning/pdf/2010/NCTEarticle.pdf](http://graphics8.nytimes.com/images/blogs/learning/pdf/2010/NCTEarticle.pdf) Dunning y Stafford). Genette, recaló la apropiación por el participante "L'objet de la poétique[...] n'est pas le texte, considéré dans sa singularité (ceci est plutôt l'affaire de la critique), mais l'architexte, ou si l'on préfère l'architextualité du texte" (1982, p.7)

### 3.3.6 Compleción de la obra. Palimpsestos.

La clásica tesis de Wiener sobre la manipulación de los mensajes conlleva su degradación: “cualquier transmisión o manejo de los mensajes disminuye la cantidad de información que contienen” (Wiener, 1985). Esta máxima es utilizada para modelar la transmisión de mensajes como las señales digitales. Y podría parecer que postula el empobrecimiento del mensaje con cada participación. Sin embargo, la participación sobre obras creativas no constituye un ejemplo de creación de mensaje denotativo. Y además, Wiener continúa: “a menos que se agreguen otras, sea mediante nuevas sensaciones o recuerdos” algo que incluye la interpretación de la obra que añade al menos contextos específicos del actor, que pasan a formar parte de la obra añadiéndose sin eliminar la vista previa sobre la que ésta está constituida. Ésta es la noción de palimpsesto desarrollada por Genette y sobre la que se puede construir un ágora de creación, la expresión formal de textos que derivan de otros sin cancelarlos.

Genette (1982) desgrana el concepto de texto derivado o de 2º grado, con importancia crucial en la comprensión de los fenómenos de creación cooperativa. Aun sin imponer una jerarquía entre aportaciones es necesario entender que aquellas posteriores sobre una obra, sus modificaciones, parten necesariamente de una antecedente, que operaría de una forma conceptualmente idéntica a la del texto previo en la tablilla de barro del palimpsesto. Genette (1982, pp. 12-17) propuso 5 tipos de relaciones transtextuales (Ilustración 11), a entender desde la perspectiva del análisis de obras literarias, componiendo “la constante red de conexiones que convierte la literatura en una plataforma intertextual o, como hoy también se diría, hipertextual” (Antón Cuadrado y Valverde Velasco, 2013, p. 117). El trabajo de Genette, obviamente puede convertirse en una valiosa herramienta de análisis en obras de diverso género (música, imagen...) o multimodales, siempre y cuando se contemple como un intento explicativo más que de definiciones clasificatorias. Genette advierte en este sentido que “no deben considerarse los cinco tipos de transtextualidad como clases estancas, sin comunicación o influencias recíprocas”<sup>78</sup> (1982, p. 16)

---

<sup>78</sup> “Il ne faut pas considérer les cinq types de transtextualité comme des classes étanches, sans communication ni recoupements réciproques” (Genette, 1982, p. 16).

- Intertextualidad. La intertextualidad refiere a la presencia de un texto en otro. En el caso de las obras literarias, las alusiones, citas y también los plagios o citas sin acreditar serían casos paradigmáticos de esta relación. La intertextualidad extendida en creaciones de otro género podría observarse en alusiones en unos films a otros, inclusión de ciertas melodías en películas...
- Paratextualidad. Esta relación se da entre elementos que suelen ser accesorios, pero que procuran al texto entorno y, en ocasiones explicación. Los ejemplos que aporta Genette son los títulos, subtítulos, prefacios e ilustraciones. De modo similar a como ocurría en la intertextualidad, pueden observarse relaciones paratextuales en otros géneros. Así, los títulos de las películas también tienen subtítulos, hay canciones que comienzan con una introducción musical con estrofas o ritmos distintos al del resto de la canción o que incluso se glosan con imágenes en videoclips.
- Metatextualidad. Es la relación de comentario que liga un texto a otro. En sentido estricto, cada una de las relaciones transtextuales lo son, desde el título de una creación de cualquier tipo, hasta las citas, pero Genette se refiere aquí a los comentarios entendidos como glosas u opiniones sobre un texto, noción transferible a otros ámbitos de la creación y que no debe de ser considerada desde un punto de vista demasiado académico. Es decir, no sólo son metatextos las reseñas de libros, sino también los comentarios al margen en un libro, que como asevera Eco (1977, p. 150)<sup>79</sup> no supone falta de respeto hacia la obra sino más bien lo contrario, en línea con la tesis de que la participación creativa sobre una obra la actualiza.

Ambos ítems en relación quedan modificados. El nuevo texto que comenta el anterior, de manera evidente. Pero el anterior del mismo modo, al transferirlo a un contexto nuevo de interpretación, que puede tener efectos particulares en la creación de significado del lector y, en su caso, del nuevo participante.

- Architextualidad. Se refiere a menciones paratextuales, como cuando se subtitula una infratitular con indicaciones del tipo 'novela' o 'antología de poemas, selección del autor'.

---

<sup>79</sup> "Si el libro es vuestro y no tiene especial valor comercial, apuntad cosas en él sin dudarlo. No creáis a los que dicen que hay que respetar los libros. Los libros se respetan usándolos, no dejándolos en paz." (Eco, 1977, p 150 IV.2.2. Fichas de las fuentes primarias)



- Transtextualidad. Genette rebautiza este tipo como hipertextualidad. Se refiere a la que él llama literatura de segundo grado en que un texto deriva de otro preexistente: “Entiendo por esta toda relación que une un texto B (que llamaré hipertexto) a un texto anterior A (que llamaré, claro, hipotexto) sobre el cual se injerta de un modo que no es el del comentario”<sup>80</sup> (1982, p. 13). Si bien Genette recogía la idea de hipertexto distinto al que construye la *www*, permite considerar la literatura en su globalidad como plataforma hipertextual.



Ilustración 12. Imágenes meméticas de *quotestags e iconosquare* con la clave "keep calm" el 22/09/2014

La relación entre la *Odisea* y el *Ulises* de Joyce o el *Quijote* original, el de Avellaneda y *Ladrones de Tinta* de Mateo Sagasta, es transtextual. Esta relación no difiere de la que une dos tweets, el segundo de los cuales haya sido creado por el influjo, modificación o combinación con otros del primero. Incluso si se crearon por divertimento siguiendo la reglas aparentemente

absurdas de transformaciones Oulipianas como la lipogramática<sup>81</sup>, homofónica<sup>82</sup> o la traducción léxica<sup>83</sup> (Genette, 1982, pp. 58-61). Y, en la Red, la derivación de unas obras respecto de otras, del que la reutilización en un meme (Ilustración 12) es sólo otro ejemplo de hipertextualidad allende la frontera de lo solamente textual.

<sup>80</sup> “J’entends par ça toute relation unissant un texte B (que j’appellerai hypertexte) à un texte antérieur A (que j’appellerai, bien sûr, hypotexte) sur lequel il se greffe d’une manière qui n’est pas celle du commentaire” (Genette, 1982, p. 13)

<sup>81</sup> Consiste en la escritura de un texto evitando alguna letra. (Genette, 1982, p. 60) aporta como ejemplo la reescritura de una obra de teatro para una persona que tiene dificultad en pronunciar la r.

<sup>82</sup> Consiste en transformar un texto en otro que sea fónicamente semejante aun utilizando para ello palabras de otro idioma o que compongan construcciones que aparentemente no tengan sentido.

<sup>83</sup> Como la operación que Genette llama S+7, consistente en escribir un diccionario o lista de palabras de transformación y remplazar sistemáticamente cada sustantivo del texto original por el que se encuentra 7 posiciones más adelante en dicho diccionario.

Obras derivadas y los comentarios que Genette teorizó como hipertextualidad y metatextualidad referidas a texto, pero cuya definición puede extenderse para abarcar otros entornos, son prácticas habituales en la Red. Constituyen un caso ubicuo de participación creativa que debe tener cabida en un ágora virtual.

### 3.3.7 El contexto como parte de la obra

Genette hizo hincapié precisamente en la comprensión de las obras poéticas a partir de sus relaciones con el contexto —en su caso con otros textos— y de la segregación entre poética y crítica que ya se ha tenido oportunidad de revisar, cuando dejó dicho que “el objeto de la poética, decía más o menos, no es el texto considerado en su singularidad (este es más bien el tema de la crítica), sino el architexto o si se prefiere, la architextualidad del texto”<sup>84</sup> (1982, p. 7) o la transcendencia textual<sup>85</sup> en palabras de (González Doreste, 1993, p. 84).

Cierto es que “los estudios de la comunicación dicen que nunca transmitimos un único mensaje a la vez, sino un conjunto de mensajes paralelos y simultáneos. Todo mensaje central lleva consigo una serie de mensajes secundarios” (Kaplún, 1998, p. 159) que podría considerarse como el contexto de la obra. No hay que olvidar que este contexto es parte de la propia obra desde que se asume que la realización experiencial de la obra por medio de la interpretación tiene necesariamente en cuenta estos contendores de contexto paralelos. Sin embargo, de acuerdo con Bourdieu cuando dice que no se “puede entender nada de la obra de arte, y sobre todo de lo que forma su singularidad cuando toman como objeto un autor o una obra aislada” (1990, p. 162), no es menos cierto que tan importante en la asignación de un contexto como quien plantó la primera semilla de la obra, es cada participante en su experiencia de la misma. Cada intérprete solventa la “elección semántica efectuada en presencia de un término [de que] depende el modo de entender todos los demás” (Eco, 1992, p. 37).

---

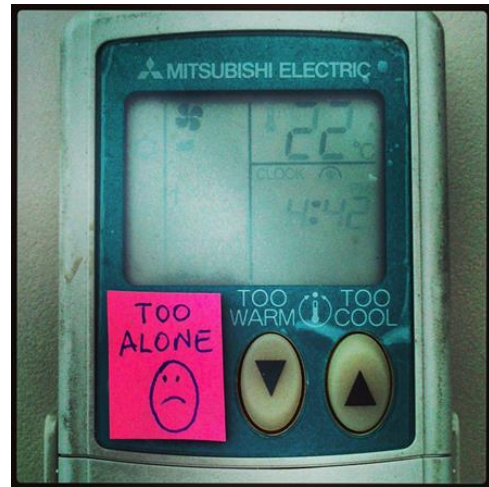
<sup>84</sup> "L'objet de la poétique, disais-je à peu près, n'est pas le texte, considéré dans sa singularité (ceci est plutôt l'affaire de la critique), mais [...] l'architextualité du texte." (Genette, 1982, p. 7)

<sup>85</sup> "Genette opina que el objeto de la poética debe de ser la transtextualidad o transcendencia textual del texto" (González Doreste, 1993, p. 84)

De este modo hay otra secuela de la que se ha llamado superación del misticismo de la obra que deberá de ser considerada en la creación de ágoras virtuales de creación. No sólo la obra incluye dentro de sus límites el contexto, sino que también se asume que éste es mutable y aún que se renueva a cada interpretación de un participante en aquella por mecanismos que debe de permitir la narrativa, como la elección de itinerarios de lectura.



## 4 Participación conectada



(Antón Cuadrado en eseeusee.com)

Los procesos de construcción de significados han pasado a verificarse en Red. “La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo” (Siemens, 2010). Las redes de relaciones ocupan un lugar central en el conocimiento porque o bien se almacena en ellas (Stephenson, s.f.) o se elabora de ellas, “siempre por una aportación fundamental de la interacción social” (Fueyo, 2008, p. 14). Y el individuo, no tiene alternativas sino adaptarse.

“Nuestros contenedores de información se resquebrajan. Entramos en una nueva era de cognición activa y alerta. [...] Debemos contar con una formación en red y desarrollar ecologías de conocimiento. Tenemos que transformarnos en personas diferentes, con hábitos diferentes” (Siemens, 2010b, p. 22)

### 4.1 Conectando la creatividad

Resituado el foco de la creatividad en el individuo no es éste un individuo aislado, sino más bien todo lo contrario. “Si bien la creatividad es ante todo personal, no es menos cierto que los grupos a los que se pertenece son condición y fuente de su desarrollo y

expresión de la misma” (Ferreiro, 2012, p.14) y que el fenómeno creativo se ve beneficiado de la alimentación recíproca de su celebración en individuos en conexión.

La participación creativa es una toma de conciencia del individuo. Y si se considera el fenómeno en tanto que proceso artístico que genera una obra, queda desposeído de su esencia si no es experimentado por los antes llamados espectadores poniendo en juego una participación activa para regenerar el significado. Se

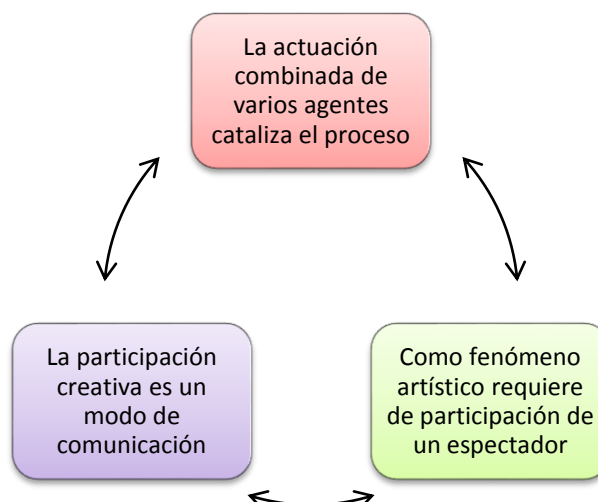


Ilustración 13. 3 razones para conectar el hecho creativo.

vuelve al punto primero: la columna de la participación creativa es la comunicación. Por último hacer participar varias personas del hecho creativo tiene una influencia catalizadora sobre éste. Desde el básico efecto contagio entre creadores hasta, recuperando las ideas -no sólo- de Levy, la posibilidad de establecer un metapsiquismo, una inteligencia colectiva, cuyos resultados sean de otra magnitud que los de la suma de las partes.

#### 4.1.1 Participación creativa como comunicación

La potente presión social sobre la tecnología para aumentar la participación horizontal fuerza evoluciones adaptativas y es que “Un público cada vez más numeroso de internautas no se contenta con la mera recepción, es decir, ver, oír, leer, sino que desea interactuar, ser sujeto de la comunicación” (Aparici y Silva, 2012, p. 56).

No hay que entender esta participación creativa solamente desde el empoderamiento al receptor por su exigencia de actuar sobre los contenidos que le llegan y generar y difundir estas respuestas. El creador también resulta beneficiado de esta participación. Un ejemplo son las llamadas a participar por la redifusión en RRSS o las incitaciones a aportar un comentario o respuesta en cada publicación web. Los blogs están llenos de estas provocaciones a poner en marcha la participación de quien en los medios de

comunicación pretéritos era un mero receptor. Yendo más lejos, para muchos creadores de contenidos, la razón última de compartirlos es hacer que sirvan como disparadores de diálogo. Por esta razón Jaron Lanier llega incluso a posicionarse contra licencias como Creative Commons debido a que permiten la reutilización de obras creativas silenciosamente, sin forzosamente trabar el más mínimo contacto con el autor. CC permite utilizar un contenido simplemente citando la procedencia y Lanier se remueve: “Para mí, el propósito central de crear música es conectarme con otras personas. ¿Por qué iba a tener que renunciar a ello?” (2011, p. 175).

La actividad de creación tiene así la facultad de poder establecer un vínculo comunicativo, llegándose a considerar que “el arte es el modo más efectivo de comunicación que existe” (Dewey, 2008, p. 323). Pero como contrapartida requiere de la emergencia de esta comunicación para legitimarse como tal ya que la creación de significado que se da en ambos lados del diálogo creativo o sobre el arte no debe entenderse como un proceso de “pasar cierta pieza de información, sino como un proceso colaborativo y creativo. Los significados no descansan en el individuo, sino que son compartidos e intercambiables y por ende dependen el proceso comunicativo para su existencia”<sup>86</sup> (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103).

#### 4.1.2 El espectador participante

El espectador deja de serlo meramente si participa, experimenta la obra que se convierte en parte de su vivencia<sup>87</sup>, de su acervo experiencial. La receptividad no es pasividad y la asimilación del espectador “implica actividades comparables a las del creador” (Dewey, 2008, p. 60). Tanto, que una obra no se puede considerar concluida hasta que “opera en la experiencia de otros distintos de su autor” (Dewey, 2008, p. 119). Esta experiencia de la obra de arte lleva a una apropiación de la misma por parte

---

<sup>86</sup> “Thus, intersubjective processes of meaning formation replace individual actors as loci of knowledge and understanding. B. Brummett makes the basic point that ‘people get meanings from other people through communication’ (1999: 159) – not as a matter of passing on some piece of information, but as a collaborative and creative process. Meanings do not lie with the individual, but are shared and changeable, and, therefore, rely on communicative processes for their existence.” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103).

<sup>87</sup> Acerca de esto se pueden revisar las ideas de Gadamer en cuanto a la experimentación y vivencia como condición previa a la interpretación (Gadamer, 1977) o lo adquirido por la experiencia inmediata, según (Dilthey, 1978)

de quien descifra la obra, al utilizar su propio horizonte conceptual para comprenderla y reactualizar su significado, para “comprender cómo en ella algo se está expresando o presentando a sí mismo” (Gadamer, 2002, p. 225). De este modo la obra debe forzosamente presentar ese carácter abierto a la participación creativa y creadora del espectador, que deviene así coautor, lo que yendo más lejos la convierte en perpetuamente inacabada a la espera de la nueva actualización obrada por cada interpretación. Entiéndase que esta interpretación es “el cúlmen de una actividad intensa y laboriosa que intenta apropiarse y dominar la obra” (Arroyave, 2006, p. 95) y por ello el espectador es libre de llegar tan lejos como desee sin caer en la sobreinterpretación que plantea Eco (1995). El espectador no está tratando de desentrañar un significado puesto ahí por el autor primero, sino que apropiada la obra le da su propio significado, no sustituto del primero, sino en todo caso, adicional.

“el acto creativo no se realiza por el artista solamente; el espectador pone el trabajo en contacto con el mundo externo al descifrar e interpretar su cualificación interna y por esto añade su contribución al acto creativo”<sup>88</sup>.  
(Duchamp, 1957)

#### 4.1.3 La comunidad de creación

El ejercicio de la creación, como de toda actividad cognitiva, “conlleva una parte colectiva o social generalmente subestimada” (Levy, 1999, p. 89) y que puede verse potenciada al movilizar en pos a un colectivo, dado que “la inteligencia colectiva es mucho más que la suma de individualidades” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 140). Existen multitud de estudios que coinciden en concluir que esta catálisis por acción del grupo ocurre también de modo específico en el ámbito creativo. Así, “la interactividad de las personas a través de la red impulsa la creatividad de las mismas, es decir, una intercreatividad cuyo objetivo es crear productos, sistemas y fórmulas gracias a la intervención y la colaboración” (Camarero Cano, 2013, p. 1344) ya que la “cultura participativa posibilita el desarrollo de distintas competencias y estimula la creatividad” (Esquirol Salom, 2013, p. 102), si bien se encuentra siempre bajo la amenaza

---

<sup>88</sup> “All in all, the creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualification and thus adds his contribution to the creative act.” (Duchamp, 1957)



subyacente de la verticalización y apropiación mercantil de estos artefactos y movimientos creados participativamente.

El ciberespacio planteado por Levy como “objeto inductor de inteligencia colectiva” (1999, p. 115) tiene un gran potencial para la emergencia de comunidades virtuales al difuminar las barreras espacio temporales para la afiliación de participantes en torno a gustos e intereses. Las redes de socialización de la creación adquieren así un papel capital que reproducen desde su configuración mínima integrada por sólo unas personas como cuando constituyen macrosociedades federando colectivos por la naturaleza fractal (Levy, 1999, p. 99) del la inteligencia colectiva. En estos escenarios se generan “redes de significado que escapan al control de originador de la obra” (Antón Cuadrado, 2002, p. 315) que en esta pérdida de control realiza una transferencia de libertad.

“Poco importa si el poema resignificado de este modo mejora o empeora, si es que esto pudiera realmente medirse. No hay acuerdo a este respecto y sería de un interés dudoso establecerlo. Lo evidente es que su percepción se altera y, finalmente el significado reconstruido en el lector muta, ampliándose el abanico de posibilidades, los grados de libertad para su interpretación” (Antón Cuadrado, 2012, p. 317)

Título POST	Visitas	T medio lectura	RT Twitter	Me gusta Facebook	Google +1's	Comentarios	$\Sigma$ Participación
El coaching y los cursos...	19.520	6:50'	165 0,85%	200 1,02%	85 0,44%	123 0,63%	573 2,94%
Inflación de credenciales...	5.926	5:33'	30 0,51%	104 1,75%	4 0,07%	27 0,46%	165 2,78%
Bourdieu pensador posmoderno.	5.738	4:09'	25 0,44%	169 2,95%	6 0,10%	14 0,24%	214 3,73%
Mapa conceptual posmodernismo...	2.889	2:41'	2 0,07%	33 1,14%	1 0,03%	2 0,07%	38 1,32%

Ilustración 14. Participación en comunicacionextendida.com. Feb 2013.

## 4.2 La superación del silencio. Participación como ADN del e-ágora.

Los medios de comunicación masiva tejen el andamiaje conceptual que sustenta la sociedad Red. No significa esto que por la diseminación inmediata de la información la sociedad se vuelva más transparente, autoconsciente o ilustrada, sino más compleja y caótica. Pero “precisamente en este relativo caos residen nuestras esperanzas de emancipación” (Vattimo, 1990, p. 12). Hay que comprender los procesos de construcción de la realidad que utilizan éstos para deconstruir el discurso y añadir la interpretación crítica a los mensajes recibidos así como para ser capaces de construir los propios mensajes. En una realidad construida desde los medios sólo participando en ellos puede actuarse para el cambio, completando la yunta que con la recepción crítica postula la educomunicación. La potenciación de la creación de contenidos en la red, de este modo, marca una frontera entre probablemente incluidos y excluidos a priori, entre empoderados y desposeídos, entre potenciales artífices del cambio y espectadores. La participación activa se convierte en trazadora de una fractura social.

“una brecha de participación existe entre aquellos individuos que cuelgan su información en la web y los que no. Esta variación no está distribuida aleatoriamente [...] Según el contenido online se convierte en más y más importante para marcar las agendas sociales, políticas y culturales, la existencia de este diferencial de participación tendrá implicaciones crecientes en la desigualdad social”<sup>89</sup> (Hargittai y Walejko, 2008, p. 253).

### 4.2.1 Rompiendo la brecha de la participación

La desigualdad de la participación en Internet se teatraliza según la regla del 90-10-1. El 90% de los visitantes de un site o usuarios de un servicio apenas dejan rastro de su paso, el 10% realizan algunas contribuciones ocasionales y el 1% son los que crean el

---

<sup>89</sup> “our results suggest that a participation divide exists between those individuals who post their information on the web and those who do not. This variation is not randomly distributed among a highly wired group of young adults. As online content becomes increasingly important in setting social, political and cultural agendas, the existence of such a participation gap will have increasing implications for social inequality” (Hargittai y Walejko, 2008, p. 253).

grueso del contenido. Esta oligarquía participativa que según otros autores podría ser porcentualmente menor, hablando de porcentajes cercanos al 0.1% en el caso de los Blogs<sup>90</sup> o hasta del 0.003% en el caso de los usuarios más activos de Wikipedia que generan aproximadamente dos tercios de su contenido, son por mor de su contribución los que finalmente configuran y determinan el aspecto e incluso en algunos casos la ideología subyacente del site.



Ilustración 15. Claves para aumentar la ratio de participantes.

¿Puede reconciliarse esta brecha? Según Nielsen (2006) no. Nielsen opina que siempre habitarán la Red estos grupos diferenciados de usuarios, como por otro lado se observa igualmente en la sociedad desconectada, si bien existen estrategias conducentes a sanear las ratio aumentando los porcentajes de los dos últimos grupos minoritarios de

contribuidores. Recogiendo en cierta medida las propuestas de Nielsen existen tres familias de estrategias para conseguirlo que se esquematizan en la Ilustración 15. Estas son,

- Eliminar las dificultades a la participación, aplicando las políticas que se aplicaban al acceso adaptándolas para ponerlo lo más fácil posible para participar. Estas políticas incluyen el uso de plantillas e incluso conseguir que la participación sea automática con ciertas acciones del usuario aquilatando al fin y al cabo la traza de las transacciones, haciéndolas visibles. Esto último es lo que ocurre con las compras de libros de Amazon, que devienen

<sup>90</sup> Se ha considerado interesante mostrar a través de las cifras recogidas en la Ilustración 14, un ejemplo concreto de porcentajes de participación. Es posible que gran parte de los lectores activos hayan realizado varias de las acciones contabilizadas, por lo que las cifras resultantes de participación total podrán acercarse en las de 'me gusta' en Facebook, la acción más repetida de entre las que se consideran en la estadística. En todo caso, si se considera participación cualquier traza explícita, el ratio estaría entre el 1 y el 3 por ciento, algo en el orden de magnitud de las tesis antes expuestas.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

recomendaciones basadas en compras anteriores para otros usuarios o en Facebook, donde una gran parte de las acciones, incluyendo el jugar a un juego como FarmVille, se publica en el muro sin que medie una demanda disparadora de tal publicación por parte del usuario.

- Premiar la actividad de los participantes, algo conseguible no solo monetariamente sino por vía de la gamificación.
- Privilegiar la visualización de las contribuciones 'de calidad' equilibra el efecto de las medidas anteriores, que podrían llevar a la publicación de enormes cantidades de contenido insustancial solamente para obtener premios o porque es muy sencillo o directo hacerlo.

### 4.2.2 Facilitando la participación. Plantillas.

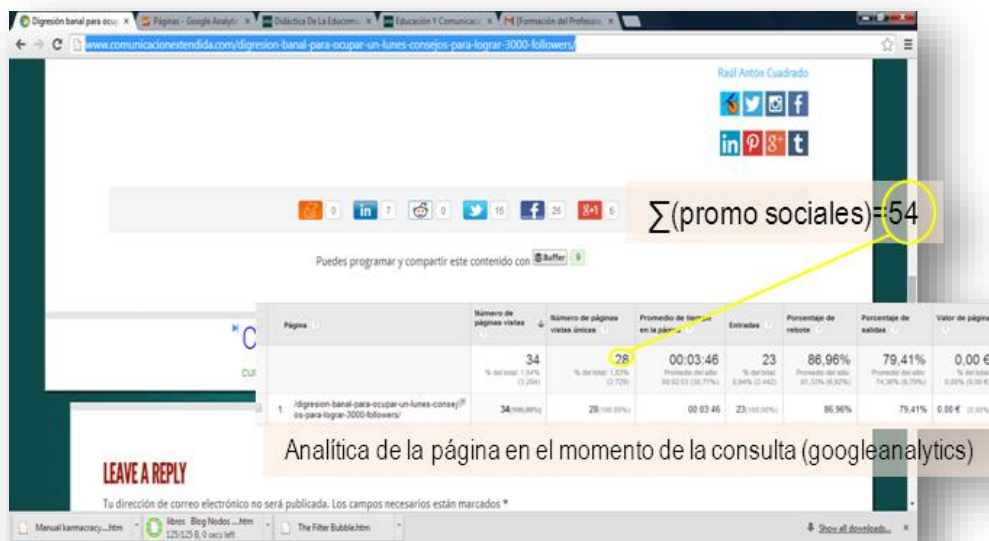


Ilustración 16. Post de 2/9/2014 con más operaciones sociales que lecturas.

La participación se puede hacer explícita en multitud de formas diferentes, cada una con su nivel de compromiso y de exigencia en términos de tiempo y atención. Pero para que se obre el salto desde la inactividad es, como se ha anticipado, fundamental ponérselo fácil al cibernauta.

Dejando para más adelante el estudio de la participación dedicada a crear propiamente contenidos, se puede focalizar ahora en la que consiste en la aportación de opiniones sobre otros preexistentes. Esto englobaría las promociones en redes sociales como “*me gusta*”, *retweet*, *google+1* o crear un *pin*, acciones de Facebook, Twitter, GooglePlus o Pinterest respectivamente, pero también los comentarios a un post de un blog, los *tip*<sup>91</sup> en Foursquare, las opiniones en Instagram\_o una reseña de un libro en Entrelectores. Antes de comenzar el análisis de estos géneros de participación ligera en términos de consumo de atención es necesario comprender un contrasentido aparente de ésta. Decir ‘*me gusta*’ en Facebook no significa necesariamente que quien realice esta acción haya apreciado el contenido calificado, como tampoco sugerirlo por Google+ a los círculos requiere forzosamente estar de acuerdo con el contenido ni, llevando al extremo el argumento, haberlo leído. Finalmente la banalización de la operación que provoca el escasísimo consumo de atención hace que el participante pueda colaborar a la difusión de un contenido de un modo superficial, casi negligente, sin ni siquiera haber leído el mismo o, probablemente, sólo habiendo leído el título. Existen numerosos indicios que sirven de base para llegar a esta evaluación tan radical. En primer lugar, no es difícil encontrar en la plataforma Meneame.net noticias que tienen más votos –llamados meneos- que lecturas. En segundo lugar, gracias a herramientas de analítica de página el investigador de este estudio ha constatado una situación análoga, de más votos en redes sociales para un post que lectores únicos del mismo (ver Ilustración 16).

Una participación en la creación de la obra o cocreación, es más exigente en términos del escaso recurso atención-tiempo. Un comentario u opinión lo es menos, pero aún es primordial minimizar el consumo del recurso para no dejar escapar ni un sólo feedback. Es aquí donde entra en juego el fenómeno de recogida de opinión por medio de plantillas. Evidentemente, el uso de plantillas, sean cuales sean, restringen los grados de libertad y la riqueza del discurso recogido, pero puede constituir la alternativa al silencio digital que se multiplicaría si se proporciona como opción única la recogida de un comentario propiamente dicha, como parece derivarse de la observación de las participaciones explícitas en la red (ver Ilustración 17 para un esquema de participación explícita en la Web comunicacionextendida.com). Berrocal,

---

<sup>91</sup> Si bien los *tip* de foursquare –y también las reseñas de Entrelectores- podrían ser considerados un contenido más que una opinión sobre un contenido, esto no modifica la argumentación.

Campos y Redondo (2014) observan ese mismo fenómeno con videos de *politainment*<sup>92</sup> en YouTube. En los videos tenidos en cuenta, sumando más de 22 millones de visualizaciones, sólo se generan unas 160000 participaciones explícitas, de las que tres cuartas partes son acciones en un click (me gusta, no me gusta o compartir) y sólo un 24% se trata de comentarios. En resumen un 0.17% de las personas que visionaron el video hicieron comentarios, si bien en gran parte su “contenido es vacuo y únicamente tiende a seguir el hilo de conversación de la mayoría, sin argumentos, y mediante mensajes breves conformando así la «cascada de conformismo» de Sunstein (2010)” (Berrocal, Campos Domínguez y Redondo, 2014, p. 70), es decir se trata de mensajes muy breves que se limitan a reafirmar o asentir sobre el mensaje de la mayoría.





Título del post	Fecha	Comentarios <small>(no resp. del autor)</small>				
Razones para cursar un MOOC...	8/8/14	1 (2.2% de la participación total)	11	11	13	9
MOOC conectivismo y comunidades...	30/7/14	1 (1.7%)	11	16	27	3
MOOCs: disrupción o cons. publicitaria...	21/7/14	4 (7%)	21	12	12	12
4 niveles de participación...	24/5/14	0 (0%)	11	20	20	3
Folletín en 2 actos...	20/4/14	4 (3.9%)	12	29	44	16

Ilustración 17. Vías de participación explícita de en el blog [comunicacionextendida.com](http://comunicacionextendida.com) (21/8/2014)

La utilización de plantillas va mucho más allá de lo evidente. Aunque la recogida de una impresión acerca de una publicación o un contenido –sea un post de un blog o una película recogida en Filmaffinity o The Internet Movie DataBase- podría hacerse por medio de un texto, también puede usarse una plantilla. La plantilla suele requerir centrar la participación en alguna dimensión específica y pretabular los resultados, perdiendo tanto amplitud como profundidad de información para obtener a cambio un

<sup>92</sup> “politainment” es un término que hace referencia a la presentación de la información sobre política en clave de infoentretenimiento.

número de respuestas mayor<sup>93</sup>. Así, en Foursquare cuando se califica una ubicación, el programa provee una serie de opciones –folksomías que el propio utilizador ha proporcionado antes a la aplicación- para simplemente con un click seleccionar las razones por las que agrada o no la ubicación, en lugar de escribir un texto desde cero. En algunos sites se califican los contenidos mediante una escala de estrellas, pulgares hacia arriba o caras sonrientes. El visitante evita explicar las razones que hacen que le guste o no una película o incluso sopesar una valoración exacta y, en su lugar, pincha sobre un punto de la escala de estrellas<sup>94</sup>. Los plugins sociales de los blogs son asimismo una plantilla para simplificar el proceso de recogida de información y su contenido y conseguir que el lurker traspase la frontera para hacer notar su presencia mediante la participación explícita. Un retweet en Twitter o “me gusta” en Facebook recogen el agrado del lector que llega hasta la aceptación de promocionar el contenido, sugiriéndolo a sus propias redes de relaciones. Y todo esto se consigue en una secuencia de sólo dos clicks. A cambio no se guarda una opinión, ni con exactitud una nota numérica sino que cada lector satisfecho vale una unidad, sin hacer distinción entre aquellos a quienes agradó el contenido o aquellos a quienes les entusiasmó. Pero el lector por su parte se ha implicado activamente con el contenido. Esta compartición casi inmediata de Facebook o Twitter, en dos pasos, parecía imbatible hasta que Google+ con un hábil salto funcional, consiguió recogerla en un solo click de ratón.

Es necesario advertir antes de continuar que el silencio digital puede depender también de otras circunstancias exógenas, como la oportunidad de sus condiciones de producción y difusión, teniendo especial incidencia el momento de su publicación y promoción en la propia red. Esta circunstancia es puesta de relevancia por la existencia de servicios para la planificación de estas actividades y su ajuste a los ritmos de presencia en la Red de los potenciales lectores, como HootSuite o BufferApp. Igualmente, puede depender de la acogida de oligarquías participativas que del mismo modo que animan a la participación en unos casos, pueden llegar a inhibir o incluso bloquear la expresión de otros participantes.

---

<sup>93</sup> Guiándonos por las cifras de los post de comunicacionextendida.com de la Ilustración 17, hasta unas 40 veces mayor.

<sup>94</sup> *MoodPanda* es una red social que recoge el estado de ánimo del participante para posteriormente elaborar gráficos, tendencias... En el formulario que recoge este estado, no son necesarias explicaciones, quedando éste reducido a tocar en algún lugar de una escala de 1 a 10.

#### 4.2.3 Participación como efecto colateral. El caso Facebook.

Pero hay una oportunidad de ir más lejos que el click único de Google+. Se puede participar sin que para ello sea necesaria ninguna acción explícita en ese sentido.

Cuando una web de compras sugiere artículos previamente ha integrado los datos de una enorme base de conocimiento que contiene las anteriores compras y consultas de ese mismo comprador y las relaciones entre compras y consultas de esos y otros artículos en las sesiones de navegación de cada usuario. Los movimientos registrados de la sesión de navegación se aquilatan de este modo mediante técnicas de Big Data, suponiendo identificar, clasificar y etiquetar blancos para la publicidad conceptual. Aunque el usuario ha dejado trazas utilizables de su presencia, estas quedan fuera de lo que propiamente se puede denominar participación. Pero hay una segunda vía para aquilatar cada movimiento del usuario en el site que es tan simple como hacerlo explícito y visible para los demás utilizadores del servicio. Facebook es un buen ejemplo de utilización de feedback como efecto colateral de las acciones.

“En Facebook, en cambio, adherir a una causa, darle “me gusta” a una página, sumarse a un grupo, comentar o compartir una publicación, utilizar aplicaciones de medios para informarse o sembrar frambuesas en la granja virtual de Farmville, son otras tantas formas de participar. La publicación como resultado del mero uso de la plataforma conlleva el surgimiento de nuevas formas de participar visibles para la red de contactos (“amigos”) que en muchas ocasiones retroalimentan la participación de otros usuarios e inciden en la evolución de la red.” (López y Cuiffoli, 2012, p. 59).

Gran parte del éxito de Facebook según López y Cuiffoli “reside en su habilidad para bajar constantemente las barreras cognitivas” (2012, p. 76) restringiendo las posibilidades de la plataforma –y así la dificultad del aprendizaje de su uso-, reutilizando metáforas de la vida desconectada –como el muro- y permaneciendo ágil para realizar metamorfosis que permitan avances en ese sentido de facilitar la participación, relativamente frecuentes. De esta manera Facebook ha supuesto que muchas personas que no participaban en la red, puedan comenzar a hacerlo. Y



explotando esta participación *effortlessly*, no pocas plataformas cuyos contenidos ya no son los como promocionaba la Web2.0 la expresión del usuario, sino que se generan en automático con acciones de un participante cuya finalidad principal no es esa generación de contenidos. Así, existen multitud de servicios y redes de monitorización y regulación de la salud que acopian información del ejercicio físico asistidos por *wearables*. También *lifelogs* que guardan sin esfuerzo información de los lugares por los que el participante transita (individualmente *como Saga* o en familia, como Life360). Todos estas innovaciones conceptuales permiten que el participante lo sea con menos esfuerzo que el single click de Google+. E incluso, combinando las acciones en un servicio como ifTTT, puede hacer trascender estas participaciones a varias redes, también de modo automático: publicar en Tumblr una foto cuando llegue a una nueva ciudad o twittear los picos de pulsaciones para informar a los seguidores de esta circunstancia. La participación se amplía trayendo discutiblemente con esta circunstancia una disminución de su significatividad. El resto se halla ahora en ampliar la participación significativa, consumidora de atención.

#### 4.2.4 Usabilidad, accesibilidad, interactividad

Cuando se habló de cómo la detentación de los accesos a los contenidos en la Red se lograba por sistemas de gestión específicos se introdujo la idea de que, compartiéndolos en varios contenedores, lo que distingue a unos de otros es qué hacen y, o, qué permiten hacer con ellos y, en la mayoría de los casos, prácticamente en exclusiva, cómo los presentan.

El contenido de una semilla en Eseeusee es el mismo que se comparte en Twitter, Facebook o incluso de modo automático, vía ifTTT en Tumblr. La clave es la interfaz. Se trata de seguir un objetivo muy concreto. “El objetivo del diseño de los interfaces de usuario es hacer la experiencia de interacción del usuario tan simple e intuitiva como sea posible”<sup>95</sup> (Ambler, s.f.). Y para ello, usabilidad y accesibilidad son dos características del diseño de la interfaz que, como aclara Osuna “se refuerzan mutuamente” (2007, p. 76) y están en la base de la posibilidad de interactividad. La accesibilidad asegura que todo el mundo pueda usar el sistema y la usabilidad que

---

<sup>95</sup> “the goal of user interface design is to make the user interaction experience as simple and intuitive as possible” ((Ambler, s.f.)

éste sea fácil e intuitivo de usar. La usabilidad está entonces muy alineada con el modelo de componentes descrito en un capítulo anterior y con la estandarización, casi tanto como con el hacer un buen diseño.

Los sistemas informáticos están llenos de ejemplos de este tipo. No es obligatorio que una aplicación de Windows tenga arriba a la derecha el icono de minimizar y el de cerrar y el menú archivo a la izquierda, pero la práctica totalidad lo tienen. El usuario de este modo ya tiene aprendido una buena parte del funcionamiento del programa, aunque sea la primera vez que lo usa. Se puede observar el aspecto de los navegadores más conocidos de Internet: Netscape Navigator, Internet Explorer, Chrome, Safari y Opera tienen exactamente las mismas funcionalidades, en exactamente los mismos botones, salvo pequeñas particularidades someras y meramente estéticas. “La consistencia es buena, así que necesitas una razón realmente buena para alejarte de los estándares”<sup>96</sup> (Tesler, s.f.) que debe de haber sido testada con utilizadores potenciales para garantizar que estas adaptaciones a medida realmente funcionan mejor que el estándar. No respetar las normas implica incomprensión –y abandono- de los utilizadores por su falta de usabilidad, salvo en terrenos tan novedosos que no existen referencias de legado, como ha sido hasta hace poco tiempo el caso de las aplicaciones para Smartphones. No es difícil ver diseños diferentes, creativos, especiales para dispositivo móvil, incluso como en el caso de Foursquare o Instagram, muy distintos de su versión para ordenador.

Convencionalmente se usaba para las páginas web el ejemplo de las políticas de accesibilidad orientadas a los colectivos de invidentes y deficientes auditivos. El incluir texto alternativo a las imágenes permitía implantar mecanismos de lectura para invidentes y, por otro lado, el adiciónado de subtítulos a videos permite el acceso a estos contenidos a un buen número de deficientes auditivos. Pero estos ejemplos dan una visión reduccionista de la accesibilidad. Las versiones móviles de las aplicaciones web no son más que una estrategia de ampliación del auditorio, o de los tiempos de utilización del auditorio. Una política de accesibilidad porque amplía el universo potencial de los participantes en la misma a aquellos que no tienen acceso continuado a un ordenador pero sí a un terminal celular.

---

<sup>96</sup> “Consistency is usually good, so you need a really good reason to diverge from standards. But you cannot be sure you have a really good reason unless you actually see your users do much better with the custom design element than with the standard.” (Tesler, s.f.)

La interactividad son según Jenkins “las formas en que se han diseñado las nuevas tecnologías para responder mejor a la reacción del consumidor” (2008, p. 138), algo que se proyecta desde la accesibilidad y la usabilidad. Pero si se plantea como prerrequisito de la participación, es interesante bascular hacia un enfoque horizontal que se resitúa en las personas, como el de Osuna “la posibilidad de que emisor@s y receptor@s permuten sus respectivos roles e intercambien mensajes” (2007, p. 78). La interactividad es la condición necesaria para la participación y “el mayor reto al que se enfrentan los medios de comunicación de masas, porque un público cada vez más numeroso de internautas no se contenta con la mera recepción, [...] desea interactuar, ser sujeto de la comunicación” (Aparici y Silva, 2012, p. 56). Resituando la interactividad en la creación a través de Internet requiere que el lector libere una porción de la autoría para permitir al lector coparticipar<sup>97</sup> (Rodrigues, Freire, Costa, Lopes, Dantas, Cruz, 2010, p. 7) pero no basta por sí sola para que ocurra la participación sino que esta “está condicionada por los protocolos culturales y sociales” (Jenkins, 2008, p. 139). La participación requiere un componente humano y como tal es caótica. No puede forzarse.

#### 4.2.5 Ludificación. Reificación del yo.

La ludificación<sup>98</sup> –*gamification* en inglés- es una de las herramientas más potentes a la hora de promover la participación, consistente en convertir ésta en una actividad lúdica. Es muy necesario constituir un toolbox de estrategias para atraer la participación, partiendo de estudios previos, pero con una necesaria adaptación al entorno y los objetivos en el que tiene lugar. Hay que tener en cuenta que desde el momento en que el participante se convierte en jugador, la conducta y modo de participación de éste está fuertemente mediatizada por el modelo subyacente o como

---

<sup>97</sup> “Se considerarmos o poeta como um proponente de significados e o leitor de qualquer poesia como um construtor de significados, podemos dizer que a poesia, intrinsecamente, é interativa. Entretanto, essa interatividade é limitada.[...] Sendo interativa, portanto, a ciberpoesia é produzida de acordo com o seu leitor, permite que ele seja seu construtor e até seu autor.” (Rodrigues, Freire, Costa, Lopes, Dantas, Cruz, 2010, p. 7)

<sup>98</sup> Gamificación es un término más utilizado pero se seguirá la propuesta de (Jiménez López, 2013)

dice Hayles “los jugadores no sólo juegan el juego sino que también son jugados por el juego, disciplinados por la lógica del juego...”<sup>99</sup> (2004, p. 315)

En la ludificación de un ágora virtual para la creación se tomará como punto de partida los itinerarios que Muntean (2011) propone para atraer el compromiso en entornos de aprendizaje electrónico, ya que aprendizaje y creación artística exigen esfuerzos paralelos en cuanto a la generación de significados. Del mismo modo, se van a tener en cuenta las aplicaciones técnicas que implementan ciertos sites de referencia en cuanto a la participación e intensidad comunicativa de sus utilizadores, esencialmente redes sociales, con miras a elaborar un compendio no exhaustivo de heurísticas en este sentido y que se van a desgranar en tres ejes; reificación de una red de relaciones, promoción de la conducta social y existencia de una noción de progreso en la participación entendida como juego.

En primer lugar, es muy importante que el site permita recrear la estructura de relaciones de confianza que se da en la sociedad desconectada. Una pieza clave del éxito de alistamiento y participación de las RRSS es precisamente dar asiento al juego de la enculturación y la socialización, con evidentes restricciones marcadas por su carácter online, relajadas por un universo de metáforas que buscan precisamente aligerar estos inconvenientes y potenciadas por la liberación de las restricciones de espacio y tiempo. Es paradigmático lo que un individuo verbaliza cuando es preguntado qué es lo que más le anima a aportar su participación en un grupo en torno al universo StarWars: “lo que más me motiva a participar es que me puedo reunir con gente maravillosa” (Roura Redondo, 2013, p. 159). Las impresiones recogidas directamente de los participantes, tanto en el transcurso de este estudio, como en Antón Cuadrado (2012) constatan que en una gran cantidad de fenómenos de participación, online y desconectados, el incentivo principal para la movilización no se encuentra en el sujeto de la participación ni en su objetivo, sino en los otros actores con los que se va a trabajar una relación de cooperación. El ser humano es y se construye por interacción social y en ésta encuentra un estímulo inagotable.

---

<sup>99</sup> “players not only play the game but are also played by the game, disciplined by the game’s logic” (Hayles, 2004, p. 315)

“La identidad como categoría analítica implica que las personas tienen en todo momento y lugar formas específicas de comprenderse y vínculos particulares, vivencias y trayectorias, apuros y autoreconstrucciones narrativas”<sup>100</sup> (Durant, 2011, pp. 700-701). Y esta identidad configura los tipos de expresión que exigen en la esfera política y creativa de la participación (Brubaker y Cooper, 2000, p. 34). Justamente, un ágora de participación debe permitir una expresión rica del yo que Canevacci (2004) entiende como una de las identidades posibles generadas por la i-skin. Sin el yo que juega, no existe juego. Esta i-skin no es otra cosa que el instrumento del yo para transferirse a la red y relacionarse en ella, “un instrumento generador de identidades cibernéticas que toma informaciones relacionadas con las dimensiones físicas del usuario, sus deseos...” (Canevacci, 2004, p. 147). Eso, que significa que el avatar por medio del que se participa en un entorno virtual podrá ser diverso, no quiere decir que exista patente de corso para falsear la identidad, sino más bien lo contrario. Cada avatar es una proyección del yo<sup>101</sup>, no una negación del mismo, y la suma de los avatares más las acciones en las diversas ágoras virtuales una construcción de la identidad construida “a través de una actitud activa en Internet, abierta y colaborativa” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 145). Cuanto más intensa sea la participación en un entorno virtual hay menos posibilidades de construir un yo-otro engañoso porque el “espacio no admite una invención imaginaria de nuestro yo, sino que busca expresamente hacer de nuestro perfil un espejo lo más transparente posible.” (López y Cuiffoli, 2012, p. 96) y pone en juego mecanismos para ello, como la conversión en elementos trazables en la plataforma de cada acción realizada en sus contornos.

El avatar o identidad para el ágora puede ser muy sencillo. Incluso es posible confiar en la definición de la identidad en otra red, como en el caso de la utilización de perfiles, comúnmente de Facebook y, o, Twitter, para tener acceso a una tercera red social. Así ocurre en Klout o Entrectores que permiten el acceso con una identificación de usuario prestada o un buen número de herramientas de búsqueda de empleo que permiten recuperar la información de LinkedIn como método de postulación. Del mismo modo existen servicios de creación y almacenamiento de

---

<sup>100</sup> “As an analytic category, the term ‘identity’ implies that ‘people everywhere and always have particular ties, self-understandings, stories, trajectories, histories, predicaments.’ (Brubaker and Cooper, 2000: 34).” (Durant, 2011, pp. 700-701)

<sup>101</sup> Cuando diversas i-skin pueden parecer alter egos, como el caso que se presenta a escrutinio en Cyberia (Rushkoff, 1994), en que el personaje Bennett admite que es quien está detrás de otro alias, Stink, no son sino manifestaciones disjuntas de la misma persona. Su naturaleza es equivalente a las que acaecen en la sociedad off-line cuando una persona se comporta de manera diferenciada, incluso divergente, en ámbitos separados; en la fábrica, en su segunda residencia y en el fútbol, por ejemplo.

avatares unificados que se utilizan compartidamente en varias redes, como Gravatar, que permite unificar los avatares de los usuarios en plataformas como Wordpress, Hootsuite, Disqus, Github o Stackoverflow<sup>102</sup>.

#### 4.2.6 Ludificación. Recreación de la red de relaciones.

El paso siguiente para insertar la vivencia online en la posibilidad de juego, es la relación del yo con los otros, ya que como dice Murray, “los jugadores son al mismo tiempo actores y audiencia los unos para los otros” (1999, p. 53). Efectivamente la proyección de los múltiples yo con sus propiedades y acciones posibles ya supone la existencia de los otros, pero se debe recorrer el siguiente peldaño: la reificación de las relaciones interpersonales que se construyen en el juego a la red. El factor social es clave en la ludificación, convirtiéndose en un impulsor privilegiado del proceso; “los juegos pueden disfrutarse de manera individual o grupal, apareciendo en el segundo caso efectos especialmente positivos en la frecuencia y permanencia de la conducta de juego” (Fandos Igado y González del Valle, 2013p. 244). Incluso hay voces autorizadas en ludificación que insisten como un aspecto a resaltar la creación de una comunidad inicial (Muntean, 2011) cuyos vínculos pueden estar en la base y al mismo tiempo ser fortalecidos por medio de la conducta social en el ágora, tanto la inserta como la al margen del propósito principal del grupo.

Y en este terreno de la cosificación de las relaciones personales se puede observar las propuestas que existen en las redes sociales más concurridas. Existe la opción basada en seguidores observable en Twitter, Foursquare, Tumblr, Instagram o Pinterest, con su correlato de participantes a quienes se sigue. También la visión recíproca de amistad visible en Facebook o Swarm, la de contactos de LinkedIn o simplemente personas en tus círculos, como se definen en Google+ o restringidos a la familia, como en Saga. La decisión de optar por uno u otro esquema no es un adorno, sino la expresión del modelo relacional, de las reglas por medio de las cuales los participantes interaccionan haciendo del entorno virtual una prolongación de su arena de relación desconectada. La naturaleza unidireccional que preconiza Twitter en su cosificación de la relación –si bien puede ser doblemente unidireccional- o bien

---

<sup>102</sup> Según gravatar.com, sus imágenes de avatar se sirven 8.6 billones de veces al día (2/10/2014).

recíproca como exige Facebook son axiomas de partida que tendrán implicaciones en cada utilización de la herramienta.

A partir del perfil como expresión del yo y de la proyección de las redes de relaciones que sientan la interacción, pueden procurarse una serie de posibilidades extendidas de interrelación. Entre ellas pueden citarse las siguientes:

- Mecanismo de referencias a otro(s) participante(s). Si existen otros participantes, debe de poder dispararse el intercambio con ellos. Esto se consigue mediante mensajes directos al otro participante o en broadcast a todos los miembros de un grupo, por métodos conceptualmente más indirectos pero de resultados análogos como las etiquetas de Facebook, menciones, etc. Como resultado todos ellos tienen una invitación al intercambio comunicativo.



Ilustración 18. Ludificación: reificación del yo y de la red de relaciones.

Dependiendo del modelo elegido por el ágora virtual y la reciprocidad o no de las relaciones, estas referencias tendrán como objeto otro participante de un universo posible que varía. Así, en Facebook puede escribirse en el muro de

amigos o en grupos a los que se pertenece, opción repetida en linkedin, con la particularidad de que existe la posibilidad –inmails, en la versión Premium de pago- de enviar reclamos de comunicación incluso a usuarios que no pertenecen a la red propia de relaciones. En Twitter, mediante la mención, la petición de establecer un intercambio, se hace universal, porque la inclusión en un tweet del nombre de otro participante, precedido por el comodín '@' le hace llegar un mensaje a éste, si bien no asegura su lectura ni su respuesta.

- En algún caso la creación de grupos en la plataforma es un efecto positivo propiciado desde su administración, si bien en otros puede desalentar la participación (Roura Redondo, 2013) y se tratan de impedir aunque un fenómeno de federalización de las relaciones siempre puede emerger por la existencia de nodos centrales y la clusterización de vínculos en torno a ellos.

Redes como Facebook y LinkedIn los permiten y otras como Instagram no, existiendo una panoplia de situaciones intermedias como la que tiene lugar en Pinterest. En esta red si bien no se proporciona la posibilidad de constituir grupos, sí que es posible otorgar permisos de escritura en tableros –las agrupaciones de imágenes y videos- a otros participantes. De este modo, la agrupación de usuarios no se da sobre las relaciones, sino sobre los contenidos, descubriendo un horizonte de nuevas posibilidades<sup>103</sup>.

- Además de las relaciones entre los sujetos, la anteriormente descrita reificación de la red de relaciones, se puede permitir mediante un mecanismo de marcadores que construyen relaciones sujeto-objeto. Los casos más claros son el “*me gusta*” de Facebook y los favoritos –icono de la estrella- de Twitter, pero estos mecanismos han sido clonados en la práctica totalidad de las redes de participación en Internet. Es vital para comprender su importancia que, además de establecer un repositorio de marcadores para el utilizador en el que poder buscar ítems que le han agradado, también es aprovechado para fundar sobre esta acción una invitación de comienzo de conversación. Así, cuando un usuario dice que le gusta una imagen en Instagram, por proponer sólo un ejemplo, el autor de la imagen es avisado inmediatamente junto con la

---

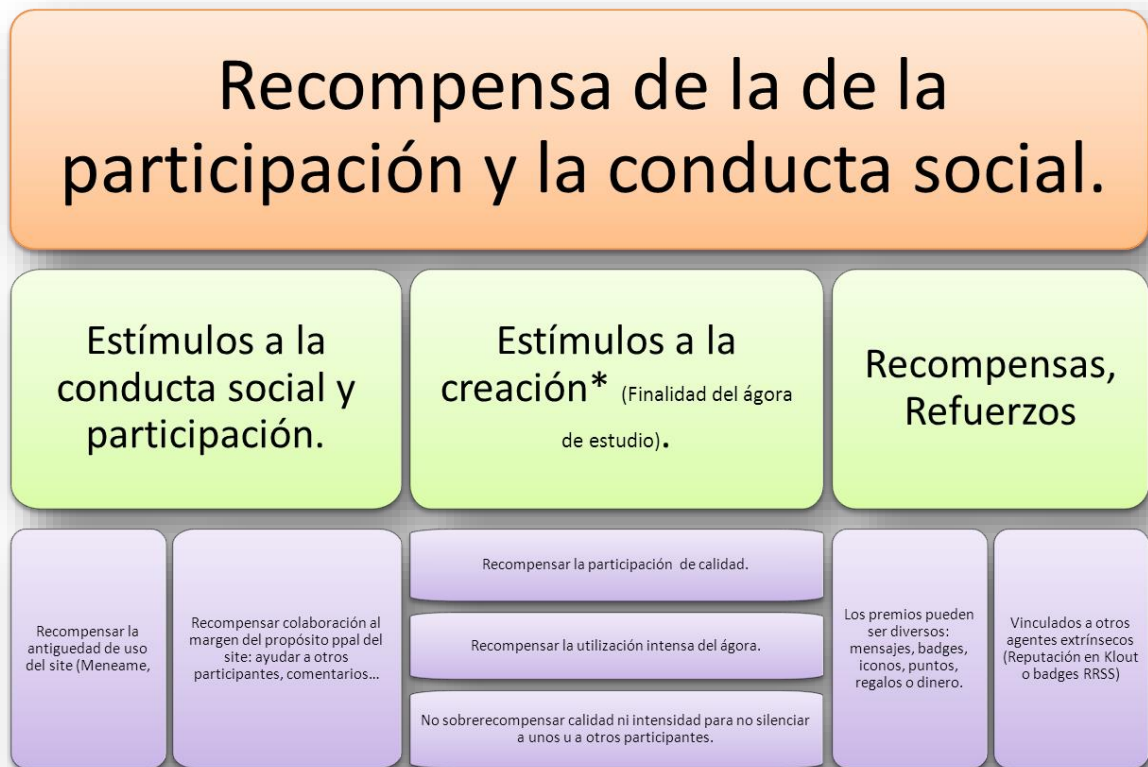
<sup>103</sup> Un ejemplo de pseudogrupo definido sobre un tablón en pinterest es el tablón Educación y Metodología del usuario [pinterest.com/educomunicación/](https://www.pinterest.com/educomunicación/). Éste tiene 94 miembros entre los cuales se han añadido 903 pines o elementos si se suman imágenes y videos. La mecánica de la participación grupal horizontal para crear este tablero se explica ampliamente en (Antón Cuadrado y Levratto 2013).



identidad de quien lo hizo, lo que puede constituir una invitación a ver sus aportaciones o a una respuesta de agradecimiento.

**4.2.7 Ludificación. Promoción de la conducta social y participación.**

Un segundo grupo de estrategias de ludificación corresponden a procesos y métodos de recompensa, pudiéndose cartografiar en dos ejes los comportamientos a premiar. El primero corresponde a aquellas conductas sociales y de participación, no forzosamente alineados con el propósito principal del site –como la creación cooperativa- y en segundo aplicados precisamente al propósito principal.



**Ilustración 19. Recompensa de la participación y la conducta social.**

Aparentemente ajena a la dinámica principal del ágora, la conducta social permite al site abandonar su condición de tablón aséptico en el que escriben otros usuarios, para constituirse en lugar de participación. Es por ello que Muntean (2011) recoge el interés de su promoción: “Se premiará la conducta social y la participación (helping peers, commentings, etc)”. Tanto en Roura Redondo (2013) y Antón Cuadrado (2012), como

en las entrevistas del presente trabajo de campo se observa que una circunstancia repetidamente identificada como capital en el salto a la participación activa es la calidez de la acogida por los otros participantes, que dan la bienvenida, ayudan revelando las funcionalidades del site o incluso las normas de netiqueta, cuya infracción por el neófito se disculpa y explica. También importante para promocionar el comportamiento participativo a largo plazo, resulta establecer algún género de reconocimiento a la antigüedad de presencia o utilización del ágora.

La segunda vía de estímulos y recompensas atañen a la participación en el propósito de la comunidad. Según Nielsen “recompensar a la gente por contribuir ayudará a motivar a los usuarios [...] y esto ampliará la base de

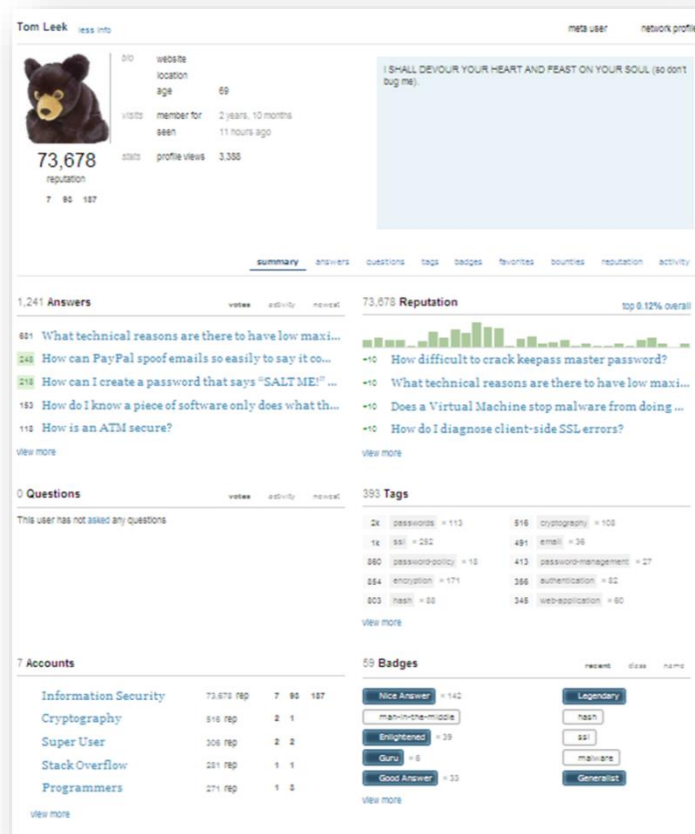


Ilustración 20. Perfil de usuario en Stackexchange con medidas de la reputación e indicadores de participación.

participantes”<sup>104</sup> (2006). Es importante establecer recompensas tanto para la participación en calidad, como en cantidad, siempre que esta última no se salga de los márgenes de la calidad aceptable, pero se debe mantener un equilibrio entre ambas políticas de recompensa porque con ellas el ágora estará marcando la línea de lo deseable y animando a los participantes a hacerlo en uno u otro sentido. El propio Nielsen refiere la problemática que puede engendrar una política de sobreprima de la participación, que pueda hacer que los participantes más activos dominen el sistema<sup>105</sup>. Esto que puede tener consecuencias deseables, como la participación de

<sup>104</sup> “Rewarding people for contributing will help motivate users who have lives outside the Internet, and thus will broaden your participant base” (Nielsen, 2006)

<sup>105</sup> “don't give too much to the most active participants, or you'll simply encourage them to dominate the system even more” (Nielsen, 2006)

éstos en la definición del propio sistema, tiene un reverso indeseable en la creación de oligarquías participativas que pueden desalentar la entrada de neófitos o expulsar del sistema a otros participantes no afines, incluso de aquellos que habían sido especialmente activos, como ocurrió en Meneame, un caso de bastante repercusión<sup>106</sup>.

En cuanto a la naturaleza de los refuerzos para animar a participar puede ser muy diversa, y aunque el dinero constituye una opción, pueden también consistir en “dar a

aquellos que contribuyen un tratamiento preferencial (como descuentos o noticias avanzadas de novedades) o incluso simplemente poner estrellas doradas en sus perfiles”<sup>107</sup> (Nielsen, 2006). Justamente, las estrategias de premio más ampliamente utilizadas a lo largo de la Red no consisten forzosamente en dinero, sino que las insignias, badges y calificaciones del usuario en forma de reputación que se incrementan con la participación son esquemas presentes y muy efectivos.

Las calificaciones de los usuarios estilo reputación, son medidas meritocráticas y

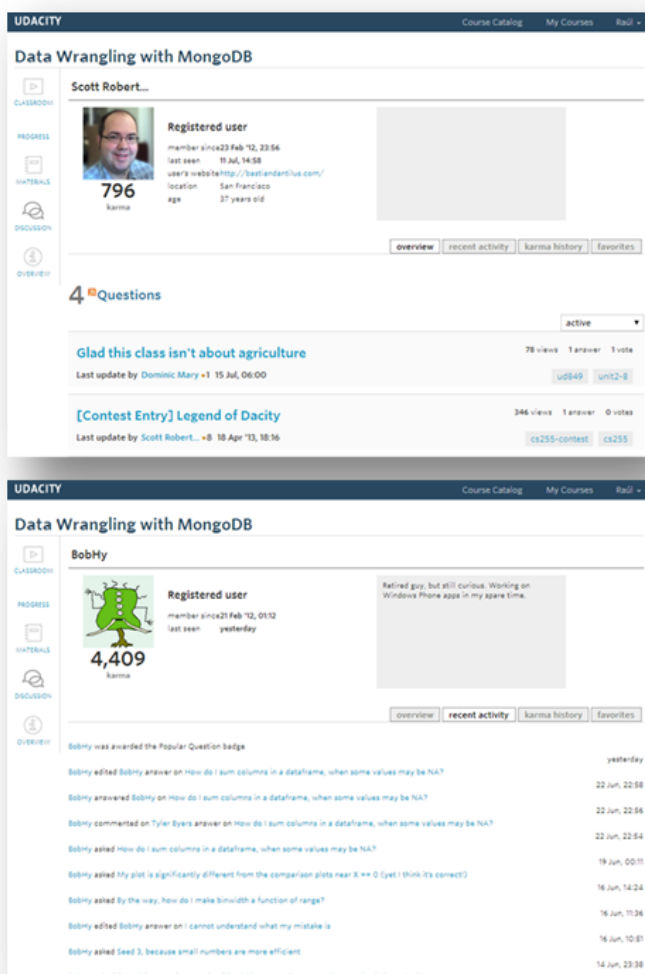


Ilustración 21. Usuarios de foros de Udacity con medidas de reputación (karma).

<sup>106</sup> Valga el ejemplo de Díaz explicado en su propio blog, (<http://diazr.com/abandono-meneame/>)

<sup>107</sup> “Although money is always good, you can also give contributors preferential treatment (such as discounts or advance notice of new stuff), or even just put gold stars on their profiles” (Nielsen, 2006)

sociales<sup>108</sup> de consecución de logros que normalmente ponderan la medida en que el usuario participa en la comunidad y que, por ende, suelen ir ligados a la obtención de badges aunque estos añaden un matiz de consecución de logros concretos. Estas medidas son muy corrientes en ágoras tipo foro y suelen calcularse con fórmulas a la vista en las secciones de instrucciones o faq del ágora, y que pueden computar la cantidad de participaciones combinadas con alguna calificación que de estas han hecho los otros participantes. En ocasiones, como apoyo y reconocimiento del mérito, existe en algún lugar del site, un ranking de los usuarios ordenados por esta reputación, lo que funda una ludificación competitiva sobre la base de la participación significativa en el site. Stackexchange tiene clasificaciones por periodos.

La reputación no tiene porqué trascender el feedback de corte meritocrático hacia el participante; tener una buena reputación en el ágora es de por sí una recompensa apreciada por los participantes intensivos. Sin embargo hay casos en los que esta reputación tiene utilidades que exceden el mero reconocimiento. Se exponen a continuación tres casos: Stackexchange, los foros de algunos proveedores de MOOC y el karma del agregador social Meneame.

Stackexchange es un sitio de encuentro y ayuda para desarrolladores IT cuya reputación tiene la particularidad de constituirse en una medida utilizable fuera del site incluso como referencia en procesos de selección de empleo en el dominio de las tecnologías de la información. Así las cosas, ya que la reputación en Stackexchange está sometida al escrutinio de la comunidad y validada como medida de prestigio por los pares, no solo consiste en un valor numérico sino que incluye medidas detalladas de su contribución al site que incluyen (ver Ilustración 20) las preguntas y respuestas proporcionadas en los foros, las operaciones individuales con las que se ha ganado su reputación, la lista de etiquetas más utilizada por el usuario –una folksomía que indica en qué campos de la IT tiene competencia el usuario-, badges indicando logros particulares...

Los proveedores de MOOC más conocidos incorporan las ideas de Siemens (2005 y 2008) sobre el conectivismo para la construcción de conocimiento, lo cual requiere

---

<sup>108</sup> Es una medida social en la medida que “no recae en la propia persona, sino en las opiniones que otras personas tienen” (Aparici y Osuna Acedo, 2013, p. 146)

establecer un lugar donde crear y fortalecer las conexiones entre los miembros de la comunidad de aprendizaje en base a su intercambio comunicativo. En varios proveedores de MOOC, como Udacity y Coursera este intercambio se realiza en foros y utiliza un cálculo de reputación en base a las preguntas formuladas y respondidas y el reconocimiento del resto de los participantes al interés y, o, utilidad de éstas como mecanismo de refuerzo para la participación. De hecho, en la información general de estos proveedores de MOOC se desliza –no explícitamente - la idea que podría utilizarse la participación en los foros en el cálculo de la valoración de aprovechamiento del programa. Si bien la experiencia personal del investigador en dos programas de MOOC –uno en Udacity y uno en Coursera- no ha contemplado la inclusión de esta reputación en los cálculos de la calificación final, de utilizarse finalmente el *karma*, se estaría dando carta de naturaleza a un mecanismo de *peer review* potentísimo<sup>109</sup>. En la Ilustración 21 se pueden observar dos perfiles de usuario, que incluyen visiblemente su medida de reputación llamada karma.



Ilustración 22. Perfiles de usuario en mename.net.

El karma consiste en “un marcador del nivel de interacción y compromiso [...] con la comunidad a través de un sistema abierto de votación” (Cáceres Piñuel, Torres, Fernández, Gibert y Chamón, 2013, p. 1335). El perfil de Meneame de la Ilustración 22, contiene el nombre, su antigüedad en el ágora y una imagen, diversas estadísticas de participación, como el número de noticias propuestas (enviadas), el porcentaje de estas que ha sido publicado, la variación de las fuentes de que provienen estas noticias (entropía) y los comentarios, notas y votos que se han emitido. A partir de estos datos e integrando la participación con la valoración que de ésta realizan los otros participantes, se construye una medida de reputación –karma- de cálculo

<sup>109</sup> Un mecanismo habitual de revisión entre los pares en los programas de MOOC -mucho menos potente conceptualmente que el descrito- consiste en pedir a unos alumnos que puntúen las respuestas de otros alumnos, en exámenes de tipo test -o que pueden ser asimilables a tipo test-.

complejo. La particularidad de este karma de Meneame consiste en su utilización como factor de ponderación del efecto las acciones en el site. Esto significa que un voto de un participante con Karma máximo (20) tiene entre dos y tres veces más valor que el del usuario nin\_hao y entre tres y cuatro veces más valor que el de un participante recién llegado, ya que la medida de karma inicial es 6. Las consecuencias que esto tiene en la formación de oligarquías participativas y su influencia en la construcción ideológica de Meneame.net son notabilísimas, pero ya han sido ampliamente discutidas dentro y fuera de este trabajo.

Podrían por último considerarse una medida de reputación la cantidad de seguidores que se tienen en ciertas rrss. Pero en esta investigación serán tenidas en cuenta en la categoría de 'progreso en el juego' dado que en la mayor parte de las redes sociales más presentes como por citar algunas Twitter, Instagram, Pinterest... este parece ser uno sino el más importante objetivo del juego que subyace al propósito principal de la red. Los seguidores y, o, amigos se toman habitualmente como una medida del interés de los contenidos compartidos, por más que hay indicios suficientes de que existe un componente espurio en esta medida (Antón Cuadrado, 2009-2015<sup>110</sup>).

Los badges podrían verse también como la plasmación de la reputación. Son iconos o insignias que sirven como marcador asignado a los perfiles de usuario y escenifican la consecución de logros por parte del mismo. En este sentido están muy imbricados con la categoría del epígrafe siguiente que revisa la existencia de la noción de progreso en el juego como eje de la ludificación.

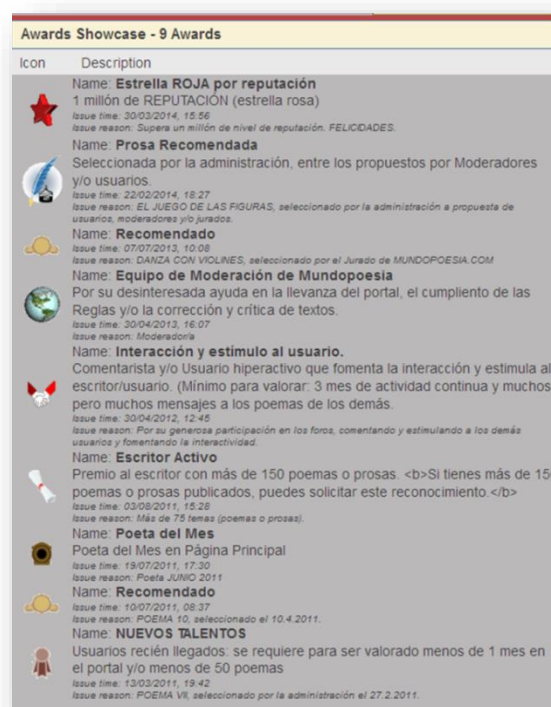


Ilustración 23. Badges de un usuario en mundopoesia.com

<sup>110</sup> Antón Cuadrado, R. (2014, 1 de Septiembre). POST Digresión banal para ocupar un lunes: consejos para lograr 3000 followers. Recuperado el 24/10/2014 de <http://www.comunicacionextendida.com/Digresión-banal-para-ocupar-un-lunes-consejos-para-lograr-3000-followers/>

Las insignias o badges pueden ser muy sencillos, tanto visual como conceptualmente. Pueden consistir en pequeños iconos estándar, como medallas, estrellas... que explican el significado al pasar el icono del ratón por encima o por otros medios. De este modo son los de Meneame.net cuya promoción de la participación se bascula más en el karma, como se ha explicado con anterioridad. Meneame apenas presenta tres tipos de icono distinto premiando el sobrepasar una cantidad de noticias propuestas, un umbral de porcentaje de noticias publicadas sobre las propuestas y la antigüedad del perfil de usuario.

Badge Name	Description	Awarded Count
Enlightened	First to answer and accepted with score of 10 or more	734 awarded
Generalist	Provided non-wiki answers of 15 total score in 20 of top 40 tags	27 awarded
Guru	Accepted answer and score of 40 or more	158 awarded
Nice Answer	Answer score of 10 or more	3.1k awarded
Good Answer	Answer score of 25 or more	656 awarded
Great Answer	Answer score of 100 or more	61 awarded
Populist	Highest scoring answer that outscored an accepted answer with score of more than 10 by more than 2x	27 awarded
Reversal	Provided answer of +20 score to a question of -5 score	
Revival	Answered more than 30 days later as first answer scoring 2 or more	159 awarded
Necromancer	Answered a question more than 60 days later with score of 5 or more	257 awarded

Ilustración 24. Detalle de la lista de badges de Stackexchange (<http://security.stackexchange.com/help/badges>)

También existen lugares para el trabajo colaborativo con una panoplia extensísima de badges, incluso agrupados por categorías y pudiendo tener diseños de pics con logos o iconos alusivos al motivo. Stackexchange (Ilustración 24), consciente de que la reputación de sus usuarios es seguida de cerca, incluso por equipos de recursos humanos, presenta una lista muy extensa de insignias, clasificadas por tipologías (insignias por preguntar, por responder a preguntas, por participantes, por creación y uso de etiquetas para mantener orden en los contenidos, por moderación...). En este caso, se puede incluso observar en una página de ayuda la cantidad de participantes que han obtenido cada una, lo que da una idea de su importancia / valor. También merecen una mención badges como los de la página web mundopoesía.com, los

cuales presentan un diseño muy tosco, incluyendo medidas no estandarizadas lo que hace que los perfiles de usuario tengan una apariencia improvisada, aunque en el otro lado, existe una justificación muy detallada para la consecución de cada insignia, que los participantes en el site llegan a apreciar y echar de menos en otros e-ágoras.

Otro caso especial es Foursquare. Esta red social promueve la participación por dos tipos de acciones distintas sobre ubicaciones geolocalizadas. En primer lugar, la llamada *check-in* que consiste en decir que el participante estuvo en un lugar determinado de los recogidos en la enorme base de datos de 4sq<sup>111</sup>. Esta base de datos la componen poblaciones, tiendas, restaurantes, lugares de ocio, monumentos... y cada participante puede asimismo añadir otros lugares de un modo sencillo cuando la herramienta de búsqueda no proporciona resultados. En segundo lugar, la escritura de reseñas –*tips*– sobre estas ubicaciones que incluyen consejos y fotografías<sup>112</sup>. Los badges de 4sq contenían una indicación sobre el tipo de lugares sobre los que el usuario hace *check-in* (En la Ilustración 25 la insignia *bookworm* se conseguía haciendo *check-in* en bibliotecas, del mismo modo que Great Outdoors requiere hacer *check-in* en espacios naturales). Pero desde la renovación y segregación de 4sq y la creación de Swarm, se añadieron a los anteriores otros badges llamados ‘*de experto*’ que reconocen la actividad como comentarista, segregadas por tipologías de ubicación. En el caso de la Ilustración 26 los tres badges reconocen que el usuario Raúl Antón Cuadrado ha aportado a la plataforma un número de tips por encima de cada umbral marcado para considerarse como experto en restaurantes de cocina española, ubicaciones en la



<sup>111</sup> 4sq es la abreviatura común de Foursquare.

<sup>112</sup> Desde 2014, Foursquare segregó el hacer *check-in* y el proporcionar tips sobre ubicaciones en plataformas distintas. Swarm se ocupa de los *check-in*, pudiéndose utilizar como base para “crear planes”. Por su necesidad de geolocalización requiere de un Smartphone, por lo que no tiene correlato en la web. La segunda plataforma mantuvo el nombre Foursquare quedando como repositorio de consejos y comentarios sobre ubicaciones.



ciudad de Aranda de Duero y Hoteles. Este esquema de badges de 4sq y Swarm se ha clonado también en un buen número de otros servicios de *lifelog*<sup>113</sup> como en los traits de Saga, que reflejan desde el gusto del utilizador por las hamburguesas hasta otros “relacionados con las alegrías de ser padre” (<http://www.getsaga.com/faq> 30/09/2014) para aquellos que pasan todo el día ocupados en temas de niños (kid stuff).

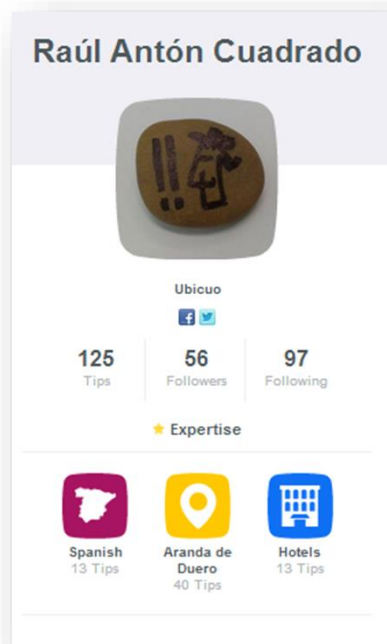


Ilustración 26. Perfil de usuario en 4sq con badges de experto.

La utilización de insignias y cálculos de reputación y las decisiones sobre su visibilización no son banales ni inocuas. Las decisiones que se tomen al respecto tendrán efectos notables en el ágora. Ya se ha advertido que del mismo modo que pueden alentar la participación como mecanismo de ludificación es posible que esta participación se concentre en determinadas acciones cubiertas por esos badges o incluso que consigan en algunos casos los efectos opuestos especialmente en nuevos participantes.

Dado que no existen preconizaciones de validez generalizable sobre cómo establecer una política de badges, ésta habrá de ser refinada iterativamente sobre la base de las reacciones de los usuarios utilizando sus impresiones, que hay que recoger convenientemente, integrando los datos de una herramienta de analítica de página como Google Analytics.

#### 4.2.8 Ludificación. La noción de progreso en el ‘juego’

<sup>113</sup> Un lifelog es un registro de lo que una persona hace a lo largo del día, lo que incluye “información sobre los lugares en los que has estado, los viajes o eventos en los que has estado. También añade notas personales, imágenes o videos” (<http://www.getsaga.com/faq>, de 30/09/2014). Estos lifelog pueden registrar los datos a demanda de la persona como es el caso de *4sq* y *Swarm*, aunque existen aplicaciones de automatización de los check-ins o bien registrar estos datos en automático, como *Saga*.

Para que exista un juego como objetivo principal de una participación o bien como elemento paralelo o subyacente, este se tiene que definir mediante la escritura de unas reglas que lo hagan explícito y que cada participante acepta, sea de modo explícito o implícito pero siempre de modo voluntario. Éstas consisten en requisitos que pueden ser de carácter social y, o, tecnológico y “van a regular la modalidad, frecuencia y estilo de nuestras interacciones, así como el ritmo...” (Fandos Igado y González del Valle, 2013, p. 244). La característica fundamental de las reglas del juego es que deben tratar con equidad a todos los participantes. De otro modo se desmorona la ilusión de la cooperación y la horizontalidad que requiere la creación colaborativa. Unos mecanismos del juego no equitativos “se perciben como coercitivos, como una amenaza a la libertad de elección del individuo, generando por tanto un incremento en la tasa de abandono” (Fandos Igado y González del Valle, 2013, p. 244)

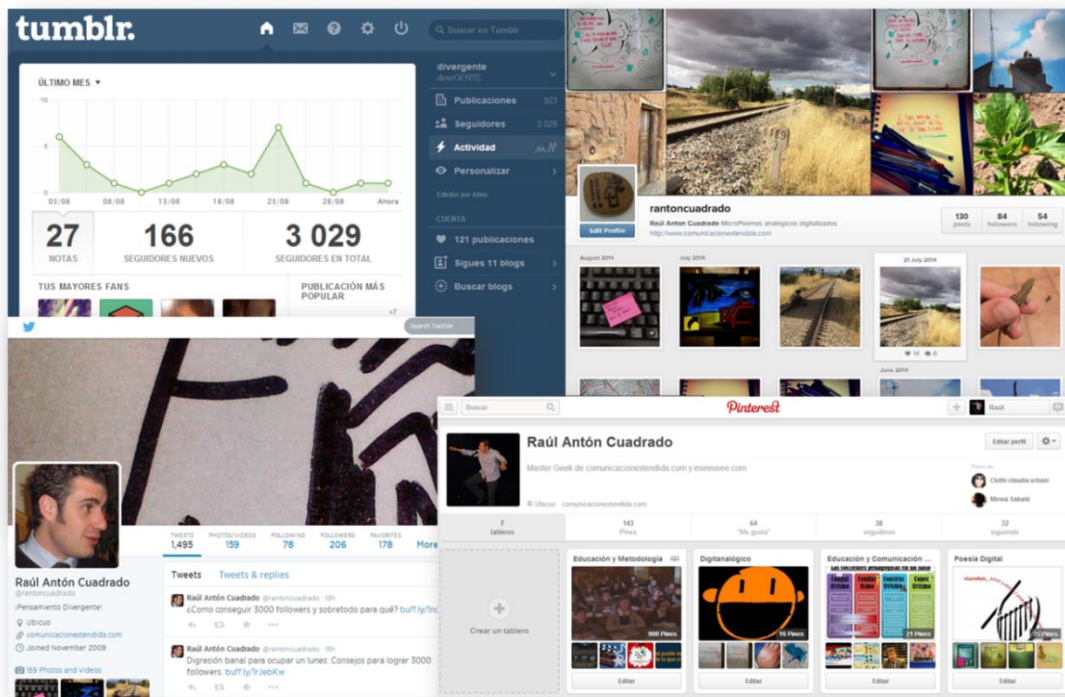


Ilustración 27. Reglas y progreso claros en la iniciativa de ludificación.

Estas reglas pueden escribirse como restricciones o como acciones prescritas o metas. Unas describen los márgenes de lo aceptable y las segundas la finalidad del

juego o ciertos hitos en su consecución que se emplean para medir el progreso<sup>114</sup>. Y estos hitos pueden configurar un esquema de badges que virtualicen recompensas: “Los juegos poseen no solo unas metas bien definidas sino que permiten además, por un lado, virtualizar las recompensas promoviendo procesos de refuerzo operante similares a los que se lograrían con recompensas materiales y, por otro lado, resaltar el valor intrínseco de la tarea.” (Fandos Igado y González del Valle, 2013, p. 243).

El compromiso buscado del participante con la herramienta requiere de esta fijación de reglas y la noción de progreso respecto a uno o varios objetivos, pero se ha de completar igualmente con una política que visibilice de manera continua o al menos lo suficientemente frecuente este progreso, ya que según Seelig “los individuos tienen necesidad cuando participan de saber de modo preciso y frecuente su avance en el mismo, su marcador”<sup>115</sup> (2012, p. 118).



**Ilustración 28. Paneles de estadísticas de usuario en RRSS ( Tumblr, Instagram, Pinterest y Twitter)**

<sup>114</sup> Aunque Muntean (2011) plantea la noción de nivel de juego, el cual tendría material y reglas potencialmente diversas, no es de aplicación en las ágoras de creación.

<sup>115</sup> “the need to give individuals both accurate and frequent feedback about their progress in any game.” (Seelig, 2012, p. 118)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Cualquiera que sea el medio elegido para mostrarla, “la información de progreso debe de estar visible” (Muntean, 2011), algo omnipresente en las redes sociales. La cantidad de seguidores o amigos, los feedback positivos a las aportaciones del participante –“me gusta” de Facebook o Pinterest, favoritos de Twitter- y, por supuesto, la cantidad de aportaciones son un marcador de progreso parte integrante de la información de usuario y visibles no sólo a éste sino a toda la comunidad.

Por último, las ágoras pueden poner en juego una estrategia de feedback activo que consiste en informar al usuario de la ocurrencia de ciertos hitos, como tener un nuevo seguidor, haber llegado a una cantidad determinada de aportaciones en un periodo, votos positivos o menciones de otros participantes de la comunidad, hitos colectivos... pudiendo generar los momentos de revelación de que habla Murray como potencial de los juegos (Murray, 1999, p. 65). Esta información por hitos puede implementarse dentro de los confines del ágora, por un buzón interno que en los smartphones se puede acompañar de una viñeta en el icono correspondiente que avisa del número de mensajes sin leer. Pero también puede hacer uso de otros medios externos como email o incluso apoyándose en Facebook, Twitter, etc, lo que puede reenganchar con la participación a un usuario temporalmente más pasivo en el ágora o incluso a otros que observan el registro en estas redes sociales la actividad en el ágora.

#### 4.2.9 Modding

El modding consiste en la modificación creativa de videojuegos por sus propios jugadores y crea la posibilidad extendida de meta-ludificación al rediseñar el escenario compartido. Alguna posibilidad del modding (Redondo Sánchez, 2013) puede aplicarse a la generación de entornos de colaboración como las ágoras virtuales, especialmente la adaptación del interface. En este caso dado que el “juego” de creación se juega cooperativamente, debe de existir una negociación antes de adoptar modificaciones en el procedimiento o las reglas del juego, porque afectan a los demás participantes.

Lo que en el juego Skyrim son modificaciones que “implementan vestimenta más detallada y realista en los personajes no jugables, o un cielo nocturno mejorado, con tonalidades y estrellas, o rocas y montañas más detallados y realistas, o árboles y

vegetación más profusos y realista...” (Redondo Sánchez, 2013, p. 768) se ha declinado de forma más modesta visualmente -pero no conceptualmente- en alguna red social. Mientras que *Facebook* no permite adaptaciones, *Twitter* proporciona la posibilidad de cambiar colores e imagen de fondo –y recientemente ha ampliado estas posibilidades-. Esta posibilidad de crear *skins* o configuraciones de aspecto, en ocasiones empaquetables y compartibles, es otro medio de expresión del yo que se queda en el terreno de lo individual pero que inclina significativamente a la apropiación de la herramienta, realizando un principio de modding. El resultado redonda en un compromiso del usuario con la herramienta y por ende con la comunidad, partiendo de una pequeña renuncia de la herramienta a controlar completamente el aspecto.

### 4.3 La superación de la soledad del creador. Creación cooperativa.

Si el espectador consigue el derecho a participar en la obra, automáticamente toda pieza de creación transita al estatus de perpetuamente inacabada. Esto es así porque en cualquier momento puede llegar un nuevo intérprete que apropiándose de la obra, la modifique.

“La poética de la obra "abierta" tiende, como dice Pousseur a promover en el intérprete "actos de libertad consciente", a colocarlo como centro activo de una red de relaciones inagotables entre las cuales él instaura la propia forma sin estar determinado por una necesidad que le prescribe los modos definitivos de la organización de la obra disfrutada; pero podría objetarse (remitiéndonos al significado más amplio del término "apertura" que se mencionaba) que cualquier obra de arte, aunque no se entregue materialmente incompleta, exige una respuesta libre e inventiva, si no por otra razón, sí por la de que no puede ser realmente comprendida si el intérprete no la reinventa en un acto de congenialidad con el autor mismo.” (Eco, 1993, p. 34)

Conceptualmente impecable, esta apertura no genera modificaciones más allá de lo virtual. La obra obtenía su plenitud ontológica a través de la interpretación, pero no se generaba un ente físico transmisible e interpretable a la vez, diferente del original, de modo que una de las posibles nuevas interpretaciones fuera a través de esta obra ya

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

modificada, creando una ramificación del objeto. La obra así –con la interpretación del espectador- completa sólo tiene existencia conceptual. La implementación de un ágora de creación cooperativa debe de dar la oportunidad de variar la propia morfología de la obra, de modo que lo completado por un coautor diferente del primero también pueda de este modo ser una obra creativa, “un objeto abierto a una infinidad de degustaciones” (Eco, 1992, p. 48)

Para saltar de la virtualidad a la generación de nuevas obras a partir de la original, de la ramificación del original con cada interpretación, no es necesaria la base tecnológica de Internet. El equipo crónica generó obras derivadas de *Las Meninas* de Velázquez de 1969 a 1982 en diferentes soportes y con técnicas diversas, sin pretensión de copia, sino de reinterpretación. Reinterpretaciones como *El Perro* (1970) de Valdés y Solbes o el *Recinte* (1971) que son a su vez obras ontológicamente completas, puntos de partida interpretables por otros espectadores. El equipo crónica, pero también otros como Juan Bautista Martínez de Mayo, Michael Craig-Martin o Picasso, recrea así en las artes plásticas la figura del palimpsesto, un soporte que contenía varias obras superpuestas en el que la última no eliminaba completamente las huellas de las anteriores y que fue la metáfora disparadora del brillante estudio de Genette.



Ilustración 29. Obra de E. González derivada de la joven de la perla, de Vermeer.

#### 4.3.1 El espectador y su derecho a cooperar

Las obras anteriores son agrupaciones de trabajos individuales derivados en que se puede dudar de la intencionalidad de los artistas sobre la creación de un todo de autoría compartida. Adicionalmente, el equipo crónica tomó de Velázquez *Las meninas*, pero Velázquez no reflejó intencionalidad alguna al respecto de que su obra

fuera tenida como punto de partida de otras posteriores. Y lo mismo es aplicable sobre la obra de Enrique González en la ilustración. Una iniciativa cooperativa de creación requiere una renuncia de aquel que planta la semilla, la primera aportación que podría considerarse por sí misma como obra creativa. Esta renuncia incluye entre otras la abdicación de fijar o dominar el contexto de interpretación, el abandono de la pretensión de “obra terminada” para su creación y, desde luego, la negación explícita de una jerarquía obra principal – obras derivadas (algo así como el post – comentarios en un blog). Este es el medio de proporcionar el marco de libertad sobre el que los demás participantes van a aportar al todo y garantiza la horizontalidad necesaria en un proceso cooperativo.

Eco muestra en su *Obra abierta* ejemplos de esta renuncia del creador primero para dar paso a la participación del intérprete-espectador en la creación de la propia obra. La concepción de la creación no se basa en poemarios o agrupaciones de contexto, sino que se contenta en proponer piezas de creación maleables imbricados con otros ítems en la lectura. Las obras son entregadas como piezas de un mecano y cada intérprete decide “adónde irán a parar las cosas” (Eco, 1993, p. 33). Aunque aún se puede dar más campo a la participación, el intérprete debe tener libertad para incorporar piezas propias o eliminar otras.

El lector, el espectador, había desaparecido como tal desde que los filósofos del lenguaje le otorgaron derecho a cooperar. Pero la red impone nuevas condiciones que se suman a esta invitación al lector a empoderarse como participante. Una “distancia espaciotemporal, cultura, e histórica entre el emisor y el receptor” (Valles Calatrava y Álamo Felices, 2000, p. 112) sigue presente, pero la que marca la relación de poder desequilibrada entre el autor, que crea, y el lector, que se limita a recibir lo creado, se difumina, acercando a ambos como compañeros en una aventura de participación creativa y “la afirmación de que es prácticamente imposible que la lectura del texto literario ‘produzca una relación social específica entre escritor y lector’ (Van Dijk, 1986: 178) pierde parte de su sentido hoy en día gracias a la red” (Antón Cuadrado y Valverde Velasco, 2013). Pero no hay que olvidar que esta definición cooperativa de la creación requiere la superación de barreras no sólo geográficas o temporales –de fácil evitación gracias a la implantación tecnológica de la Red- sino también mentales (Rodrigues, Freire, Costa, Lopes, Dantas, Cruz, 2010, p.9).

#### 4.3.2 Participación conectada en niveles según su efecto en la obra

En Internet, un contexto ultrainteractivo, es forzoso que la participación se redefina, progrese, se catalice. Desde la visión texto-lector guttemberiana que hace recaer sobre el lector la inferencia de significados, mucho se ha andado. Las oportunidades que ofrece la red a la participación pueden graduarse atendiendo al efecto que esta participación tiene sobre la redefinición de la obra y que corre paralela al de su consumo de atención. Estos niveles pueden ser, según la Ilustración 30, cuatro y, del mismo modo que ocurriría con los grados de participación de Ferrés i Prats “no sólo son compatibles, sino que se condicionan mutuamente” (2010, p. 259) e igualmente se diferencian en el grado de consciencia e intencionalidad.

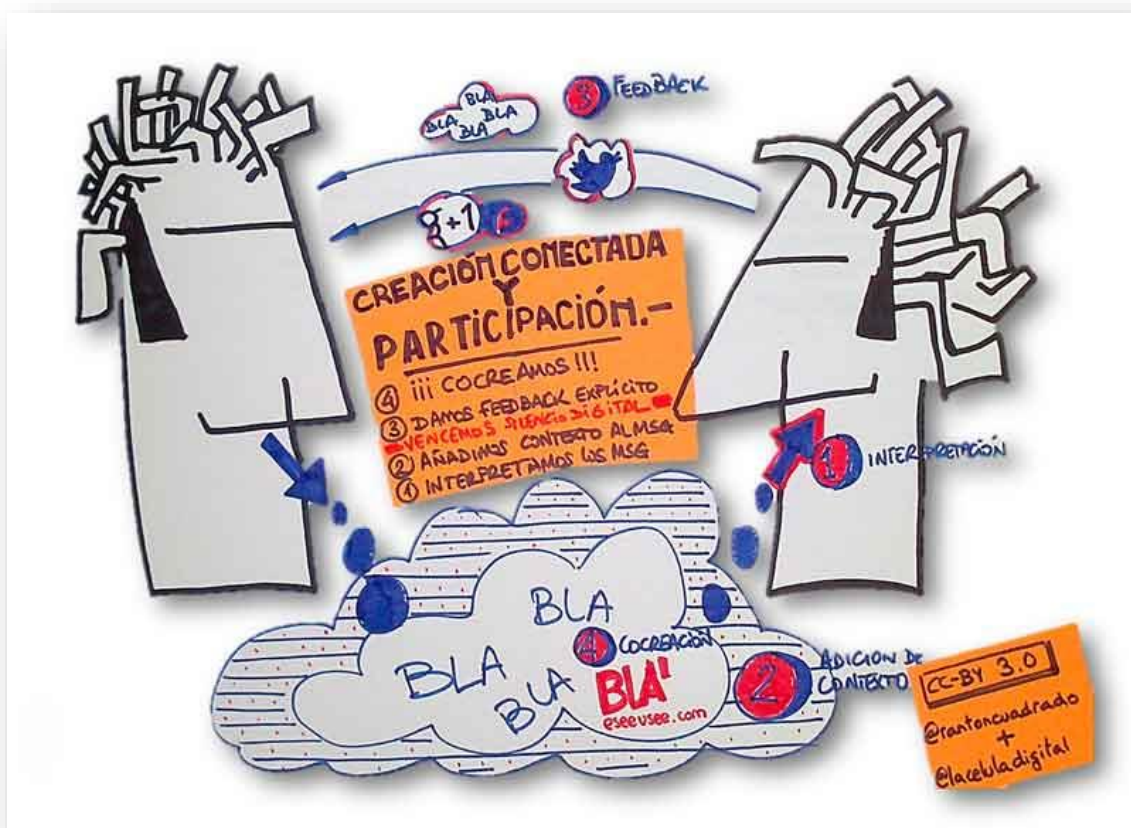


Ilustración 30. 4 Niveles de participación basados en sus efectos sobre la obra.

El primero de los niveles propuestos es la **interpretación de los mensajes** que porta la obra. Este mecanismo ya se ha discutido profusamente y establece una relación de comunicación autor –espectador, sobre “la interpretación, es decir la producción de



sentido [que] ya no remite exclusivamente a la interioridad de una intención, ni a jerarquías de significaciones esotéricas, sino a la apropiación, siempre singular de un navegador o una surfista.” (Levy, 1999, p. 45).

El texto, desde la perspectiva de Lévy se convierte en virtual, en cuanto a realizable por la participación el espectador. Pero este cambio de enfoque no es banal sino que supone un giro copernicano en cuanto a la horizontalidad de la comunicación sobre la obra creativa. El acercamiento del espectador en la base de la experiencia de la obra de arte (Sánchez Meca, 2001, p. 544) comienza a abandonar una perspectiva hermenéutica gadameriana que remitía a las circunstancias específicas de la creación para comprender el significado que el creador había querido otorgar a la obra. El espectador ya no se interesa “en lo que ha pensado un autor ilocalizable, sino que [le pide] al texto que [le] haga pensar, aquí y ahora. La virtualidad del texto, de hecho, alimenta [su] inteligencia”<sup>116</sup> (Levy, 1999, p. 46). Si se asumen los niveles del signo; sintáctico, estructural y semántico, es en este último donde se sitúa esta actividad del receptor y que está ampliamente reconocida por disciplinas como la Pragmática o la Semiótica. Sin embargo, esta actividad que convierte al receptor pasivo en un agente activo no consigue que pueda llegar a transitar de esta naturaleza a la de emisor.

El contexto de comunicación y recepción de la obra es determinante en la construcción de sentido sobre la misma y adicionalmente parte indistinguible de ésta. La obra no se recibe desprovista de un contexto. Ya se ha discutido acerca de la pérdida de control sobre el contexto de la obra por parte del creador que consiste la imposibilidad del creador de dictar las circunstancias de apreciación de su obra está generada por la toma de poder del lector. Es el lector quien decide qué contexto le aplica a ésta, en ocasiones incluso de manera inadvertida, porque el contexto de recepción de un tweet o una actualización de estado de Facebook depende de qué otros perfiles se siguen.

“Los mensajes se obtienen fragmentados y descontextualizados de una net-papilla con el orden y cadencia que decide el lector, imbricados con otros

---

<sup>116</sup> En el original el texto está escrito en primera persona, se han variado las formas verbales de la cita para no introducir fallos de concordancia. Cita original: “Ya no me intereso en lo que ha pensado un autor ilocalizable, sino que le pido al texto que me haga pensar, aquí y ahora. La virtualidad del texto, de hecho, alimenta mi inteligencia.” (Levy, 1999, p. 46)

contenidos también decididos por éste. Lo habitual no es recibir un poemario o un libro como un todo (Lanier, 2011. Pág 177). Un #poetweet o tweet conteniendo un poema se leerá imbricado con otros tweets de diverso cariz como estados de ánimo, noticias, convocatorias, reflexiones..., dependiendo de las decisiones anteriormente tomadas sobre a quién seguir-. Y estos tweets, a su vez, se recibirán en un continuum multiplexado en la captación de la atención, pugnando con páginas web, música, llamadas de teléfono, mensajes, etc. La elección del itinerario de lectura, es una tarea de la que abdica el creador en la red y que conduce al centro de la arena al nuevo participante, en ese empoderamiento del lector que conllevaba la muerte del autor, como observó (Barthes, 1976).” (Antón Cuadrado y Valverde Velasco, 2013, p. 115).

Y por esta vía tan aparentemente inocua, el lector empoderado comienza a transitar el camino de ejercer modificaciones sobre la propia obra, a convertirse en cocreador. Si el lector-receptor es el dueño de la asignación del contexto y el contexto es parte de la obra, automáticamente se convierte en cocreador, por más que la resultante sea tan efímera como la sesión de lectura y no tenga más que una existencia silenciosa, no compartible con otros lectores.

### 4.3.3 Participación más allá del silencio digital

Pero la participación del antes lector puede ir más allá, tanto en compromiso de atención, como en su efecto sobre la obra. Para ello debe romper el esquema funcionalista que no permite una relación entre iguales, siguiendo el esquema *feed-feed* propuesto por Aparici (2012, Pg 27) que permite a cada interlocutor ser en sí mismo un medio de comunicación.

El lector deja sus huellas en la obra creativa de modo permanente y visible para el propio creador primero y para otros lectores por dos vías. En primer lugar genera respuesta, colaborando a su propagación, recontextualizándola. Forma con sus acciones parte de la masa que decide la difusión de la obra y en los términos y canales en los que ésta tiene lugar. Incluso puede incluir modificaciones a la propia obra o remezclas con otras antes de difundirla.

En segundo lugar, en un modelo de comunicación horizontal y asumiendo la obra creativa como inacabada. El lector puede tener derecho a colaborar en la creación de la propia obra, a modificarla en igualdad de condiciones que el creador original, convirtiéndose en cocreador. No se trata de tener la libertad de interpretar una obra que se trata como un fetiche sino de haber ganado el derecho de colaborar en la aventura de creación continua de ésta.

#### 4.3.4 Comunicación online como proceso de cocreación de significado

La colaboración, como tiene lugar en la Red, posee una componente cultural y otra tecnológica que se refuerzan en paralelo. Evidentemente la construcción cultural es el punto de partida y, como tal, gran parte de los fenómenos de colaboración que se han venido dando en Internet lo han sido a espejo –e incluso utilizando para sus nombres metáforas desconectadas- de los movimientos de colaboración de la sociedad off-line. Pero desde esta construcción inicial, la red ha creado sus propios esquemas de colaboración que no tenían un correlato en la sociedad desconectada, probablemente porque sin la nueva tecnología no eran viables. Y se puede afirmar que “reversiblemente, la sociedad también está evolucionando, por la inclusión en la cotidianeidad de construcciones propias de Internet” (Antón Cuadrado, 2009-2015<sup>117</sup>) como Wikipedia o Wikileaks, Whatsapp, las relaciones en RRSS, o las campañas de crowdfunding, objeto de iniciativas legislativas (Bolaños, 2014).

La colaboración atrae connotaciones positivas, pero no implica necesariamente un proceso igualitario u horizontal ni fruto del consenso sino que puede existir una distribución desequilibrada de los recursos y las metas. Lo que sí implica es una aceptación voluntaria de la participación en el proceso. No puede ser normativa, ni ordenada sino que si se desea iniciar una iniciativa de colaboración, “la única cosa que los comunicadores/organizaciones online pueden hacer es invitar otros a

---

<sup>117</sup> Antón Cuadrado, R. (2011, 31 de Marzo). POST *Estamos fabricando la generación under-tuenti (en 250 palabras)*. Recuperado el 24/10/2014 de <http://www.comunicacionextendida.com/undertuenti-165>

colaborar [...] y esperar que la invitación sea aceptada”<sup>118</sup> (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103-1104).

La expresión de la colaboración en la construcción de artefactos culturales es la cocreación. La cocreación es un acto de creación realizado por varios individuos que se convierten en coautores de una obra resultante. En general, como se advierte en *Convergence Culture* la cocreación es un “sistema de producción” en el que personas y, o, empresas trabajan juntas y, desde luego, lo hacen desde la base de “la conceptualización de una propiedad que garantice una mayor colaboración y una integración más plena” (Jenkins, 2008, glosario).

Adicionalmente toda acción comunicativa explícita en la web funda una construcción de significado trazable, e imborrable en muchas ocasiones gracias a una capacidad combinada casi infinita de almacenamiento de las transacciones en Internet. Cada fragmento en abierto de la conversación global que contiene la red es al mismo tiempo una invitación a ampliar la base de la colaboración –pues gran parte de los mensajes son en broadcast y pueden ser respondidos incluso cuando no se forme parte explícita de la diálogo- y un artefacto cultural, cocreado. La comunicación online, de este modo, debiera ser comprendida según Gulbrandsen y Just como un proceso de cocreación de un significado inacabado que está continuamente retrabajándose<sup>119</sup> (2011, p. 1104).

#### 4.3.5 Cocreación industrial, no horizontal.

En el sistema de licencias una “compañía mediática principal (normalmente la productora cinematográfica) vende los derechos para fabricar productos usando sus bienes a un tercero con frecuencia no afiliado. La licencia limita lo que puede hacerse con los personajes o conceptos para proteger la propiedad original.” (Jenkins, 2008, p. 110). A partir de este esquema, puede irse más lejos si varias empresas, cada una

---

<sup>118</sup> “The only thing online communicators, for example organizations, can do is to invite others to collaborate [...] and hope that the invitation is taken up”(Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1103-1104)

<sup>119</sup> “Online communication should be understood as a process in which meaning is collectively created – a form of communication in which there is no end-product, only attempts at inviting people to collaborate, [...] Online communication is collaboration, a process of mass meaning creation. It is a broad flow of events, an on-going process, where any attempt at fixation, be it for academic or professional purposes, will fail.” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1104)

especialista en un nicho de producto, cooperan desde el principio para definir un contenido con las características necesarias para triunfar en cada ámbito. Esta forma de colaboración se suele denominar cocreación y permite “a cada media generar nuevas experiencias para el consumidor y aumentar los puntos de acceso a la franquicia.” (Jenkins, 2008, p. 110).

La cocreación entendida como puesta en común de esfuerzos para lograr resultados que incluyan sinergias derivadas ha sido utilizada ampliamente en la economía formal bajo el modelo conocido como *Open Innovation*. Ésta ha sido explicada por su conceceptor, Hery Chesbrough, en términos empresariales, como la utilización de conocimiento interno y externo a la empresa para acelerar la innovación. La novedad del paradigma es asumir que las organizaciones deben usar ideas y procesos externos para crear innovación.

Dentro de la llamada Innovación Abierta, se distinguen dos rutas, IN y OUT, que Juan Freire (2007) explica en términos de forma de explotación y comercialización de la propiedad intelectual. En el caso OUT, la organización crea un *kernel* de herramientas con las que un *pool* de creadores desarrolla ideas y productos y en el caso IN “aprovechan una red externa (y por tanto más amplia que la que podrían lograr únicamente con sus recursos internos) de talento e ideas con la que ‘alimentar’ un modelo de negocio que permanece inalterado respecto a las formas de explotación y comercialización de la propiedad intelectual”. Este es el caso del llamado crowdsourcing, una tercerización generalizada de la producción de un bien –el caso Lego Mindstorms sobre el que se vuelve en el párrafo siguiente- o un servicio –el caso GoldCorp<sup>120</sup>- que tiene lugar por invitación masiva a la participación, que se salda por una expectativa de incentivo que hace aumentar la motivación para la participación y que según sea esta intrínseca (se colabora por placer), extrínseca (rara vez monetaria, sino que se salda más en forma de promociones comerciales) o social (por alineamiento del comportamiento respecto a un grupo de pertenencia).

---

<sup>120</sup> Goldcorp era una empresa dedicada a la explotación de minas de oro en Canadá que en 1999 distribuyó todos sus datos disponibles a través de una Internet incipiente para que geólogos de todo el mundo identificaran los mejores sitios para prospectar a cambio de una retribución económica pequeña en comparación con el beneficio esperado, 75000\$. De los 110 objetivos localizados, los geólogos de la empresa sólo habían reparado en aproximadamente la mitad.

Existen casos conocidos de esta tercerización generalizada. Lego transfirió en 2004 gran parte de las decisiones del diseño de la versión 2 de Mindstorms a sus fans. Asimismo un buen número de iniciativas utilizan RSS como soporte para la difusión de la llamada y la puesta en común de los resultados, como el caso de Matrix. La razón principal del éxito de la cocreación de Matrix es que el creador principal decidió horizontalizar la creación. Mientras que otros creadores de contenidos, controlan y dirigen las cocreaciones a sus obras, los productores de Matrix decidieron abrir la colaboración a “personas a las que admiraban, no con quienes pensaban que obedecerían órdenes.” (Jenkins, 2008, pp. 113-114). La idea principal del diseño conceptual de la colaboración de Jenkins es muy similar a la que proponía Janet Murray: “Los hermanos Wachowski construyen un terreno de juego donde puedan experimentar otros artistas y que puedan explorar los fans.” (2008, p. 118). En resumen, crearon un ágora con las mínimas restricciones de modo que todos los estilos de representación y concepciones culturales tuvieran cabida ampliando el resultado.

Existe una contrapartida muy importante porque sirve para explicar una de las características principales de la cocreación horizontal no empresarial. Las empresas deben de “ceder parte de sus opciones de acaparar propiedad intelectual para generar una mayor creatividad que deben explotar rápidamente” (Freire, 2007). En el plano de los participantes individuales esto tendrá correlatos que se estudiarán más adelante y que consisten esquemáticamente en una compartición de la propiedad y de la autoría dando lugar a creaciones con autoría compartida, coral y, o, cooperativa.

## 5 La e-ágora como topos de la creación

“azules

ya ves cómo soy  
en vez de ser yo  
estoy en el lugar y el momento idóneo”

(Nozin, 2015)

Antes de resolver el cómo es preciso resolver el porqué. La idea de un ágora es antigua y, a tenor del RAE, fuertemente precisa.

**ágora.**

(Del gr. *ἀγορά*).

1. f. En las ciudades griegas, plaza pública.
2. f. Asamblea celebrada en ella.
3. f. Lugar de reunión o discusión.

RAE. 22ª edición (2001)

Ilustración 31. Definición de Ágora. RAE 22ª ed. (2001)

De las elecciones teóricas reunidas en los capítulos precedentes sobre el hecho creativo, hay un puñado de aserciones de partida que se refieren al carácter social de la creación. En dos ejes. En primer lugar se ha constatado que la socialización de la creación puede obtener provecho de las características de los colectivos inteligentes que ha definido Levy –o los metapsiquismos, como él gusta de llamar- en que la suma de lo aportado por las partes no llega tan lejos como si se considera como un todo. Insertos como estamos en procesos de amateurización forzosa de la creación, en que los agentes individuales no están en condiciones de reservar tiempo de calidad dedicado a la creación artística. Esta puesta en común de fuerzas es, si cabe, más importante porque puede revelarse crucial para la pervivencia de procesos artísticocreativos que no estén sujetos a las lógicas del mercado.

Pero además, encontrar una ubicación donde socializar la creación, permite acercar a creador y espectador de la obra hasta superar sus diferencias haciéndoles copartícipes de la creación misma. Este no es un hecho banal. Las exigencias sobre el intérprete o espectador se han elevado desde las tesis que exigían el acercamiento hermenéutico. En el momento actual se pretende un espectador que deviene más propiamente creador de significado, participativo, un descubridor de la obra para que esta se realice, adquiera sentido. Pero no sólo en las denominadas obras abiertas, en las que siguiendo la metáfora de Eco “el autor parece entregar al intérprete más o menos como las piezas de un mecano” (Eco, 1992, p. 33). La necesidad de un destinatario para la existencia de la obra y la propagación de tecnologías y técnicas de edición llegan hasta cancelar la distinción artificial creador-espectador y hacer que ambos participen del hecho creativo, modificando así definitivamente la ontología de la obra de arte hasta convertirla en perpetuamente inacabada, modificable por la acción de cualquier cocreador que se acerque al ítem de creación y ramificada por mor de esta misma interacción.

Así, si una de las primeras exigencias de la obra de arte y asimismo una condición que cataliza la creación es la participación colectiva, tiene sentido descubrir las mejores condiciones para instaurar lugares donde ésta pueda ocurrir. Pero la necesidad de un lugar tal, explícitamente pensado para dar asiento a la socialización de la creación, puede parecer una búsqueda artificial, habida cuenta de la “tendencia progresiva a comunicarse y expansionar redes de convivencia” (Gabelas Barroso, 2010) de la hiperconectada sociedad Red. No parece necesario crear nuevas ubicaciones en el contexto de solidaridad fraguado por el sentimiento de mutua dependencia de los miembros de sociedades de escala (Müllauer-Seichter, 2005, p. 117) como la actual que está adquiriendo la escala planetaria, sobrepasando las artificiales fronteras de los estados-nación para abrazar su abolición, también artificial, en el altar de la globalización de los mercados.

Una de las reflexiones de partida de este estudio es que los creadores no se sentían a gusto en las redes habituales de comunicación (Antón Cuadrado, 2012). No percibían que su auditorio se mayorara, antes bien, que su voz se perdía en una cantidad de voces demasiado amplia y de temas muy dispersos. Y esta conclusión era tan cierta en la sociedad desconectada como en Internet. El paradigma colaborativo de Gulbrandsen y Just (2011, p. 1096) decía que la comunicación para ser fructífera



debía explicarse como un proceso en marcha determinado por la voluntad de participar así como la habilidad de invitar a la colaboración<sup>121</sup>. Pero los creadores del estudio de Antón Cuadrado (2012), que se mostraban deseosos de socializar su obra, no sentían que en esas redes de propósito y auditorio amplio se les invitara a compartir su creación ni a participar en otras que se compartieran. En la red referían sentirse delante de una pantalla en la que ocurrían muchas cosas, pero que se tragaba sus obras –poesías en este caso- sin darles apenas un feedback que expresara que habían encontrado destinatario. Su lamento me traía a la memoria la reflexión de Bradbury en *Fahrenheit 451*, cuando dice “no creo que ser sociable sea reunir un montón de gente y luego prohibirles hablar, ¿no es cierto? Una hora de clase TV, otra de béisbol o baloncesto o carreras, otras de transcripciones históricas o pintura, y más deportes” (Bradbury, 2006, p. 42).

Si hasta aquí se ha percibido claramente la necesidad de una ágora específica para la creación conectada, es probable que no se considere que la ubicación de esta deba de ser virtual, sino enraizada en ‘el mundo real’, por más que “con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real” (Levy, 1999, p. 19). Los creadores estudiados venían percibiendo una pérdida de vigencia de las tertulias de la que varios de ellos culpabilizan precisamente al proceso de virtualización y, concretamente, a la Red. Sin embargo “la virtualización no es una desrealización” (Levy, 1999, p. 19) sino que virtualizar significa ceñirse a lo sustantivo, prestar atención a la cuestión general y dejar como aspecto accesorio su proyección a una u otra realidad. Se trata de hacer del espacio una imagen, una metáfora, proyectable a un entorno que puede ser Internet o incluso terrenos no convencionales de la cotidianeidad que proporcionen las condiciones necesarias para la creación conectada. Así, el efecto de metaforizar el espacio, no es desposeerle de condiciones o de poder de recreación en tal que lugar, sino al contrario. Este espacio figurado puede tener más significación espacial, “habla más de sí mismo que el espacio contenido”<sup>122</sup> (Genette, 1966, p. 103-104), precisamente porque esta metaforización permite crear el espacio ad-hoc para el objetivo buscado e incluso adaptado para las restricciones espaciotemporales o de otro índole que requieren los participantes.

---

<sup>121</sup> “We propose that this form of communication may most fruitfully be understood in terms of a collaborative paradigm, in which communication is explained as an ongoing process that is determined by the willingness to participate in and the ability to invite to collaboration.” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1096)

<sup>122</sup> “Tout se passe donc comme si l’espace dénoté dégageait moins de significations spatiales que l’espace connoté, comme si l’espace figure parlait plus de lui-même que l’espace-contenu.” (Genette, 1966, p. 103-104)

**Tomás:** Por el Skipe.

**Olga:** ¿Qué?

**Tomás:** Por el Skipe. O por el...

**Lázaro:** Whatsapp.

**Tomás:** O por el Whatsapp ese.

**Olga:** Sí, sí. Sólo por eso. Y eso, ahí [en Skipe o en Whatsapp] se pierde mucho.

**Feli:** Se pierde comunicación. Comunicación interpersonal.

**Tomás:** ¡O se gana! El crío mío que es joven, dice que, cuando le dice su madre: Pero si es que, pero si es que por Internet, hijo, si es que al final, si es que no te relacionas con los amigos. ¿Y sabes lo que le contestó él el otro día que ya tiene diez y ocho años? Dice: No, es al revés, mamá. Por Internet hablo con muchísima más gente, me comunico con muchísima más gente.

Pero teorizar sobre la red implica partir de una decisión crucial que recogen también Gulbrandsen y Just (2011, p. 1096) y que básicamente recompone la cuestión emic-etic en la investigación etnográfica. Hay que optar por acercarse al estudio de fenómenos en la Red como una *terra incognita* que requiere de nuevos modelos y teorías para comprender las nuevas formas de comunicación que sobre ella tienen lugar o bien como un terreno ya cartografiado que comparte leyes y teorías con el exterior. La opción aparece clara en este estudio. Jenofantes recordaba que cada pueblo hace sus dioses a su imagen y, así, para comprender las construcciones culturales se deben ver con los ojos de sus creadores (Jenofantes, fragmentos 11, 15,16 citado en Feyerabend, 2009, p. 163). Teorizar sobre la red, tanto como participar en ésta, requiere de un acercamiento abierto que no parta de precondiciones y prejuicios férreos y que implica un deslizamiento conceptual que añade nuevas construcciones ideológicas –y modifica otras-. Un esfuerzo mucho mayor para aquellos que no hemos sido enculturados en y desde la Red, sin entrar en el complejo y probablemente estéril debate terminológico de nativos, inmigrantes y sabios digitales. De otro modo se puede caer en el orientalismo que tiñó los primeros estudios etnográficos y que impedía ver las estructuras debajo de algunos hechos o usos pintorescos.

Entonces, plantear un ágora para la creación conectada es algo esencial. Porque puede que Levy (1999, p. 132) esté en lo cierto cuando dice que el arte ha dejado de consistir en componer mensajes, sino que está más cerca de maquinar dispositivos que permitan a la creatividad emerger. Pero aún sin llegar a ese absoluto, la construcción de esta ágora acabará fijando una narrativa electrónica particular que en cierto modo “proporciona los ritmos, el contexto y los pasos que se pueden bailar.” (Murray, 1999, p. 165) o, como dicen Ardevol y otros (2003, p.3) “el foro es lo que hacen de él aquellos que participan, pero también lo que hacen de él aquellos que lo diseñan como espacios de interactividad”, por lo que “el foro emerge y se desarrolla como artefacto técnico al mismo tiempo que configura y es configurado por y en las relaciones sociales.” (Ardevol y otros, 2003, p.4).

### 5.1 El ágora virtual como topos de la creación

La primera posibilidad para vehicular una iniciativa de creación conectada es la utilización de una red social conspicua. Al multiplicar el auditorio potencial de cada pieza de creación, podría del mismo modo ampliarse la cantidad de participantes sobre cada una de ellas. Esta red social requería por un lado ser elegida de entre una de las más notorias para aumentar el auditorio potencial. Y por otro lado, por las condiciones de multimodalidad que se deseaban, era requisito el poder realizar aportaciones imbricadas no sólo textuales, sino también imágenes, videos, etc o, al menos, en la mayor variedad posible de estos formatos... De este modo, quedan descartadas algunas posibilidades como Youtube (que permite comentarios pero las aportaciones creativas consideradas se limitan a videos) y otras dedicadas a imágenes como Instagram (pese a tener un notable gradiente de contenido creativo) o Pinterest. Las dos redes sociales mejor posicionadas de partida son Facebook y Twitter.

Pero hay varias razones que las invalidan; muchos de los aportes conceptuales del presente trabajo no son tenidos en cuenta. Por citar sólo algunos de estos, no hay una visibilidad del autor, no respeta la indiferencia temporal o no permite como tal un arracimamiento de las aportaciones con una frontera o cierre operacional que defina un espacio de creación respecto del resto de contenidos de la Red. Twitter podría construir algo parecido a un arracimamiento, a partir de la noción de etiqueta, pero debido a la rápida perennidad de los contenidos los primeros que pueden dar lugar a

un racimo desaparecen de las búsquedas mientras permanecen los más inmediatos, rompiéndose la metáfora. No menos importante, Twitter no está concebido para la creación y así lo significan sus usuarios cuando reportan utilizar esta red en un 85% de los casos de modo unidireccional (Asociación Española de la Economía Digital, 2012) y en menos de la mitad para compartir reflexiones e ideas. Algo que corrobora la intensiva utilización unidireccional y jerárquica de esta red por parte de anunciantes, el comportamiento mayoritariamente informativo de las instituciones o la utilización apresurada en campaña electoral de los políticos con un carácter “claramente monológico, ya que predominan las intervenciones unidireccionales” (Vázquez Sande, 2013, p.62) y que defraudan a continuación al habitante del medio que “ve cómo pasan los días sin que exista un tweet nuevo mientras se acumulan interacciones no respondidas” (Vázquez Sande, 2013, p.50).

Pero lo principal es que los creadores refieren no sentirse cómodos creando sobre este medio (Antón Cuadrado 2012). Si bien aprecian las posibilidades de difusión que esta herramienta proporciona, entre las razones que refieren para no sentirse cómodos realizando su labor de creación específicamente en Twitter, y que pueden extenderse a otras Redes Sociales como Facebook, se encuentran:

- Invisibilidad de la creación. Aunque Twitter supone multiplicar la cantidad de destinatarios potenciales y por ende de los participantes en la obra, la realidad es que sólo los seguidores del creador más una pequeña cantidad de otros usuarios que hayan buscado tweets por la etiqueta atinada –a lo que no contribuye la utilización espuria de etiquetas- recibirán la obra. Y de estos, debido a la gran cantidad de mensajes que cada usuario apilados por orden temporal de llegada, sólo algunos llegarán a leer la obra. Esto es visto como un impedimento descorazonador para que se dé una participación efectiva.
- Sobreoferta de mensajes. En el flujo de información de Twitter el usuario medio recibe una sobreoferta de mensajes que además “integra muchos más caws que tweets, dado que en Twitter se propagan muchas veces mensajes (1) no veraces y, o, inexactos y, o, precarios, (2) repetidos o ya conocidos y, o (3) de ningún interés para el destinatario” (Antón Cuadrado, 2012, p. 313). La magnitud de mensajes que podrían ser considerados caws –graznidos-, depende según el estudio tenido en cuenta, pero no parece descabellado que

en el torrente global se sitúe en torno al 50%<sup>123</sup>. Para que se pudiera dar una comunicación efectiva en términos de las máximas de Grice, el flujo de Twitter debiera aventar los mensajes significativos. De otro modo quedan comprometidas las máximas de relación, cualidad y claridad.



Ilustración 32. Uso espúreo de etiquetas. Búsqueda por el hashtag #poetweet el 27/08/2012

- Obsolescencia de la creación. Los participantes en el estudio ven como un problema la obsolescencia de la creación. Si los mensajes desaparecen rápidamente, la respuesta de un posible espectador a una creación ha de ser inmediata, no quedando tiempo para la reflexión que puede implicar una relación hipertextual.

Si bien es cierto que cualquier mensaje emitido en Tweeter queda almacenado de modo indefinido y es potencialmente recuperable para establecer un diálogo creativo sobre él, en la realidad las herramientas que lo

permitirían no están creadas para este

fin y, por tanto, incluso buscando por etiqueta, hay un tiempo máximo de recuperación de ítems.

No es distinto el caso de Facebook. “Su problema radica probablemente en ello, es decir, en su gran éxito, pues me animo a decirlo así: lo común nos hace invisibles y lejos de aflorar nuestra creatividad la limita. En muchos sentidos en Facebook nuestro mundo personal se ve reducido literalmente a un cuadrado, dinámico y acelerado, sujeto por tanto a desaparecer con la misma celeridad

<sup>123</sup> Por citar un estudio de ejemplo (Pear Analytics, 2009) considera que un 3.7% de los tweets pueden ser considerados spam a lo que habría que añadir un 40.5% de ‘charla sin interés’, magnitudes que podrían ser consideradas mayores en un estudio individualizado por usuario, dado que particularizando existirían más cosas que no fueran de interés que las que se puede considerar que no lo son en general.

que fue creado. El tiempo es el enemigo bravío de los contenidos que fluyen en el Facebook. Podemos crear y participar, pero nuestras obras, independientemente de su volumen e importancia desaparecen al unísono de un clic. Y lo hacen, incluso, ajenas al ojo crítico, que nos retroalimenta e invita a seguir creando y escribiendo.” (Zegarra, 2014)

- Aparición de trolls y etiquetado espurio. Twitter incorpora la posibilidad de etiquetar las creaciones para conformar grupos de interés o de colaboración sobre ellas, haciendo búsquedas utilizando como clave estas etiquetas. Sin embargo la aparición de trolls, un término para designar a participantes que aportan contribuciones *off topic*, irrelevantes o provocadoras –groserías, como contenidos ofensivos para los destinatarios potenciales, falsedades-, es molesto y altera las condiciones sobre las que se asienta el intercambio. Valga como ejemplo en la Ilustración 32, uno de los más molestos para la creación de grupos de interés sobre Twitter.

Sin embargo, los participantes en la iniciativa de creación de Antón Cuadrado (2012) se muestran de acuerdo –es una de las opiniones que más acuerdo concitó- en las ventajas de ampliar la distribución y posible promoción de la obra obtenibles gracias a la utilización de Redes Sociales como soporte. Lo expresaron de la siguiente manera en el grupo de discusión, pp. 363-405:

- “Puedes llegar a muchísima gente. Puede enriquecer tu producción artística.” (Juan Manuel Lázaro)
- “El mundo entero, disfruta o critica tu obra, con lo cual, un nombre es más conocido en un solo día que lo que pudiera ser en toda una vida.” (Curro Ruiz –seudónimo- )
- “El lector, es universal y no un micromundo de dos personas que además eran conocidos tuyos.” (Curro Ruiz –seudónimo- )

Surge una cuestión capital, la incomodidad de creación en una red social generalista ubicada en espacios concurridos, y las ventajas de una ampliación del auditorio potencial. Los mismos poetas explicitaban la respuesta, segregando el ámbito de la creación del de la difusión de la obra.

- “Otra cosa es que, una vez que alguien ha hecho algo artístico, una obra artística del tipo que sea, tenga la herramienta de Internet, la cual le sirva para promocionarse.” (Florencio Chicote)
- “La distribución de la obra de arte sí que la está cambiando [Internet]. No sé si la creación, pero sí la distribución.” (Tomás Medina)

Las condiciones y requerimientos para las ágoras de creación y de difusión son radicalmente distintas, así que no parece descabellado segregar ambas. Considerando de que los puntos de encuentro virtuales más conspicuos cumplen con los requisitos para la difusión de la creación, la laguna se halla en la formulación de las condiciones para el establecimiento de lugares o ágoras para la creación en las que se ha centrado el presente estudio. *“A los creadores no les vale cualquier entorno para crear. Implementar un terreno de creación colectiva requiere comenzar resolviendo una serie de interrogantes”* (Antón Cuadrado, Campi y Valverde Velasco, 2013, p. 231).

### 5.1.1 La creación de un lugar

El lugar es un espacio que se define desde la posmodernidad por oposición, poniendo en juego una poderosa dicotomía con los no-lugares que (Augé, 2000, p. 83) describe “como un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional ni como histórico”. Esas tres características, de partida, deberán ser tenidas en cuenta para la creación de un ágora virtual sobre la que se pretenda que se constituyan relaciones de comunicación sobre la creación, ya que ésta, la comunicación como construcción relaciona e identitaria, no se verifica en no-lugares.

Por otro lado, el espacio no es un elemento accesorio de los procesos creativos sino que afecta completamente el hecho creativo y sus resultados. Según Seelig “Los participantes nunca imaginaron lo importante que esta variable puede ser para cambiar su comportamiento. El espacio cuenta una historia, y cada equipo se sitúa en esa narrativa”<sup>124</sup> (2012, p. 96). El espacio como narrativa en la que el participante tiene que sumergirse para aprender qué cosas puede hacer con él no llega tan lejos aunque se sitúa en el mismo camino que la de espacio-coreografía de Murray

“El autor de narrativa electrónica es un coreógrafo que proporciona los ritmos, el contexto y los pasos que se pueden bailar. El usuario, ya sea navegador, protagonista, explorador o constructor, simplemente utiliza este repertorio de pasos y ritmos posibles para improvisar un baile particular entre las muchas posibilidades que el autor ha preparado. [...] el usuario es el autor de un baile particular dentro de un sistema narrativo electrónico, o el arquitecto de una construcción virtual concreta, pero hay que distinguir esta autoría derivada de la autoría de quien ha creado el sistema” (Murray, 1999, p.165)

El espacio constituye un elemento esencial del proceso creativo. Sea comprendido éste como instigador, inspirador o incluso como delimitador de las posibilidades que él mismo describe y entre las que el participante elige –una metáfora que aunque muy propedéutica se considera un tanto restrictiva para la creación artística- es evidente que sienta las bases para la comunicación de la que emergerá la creación colectiva y por ello es necesario abordar ponderadamente la cuestión de su diseño. El espacio define lo que Flores Vivar denomina “las dinámicas internas que a su vez explican las características de su capital social” (2009, p. 76-77).

Acotando la cuestión del espacio y su función concreta, (Seelig, 2012, p. 99 ss) recoge la propuesta de Ewan McIntosh en que describe 7 tipos de espacio respecto de las expectativas que levantan y que se encuentran presentes tanto en el mundo físico desconectado como en el online. Es probable que en la mayoría de los espacios se encuentren comúnmente entreveradas varias de estas funciones.

---

<sup>124</sup> “Space dramatically affects team dynamics and creativity. The participants never imagined how important this variable would be in changing their behavior. The space told a powerful story, and each team dutifully placed itself inside that narrative.” (Seelig, 2012, p. 96)



- El espacio privado. Es un espacio que en las ágoras virtuales se encuentra ubicado al menos en los apartados de configuración o de datos de perfil. Aunque estos son públicos, su modificación es privada. Igualmente cada vez más los espacios Web incorporan porciones de propiedad privada, visibles tanto en los directorios privados de Dropbox, los videos no compartidos de una cuenta de Youtube o incluso elementos cuya privacidad es configurable en Facebook.
- Espacios de grupo. Estos espacios permiten trabajar juntos.
- Espacios de publicación. En estos espacios se muestra el resultado del trabajo realizado. Aunque podría considerarse que no son propiamente parte de las dinámicas de creación colectiva, la oportunidad de visibilizar los resultados juega un papel determinante en el proceso creativo.
- Espacios de 'Performance'. En ellos se pueden compartir ideas o mostrarlas. Estos espacios que no tienen porqué tener un espacio de permanente estimulan la imaginación.
- Espacios de participación. Estos espacios permiten vehicular un compromiso personal con lo que acaece. Un lugar en que tender una tienda de campaña o un panel que explicita el consumo de energía lo son.
- Espacios de información. Son una biblioteca o una base de conocimientos en que se archivan hechos que son posteriormente buscables y recuperables.
- Espacios de observación. Los lugares en que se mueven los espectadores pasivos y desde los que se les permite observar lo anterior. Es preciso comprender que el espacio que para otros puede ser de grupo o de performance, un individuo con comportamiento *lurker* puede usarlo como lugar privilegiado para situar su puesto de observación. Esto es tanto como decir que los lugares pueden en ocasiones ser perceptivos o también conceptuales más que compartimentaciones con barreras reales o virtuales.

### 5.1.2 Las preguntas de Trogeman y Pelt

El ágora virtual de creación propone un “juego que produzca buenas obras de arte, no importa el nivel de educación artística del jugador” (Camnitzer, 2012). Y para ello, el creador del ágora virtual tiene la responsabilidad de crear las reglas del juego, para lo que existe una infinidad de posibilidades que en cuanto a la libertad creativa pueden ir desde “Usar un lápiz y una hoja de papel y dibujar cualquier cosa” hasta el otro extremo, “Tomar este dibujo con zonas numeradas y llenarlo con los colores numerados correspondientemente” (Camnitzer, 2012). El presente desarrollo está encaminado precisamente a indagar estas reglas, para lo que es importante haber asumido como planteamiento generador que las leyes no pueden ser idénticas a las de la creación desconectada o a entornos de creación que son tributarios de ésta.

“El mundo está cambiando, pero las leyes continúan iguales [...] 12/ Necesitamos nuevas reglas. Reglas que encajen con los tiempos que estamos viviendo, con el mundo que nos circunda. No construidas sobre la base del pasado. Reglas construidas para hoy, reglas que encajen en el mañana”<sup>125</sup>. (Kirtchev, 1997, Puntos 11 y 12).

El presente estudio es tributario en cuanto a las preguntas generadoras de las que Trogeman y Pelt expusieron en su artículo “*Technological and social challenges of user driven media*” (2006, pp. 3-4). Si bien las características peculiares del ágora que se pretende crear hicieron necesarias la modificación de los interrogantes que los autores plantean, así como la adición posterior de otros, que se ve reflejada en la estructura del presente capítulo, han sido un estupendo punto de partida que se resume a continuación.

- Autoría. Hay que ayudar a los participantes a contribuir con su propio contenido. Esto implica la resolución de interrogantes asociados sobre la autoría y la propiedad de las obras y el desarrollo de una propuesta de

---

<sup>125</sup> “The world is changing, but the laws remain the same. [...] 12/ We need new laws. Laws, fitting the times we live in, with the world that surrounds us. Not laws build on the basis of the past. Laws, build for today, laws, that will fit tomorrow.” (Kirtchev, 1997, puntos 11 y 12).

implementación de identidad en el ágora que encaje con los supuestos de la posmodernidad acelerada, así como con las necesidades de un tal sistema de reconocimiento de la autoría. Todas estas interrogantes asociadas, han de resolverse evidentemente, en un entorno específico de creación conectada o cocreación, lo que hace especialmente complejo el tratamiento de este aspecto, que ha permeado en varios de los puntos siguientes.

- Aquilatación de la información. Es importante convertir las aportaciones de los usuarios en un formato apropiado para el análisis interno, tanto en términos de calidad como de anotaciones automáticas que permitan posteriores operaciones de búsqueda y recuperación sobre los contenidos.
- Anotación. Muy relacionado con el anterior interrogante, es necesario generar metainformación automática de los inpus y evaluar estos métodos, de modo que se asegure su efectividad a la hora de recuperar porciones de contenido de la base de datos.
- Visualización del metadata. Una parte de la información que se almacena en el ágora sobre las aportaciones ha de ser también mostrada a los usuarios de modo que se facilite su experiencia de creación y búsqueda. La regla de elección entre la metainformación e información contextual que se muestra y aquella que no es necesaria debe emanar precisamente de la satisfacción del participante y, por ello, el ágora puede evolucionar para dar respuesta a los requisitos de este, incluso presentar una interfaz flexible de modo que cada participante elija lo que desea ver por defecto.

Una decisión sobre metadata explorado en el presente estudio es la visibilidad del denominado *timestamp*. Acorde con los planteamientos de compresión de la experiencia del tiempo se decidió no mostrar –aunque evidentemente quedan registrados en la base de datos- la información de fecha y hora de inclusión en el ágora de una aportación. De este modo los ítems relacionados lo son no en función del tiempo, sino de la decisión de los participantes.

Los esquemas de búsqueda y recuperación de contenidos a disposición de los participantes, elemento de primer orden en la implementación del ágora virtual, se construyen sobre el metadata visualizado. Así, las decisiones adoptadas sobre la información de contexto tendrán una influencia indiscutible porque en

último término proyectan lo que se ha considerado importante para el hecho creativo en el diseño de las reglas ágora virtual. Evidentemente en un ágora virtual que no presente la información de fecha y hora no tendrá sentido buscar por ésta, sino que los mecanismos de búsqueda podrán efectuarse sobre el autor, etiquetas, número de participaciones, fragmentos de contenido...

- **Modelado.** Un aspecto nada evidente es el de asegurar que el contenido creado en colaboración por productores con habilidades heterogéneas componen todos con una calidad aceptable. Además de definir el criterio de lo aceptable, esto plantea la necesidad de establecer políticas en el sitio que aseguren estos umbrales sin que caigan en lo que podría ser considerado censura dando lugar a que los creadores puedan retraer sus aportaciones.
- **Colaboración.** Es necesario establecer posibilidades de comunicación entre participantes a todos los niveles desde evidentemente a través de la obra creativa, pero también con mecanismos de citas, referencias, mensajes... etc.
- **Perfiles nómadas.** El planteamiento de Trogeman y Pelt incluía una reflexión sobre participantes que se consideran nómadas y sobre cómo construir e implementar su localización. En el ágora de que se ocupa este estudio es el apartado que menos intensamente se ha revisado. La razón es que tanto por el género de los contenidos compartidos, como porque por la preeminencia del uso de los dispositivos portátiles todos los participantes tienden a ser considerados nómadas, finalmente pierde esta distinción una gran parte de su vigencia y de su capacidad de aportación de sentido. El ágora, sencillamente, deberá ser utilizable con sencillez desde dispositivos móviles, incluso en prioridad sobre los ordenadores de sobremesa.
- **Profiling/Ranking.** Los autores se refieren a que hay que estudiar previamente cómo se ponen en juego mecanismos de análisis, evaluación de la contribución de los integrantes del ágora que finalmente conduzcan a la promoción de su conducta creativa y participativa. Este aspecto ha sido estudiado en profundidad especialmente en los apartados dedicados a ludificación.
- **Multimodalidad.** Si evidentemente el componente discursivo textual no queda en ningún modo apeado de la posibilidad de formatos de creación sino que se podría decir que sigue siendo privilegiado, es necesario plantearse hasta qué

punto es necesario recoger otros como el audio, video, etc. Relacionados con el esquema de múltiples formatos de creación y de recepción de la misma, caben interrogantes sobre la implicación de participantes con discapacidades funcionales o dificultades técnicas que en suma, limiten su acceso al contenido.

### 5.1.3 Enrolamiento e interfaz de usuario

Para alentar la creación como actividad relacional hay que evitar aquellas barreras a la confortabilidad de los participantes en el ágora virtual que los participantes en el libro colectivo de Antón Cuadrado (2012) referían encontrar en Twitter. Se han considerado estas barreras y las políticas asociadas en dos planos. El primero que se revisa a continuación, relativos a la interfaz o aspecto del ágora virtual y el segundo que tiene que ver con la relación entre participantes asentados y aquellos recién llegados.

No existen reglas evidentes ni generales para recrearla, pero es necesario el establecer una interfaz que invite a romper el hielo. Si se pide a un agente que comience a participar en un nuevo entorno, aportando sus creaciones para que sean compartidas con otros participantes a los que normalmente no conocerá más allá de una invitación, es capital que la estructura y aspecto del ágora invite a entrar. Este es un aspecto muy relacionado con la usabilidad de la interfaz y que, básicamente, se puede declinar en tres niveles de criticidad.

1. El ágora virtual, como toda herramienta IT, debe de asemejarse, en la medida de lo posible, a otras preexistentes y conocidas para garantizar *“que I@S usuari@s no encuentren dificultades para usarlas. Esto quiere decir que no se requieran conocimientos específicos para la utilización de la plataforma”* (Osuna Acedo, 2007, p. 76). Un buen ejemplo de lo anterior lo constituyen las aplicaciones del sistema operativo Windows, todas las cuales tienen en su barra superior iconos para cerrar la aplicación y minimizarla cuyo aspecto y funcionalidad comparten.

2. Si lo anterior no es posible, toda decisión de diseño debe de tener en cuenta la máxima de la interacción hombre máquina que se resume en que “*el propósito del diseño del interfaz de usuario es hacer la interacción con el usuario tan sencilla e intuitiva como sea posible*”<sup>126</sup> (Ambler s.f.)

3. En el caso de que alguna de las funcionalidades del ágora virtual o en general de sus peculiaridades y especificidades no permitan reutilizar esquemas ya probados en otras ágoras y por tanto interiorizados por los probables utilizadores,

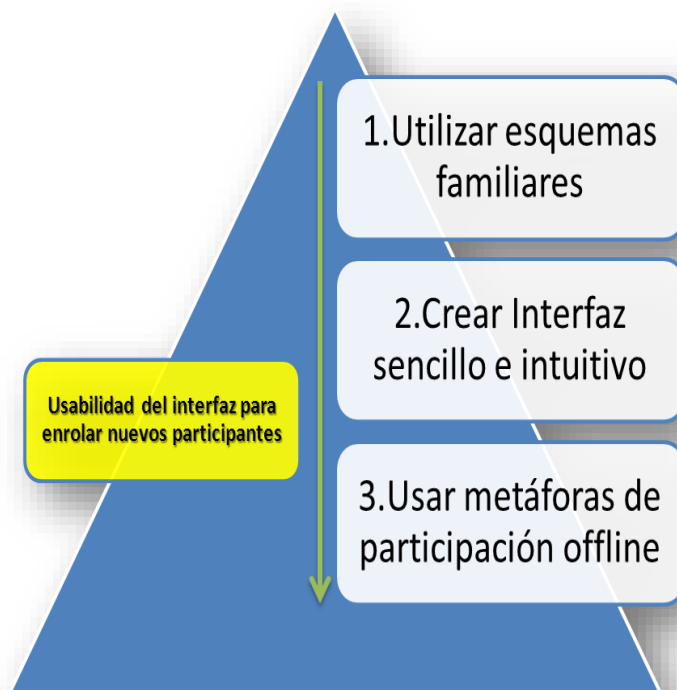


Ilustración 33. Diseño del interfaz para mejorar el enrolamiento de nuevos participantes.

siempre es útil para la interacción con el usuario “*hablar el lenguaje offline*”. Recuperar las metáforas de la participación de modo que el utilizador de la plataforma pueda andamiar nuevos conceptos a partir de otros preexistentes (López y Cuiffoli, 2012, p.82-90), facilita el proceso de toma de contacto y permite enrolar al posible participante y, posteriormente fidelizarlo. Metáforas offline institucionalizadas en entornos online son el carrito de la compra, (*shopping cart*) en los sitios de comercio electrónico, el muro de Facebook...

En ocasiones, existen mejoras de interfaz –tanto pantalla como hardware- que implementan mejoras indiscutiblemente significativas pero que exigen un cambio conceptual al utilizador, que debe de adaptar su comportamiento a la novedad. Incluso cuando se simplifica la operativa que sigue el utilizador no está asegurado el éxito, dado que éste puede continuar ligado a los hábitos antiguos que una vez interiorizados le resultan confortables física o intelectualmente porque ligan aspectos afectivos y

<sup>126</sup> “The goal of user interface design is to make the user interaction experience as simple and intuitive as possible” (Ambler s.f.)

materiales de la cultura digital (Perlow, 2011, p. 249). Un caso paradigmático de esto lo descubre Perlow en el gesto de soplar sobre los sistemas de juego Nintendo para limpiar el polvo acumulado. Aunque el fabricante avisó de que la humedad presente en la respiración podía provocar contaminación o corrosión en los conectores, “la práctica persistió y se convirtió en un ritual del juego, señalando propiedad o mostrando familiaridad con el equipo”<sup>127</sup> (Perlow, 2011, p. 249) y provocando los fallos que Nintendo de hecho anticipaba. Obsérvese en todo caso que estos gestos pretéritos de los que Perlow trata podrían ubicarse en un lugar discutible entre lo propiamente denominado interfaz de usuario y las categorías analíticas de apropiación del artefacto por parte del utilizador. Sin embargo, a día de hoy nuevas interfaces explotan abiertamente dentro de sus límites la capacidad de construcción afectiva de ciertos gestos; existen dispositivos que entienden como input cuando el propietario les agita o cambia la orientación de la pantalla, sopla sobre ellos o, directamente están basados sobre la activación por gestos como el sistema de entretenimiento Wii.

#### 5.1.4 No negociables de lo comfortable

Tina Seelig recuerda que “los espacios en los que vivimos y trabajamos son las fases en las que jugamos nuestras vidas. Así, tienen un gran impacto en nuestros pensamientos y nuestro comportamiento”<sup>128</sup> (2012, p. 87). Esto es cierto también para Internet. Aunque paso previo a que el espacio virtual tenga estos efectos en el comportamiento, debe de cumplir con una serie de condiciones no negociables de la participación, porque de otro modo, el participante se retrae y abandona el site.

El trabajo de campo con participantes en un ágora virtual relacionado con el universo Star Wars (Roura Redondo, 2013) es esclarecedor a este respecto y nos informa sobre los factores fundamentales que se han de considerar en un ágora:

- “Accesibilidad para todos los miembros, tanto para poder recibir, solicitar y enviar información”. Este es un caso específico de horizontalidad de los participantes de la que no deben de quedar excluidos tampoco ni aquellos

---

<sup>127</sup> “The gesture persisted, however, and became a ritual for framing play, signaling ownership, or showing facility with equipment; blowing into a cartridge offered a pleasurable means of performing embodied intimacy with the machine.” (Perlow, 2011, p. 249)

<sup>128</sup> “The spaces in which we live and work are the stages on which we play our lives. As such, they have a huge impact on our thoughts and behavior.” (Seelig, 2012, p. 87)

menos privilegiados respecto del ancho de banda o de las condiciones de utilización de la red –teniendo especial cuidado si hay elementos de participación sincrónicos porque pueden significar el apartamiento de potenciales participantes- ni tampoco individuos con dificultades de acceso ligadas a discapacidades que resulten solventables por la tecnología.

- “Mínimas destrezas y competencias digitales de los miembros”. Este factor reincide sobre las condiciones de usabilidad de la plataforma entre las que se encuentran aquellas citadas en el apartado correspondiente al enrolamiento. Se trata de que el interfaz sea lo más intuitivo posible para que los recursos de ánimo del potencial participante no se derrochen en el aprendizaje de la utilización de la plataforma, reservando todos ellos para la interacción creativa.
- “Aceptación de una cultura de participación y colaboración”. Es muy importante que se compartan en el ágora unos valores, que pudiendo fluctuar de unos a otros, tengan como core la ponderación de la participación y la colaboración. Se deben de poner en marcha estrategias que fomenten estos comportamientos porque son la base de la comunidad de creación.
- “Calidad de la información y contenidos relevantes que dependen fundamentalmente de la contribución de cada uno de los miembros de la comunidad” y “Objetivos claramente definidos y consensuados por todos sus miembros, así como unas reglas eficientes de funcionamiento”.

La comunidad debe de conocer qué comportamientos se consideran relevantes, cuáles no lo son y cuáles traspasan las fronteras de lo inaceptable. Del mismo modo que se amplían los márgenes de lo aceptable para dar cabida a todos los participantes potenciales, así deben de marcarse cauces inflexibles a la hora de denunciar o incluso sancionar –dependiendo de las herramientas específicas del ágora y los acuerdos de los participantes- las participaciones que se consideren fuera de lugar.

En este sentido es necesario que existan disponibles unos Términos de Uso o Términos de Servicio, TOS, que no sean una imposición del ágora sino que recojan los acuerdos –implícitos o explícitos- de la comunidad y que puedan evolucionar para ajustarse a las decisiones de sus participantes. En este sentido se pueden tomar como paradigmáticos tres sites: Meneame.net,



Joneame.com y Divulgame.com. Los tres sites son sendas instalaciones del mismo motor de gestión de contenidos y consisten esencialmente en un agregador social, servicio en el que los participantes proponen contenidos como imágenes, noticias, entradas de blogs, etc. que son comentadas y votadas por la comunidad para llegar eventualmente a configurar la portada del site, que de este modo contendría las noticias más votadas. Al margen de pequeñas diferencias en el mecanismo de votación, cada comunidad ha decidido el tipo de noticias que son objeto de votos positivos y tiende a minusvalorar o incluso castigar como inapropiado contenidos que en otro de los agregadores podrían llegar a constituir la portada. Y para ello la comunidad ha hecho evolucionar en algunos casos el planteamiento inicial del site<sup>129</sup>.

Estos TOS, dado que recogen las reglas del juego de creación, puedan consultarse no solamente en el momento del enrolamiento como paso previo para su aceptación sino a través de enlaces visibles en todo momento.

- “Generación de un ambiente de actuación positiva que motive y potencie las buenas prácticas educomunicativas”. Esto depende de los comportamientos de los participantes y está muy en relación con vínculos de interacción amistosa entre los miembros que se ven perjudicados con comportamientos en línea con aquellos que provocan conflictos en toda arena social (contenidos inapropiados, especialmente la pornografía, la censura por parte de la administración del ágora y la falta de respeto o insultos).

### 5.1.5 La participación de novatos y expertos

Si es irrenunciable la horizontalidad de la participación para evitar que participantes menos frecuentes o principiantes no se vean relegados, no es menos cierto que esto es necesario conciliarlo con la aceptación de que el nivel de maestría, tanto en el

---

<sup>129</sup> Divulgame pondera contenidos de divulgación científica –algo muy en línea con el propósito inicial del site-. La de Joneame, sin embargo y aunque no parece que este fuera su propósito inicial, sobrepondera imágenes y videos cortos que podrían calificarse de humor, de mal gusto y, o, eróticos – incluso pornográficos-, contenidos que serían inmediatamente puestos fuera de la circulación de añadirse a Meneame. La comunidad de Meneame tiende a elevar a portada contenidos sociales y políticos con un sesgo ideológico muy marcado.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

dominio de la herramienta como en las técnicas asociadas de creación o incluso de modo periódico el nivel de motivación y, o, inspiración, no son análogos ni uniformes en todos los participantes.

Hay estudios que indican que los principiantes se ven beneficiados por la interacción con los veteranos a través de:

- Sus propias contribuciones, que aportan una diversidad enriquecedora, y mucho más si estamos hablando de contribuciones a obra creativa en las que un punto clave es la genuinidad y novedad de la misma. Sin la contribución de personas nuevas la comunidad de creación podría sufrir un agotamiento creativo que propuestas más frescas puede reavivar.
- La bienvenida a los novatos sienta las bases de la creación de lazos y conexiones con algunos de los que a futuro devendrán expertos.
- “La comunidad de práctica en general también se beneficia por los lazos mayores y más fuertes que se establecen con sus potenciales futuros miembros”<sup>130</sup> (Bruckman y Zagal, 2010, p. 468)
- En las aportaciones recuperadas de los participantes en el marco del presente trabajo, éstos valoran muy positivamente la aparición de novatos porque tienen la impresión de que su esfuerzo creativo se ve recompensado con la generación de interés, si bien este puede tornarse en decepción si los nuevos participantes abandonan prematuramente el entorno.

Sin embargo, diseñar entornos que puedan hacer interactuar novatos con expertos “no es trivial” y el enrolamiento definitivo de nuevos participantes puede depender de un temprano paso que cierre “la diferencia entre tomar parte y ser parte” (Bruckman y Zagal, 2010, p. 452). Y para esto hay tres tipos de condiciones que el ágora virtual debe asegurar, según estos mismos autores.

---

<sup>130</sup> “The community of practice also benefits from the greater, and stronger, ties it may create with a broader sociocultural environment.” (Bruckman y Zagal, 2010, p. 468)

- Aunque el éxito de la comunidad depende más de factores sociales, culturales y de organización y sólo de modo secundario de factores tecnológicos, el primer requisito que los propios Bruckman y Zagal plantean es de qué modo usar tecnología para crear entornos que sean abordables para los nuevos participantes. Es punto tiene mucho que ver con la accesibilidad y la usabilidad de la interfaz que ya se revisó, pero también con el planteamiento funcional – casos de uso- del ágora, es decir, con el qué se puede hacer y cómo. Los nuevos participantes deben de comprender idealmente sin necesidad de manual o explicación adjunta qué pueden hacer en el ágora y qué respuesta esperar de ésta. Como excepción a esta regla, las indicaciones puntuales sobre las funcionalidades del ágora por parte de los expertos, son apreciadas y tomadas a modo de bienvenida por parte de los novatos.
- El ágora virtual debe permitir a los nuevos participantes contribuir de manera legitimada por la comunidad no sólo en los outputs generados en interno, sino si existen en comunidades externas de práctica o que tienen efectos fuera de las fronteras del propio ágora. En este sentido no parecen apropiados mecanismos de karma de usuario según los cuales las aportaciones de cada participante tienen diferente visibilidad potencial, como es el caso ya citado de *meneame.net* en que el peso de las aportaciones de los usuarios asentados puede llegar ser más del triple que el de un nuevo aportador.
- Por último y muy en relación con el punto anterior, el ágora debe soportar visibilidad y acceso a una comunidad mayor. Aunque la comunidad virtual que va a definir el ágora virtual de este estudio se va a restringir a la actividad creativa de sus miembros, la consciencia de que su trabajo va a ser volcado en un entorno que posibilite su difusión a un mayor número de personas consigue que la comunidad se aliente en su propósito creativo. Y, en especial, los nuevos participantes deben de ver reflejado en esta proyección que su participación es tratada de modo horizontal y equilibrado con la del resto.

Al final, un adecuado equilibrio entre la participación de diletantes principiantes y expertos entusiastas podrá prender la mecha de la emergencia de una comunidad virtual de creación sobre el ágora virtual. Merece la pena invertir esfuerzos en lograr la

implicación de los participantes en lograr esta comunidad virtual porque de existir tiene un impacto no desdeñable sobre la creación. Al impacto propio de lo motivador de encontrarse en un entorno apropiado y que pone en juego los actores necesarios para una necesaria socialización de la actividad de creación se une la creación en la comunidad de una serie de normas consuetudinarias que sirven primero a cimentar la relación interna, obrando un cerramiento operacional que la configuran como entidad autopoietica. Pero no menos importante, sobre estas normas y vivencias compartidas se construye una cierta tradición que ancla la comunidad con un devenir histórico y cuya existencia es, según Gaut (2010) necesaria para la creatividad.

Una vez más se llega a las mismas conclusiones: se ha de fomentar primero la inclusión de diversidad en el grupo porque “cada persona en el entorno afecta la cultura e influencia los temas discutidos”<sup>131</sup> (Seelig, 2012, p. 102) y segundo, la creación de una comunidad virtual que funciona como una microsociedad con normas definidas internamente, pues además “si la creatividad requiere tradiciones y las tradiciones son esencialmente sociales, entonces la creatividad es esencialmente social”<sup>132</sup> (Gaut, 2010, p. 1036)

#### 5.1.6 Las comunidades virtuales como entorno social de la creación

Las comunidades pueden considerarse microsociedades organizadas sobre afinidades y, o, objetivos comunes lo que haría que “las redes creadas alrededor de comunidades de práctica tengan una dinámica más cohesionada” (Flores Vivar, 2009, p. 77) lo que según este mismo autor potencia la emergencia de debate. Recentrando en aquellas que tienen como objetivo la participación creativa pueden, asumiendo que la creación es un caso específico de construcción de significados, asimilarse indudablemente a las comunidades autopoieticas que se definen en “dinámicas de aprendizaje concebidas a partir de la acción grupal cuyo objetivo es la creación de conocimientos y la transformación de una situación concreta mediante procesos de diálogo y de investigación sobre la práctica” (Castells, 2009, p. 170).

---

<sup>131</sup> “each person in your environment affects the culture and influences the topics that are discussed” (Seelig, 2012, p. 102).

<sup>132</sup> “what is creative is commonly thought of as being opposed to what is traditional Several philosophers have argued, however, that the existence of a tradition in some domain is necessary for creativity in that domain. If creativity requires traditions and traditions are essentially social, then creativity is essentially social” (Gaut, 2010, p. 1036).

La dinámica de devaluación del contenido creativo, ya en la sociedad desconectada, fuerza además que las comunidades de creación sean minoritarias<sup>133</sup> y se comporten como tales, apropiándose como uno de sus rasgos distintivos de las nuevas tecnologías para servir a sus fines (Leung, 2007). En este sentido, Internet es

“una herramienta extraordinaria para comunidades, especialmente aquellas que encuentran dificultades difícilmente soslayables en la sociedad desconectada, ligadas a la distancia espacio-temporal de sus participantes. Estos grupos de interés se pueden animar y mantener sobre Internet, usando redes sociales o sistemas de gestión de contenidos. Estos mecanismos crean y mantienen lazos por medio del intercambio comunicativo 24/7 que se presentan en la red como un escaparate continuo, ofreciendo a potenciales individuos afines ‘la posibilidad de tomar y decidir a qué comunidad minoritaria concreta interesa integrarse’ (Leung, 2007, p. 82).” (Antón y Valverde, 2013, pp. 122-3)

La virtualización de la comunidad de práctica consiste en la utilización de redes teleinformáticas como vehículo principal de la interacción entre sus miembros que siguen unidos por el mismo objetivo. Pero las restricciones de las comunidades virtuales evolucionan desde sus versiones desconectadas, pues internet como espacio cultural permite “intercambios culturales y formas sociales no tradicionales” (Delgado Valdivia, 2010, p. 147), “nuevas posibilidades de interacción con los que la gente no contaba, desde la relación con los contenidos hasta la relación con los otros” (Coll Salvador, Bustos Sánchez y Engel Rocamora, 2007, p. 90), construidas todas ellas sobre las reclamaciones de reconexión y discontinuidad que introduce la comunicación online<sup>134</sup> (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1097).

Como novedad esencial de la comunidad virtual la distancia espacial e igualmente la temporal desaparecen gracias a la proliferación de mecanismos asíncronos de

---

<sup>133</sup> En (Antón Cuadrado, 2012) el grupo de poetas denominado Telira decide tras observarse en esta situación de franca minoría y devaluación, dar el salto a la web de modo que puedan asociarse a otras personas con estos mismos intereses.

<sup>134</sup> “We argue that theorizing online communication demands reconnection as well as Discontinuity” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1097).

comunicación muy potentes. Al virtualizarse, la comunidad simplemente “Vive sin un lugar de referencia estable: dondequiera que estén sus miembros móviles... o en ninguna parte” (Levy, 1999, p. 21). Al cabo lo que Levy plantea es la existencia de la microcultura nómada de la que se preocupaban Trogeman y Pelt cuando plantean puntos de partida para la creación de ágoras virtuales (véase epígrafe 5.1.2) y que se completa con una revisión de las restricciones del grupo de pares clásico que se flexibiliza porque además de eliminar las barreras espaciotemporales a su intercambio, “ahora se ha expandido hasta la imposibilidad de verificar cualquier edad o clase: en la red se puede tener cualquier edad, sexo, etnia...”. (Canevacci, 2004, p. 143)

### 5.1.7 El ágora como ciberformance

Una posible orientación directriz es considerar un ciberformance o performance cibernético en el que la creación se localiza en el proceso de interacción entre activistas. Esta perspectiva sitúa en el foco la puesta en escena convergente de las diversas actuaciones de los participantes –de un modo que podríamos denominar

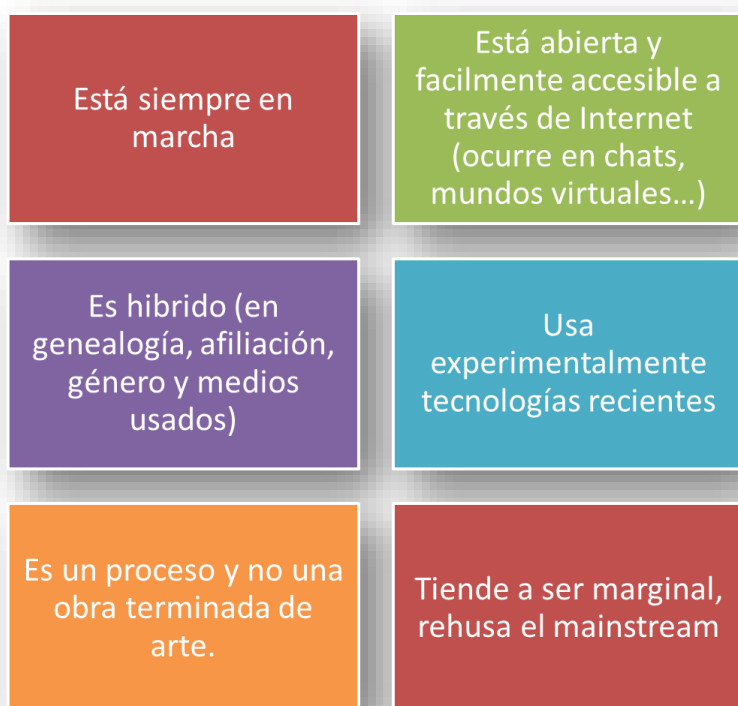


Ilustración 34. Características comunes de la ciberformance y la interacción en e-ágora, basadas en (Gomes, 2014)

teatral- y busca explícitamente la interrelación con el espectador.

La constitución de un ágora virtual de creación finalmente consistiría desde este enfoque en la formulación, construcción y puesta a disposición de un escenario y reglas de partida con los que tienen lugar la celebración de

performances cibernéticas o *ciberperformances* con el objetivo último de lograr una comunicación participativa y generadora de creación. No en vano, en los epígrafes que se desgranarán a continuación se van a revisar la mayoría de los aspectos que Gomes

(2014, p. 205) recoge como los más significativos de este forma de arte que denomina emergente y que se han recogido de manera esquemática en la Ilustración 34.

- La actuación en el ágora virtual, como la cibernance, está potencialmente siempre 'en marcha'. No existen momentos privilegiados ni otros en los que la ubicación esté 'cerrada'. En cualquier momento un participante se puede sentir interpelado y se pueden dar interacciones creativas.
- Ambas, actuación en ágora y cibernance, se presentan abiertas y fácilmente accesibles a través de la red, a través de una URL aunque en ambos casos podrían ser implementadas a través de una aplicación de teléfono celular. La idea que las anima es la potenciación de la participación, por lo que su punto de entrada debe de estar visible y ser sencillo, no requiriendo ni conocimientos ni, a ser posible, tampoco dispositivos específicos.
- Usan experimentalmente tecnologías recientes o las utilizan en modos conceptualmente innovadores. Este es el caso del ágora virtual que se va a proyectar como instrumento de estudio, que aunque utiliza una tecnología subyacente asentada –lenguajes de programación HTML y php, hojas de estilo CSS y sistema gestor de bases de datos MySql en la infraestructura de una instalación del CMS WordPress, de la casa de edición Automattic- la utiliza de un modo conceptualmente innovador basado en el modelo de racimos de creaciones que se expondrá detalladamente.
- Por definición son sistemas híbridos y esto incluye desde la afiliación y las características de los miembros a la naturaleza de sus aportaciones, otra referencia más a la multimodalidad de los fragmentos de contenido.
- Ambos sistemas de comunicación creativa, las cibernances y las interacciones en las ágoras de creación, tienden a ser marginales. En opinión de Gomes (2014) lo son buscadamente, si bien podrían serlo como resultado de las dinámicas socioeconómicas y de la mayor demanda de atención que exige la creación respecto del consumo de contenidos.

- Por último, el performance como el ágora virtual tienen como finalidad la implementación y animación sobre su esquema de procesos de creativos, pero no es su objetivo principal la obtención de una obra perdurable o mercantizable. Evidentemente pueden dar lugar a artefactos de creación que podrían denominarse obras, pero del mismo modo, nunca alcanzan el estado de definitivas o acabadas.

## 5.2 Superar unidireccionalidad y jerarquización de los medios masivos

“El término usuario no refleja la nueva realidad que estamos viviendo, el uso de dicho término sigue perpetuando la distinción entre editor y consumidor.” (Aparici y Silva, 2012, p. 55). El primer pilar sobre el que edificar un ágora virtual para la creación es la superación de las relaciones de poder sobre la detentación de la palabra. Hasta el momento, los medios de comunicación de masas tenían bien marcado quien expresaba su visión del mundo y quien la recibía. Los periódicos, la televisión, la radio, el cine y del mismo modo las celebraciones institucionales y ritos de cohesión social como espectáculos deportivos o celebraciones festivas, suponen entregas monolíticas e incambiables de la construcción ideológica de la realidad. Una construcción monolítica de la que también forman parte las aparentes aportaciones potencialmente divergentes en la misma, como las cartas al director de los periódicos, las participaciones del público en concursos, realities u otras manifestaciones culturales. Estas intrusiones de los receptores pasivos son convenientemente elegidas y filtradas en estos medios para proporcionar una ilusión de participación legitimadora que sin embargo tenga la inocuidad para el sistema su seña de identidad. La toma de conciencia acerca del valor de la expresión participativa, seña de identidad de la construcción ideológica netmoderna, exige dar un paso más allá en este sentido y recuperar el valor dialógico de la palabra comunicación. La utilización de este término para el adoctrinamiento de masas unidireccional ha sido un acto avieso y en absoluto inerte que resulta inaceptable una vez popularizado el esquema comunicativo de Internet. Su naturaleza participativa, multidimensional, está extraordinariamente recogida en la capacidad metafórico-esquemática de la construcción idiomática del chino, donde comunicación se traduce por la unión de los dos símbolos 来往 que literalmente significan ir y venir. Un ágora virtual que pretenda dar cabida socialmente la expresión no debe de olvidar esta preconización.



Del mismo modo, sabido que la creación es una actividad social, catalizada por su celebración conectada, un escenario que pretenda vehicularla debe de serlo. Con Internet se tiene una tecnología sobre la que existe la posibilidad de superación de las narrativas unidireccionales, pudiendo emular algunas de las características de la conversación cara a cara. Algo que debe imperativamente aprovecharse para las ágoras virtuales, como se utiliza ya en las redes sociales más conspicuas. La naturaleza de la comunicación en Internet no sólo permite la publicación de contenidos horizontales, sino que en algunos casos, como el de Facebook no se contempla la posibilidad de permanecer como observador pasivo, sustrayéndose a participar. En esta red social, y en muchas otras, cada acción deja huella trazable y por ende “usar es sinónimo de publicar” (López y Cuiffoli, 2012, p. 58).

### 5.2.1 La naturaleza de la comunicación online

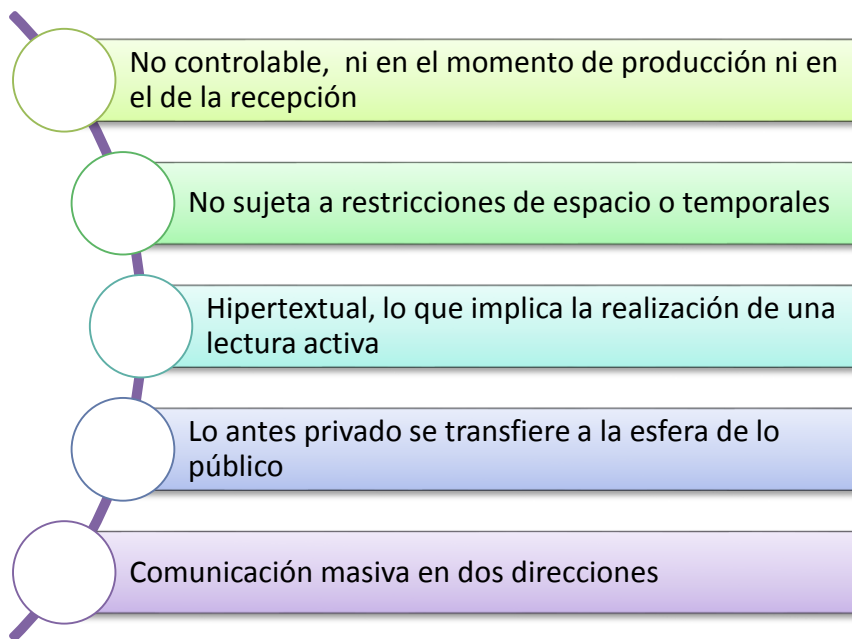


Ilustración 35. Comunicación online (Gulbrandsen y Just, 2011)

La comunicación que se verifica a través de Internet, debe de apreciarse desde una perspectiva propia, dado que en este medio no operan las restricciones ni características propias de los medios masivos convencionales.

Considerar este escenario desde las categorías analíticas de medios desconectados llevará necesariamente a conclusiones sesgadas. Una teoría que explique la naturaleza de la comunicación online debe de fundarse sobre la colaboración, abarcando ambos polos

de cada participación bidireccional: “la capacidad de invitar a colaborar y la inclinación a esta participación”<sup>135</sup> (Gulbrandsen y Just, 2011, conclusiones).

Las características de la Red respecto a la celebración de actos se agrupan en cinco colecciones (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1098-1100). La primera circunstancia es evidente y se refiere a la liberación de restricciones espacio-temporales para realizar intercambios comunicativos. Si bien en una sucesión de mensajes a través de una red social, se puede dar la circunstancia de que las participaciones se suceden con gran rapidez, creando una ilusión de sincronismo, lo cierto es que la cualidad distintiva de la comunicación en la mayoría de los casos es precisamente la de ser asíncrona. Y esta cualidad, unida al aprendizaje de la capacidad de reconexión que acompaña a la utilización de la Red permite poner en relación individuos que, amén de poder estar distantes geográficamente –esta circunstancia y sus implicaciones se difuminan en la red- lo están temporalmente, mediando incluso plazos de meses o mayores entre una respuesta a un contenido emitido. En este sentido “la comunicación online puede decirse que existe en un estado permanente de ‘aquí y ahora’ potencial más que en un continuum de tiempo y espacio segregado”<sup>136</sup> (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1098).

Por otro lado, la comunicación en la Red no es tan controlable como en los medios direccionales en que existe una sola emisión que consumen indiferenciada todos los espectadores sin tomar parte en su definición. En la Red, los espectadores no son pasivos, sino que deciden en varios ejes: sobre los propios contenidos y, al menos, su propio itinerario de consumo de éstos, haciendo uso de la estructura hipertextual de lo que se propone. Y, no menos importante, se imbrican las esferas de lo público y lo privado, antes divididas, por medio de la puesta en común de las vidas particulares de cada cibernauta y la dificultad de la eliminación de estas trazas. Sin entrar en el complejo debate sobre lo apropiado de este hecho -cyberbulling, intimidad, transparencia de las relaciones entre pares- es evidente que comporta un hecho distintivo a tener en cuenta cuando se diseñan y, o, experimentan construcciones sobre Internet como la que se utiliza como instrumento del presente trabajo.

---

<sup>135</sup> “Such a theory, we believe, may explain online communication as a form of communication that is determined by the ability to invite to collaboration and the willingness to participate in collaboration” (Gulbrandsen y Just, 2011, conclusiones)

<sup>136</sup> “Online communication, then, may be said to exist in a permanent state of combined and potential ‘here and now’ rather than in separate time and space continua of past–present–future and here–there, respectively” (Gulbrandsen y Just, 2011, p. 1098)

La Red hereda, no obstante, su característica de medio masivo de comunicación. Las conversaciones, lejos de construirse sobre intercambios 1 a 1, relativamente aislados del resto, se dibujan sobre una sucesión de mensajes 1 a muchos en la que algunos de los actores no inicialmente concernidos pueden en cualquier momento tomar parte. Este paso a la acción es empujado, cuando alguien que observa un contenido en Instagram decide hacer un comentario o da su opinión sobre un comentario anterior o también cuando hace referencia con un Tweet a otro que inicialmente no iba dirigido a él. Y esto, sin olvidar que por los fenómenos de promoción y amplificación social de los mensajes –los más notables en la actualidad puede que sean los casos de uso del retweet de Twitter y el compartir de Facebook- el auditorio, que en este caso quiere decir los participantes potenciales, puede aumentar de modo exponencial.

Pero también la acción del usuario puede ser eferente como cuando el contenido se emite a sugerencia de un futuro espectador. Este es el caso de quienes visionan videos seriados en YouTube y deciden qué ideas se explotan en nuevos clips o qué personajes se profundizan a través de sus likes o más explícitamente de sus comentarios en las siguientes entregas, trascendiendo el papel de simples espectadores y participando en el proceso de creación (Chau, 2010, p. 69). O, sin abandonar YouTube, lo que tiene lugar en el caso de los videoconsultorios, donde los films se crean directamente como respuesta a preguntas del usuario.

### **5.2.2 Pérdida de control, hipertexto y apropiación del itinerario de lectura**

Una de las expresiones más sintomáticas de la pérdida de control del transcurso de la mal llamada comunicación por parte de los medios masivos es la apropiación del itinerario de consumo de los mensajes por parte del receptor. Esto ya ocurría en la sociedad desconectada cuando se intercalaba la lectura paralela de varios libros. No es una cuestión exclusivamente debida a Internet, sino que multiplexar la atención es una exigencia social del posmodernismo tecnológicamente acelerado. Es la expresión del empoderamiento del decisor del discurso que consume al que alude Calvino.

“Escuchar a alguien que lee en voz alta es muy distinto de leer en silencio. Cuando lees, puedes pararte o saltarte frases: el ritmo eres tú quien lo decides. [...] El texto, que cuando eres tú quien lo lees es algo que está ahí, contra el cual estás obligado a chocar, cuando te lo traducen en voz alta es algo que es y no es, que no consigues tocar” (Calvino, 1980, p. 33)

La lectura estaba virtualizándose antes de la popularización de la red por esta toma de conciencia de su participación activa por parte el lector, que es ahora quien reconstruye el significado, que así se hace variable para un mismo texto, recuperando para sí la responsabilidad de la interpretación, desacralizando la obra<sup>137</sup>. “Arrugamos el texto, al mismo tiempo que lo fracturamos por medio de la lectura o la escucha. Lo replegamos sobre sí mismo. Relacionamos entre sí los pasajes que se corresponden. Cosemos juntas las partes dispersas, extendidas, divididas sobre la superficie de las páginas o en la linealidad del discurso” (Levy, 1999, p.35)

Pero en la red este empoderamiento se ven potenciado porque no es posible rehuirlo. Como señala Bou “no se ‘lee’ sino que se ‘navega’. [...] Se va de un sitio a otro. Se busca al azar. Se juega” (1997, p. 166). El espectador, el lector, es el dueño de su itinerario de lectura y la decide en cada sesión de navegación, con cada salto al pulsar un link multiplicado por el número de sesiones abiertas del navegador entre las que puede distribuir su atención con un click o incluso por las alarmas provenientes de aplicaciones del Smartphone –Twitter, Slack, Whatsapp,...-. Los contenidos compiten por la atención. Y el juez de esta competición no es el programador del medio, sino por vez primera el espectador.

Desde el otro lado, el del editor, poner a disposición un contenido en la web supone aceptar perder el control del contexto en que será recibido y con ello arriesgarse a lo que en términos unidireccionales se considera un mensaje malinterpretado, “una vez que su connotación depende obviamente del contexto”<sup>138</sup> (de Carvalho Duarte, 2013,

---

<sup>137</sup> Ver el epígrafe 3.3 sobre la superación del misticismo de la obra.

<sup>138</sup> “Acceptance of the context as a direct influence in the message leads the discussion on the appropriate media to be published each message once its connotation depends so obviously from the context. This consideration also applies to advertising reports and dissemination on the social networks that, because of its messages containing precise texts and cause of its high speed access, can easily be

p. 113). En ese sentido se puede observar *Twitterature*, en la que Aciman y Rensin (2009) reescriben en términos de un número reducido de tweets varias de las más famosas obras de la literatura universal como el *Quijote*, *Madame Bovary* o *La metamorfosis*. Si bien utiliza formalmente tweets, no puede considerarse que entre a jugar el juego de la transferencia del control sobre el contexto. *Twitterature* exige leer los tweets en un orden predeterminado, sumando un sentido global, algo inadmisibles en el ecosistema Twitter en el que dos tweets que escribe inmediatamente un usuario son recibidos por sus lectores con un decalaje que permite insertar entre ellos uno o varios otros tweets. La transferencia del control exige comprender que cada fragmento atómico puede ser interpretado por separado y con distinto contexto que el previsto originalmente, incluyendo una posibilidad de interpretación divergente notable.

Esto lleva a replantearse la planificación de la emisión de mensajes y la cuidadosa elección del medio, que puede completarse con la del momento exacto teniendo en cuenta consideraciones sobre la actividad o composición del auditorio. En todo caso, esta noción de mala interpretación traduce el deseo de las corporaciones de una presencia acrítica y no intencional del receptor sin percatarse que el auditorio mantiene el poder sobre la decisión de su itinerario de recepción de mensajes y que de todos modos “las experiencias vitales y la cultura [...] tienen mucha importancia en la producción de sentido” (de Carvalho Duarte, 2013, p. 113).

En la versión desconectada la creación se empaquetaba en un todo prácticamente inamovible que proporcionaba contexto –un poemario, un cd-, pero en la red la creación se fragmenta en componentes según el paradigma de integración. El contexto depende entonces de las elecciones de itinerario de lectura del receptor y la indomable lógica caótica de las redes sociales: el contexto de cada lectura será potencialmente único y por ende su interpretación se convierte en indeterminista, diversa. Contenidos no forzosamente del mismo tipo son influidos e influyen en los vecinados: poesías vendrán acompañadas de chistes, noticias sobre política o deportes, teasers de juegos sociales, expresiones de estados de ánimo, ruido de fondo... Los contenidos integran un continuo de estímulos de diversidad brutal que no puede categorizarse –no hay tiempo para eso- antes de su consumo, un puré en que todo ítem se influye para componer un metasentido no desagregable.

---

misinterpreted if the actions were unplanned and the chosen media was not the right one.” (de Carvalho Duarte, 2013, p. 113)

Así las cosas, los contenidos se componentizan en piezas que deben contener sentido pleno, porque no se puede aventurar nada sobre su contexto al ser mera parte de un sistema –red- de significados. Por otro lado, se obtiene un corolario ya conocido por esta nueva vía; la creación ha trascendido la barrera de lo individual y está inherentemente conectada. Esto es así porque sólo obtiene la posibilidad de ser interpretada por un destinatario al incluirla en aquel mar global de contenidos que le da contexto y por ende tiene una influencia cierta en el proceso de desenmarañamiento de su significado. La metáfora de Eco es reactualizable: “Cuando se mete un texto en una botella, es decir, cuando un texto se produce no para un único destinatario, sino para una comunidad de lectores, el autor sabe que será interpretado no según sus intenciones sino según una compleja estrategia de interacciones” (1995, p. 80).

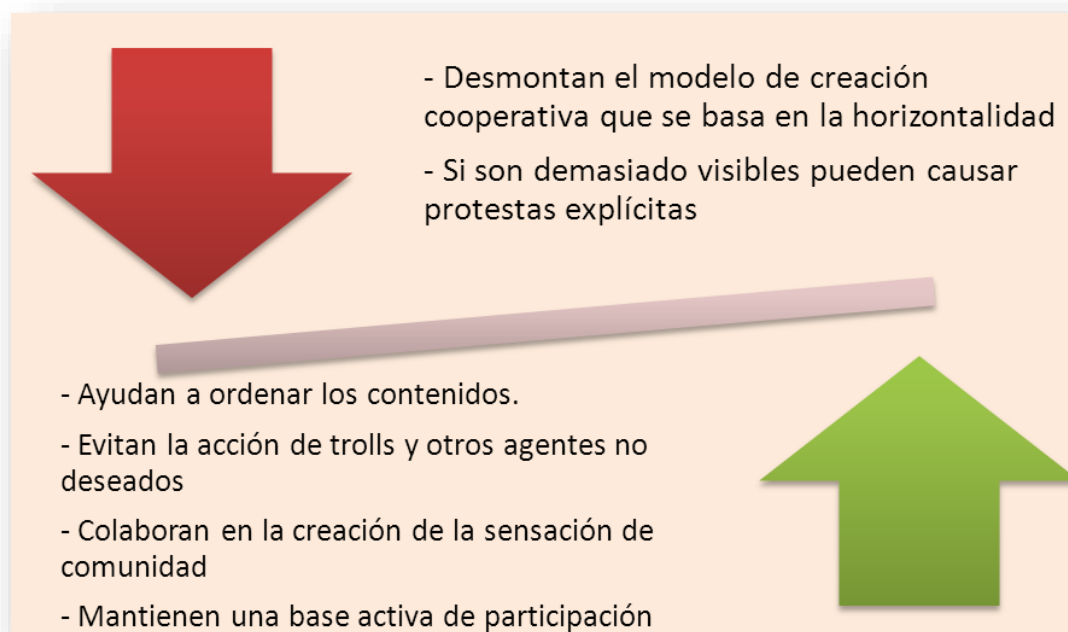


Ilustración 36. Ventajas y desventajas del mecanismo de moderación.

### 5.2.3 Horizontalidad de la comunicación y la Red

Una comunicación que realmente supere el modelo unidireccional, se tiene que construir sobre relaciones equilibradas. La proyección a este intercambio de relaciones de poder externas acaban con la horizontalidad e invalidan la posibilidad del modelo feed-feed que propone Aparici (Aparici, 2010, p. 27), según el cual cada interlocutor sería en sí mismo un medio de comunicación. La horizontalidad, el intercambio equilibrado, es requisito de la ruptura de la unidireccionalidad.

Aunque la Web 2.0 se funda sobre la posibilidad para todo internauta de constituirse en editor de contenidos, proponiendo una brecha a la estructura jerárquica de comunicación que sustentan los medios de comunicación convencionales, esto no implica necesariamente horizontalidad en la comunicación. El caso paradigmático de CMS, los blogs, son una buena muestra de ello, pues la comunicación que tiene lugar sobre un contenido reifica un orden jerárquico que destruye la horizontalidad. No todos los participantes eventuales pueden crear posts o entradas. La pieza clave en la descripción del sistema de blog tiene una existencia independiente, anterior y justificante de los comentarios que puede incluso estar limitado o filtrado. Es el caso de los foros, en los que normalmente todos los participantes pueden iniciar un hilo diferente, como lo es el de la wiki. En estos casos, la interacción se da inicialmente entre iguales, creándose un fenómeno de comunicación horizontal que sin embargo puede desequilibrarse por la adición de filtros, jerarquías entre participantes, etc... un fenómeno demasiado frecuente que tiene lugar, sin ir más lejos en la Wikipedia, donde la existencia de “moderadores con posibilidad de tomar decisiones acerca del contenido de una entrada reifica una jerarquía sobre las aportaciones y desintegra el modelo de creación cooperativa horizontal” (Antón Cuadrado y Campi, 2013, p.10).

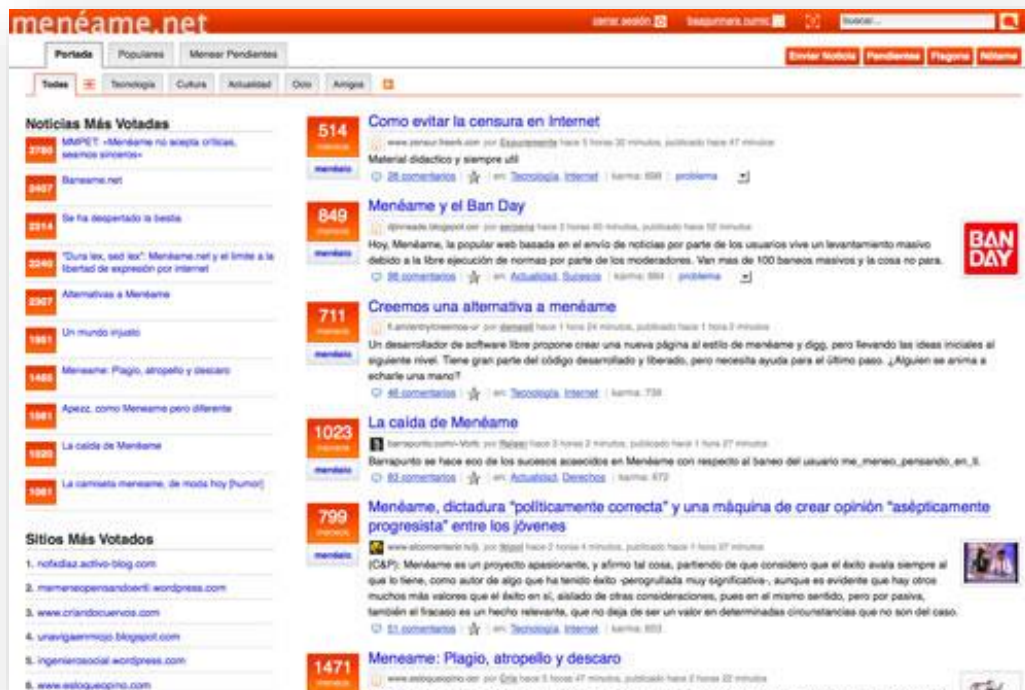


Ilustración 37. Portada de Meneame con noticias alusivas a la censura de 2009. (genbeta.com)

## 5.2.4 Mecanismos de moderación y censura

Los moderadores en las ágoras participativas son una figura controvertida y que puede tener efectos tanto positivos como negativos. La acción de moderación se ejerce en ocasiones por los administradores o propietarios del site, en otras por usuarios significados por su antigüedad o participación y en una buena cantidad de los casos por una combinación de ambos. La moderación es un procedimiento que ayuda enormemente a sentar las bases necesarias para el establecimiento de una comunidad virtual. Dependiendo de los permisos extras –las capacidades que se da al cuerpo de moderadores respecto a los utilizadores normales-, éstos pueden ayudar a organizar las participaciones, moviendo algunas entre ámbitos (por ejemplo, entre foros de diversa temática), sugiriendo modificaciones a los participantes en su presentación o contenido para ajustarse a los propósitos, reglas de uso o a la netiqueta acordada e incluso finalmente decidiendo la retirada de contenido cuando no se ajuste o provenga de un ataque a los principios de la comunidad, por parte de trolls, entre otros. De este modo mantienen la base activa de participación y conforman los zócalos para la construcción de una comunidad.

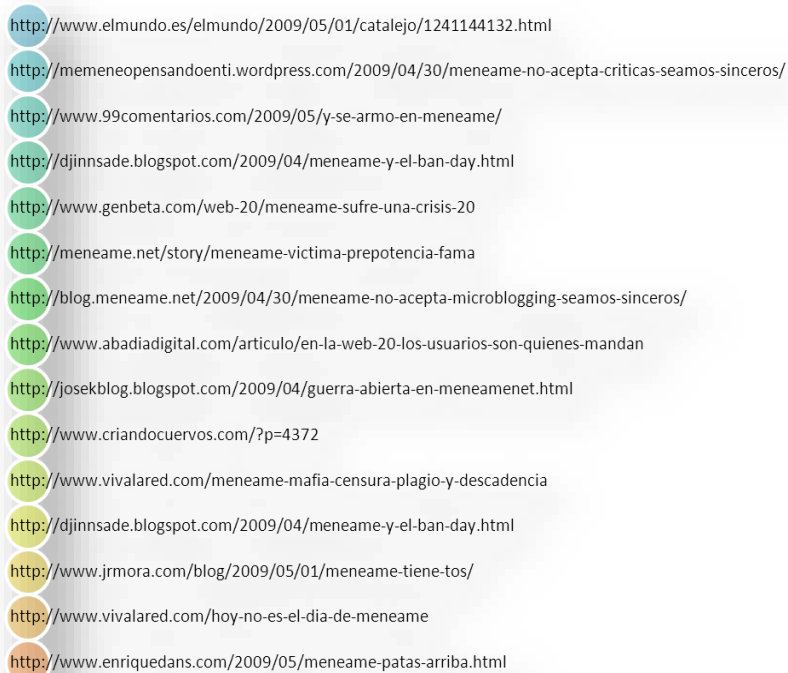


Ilustración 38. Publicaciones denunciando censura en meneame.net.

Sin embargo la existencia de moderadores hace visible un desequilibrio de la participación que cancela la metáfora de la horizontalidad y los participantes pueden sentirse defraudados e incluso iniciar acciones coordinadas de protesta. El trabajo de moderación puede volverse en contra de la comunidad ya que



“prohibir algo público en Internet puede desencadenar en un meme terrible que acabe con miles de blogs y demás webs conteniendo la dichosa lista.” (Pimentel, 2009)

Valga de ejemplo las protestas de 2009 tras el veto a un contenido en el agregador social Meneame y la posterior persecución –en forma de prohibición de acceso al site, borrado de sus comentarios, retirada de los permisos especiales o penalización en forma de disminución del *karma*, el marcador interno de participación de Meneame- de sus supporters. Utilizadores del site, abandonaron éste y crearon o apoyaron sites clónicos entre los que pueden citarse *joneame.net*, *casqueame.com*, *chuza.org*, *enchilame.com*, *divoblogger.com* o *divulgame.com*, por recorrer sólo unos pocos de la larga lista de clones reconocidos incluso por Meneame (Meneame.net, s.f.) que incluye casi 200. Las acciones de apoyo a esta protesta se concretaron también en la multiplicación de posts de crítica y reproche (Ilustración 38) que hicieron visible la acción en la red e incluso en la utilización de las armas del sistema para hackearlo, llevando a la portada de *Meneame* noticias (Ilustración 37) sobre esta infracción del “contrato” de la horizontalidad de la participación, como se observa en la ilustración adjunta, recogida de Genbeta.com.

Así las cosas, la única política de moderación aceptable sin difuminar la horizontalidad es la ejercida por los propios participantes en el site, entre iguales, mediante comentarios o, en casos extremos, la posibilidad de denunciar contenido inapropiado que ponen a disposición un buen número de sites de referencia y que sólo deberá ser tenido en cuenta en casos de violación manifiesta e inequívoca de las reglas del ágora acordadas y normalmente expresadas en los

Moderation Badges		
Citizen Patrol	First flagged post	1k awarded
Deputy	Raised 80 helpful flags	23 awarded
Marshal	Raised 500 helpful flags	2 awarded
Civic Duty	Voted 300 or more times	105 awarded
Cleanup	First rollback	55 awarded
Constable	Served as a pro-tem moderator for at least 1 year or through site graduation	2 awarded
Sheriff	Served as an elected moderator for at least 1 year	4 awarded
Critic	First down vote	1k awarded
Custodian	Completed at least one review task. This badge is awarded once per review type	807 awarded
Reviewer	Completed at least 250 review tasks. This badge is awarded once per review type	41 awarded
Steward	Completed at least 1,000 review tasks. This badge is awarded once per review type	8 awarded
Disciplined	Deleted own post with score of 3 or higher	24 awarded
Editor	First edit	4.5k awarded
Strunk & White	Edited 80 posts	19 awarded
Copy Editor	Edited 500 posts	1 awarded
Electorate	Voted on 600 questions and 25% or more of total votes are on questions	28 awarded
Excavator	Edited first post that was inactive for 6 months	236 awarded
Archaeologist	Edited 100 posts that were inactive for 6 months	
Organizer	First retag	271 awarded

Ilustración 39. Algunos badges por moderación, de <http://security.stackexchange.com/help/badges>

TOS –*términos de servicio*- o de la legislación aplicable<sup>139</sup>.

Un excelente ejemplo de comunidad automoderada lo proporciona el sitio de foros de tecnología *stackexchange.com*. StackExchange tiene un complejo sistema de badges o insignias que se asignan a cada usuario al realizar ciertas acciones en varias categorías como por formular preguntas al foro, por proporcionar respuestas de calidad, por participar y, algo que marca un hecho diferencial, por realizar operaciones que puedan considerarse de moderación de la comunidad y que se muestran en la Ilustración 39. Entre estas operaciones figuran la emisión de votos tanto positivos como negativos a las participaciones, ayudar a la organización del site, creando etiquetas que son usadas posteriormente por otros usuarios o realizar modificaciones en las etiquetas de una participación e incluso la puesta en práctica de la autocensura, borrando posts propios –se entiende que a sugerencia de otros participantes- ya sea habiendo obtenido puntuaciones aceptables por la votación de otros miembros (*badge Disciplined*) o con puntuaciones bajas –por debajo de 3-, como es el caso del badge denominado *Peer Pressure* (Presión de los iguales).

En resumen, si “cualquier expresión es un ajuste entre un interés expresivo y una censura constituida por la estructura del campo en el cual se presenta esta expresión, y este ajuste es producto de un trabajo de eufemización que puede llegar al silencio.” (Bourdieu, 1990, p. 115), existe un interés en vigilar que los sanos mecanismos de regulación del juego de participación no deriven en esta censura, máxime cuando aquello que está en juego es el objetivo del ágora, la participación libre y creativa.

### 5.3 Difusión de contenidos en la red

La renuncia a crear por parte de los adolescentes ha sido un tema recurrente en la conversación con muchos profesores. Sin embargo los adolescentes ‘no han renunciado al lenguaje, que les configura como seres humanos, ni a la poesía como

---

<sup>139</sup> Un caso extremo de este tipo tuvo lugar en el periodo de estudio de campo del presente trabajo y provocó la expulsión de dos participantes, secundada explícitamente por otros miembros de la comunidad. Este incidente puso de relevancia la problemática de las participaciones y la fijación de los límites de lo admisible y lo inaceptable e hizo que se tuviera en cuenta en la recogida del discurso de los participantes en el site vía encuestas y entrevistas.

arte, que con su carga de connotación les permite este margen de individualidad que amortigua su forzoso engarce en la sociedad' (Antón Cuadrado, 2012). No renuncian a la creación, sino que, como se observa en los resultados de las encuestas realizadas se desmarcan de concepciones más centradas en una teoría formal para defender la lectura como placer, ocurra ésta lectura bajo cualquier forma y en el lugar que ocurra. Internet y esas huellas tangibles de la interacción social sobre los contenidos que suponen los marcadores sociales han clarificado que los chamanes de la poesía –y de otras disciplinas del arte- han perdido peso. Crítica, jurados de premios, líderes de opinión, autores consagrados... los intelectuales han perdido su peso para dirigir el discurso según Habermas (2004).

Los adolescentes han entendido –aunque no verbalizan explícitamente esta reflexión- que la creación es patrimonio de cada persona. Acceden a contenidos antes vetados o muy poco concurridos sin considerar la medida de lo correcto o lo canónico. Asumen que el individuo tiene más que el derecho, la obligación a la Poesía y la tarea de acceder directamente a ésta. Rompen la lógica del sacerdocio artístico, permitiendo la expresión en la red a los participantes intensivos en la arena ciberespacial. No se puede seguir pretendiendo que la mera transmisión de los mismos poemas que hace una generación o incluso varias, transmitan las mismas pasiones. No se puede reducir la poesía a un mero catálogo de ejemplos no vividos. Es una cuestión de higiene de la humana función de extrañamiento, de curiosidad; se debe abrir el abanico, quedarse con la esencia de lo que es el Arte, de aquello en que consiste la creación y comprender cómo se proyecta en un soporte lingüístico, el que sea. Sólo así podremos comprender cómo trasladar la creación en la red e incluir en el resultado a esta hornada de participantes intensivos en el ciberespacio.

### 5.3.1 Repoetizando la expresión

Arte, como Poesía, son conceptos difícilmente explicables que cuando se ligan a una definición pierden parte de su esencia de libertad. (Quilis, 1997) define Poesía desde el verso y la estrofa. Esto tiene como resultado la exclusión directa de micropoemas, expresiones folk, estrofas de canciones, grafittis, refranes o aforismos con una carga poética extraordinaria, incluso las Greguerías de Gómez de la Serna o los Membretes de Oliverio Girondo. En lugar de explicar la poesía de un modo constructivista, desde

la experimentación del Arte, de la pasión, se proporciona una definición plana, insustancial. La participación activa proporciona definiciones mucho más precisas.

- “¿Qué es poesía? ¿Qué es poesía? --dices mientras clavabas en mi pupila tu pupila azul. ¿Qué es poesía? ¿Y tú me lo preguntas? Poesía eres tú” (Bécquer)
- “Deshaced ese verso. / Quitadle los caireles de la rima, / el metro, la cadencia / y hasta la idea misma... / Aventad las palabras... / y si después queda algo todavía, / eso / será la poesía.” (León Felipe, 1983)
- “En estos lodosos trances, poesía es simplemente interrogarse” (Telira, 2011)

Estas últimas definiciones tienen la virtud de provocar y excitar la participación del espectador que de este modo reexperimenta y reconstruye significados. “Solemos suponer que el espectador asimila tan sólo lo que está concluido, y no advertimos que este asimilar implica actividades comparables a las del creador [...] receptividad no es pasividad” (Dewey, 2008, p. 60). Entonces la Poesía y la creación no residen en la obra, sino en las personas, en el creador y en el lector. Los nuevos lectores así lo estiman y también “toman partido en la elección de la narrativa que deciden leer” (Antón Cuadrado, 2012). La creación, el Arte, es un diálogo entre personas. Y la rima y los versos, caireles. Adornos más o menos bonitos, pero negociables. Repoetizar sólo tiene un camino: recordar el sujeto de la creación.

### 5.3.2 Rehumanizando la poesía

La poesía se humaniza entonces por la ponderación de la creatividad, basculando el foco desde el objeto al sujeto, desde la obra como copia de algo bello, externo al artista, al trabajo de creación, entendido este en ambos extremos de la conversación que se vehicula sobre el poema. Esta reconquista humana del Arte tiene lugar implicando al mal llamado espectador, dándole ahora el papel de participante en la conversación que se vehicula sobre la obra artística. Y este papel implica la cesión del

ejercicio de la custodia de su acceso por parte de la crítica y ‘los que entienden’. Lo nuevo, lo genuino, significa en todo caso una huida del esquema jerárquico de la producción artística reificado en el orden chamánico de la obra, sustentado en las corrientes, modas al fin y al cabo, una institución comercial soporte del capitalismo industrial. Y la necesidad de participación del espectador para empoderar, dar vida a la obra, también exige zafarse de las convenciones dictadas por los catequistas del Arte.

El Arte ha saltado a la red, y la obra tiene una brecha por la que escapar a la criba de los administradores de las modas, el diálogo entre creador y participante-espectador-cocreador se puede hacer obviando al mediador. Si el artista ciñe su creación “a convenciones dictadas por una oligarquía caduca, garrula, autócrata y desconectada no estará buscando hacer participar al público potencial hasta el punto de convertirse en cocreadores de la obra.” (Antón Cuadrado, 2012, p. 6). Adolescentes y jóvenes no son incultos, sino que podrían simplemente tener otra cultura. Hay que dejarles participar, fomentar su participación desde el principio, dejándoles añadir sus reglas, porque “está claro que si continuamos a habitar nuestra esquina de la escena, la dominaremos, sí, pero estaremos solos”<sup>140</sup> (Glazier, s.f.).

### 5.3.3 El lugar de la crítica digital

Jesús Mazariegos opina que desde que “a finales del siglo XVIII, al mismo tiempo que nacía la crítica de arte, surgió el concepto de lo moderno, el arte ha cambiado y se ha movido tan vertiginosamente que el grueso de la sociedad no ha podido seguirle o, en el mejor de los casos, lo ha hecho con un notable retraso” (2008). El invento de las corrientes o modas y su sustitución en cascada, es una invención mercantil que está en la base de este retardo del público del Arte respecto de la crítica y los iniciados. Pero que curiosamente está “reñido con la segunda de las exigencias irrenunciables del arte y, por ende, de la obra poética: la necesidad de participación del espectador para empoderar la obra” (Antón Cuadrado, 2012, p. 6).

---

<sup>140</sup> ‘It’s clear that if we continue to inhabit only our corner of the scene, we will dominate it, yes, but we will be there with ourselves. It also seems clear that is not an “if” if digital language will enter the academy, but a “when”. (Glazier, s.f.).

Este divorcio entre crítica y público podía entenderse en términos de mayor acceso al movimiento del arte que dotaba de autoridad a la opinión del crítico. Pero desde que existe Internet el acceso a las vanguardias se generaliza. Y cada participante en la esfera ciberespacial puede considerarse un crítico, ya que tiene acceso a dar su opinión y leer la de otros, elevándose el agregado de las opiniones a la misma categoría que antes tenía la crítica especializada, con una capacidad similar de orientar la tendencia. Así, la que era la función de la crítica, “juzgar y apreciar las obras recientes para aclarar las elecciones del público”<sup>141</sup> (Genette, 1966, p. 146), se vacía porque el público ahora sólo admite relaciones de igualdad, horizontales entre pares y no solo reconoce líderes de opinión.

A día de hoy el divorcio crítica vs masa es aún más evidente y desequilibrado a favor de esta última en lo que respecta al peso de su opinión en la constitución de mecanismos de difusión de los contenidos. La masa es quien decide la difusión de éstos, con una cierta cocina de las tendencias por los detentadores del acceso a través de mecanismos como la llamada *filter bubble*. Los fenómenos de viralidad –y también la *long queue* posterior- se disparan sobre construcciones de pseudointersubjetividad y pseudodemocracia.

Así las cosas, la función de una crítica potente, pero no encerrada en un palacio de cristal es necesaria como antídoto del estancamiento en las formas y esquemas compartidos y con una cierta afiliación gregaria a los que parece tender la masa. En ausencia de presiones en otro sentido las instituciones y construcciones culturales tienden a uniformizarse en un grupo social. Y esta sobreponderación de la participación de la masa comporta un efecto que puede resultar nocivo para la participación de sus minorías: “elevar la deliberación [de la masa] sobre las decisiones [verticales] puede resultar en la erección de un halo alrededor de la participación pública”<sup>142</sup> (Durant, 2011, p. 710) proscribiendo las desviaciones de lo consuetudinariamente aceptado. Dejando al margen que este consenso de la masa puede estar dirigido, construido tanto publicitariamente como por los aparatos ideológicos del antes estado-nación y ahora estado-corporación, la creación de

---

<sup>141</sup> “En effet, si l’on isole les deux fonctions les plus visibles de l’activité critiques, -la fonction critique au sens propre du terme, qui consiste à juger et apprécier les œuvres récentes pour éclairer les choix du public (fonction liée à l’institution journalistique) “ (Genette, 1966, p. 146)

<sup>142</sup> “Unfortunately, elevating deliberation over decision-making can result in a halo being erected around public participation”. (Durant, 2011, p. 710)

historias únicas (Adichie, 2009) tiene como corolario inmediato el amortiguar la opinión de las minorías.

La cultura se encuentra en una encrucijada crítica porque el grupo social a día de hoy, gracias a la globalización, es el mundo. Y la red, que puede suponer una explosión de posibilidades y de diversidad de construcciones culturales, podría estar basculándose a una uniformidad preocupante más si se compara con el momento inicial de emergencia del nuevo escenario. Un escenario que es terreno abonado para el infoentretenimiento proporcionando precisamente un continuo de estímulos ligeros, intercambiables y adaptables al estado del consumidor, que amenaza con eclipsar las muestras genuina y, o, profundas de creación. El riesgo es hacer realidad la visión de Lanier según quien “La cultura fresca y radical que se celebra hoy en el mundo online es una mezcla trivial” (2011, p. 169).

#### **5.3.4 Difusión de contenidos sobre pseudointersubjetividad y pseudodemocracia**

Como punto de partida se considera la colaboración a la difusión de los contenidos por parte del antes espectador un compromiso que frente a “la acción pasiva de mirar –un acto anónimo que no conlleva ningún tipo de implicación personal–, [...] supone establecer un vínculo simbólico entre el contenido compartido, la personalidad del reemisor y la percepción de la comunidad con la que se comparte” (Dafonte Gómez, 2014, p. 200). Para la intervención en la difusión como un acto participativo intencional mucho más allá del consumo de contenidos, la masa requiere de medios adaptados.

La intersubjetividad es la resultante de concepciones subjetivas individuales que sólo pueden conciliarse por la interacción social, inseparable de la cultura del grupo. Esta noción tiene una precedencia, un alcance y una capacidad coercitiva mayor que el consenso. Esto es así porque los significados obtenidos por esta vía se resignifican como sentido común, lo que genera cohesión en el grupo que los construye y comparte. La intersubjetividad no necesita recordatorios o interpretación porque se supone compartida, así que coloca automáticamente en el exterior de los márgenes de lo aceptable a los significados disimilares y, evidentemente, a los divergentes.

Consenso, democracia e intersubjetividad, por orden de vigor de su autoridad y de amplitud de individuos implicados, son instituciones muy prestigiadas, por más que no puedan considerarse por sí mismas formas de legitimación (Durant, 2011, p. 709<sup>143</sup>). Es importante la apreciación de varios autores (Rodrigues, Freire, Costa, Lopes, Dantas, Cruz, 2010, p.12) sobre la imposibilidad de someter al escrutinio democrático las urgentísimas decisiones que han de tomarse en Internet<sup>144</sup>, que requieren ser tomadas *en el aire*. De este modo existe latente la tentación de servirse de éstas espuriamente –usar en su nombre esquemas de participación desequilibrados- para la construcción interesada de significados o para la legitimación de perspectivas y opiniones que generan finalmente las peligrosas visiones únicas de la realidad.

La mayoría de los agentes conspicuos de la red funcionan como servicios embudo que proporcionan una única salida a partir de las muchas entradas de los usuarios, aplicando sobre ellos filtros (de Vega, 2014) que en muchas ocasiones no son decididos por el lector final. Este es el caso de los resultados en buscadores, agregadores como Bitácoras, Reddit, Meneame... sitios de rankings como *fax.org*, comparadores de precios y prestaciones, mecanismos de trending topics de Twitter... Estos medios se basan aparentemente en la participación democrática o la comunidad intersubjetiva, pero no son más que expresión de una pseudodemocracia aderezada por intereses de corte comercial. No se permite al usuario decidir sino que, en su lugar, hay alguien que determina el modo en que se mezclan las entradas producidas por éstos para generar una salida, ya sean estas oligarquías participativas (Ugarte, 2010), líneas editoriales, intereses personales o empresariales del propietario del site, sistema de ayudas paternalistas o una combinación de todos ellos.

Un ejemplo claro de utilización de pseudointersubjetividad para apoyar la legitimación de la construcción y difusión de un discurso único es la Wikipedia. En epígrafes posteriores se volverá sobre éste, pero permítase anticipar un apunte. La Wikipedia se

---

<sup>143</sup> “As Turner (2007: 45) argues, deference to expertise, participatory populism, or even democracy, is not a form of legitimation: additional legitimating beliefs are required to aggregate knowledge into a basis for making decisions.” (Durant, 2011, p. 709). La cita refiere a Turner S (2007) Political epistemology, experts and the aggregation of knowledge. *Spontaneous Generations* 1(1): 36–47.

<sup>144</sup> “Até pensei em fazer uma espécie de "enquete" ou votação para ver se um determinado comentário deveria ou não ser acrescentado a "obra". Mas cheguei à conclusão que tornaria a construção lenta, morosa, o que para um ambiente "cibernético" é ultrapassado. Na internet as coisas são muito rápidas, não podem ficar esperando por uma decisão coletiva” (Rodrigues, Freire, Costa, Lopes, Dantas, Cruz, 2010, p.12)



presenta como el conocimiento acumulativo de la humanidad. Sin embargo es más propiamente, atendiendo a los hechos, una acumulación de perspectivas de una oligarquía participativa, filtrada convenientemente por la acción de varios niveles de mecanismos, entre los que se encuentran los aplicados por un buen número de administradores. La idea de base que justifica la calidad de las entradas de Wikipedia es la llamada Ley de Linus.

“A la vista de suficientes ojos, todos los errores resultan evidentes” (Wikipedia, s.f.<sup>145</sup>)

Esta proclamación viene de la afirmación atribuida a Linux Torvald, creador de proyectos colaborativos como el núcleo del sistema operativo Linux, “Dado un número suficientemente elevado de ojos, todos los errores se convierten en obvios” (Wikipedia, s.f.<sup>146</sup>). Aunque no deja de ser una afirmación controvertida existen evidencias empíricas de que bajo determinadas circunstancias que incluyen el tamaño del proyecto y del núcleo activo del grupo de desarrollo esto es cierto en la ingeniería del software, lo que anima técnicas como la revisión entre pares, *peer review*, del código, que modelos de madurez del software, como CMM, sugieren.

Sin embargo, aplicar esto a artículos de Wikipedia es una instrumentalización aviesa de la máxima. En primer lugar porque lo publicado en Wikipedia adquiere inmediatamente para un buen número de sus usuarios un estatus de autoridad. Pero aún más importante, los artículos de Wikipedia, pese a que en los principios de Wikipedia (Wikipedia, s.f.<sup>147</sup>) se considera no discutible el redactar los artículos desde un punto de vista neutral, no siempre muestran el compendio de todas las opiniones posibles, sin tomar partido –algo por lo demás difícil-. Al contrario, las opiniones divergentes, por la propia estructura de wiki, son corregidas por otros usuarios o por los administradores, silenciándolas. De este modo, entradas de la Wikipedia se convierten en visiones únicas habilitadas por la dialéctica del consenso.

---

<sup>145</sup> Recuperado de <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About>

<sup>146</sup> Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Ley\\_de\\_Linus](http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Linus)

<sup>147</sup> Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los\\_cinco\\_pilares](http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares)

Meneame.net es un ejemplo claro de agregador social basado en una pretendida participación democrática. Su objetivo es promocionar contenidos de entre un corpus que integra todos los propuestos por sus utilizadores, visibilizándolos en su portada –la página más visitada-. El esquema parte de los aportes de los participantes que proceden fundamentalmente de blogs y noticias de medios de comunicación. Se proponen por cualquier utilizador, exponiéndose para su consulta y votación, positiva o negativa, por la comunidad. De entre ellos, los que más votos tienen pasan a exponerse en la portada, multiplicando así su potencial de difusión.

Pero existen lagunas en el planteamiento que llevan a considerar éste como pseudodemocrático. Baste exponer dos para apreciar el porqué. En primer lugar no todos los usuarios pueden proponer contenidos, sino sólo aquellos que no hayan sido castigados con votos negativos anteriormente. En segundo lugar no todos los votos valen lo mismo, sino que tienen un factor de ponderación dependiendo del usuario que los emite y que fluctúa desde 1 a 20 y que tiene en el 6 su valor de partida. El karma, una medida muy compleja<sup>148</sup> y que afecta tanto a un usuario como a sus votos, se calcula a partir de las opiniones de los demás sobre los aportes de cada usuario. Esto provoca que existan grupos de “activismo por la ayuda cruzada” que imponen sus criterios por la votación positiva de los aportes alineados con éstos y negativa de los disidentes, haciendo que la opinión de la también presente aquí oligarquía participativa valga bastante más que la de un usuario medio, inclinando así la portada hacia sus preferencias ideológicas y, o, temáticas y, o, estéticas –algo por lo demás muy visible<sup>149</sup>- y empujando fuera del sistema de votación a los usuarios divergentes. En

---

<sup>148</sup> La explicación del cálculo del karma se encuentra en <http://meneame.wikispaces.com/Karma>

<sup>149</sup> Una explicación colorista, pero no exenta de detalle de la línea ideológica de la oligarquía participativa de Meneame, bastante imbricada con la del equipo de administración del site, es la que aporta el usuario Wfox, en un comentario ([genbeta.com/meneame-sufre-una-crisis-20.html#c267169](http://genbeta.com/meneame-sufre-una-crisis-20.html#c267169)) a un post en [genbeta.com](http://genbeta.com) (Pimentel 2009), con referencia a la crisis desatada por la censura del equipo de administración. Se copia a continuación un fragmento:

“Meneame es un sitio donde se trabaja a estilo de mafia. Si quieres obtener karma a partir de política envía un artículo que critique al PP o alabe al PSOE, uno que diga calumnias acerca de Aznar, uno que diga por qué se le debe chupar la polla a Zapatero. Si quieres obtener karma y te interesa la tecnología lo que debes hacer es enviar artículos que digan "Windows sucks, Linux rulz", "el software libre es totalmente superior", "las empresas que usan Windows Server no tienen ni puta idea mientras que yo, nickconteniendolapalabralinux, me las sé todas", etc. En los comentarios, recuerda siempre que nunca, NUNCA debes escribir "Microsoft", "MS", "Bill Gates", "Windows"; a continuación, se muestran la forma en la que se debe escribir la palabra para lograr karma: - Microsoft o MS: Hasercorp, Microsucks, M\$. - Bill Gates: Bill Gays, Bill Puertas, Bill Rejas, Tito Bill, Vil Gates. - Windows: Winsucks, Hasefroch. También debes saber que hay una bonificación si cambias las eses por "\$". Por supuesto, alaba a Linux y critica el software que no funcione en este SO.”

este sentido, la propuesta o votación positiva a una noticia que no vaya en la línea de la ideología mayoritaria puede condenar –con extraordinaria celeridad, porque los usuarios activos son muy dedicados y veloces- el cálculo del karma del usuario a niveles en que no le será permitido sugerir nuevos aportes, sino exclusivamente leer aquellos que la línea de la oligarquía plantee.

La pseudointersubjetividad y la pseudodemocracia son dos mecanismos por los que la alabada participación del espectador queda demediada, al menos en lo que respecta a la elección de qué contenidos se promocionan y cuales simplemente languidecen. Existe un tercero, la que Eli Pariser llama *filter bubble* (Pariser, 2012) y que consiste en los filtros algorítmicos que funcionan en la red, personalizados para cada usuario. Google, según Pariser, utiliza hasta 57 variables (ubicación, tipo de dispositivo y navegador...) para ofrecer resultados personalizados de búsqueda. Lo que podría presentarse como un servicio mejorado o simplemente como un paternalismo no necesario, adquiere carácter funesto cuando se comprende que otras de las variables a utilizar pueden estar relacionados con conocimiento destilado por técnicas de bigdata de informaciones obtenidas de interacciones anteriores del individuo (contenido de emails, compras realizadas, tweets, participaciones en grupos, actividades o iniciativas...). Y esto podría ser irreversible si se asume que portales aparentemente inocuos utilizan estos datos para sugerir compras determinadas o noticias, incluso perspectiva de una misma noticia, adaptada al pretendido gusto del cibernauta, haciendo una selección con criterios opacos para éste.

### 5.3.5 Viralidad, memes y *long queue*

“Todos los estilos, tanto los viejos como los nuevos, deben demostrar su derecho a la supervivencia recurriendo a la misma estrategia, puesto que todos se someten a las mismas leyes que rigen toda creación cultural, pensada -según la memorable expresión de George Steiner- para el máximo impacto y la inmediata obsolescencia. (En un mercado sobresaturado, el cometido más urgente es el de

---

Otra visión sobre esta línea ideológica en el mismo sentido es la de (<http://diazr.com/abandonomeneame/>) “es una buena fuente de noticias si te gusta su estilo, pero ya sabes qué tipo de portadas son predecibles: anti-SGAE, anti-Microsoft, anti-PPSOE, pro-Wikileaks, pro-Revoluciones... una vez que llevas un tiempo dentro, sabes perfectamente qué noticias no debes enviar.”

atraer la atención del cliente; en menos de un segundo, hay que saber despejar la superficie del puesto del mercado para la vertiginosa llegada de nuevos productos)” (Bauman, 2001, p. 127)

Ultraconciso	•Debe decodificarse y transmitirse con rapidez
Repetitivo	•Del grado de repetición obtiene la medida de su validez
Violencia Simbólica	•Suelen contener un estereotipo que se presenta como historia única
Autovalidado	•No son necesarias pruebas para justificar sus afirmaciones. No hay tiempo para ellas
Indiscutible.	•Sin pruebas ni justificación, no hay refutación posible.
Absoluto y universal	•No están matizados ni restringidos a un momento o lugar.

Ilustración 40. Características del slogan-consigna aplicables sobre los memes

Viralidad y *long queue* están íntimamente ligados. El primero obtiene el nombre de una metáfora y refiere a un fenómeno que tiene lugar en la red con artefactos culturales que se propagan utilizando las redes de conexiones existentes, siguiendo el modelo del contagio de una enfermedad. El punto clave de este fenómeno es que la propagación del artefacto se apoya en redes de relaciones y no en el broadcasting en medios comunicación de masas. Si bien pueden ambas acciones ir en paralelo, finalmente “*un viral lo es por el «share», no por el «view»*” (Dafonte Gómez, 2014, p. 200). Esta dependencia de las dinámicas sociales hace que la acogida temprana del contenido se convierta rápidamente en un factor más relevante en su sobrepropagación que otros anticipables y ajustables a priori como la metainformación con que se libera (Miotto, Altmann, 2014, p. 6). Pero incluso tiempo después de publicado y conocida su acogida inicial, la popularidad que va a adquirir es difícil de

predecir<sup>150</sup>, si bien se sugiere que existen predictores estadísticos (Miotto, Altmann, 2014) que se comportan mejor en contenidos de popularidad extrema.

Las redes de relaciones en Internet son más entrelazadas e imbricadas que en la sociedad desconectada, lo que incluye una cantidad de relaciones mayor por cada nodo –persona- y que no tienen una naturaleza geográfica localizada, sino que pueden estar distantes geográficamente. Apoyándose en múltiples redes y servicios de infraestructura de la red (redes sociales, correo electrónico, WhatsApp...) al mismo tiempo la propagación viral de un artefacto cultural ocurre con extrema rapidez y, del mismo modo cede el lugar central a otro artefacto que le sucede.

La expansión de estos contenidos virales es parte de la dinámica cultural de la Red. Los artefactos culturales que pueden transmitirse de este modo son muy diversos. Incluyen vídeos, fotos, artículos... que suelen contener una estructura de meme. Un meme es un ítem unitario de información cultural que se propaga “de un cerebro a otro” (Dawkins, 2008, p. 251) y cuya proyección a la red más paradigmática son las viñetas de una imagen ampliamente identificable y etiquetada con textos que pueden variar. Sus características más importantes para la difusión viral son las siguientes:

- El significado es variable y evolutivo, porque son los “propios usuarios los que negocian el significado del meme” (González Fernández, y González Gómez, 2013, p. 16) por medio de su participación e interacción. De este mismo modo son los propios usuarios los que deciden la propagación o no y la velocidad a que lo hace.
- Tanto el meme como la idea que representa, “puede evolucionar y que es tremendamente viral y propagable” (Cuantocabron.com, 2013).
- Todo lo anterior se apoya en la necesaria simplicidad estructural del meme, teniendo la estructura de un slogan-consigna. El meme es ultraconciso,

---

<sup>150</sup> En el estudio de (Miotto y Altmann, 2014, pp. 2-3) se comparan 120 videos en Youtube con el mismo éxito inicial (50 reproducciones 48 horas después de su publicación). 8 semanas después de esta publicación las visualizaciones de esos 120 videos abarcan desde menos de 100 –la mayoría de la muestra- hasta unas 5000. En las curvas de visualización se pueden observar ‘trompicones’ o aumentos puntuales de las visualizaciones muy visibles en algunos casos.

repetitivo, parroquiano y de una cierta violencia simbólica por lo que tiene de vehículo de estereotipos, indiscutible, absoluto y que se autovalida –no necesita pruebas de lo que dice para ser aceptado como cierto- (Antón Cuadrado, 2009-2015<sup>151</sup>).

- El mensaje se encaja en patrones emocionales para forzar la empatía del receptor y la posterior redifusión del mismo. De entre las emociones básicas, la más utilizada como recurso en la presentación del contenido con considerable ventaja sobre el resto es la sorpresa y en el otro extremo rara vez se recurre al asco o la ira, redundando en que el tono comunicativo es agradable o positivo en la práctica totalidad de los casos (Dafonte Gómez, 2014, pp. 204-205).

La presentación de un contenido en Internet, para ser tocado por la viralidad debe adaptarse a formatos de slogan-consigna, alineados con el infoentretenimiento y de tiempo comprimido. O se toma en serio la presentación, el embalaje, para que sea seductor del destinatario al que se desea hacer participar de la obra y por otro lado este participar contiene su posibilidad de difusión o el contenido no llega a disponer de segunda oportunidad. Los contenidos no se filtran por una calidad difícil de medir, sino que su relevancia se calcula a partir de su novedad y su capacidad reciente de propagación. Y los contenidos virales se convierten en relevantes, lo que alimenta su viralidad y, a largo término, el haber sido virales les confiere una popularidad que influye en que su capacidad latente de difusión siga siendo notable, por encima de contenidos de forma u origen similar, en el largo plazo, lo que se denomina *long tail*.

En esta carrera por la novedad cada contenido viral es recibido y consumido por una cantidad enorme de personas en muy poco tiempo. Su difusión continúa a partir de ahí, pero rápidamente nuevos contenidos remplazan a los antiguos en la cima de su distribución conspicua. El tiempo se comprime hasta su disolución en cuantos como coordenadas, así que la viralidad es efímera. En sólo unas horas o a lo sumo días, un contenido puede lograr la práctica totalidad de su difusión, poco importa si es el resultado de un proceso fortuito de creación o de meses de trabajo.

---

<sup>151</sup> Antón Cuadrado, R. (2011, 31 de Marzo). POST Estamos fabricando la generación under-tuenti (en 250 palabras). Recuperado el 24/10/2014 de <http://www.comunicacionextendida.com/undertuenti-165>

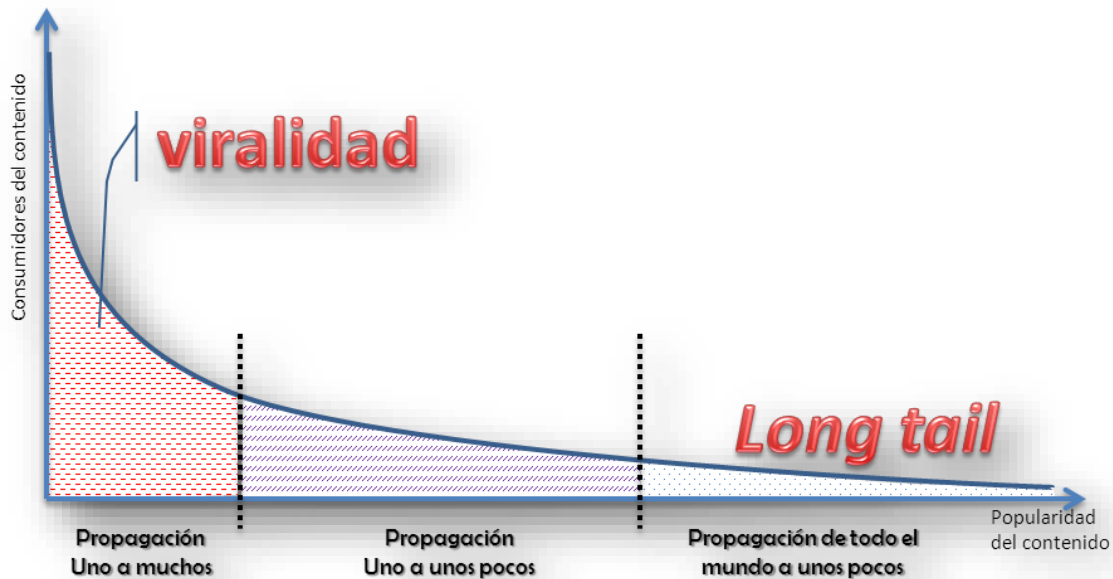


Ilustración 41. Gráfico de viralidad y long tail, adaptación de (Trogeman y Pelt)

La Ilustración 41 muestra conceptualmente cómo evolucionan la cantidad de consumidores de un contenido viral con el tiempo. La proyección de esta imagen conceptual a un contenido real, puede observarse visiblemente en la gráfica de visitas de la analítica de página de Comunicacionextendida.com que se presenta en la Ilustración 42. En ésta, la primera parte del gráfico enseña como de un total de 20000 visitas a una página web que tuvieron lugar en el transcurso de un año, 12000 ocurrieron en sólo unas horas, justo a continuación de su publicación. Usando la misma escala para el resto de visitas a la página durante este periodo, puede parecer que a partir de ese momento, el contenido fue abandonado. Sin embargo una ampliación en el eje vertical realizada en la parte inferior del a ilustración muestra el long tail. La herramienta utilizada para mostrar los resultados, Google Analytics, reconfigura automáticamente la escala a la cantidad de visitas en el periodo, cuyo máximo una vez excluido el momento viral de la gráfica, pasa de 14000 visitas a tan sólo 100. Una vez terminado el momento álgido de su propagación, el post sólo obtuvo más de 50 visitas por jornada en una ocasión. Sin embargo el agregado de todas las visitas en ese periodo sobrepasa las 3500, algo que está muy por encima de la cantidad media de visitas acumuladas para las entradas de esa web, que no pasa de unos pocos centenares al año.

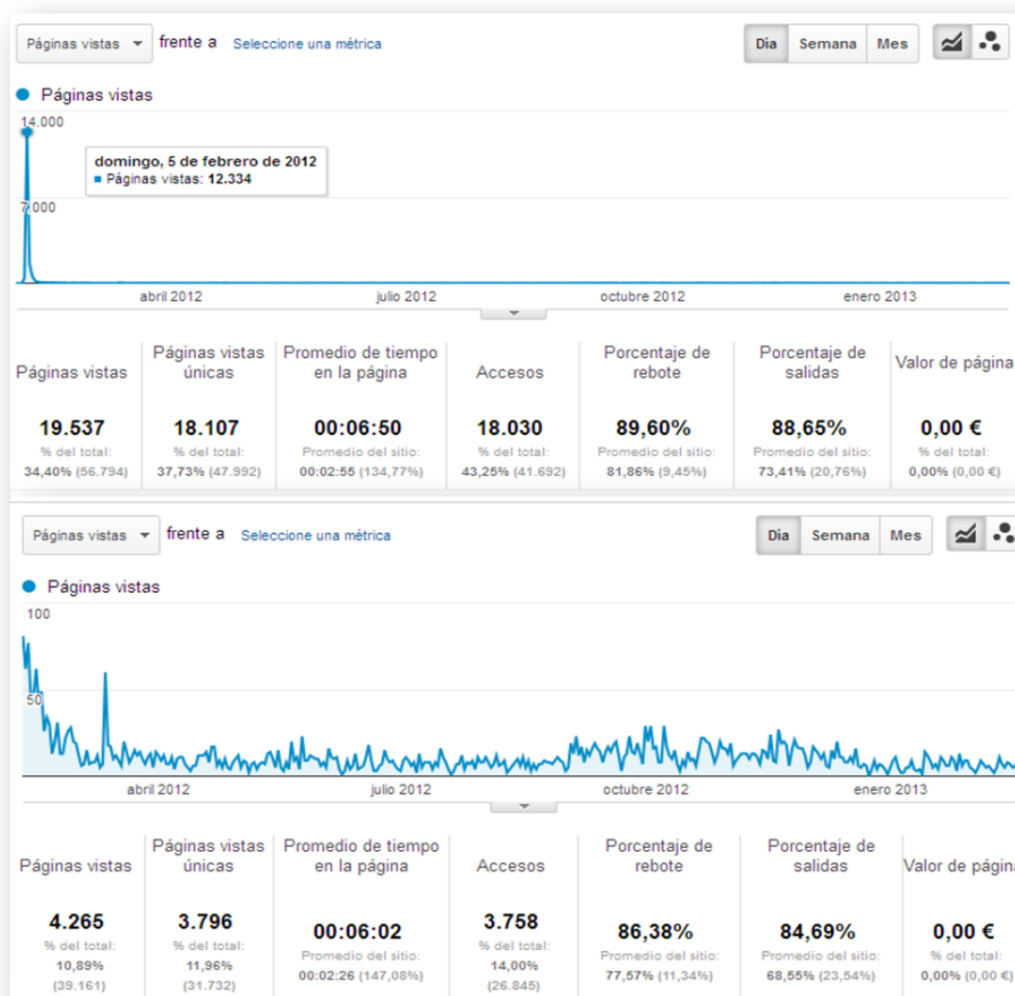


Ilustración 42. Gráfica de visitas mostrando los fenómenos de viralidad y long tail.

La construcción de un ágora virtual para la creación tiene que tener en cuenta los mecanismos de difusión de los contenidos en la red, esencialmente aquellos que hacen uso de la participación de los cibernautas para ella. Y para ello poner a disposición una narrativa para sus contenidos de modo que sea interoperable con los medios comunes para esta difusión, como son los agregadores y RR.SS.

### 5.3.6 La superación de las narrativas amortizadas

“La red funciona como un terreno de juego consistente para componer un modelo de relación basado en la comunicación intensiva sobre la dislocación del espacio y del tiempo, mucho más en línea con la epistemología del



posmodernismo que la vivencia desconectada. Internet se convierte en catalizador del posmodernismo, acelerándolo y permitiéndole llegar más lejos en la implantación de su propia ontología. No son aceptables en este escenario patrones narrativos que quedan en la mera proyección de estándares desconectados, sino que todo intercambio comunicativo, del que el artístico es sólo una instancia, deberá de cumplir las condiciones e integrar las nuevas oportunidades que agregan la red y el nuevo patrón sociológico.” (Antón Cuadrado y Valverde Velasco, 2013, p. 199)

Cervantes introdujo una nueva narrativa sobre la tecnología de la imprenta, que aún se podía considerar inmadura después de 150 años. Dislocó la técnica, creando una larga lista de nuevas propuestas desconocidas y las utilizó al servicio de su propuesta creativa. El resultado fue la carta fundacional de la novela moderna y, con ella, no menos importante, la certificación de la mayoría de edad del medio. Del mismo modo, la nueva tecnología, la Red exige una narrativa endémica que permita dar madurez al medio no como una proyección de los medios desconectados sobre una tecnología más potente, sino sustantivo, vital.

### 5.3.7 La cocreación de la narrativa

Prensky advierte que “los cerebros de los que interactúan con tecnología se reestructuren con frecuencia por esa interacción” (2009) y Piscitelli, yendo más lejos que “los niños que se han criado y se han desarrollado a la par que el ordenador piensan de forma diferente al resto de las personas. Desarrollan mentes hipertextuales. Saltan de una cosa a otra. Es como si sus estructuras cognitivas fueran paralelas, no secuenciales” (Winn, W. citado en Prensky 2001, p. 4).

Sin embargo los cerebros humanos no han tenido nunca un funcionamiento ni una estructura secuencial. La diferencia es que en el momento actual existe una tecnología que permite representaciones más cercanas a lo que ocurre en la mente. Es más ajustado que los creadores pueden concebir y usar una narrativa para la red en la que proyectar más fielmente sus procesos creativos a asumir que la red proyecta sus formas trabajando en nuestros cerebros. Esto segundo es más pintoresco y puede que

incluso sencillo de asumir pero invita a hacer dejación de su responsabilidad a los participantes intensivos en el ciberespacio. Son ellos los que deben crear la narrativa. Y de hecho lo están haciendo como ya se hizo con anterioridad con otros medios; “el ordenador se asemeja cada día más a las cámaras de cine de la última década del siglo pasado: es un invento revolucionario que la humanidad está a punto de empezar a usar como maravilloso instrumento para contar historias” (Murray, 1999, p. 14).

Por primera vez la narrativa no será una creación exclusivamente vertical, de la industria, sino que a su definición están aportando todos los participantes intensivos en la arena. Finalmente ellos serán los que encaminan por su interacción a los videojuegos y, o, páginas web hacia “las convenciones apropiadas para una comunicación efectiva” (Murray, 1999, p. 40), que incluye necesariamente un alineamiento con el Olimpo de los nuevos valores de la sociedad netmoderna, así como otros más asentados pero que nunca habían impregnado las narrativas disponibles. Por citar sólo dos condiciones ineludibles de esta narrativa cocreada, tienen un lugar preeminente la antes descrita superación “de los formatos lineales, no por mera diversión, sino en un esfuerzo por mostrar la percepción de la vida como una suma de posibilidades paralelas” (Murray, 1999, p. 49) y la creación de representaciones que reflejen el carácter perpetuamente inconcluso la obra.

“Con el surgimiento de la computadora, la red Internet, la lectura y la escritura cambiaron las bases en que descansaba una cultura lineal, secuencial, temporal, monotemática y territorial, buscadora de certidumbre, para dar paso a otra que juega, desde la interactividad, con diferentes planos de profundidad que no tienen principio, fin o temporalidad, que no tienen locus.” (Jiménez, 2011, p. 62)

### **5.3.8 Nuevas condiciones para nuevas escrituras**

Janet Murray situó la función vertebral de la narrativa en “orientar cuidadosamente al lector acerca de lo que está permitido y lo que no para evitar despertar expectativas que luego no se cumplan” (1999, p. 171). Esta afirmación en apariencia obvia no lo era: la narrativa se diseñaba en términos de lo que podía y lo que no podía hacer el lector, que abandonaba así su papel de objeto en otras narrativas ya amortizadas

(televisión, prensa...) para ser sujeto. Y siendo sujeto, tenía el derecho evidente y el compromiso de decidir sobre su delineación.

Y desde luego estaba en lo cierto cuando situaba la definición de la narrativa en términos de qué se podía y qué no se podía hacer. Pero veinte años más tarde esta visión que acompañaba a los inicios del Ciberespacio –los navegadores gráficos existían desde sólo hacía dos años- parece muy cautelosa y se



Ilustración 43. Condiciones para narrativa. (Antón Cuadrado, 2012)

queda corta. El sujeto netmoderno de la participación lo ha superado: no es necesario que la narrativa oriente sobre lo no permitido, porque sus utilizadores ya soportan el peso de ideologías invisibles y cotidianas (Correa García, 2011, p. 192) que han sido sistemática e institucionalmente declinadas en las narrativas de los medios, como una parte integrante del aparato ideológico del estado. La narrativa simplemente ha de iluminar los caminos que el utilizador decida hacer posibles.

### 5.3.9 Condiciones para una narrativa del ciberespacio

(Antón Cuadrado, 2012) propone condiciones que debe de cumplir la narrativa en que se nota de nuevo el cambio de foco, porque la exigencia se le hace a la narrativa para garantizar los grados de libertad que exige el participante en el ciberespacio, no a la inversa. Como punto de partida sigue siendo válido su postulado que consideraba que

debían tenerse en cuenta ciertas orientaciones (Ilustración 43) con miras a asegurar el alineamiento con las nuevas formas de construcción de significados muy cercanas al anarquismo epistemológico feyerabendiano (condiciones de utilidad), con la definición sociológica y ética de los participantes intensivos en la Red (condiciones ideológicas) y, encima de todo, maximizar la participación proyectada en la comunicación multidireccional (llamadas condiciones de eficiencia).

### 5.3.10 Economía de la atención

El nobel Herbert Simon fue quien primero remarcó el fenómeno de escasez de la atención que luego se ha enunciado con claridad: “*según proliferan productos e información, la atención se convierte en el recurso escaso*” (Hagel III, 2005). La información, o el conocimiento si se prefiere, sobreabundante, consume una gran cantidad de atención que debe de ser planificada convenientemente para contentar al participante en el ciberespacio en su deseo de tener utilizado su recurso a saturación. Esta atención es una herramienta que es objeto actualmente de transacciones, mucho

System	Item	Attention Measure
Online Videos	video	views, likes
Discussion Groups	threads posts	answers
Publications	papers	citations, views
Twitter	tweet	retweets
Blog	Post	Views
Online Petitions	Petition	signers

Ilustración 44. Medidas de atención según (Miotto y Altman, 2014, p.2)

más numerosas que las monetarias<sup>152</sup> (Goldhaber, 1997) y, por ello, que es susceptible de permitir fundar sobre ella un modelo de relación económica.

“La variable informacionalmente crítica, que es la atención, es justamente la opuesta del ancho de banda: la cantidad de tiempo que podemos dedicar a cada input es cada vez menor, porque debemos repartir la cantidad finita de tiempo del que disponemos entre más y más elementos de información. Nuestra atención es “el” recurso escaso” (Fernández García, 2008, p. 21)

<sup>152</sup> “Attention transactions, which already are far more numerous than monetary transactions will come to dominate even further.” (Goldhaber, 1997)

Así, la narrativa sobre la que se le proporcionen contenidos debe asegurar dos cosas: captar la atención y mantenerla el tiempo suficiente para hacerle llegar éstos. O mejor y más sencillo, disminuir la cantidad de atención necesaria para el consumo de los contenidos. Pero esto requiere establecer en primer lugar las acciones en cuyos términos medir la atención consumida. Una decisión compleja habida cuenta que gran parte de las actividades consumidoras de atención no dejan traza y que aún entre las que sí lo hacen, difieren terriblemente dependiendo del contenido y del contenedor sobre el que éste se presenta, y que en todo caso se requerirá una decisión final con gran componente arbitrario o pragmático, porque no todas las mediciones son fácilmente accesibles. Si Miotto y Altman (2014, p.2) deciden medir la atención a un tweet en términos de RT, en lugar de hacerlo en términos de marcado como favorito o simplemente de cuando es leído, como en el caso de una página web o un video.



Ilustración 45. Requisitos de la escasez de la atención.

Una vez decidido qué parámetros mensurables se considerarán para la atención, en todo caso las vías más obvias para

reducir su consumo caminan en el sentido de comprimir los contenidos y, o, acciones, presentándolos en formas ultraconcisas y de complejidad estructural mínima o bien utilizando mecanismos de compresión y, o, elipsis que no hagan necesario hacer explícito todo el contenido. Entre estos mecanismos de compresión figuran la metáfora, pero también el estereotipo.

Algunos autores como Newman (2010) consideran que capturar la atención del consumidor es el objetivo principal del marketing, incluso más que vender productos<sup>153</sup>. Si las transnacionales son el nuevo estado y los mass media su aparato ideológico, la realidad se construye publicitariamente y se privilegian los contenidos de

<sup>153</sup> "capturing consumers' attention is thought to be the top objective of marketing – more so even than selling products" (Newman, 2010, p. 593)

entretenimiento. El corolario inmediato es que la creación debe de observar las mismas reglas que aseguran la difusión del infoentretenimiento; concesiones al mainstream, contenidos en formatos más concisos y concentrados sin ofuscarlos, es decir, más rápidos de consumir y, desde luego, asumir una rápida obsolescencia asegurada, porque toda propuesta posterior, engulle las precedentes y las saca del punto focal donde encontrar consumidores/espectadores potenciales. La obra debe de captar la atención del espectador entre el resto de propuestas en el fragmento temporal de que dispone y, para ello, debe divertir, entretener.

### 5.3.11 Rehumanización de la atención

El reto de la captación de la atención parece desuscribir la narrativa de la humanización de la comunicación. Y sin embargo “prestar atención a algo es prestarlo a alguien, alinearse mentalmente con ese alguien” (Hagel III, 2006). De este modo la primera regla para la presentación del contenido no consiste en la presentación de éstos sin envoltorio o adornos, datos convenientemente dispuestos para ser engullidos. La primera regla ni siquiera es endémica de la red, sino que se trata de recordar que la comunicación remite a una relación interpersonal que requiere empatía, elementos añadidos sobre los de un mero intercambio de información entre máquinas computadoras, para formar el contexto de la comunicación.

De este modo parecen recuperarse las formas primitivas de tradición oral y se opta por el relato. “En lugar de hacer una exposición del tema, procuremos convertirlo en una historia” (Kaplún, 1998, p. 135). Por más que la construcción publicitaria de la economía requiera del lector-consumidor no malgastar su atención, y aun cuando él mismo se alinee de modo consciente con esta máxima, “cuando se escucha historias, el cerebro actúa como si se estuvieran sintiendo estas historias” (Turnbull, 2014) algo que explicaría que una introducción narrativa a un contenido haga subir un 300% la cantidad de gente que continúa leyendo el contenido y el tiempo medio de permanencia en la página—una buena medida de la atención dedicada— unas 5 veces, según un estudio del servicio BufferApp (Turnbull, 2014).

Entonces la narrativa, sin olvidar esta vindicación del contenido humano de la comunicación y la atención, debe de conjugar ésta con el respeto de las reglas de la economía de la atención. Esencialmente estas implican que las narrativas debieran:

- Permitir una formulación lo más concisa posible de los contenidos.
- Asegurar una sintaxis de complejidad mínima, para en conjugación con la ultraconcisión asegurar que el receptor del contenido puede poner en práctica estrategias de lectura basadas en la multitarea de la atención.
- Implementar mecanismos de compresión del discurso basados, entre otros, en la no consignación explícita de elementos de contexto.

### 5.3.12 Ultraconcisión y esloganización del discurso

En la Red, con la percepción subjetiva del tiempo comprimida (Callejo Gallego, 2008) todo se vuelve simultáneo y se destierra la espera de la ontología del proceso de comunicación. El tiempo comprimido en el contexto de una economía basada sobre la atención causa el hastío por sobreabundancia: “El destinatario se aburre muy rápidamente de todo, a veces, incluso a mitad de una frase y las posibilidades de cambio de canal/página, son casi infinitas, dejando la anterior en un registro de historial del navegador.” (Antón Cuadrado, 2012). Así se acaba hablando de una cultura de ‘snack’ en la que quienes conforman las audiencias pueden ser considerados como desatentos y multitarea al mismo tiempo y que raramente dedican más que unos pocos minutos a ningún tipo de actividad<sup>154</sup>. (Newman, 2010, p. 592)

Para no perder el foco de la atención, se exige al contenido de la comunicación una inmediatez sólo conseguible con la ultraconcisión del mensaje y la rapidez de la decodificación. Cuanto más reducido sea el espacio ocupado por el mensaje, mayor es su posibilidad de éxito considerando este como las posibilidades de fundar a partir

---

<sup>154</sup> “The discourse of the shortened attention span thus informs the construction of an entire generation of new media as ‘snack’ culture, and an entire generation of media audiences as inattentive multitaskers, unlikely to devote more than a few minutes at a time to any kind of activity.” (Newman, 2010, p. 592)

de él un diálogo, la comunicación. De lo que se derivan dos consecuencias. En primer lugar cada ítem de contenido debe de ser sucinto, exigir el mínimo tiempo posible para su consumo. Twitter es un ejemplo extraordinario de popularización de estos formatos ultraconcisos al restringir el máximo tamaño de un mensaje a 140 caracteres, dentro de los que se incluyen igualmente URLs, etiquetas, citas... Pero no es el único. Instagram o Pinterest triunfan proponiendo imágenes como mensajes posibles. Y cuando se permite en estas RRSS la utilización de videos como material de contenido, se restringe igualmente el tiempo máximo.

Los contenidos se hacen atómicos. Se llega al mínimo indivisible para vehicular un significado, pero, una vez divididos no son re-federados para componer mensajes completos. Es decir, una vez partido un mensaje en dos tweets, no puede exigirse al destinatario que los lea juntos ni siquiera que lea ambos o que lo haga en una misma sesión de lectura. La recomposición de los mensajes una vez fragmentados no es determinista, ni anticipable, ni repetible.

Y tan importante como la rapidez de consumo es la rapidez de asimilación. Es decir, el mensaje debe de ser corto, pero igualmente debe evitar toda la complejidad sintáctica o estructural, como léxica o semántica que no sea absolutamente necesaria.

Existen voces que ven inconvenientes profundos en la simplificación semántica y léxica del lenguaje, basadas en la convicción de que éste no “no es un adorno cultural, sino una herramienta de análisis de la realidad que contiene el esforzado trabajo de discernimiento realizado por los hablantes a lo largo de la historia.” (Marina, 1994, p. 68). Hay quien piensa que esta simplificación conduciría a una lectura y un pensamiento superficial que condenan entre otros (Habermas, 2004)<sup>155</sup> y (Carr, 2005)<sup>156</sup> o que en el mejor de los casos, permitirá la multitarea de la atención, condenando la concentración y la reflexión profunda (Bernal y Barbas, 2010).

---

<sup>155</sup> Habermas explicó en la recogida del premio Kyoto (Habermas, 2004) que lamentaba la pérdida de rigor de los contenidos que tenía lugar en la Red, en cuyo escenario las contribuciones de los intelectuales pierden posibilidades para enfocar el discurso.

<sup>156</sup> “I’m all for blogs and blogging. (I’m writing this, ain’t I?) But I’m not blind to the limitations and the flaws of the blogosphere - its superficiality, its emphasis on opinion over reporting, its echolalia, its tendency to reinforce rather than challenge ideological extremism and segregation” (Carr, 2005).



Que Internet fuerce esta superficialidad de la comunicación puede parecer un contrasentido, pero la realidad es que la Web 2.0 fue creada para sustentar el consumo (Carr, 2005) en el marco de una economía que “deja de ser una economía de demanda y pasa a ser una economía de la oferta” (Correa García, 2011, p. 74) animada por una publicidad que se convierte en “la esencia misma del sistema” (Correa García, 2011, p. 74) y que “tiende a promover actitudes y estilos de vida que exaltan la adquisición y el consumo a expensas de otros valores” (Mac Bride, 1980, p. 111). Algunas de las características de la Web2.0, de las que la esloganización y ultraconciación del discurso son un claro ejemplo, son herencia de la esencia publicitaria del medio y no parecen ir en el sentido de fomentar la comunicación entre pares. No se debe perder de vista que pese a la construcción ideológica imperante, la participación 2.0 no ha sido nunca un *must*, sino sólo una posibilidad derivada que los participantes tienen que conquistar.

### 5.3.13 La metáfora como mecanismo de compresión no determinista del mensaje

Si la ultraconciación y esloganización conseguían maximizar la rapidez de propagación y consumo de los mensajes a costa de podar su contenido, existen otras posibilidades que recorren el camino opuesto, porque añaden información no explícita que el destinatario tiene que reconstituir. Metáfora y estereotipo son los dos extremos paradigmáticos en el continuum de la reconstrucción de la información.

Los mecanismos de compresión de mensajes más conocidos son algoritmos matemáticos que aprovechan la repetición de patrones idénticos o similares en el mensaje original para transcribirlo en un modo más compacto y que después pueden ser reintegrados idénticos a su estado original o con una diferencia que se asume no significativa. Por ejemplo, una imagen jpg o gif es al fin y al cabo una compresión del mapa de bits original. Podría decirse que estos mecanismos de compresión son deterministas, como buenos algoritmos; si se descomprime dos veces el mismo fichero, se obtiene el mismo resultado.

El estereotipo está apoyado en significados pretendidamente obvios en el emisor y el receptor de los mensajes lo que hace que la construcción de sentido sea no completa

pero sí fundamentalmente determinista. Es decir, el estereotipo incorpora información contextual supuestamente compartida por los extremos de la comunicación, porque está normalmente recogida en la panoplia de historias únicas ideológicamente implantadas en la sociedad, y no suele haber dudas sobre su interpretación. El estereotipo añade de este modo un gradiente de violencia simbólica consistente en dictar de qué modo hay que interpretar lo no explícito para tomar parte en el acto comunicativo, porque “permiten representar una parte de la realidad a través de un modelo social y cultural, es decir, mediante una determinada concepción de la sociedad [...] puntos de vista que simplifican fragmentan la realidad” (Aparici y Barbas Coslado, 2010, p. 41). Y, por ende, constriñe los grados de libertad necesarios para una participación creativa.



Ilustración 46. Interfaz de Tumblr y tipos de contenido.

La reconstrucción de significados que permite una metáfora no es determinista. La metáfora permite por su impronta denotativa dar la oportunidad de construir su propio significado a cada participante en el hecho comunicativo. Y si cada metáfora tiene tantas interpretaciones posibles

como lectores convierte el mensaje en una fuente inagotable de sentido que está ontológicamente en línea con la descripción de la obra creativa. Y se hace bueno el apotegma de Dewey al considerar ésta el “modo más efectivo de comunicación que existe” (2008, p. 323), porque un solo mensaje genera significado no finito<sup>157</sup>.

<sup>157</sup> Y, por ende, no forzosamente convergente, lo que implica que los mensajes no pueden estar todos en línea con una verdad única objetiva de existencia inviable. La metáfora convierte así al mensaje que la porta en una obra creativa o de arte que no se vería afectada en su cualidad por “el hecho de que todas las proposiciones que comprende sean literalmente falsas” (Ayer, 1986, p. 48)

“Los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo” (Wittgenstein, 1973, 5.6), lo que marca la necesidad de una vía de escape<sup>158</sup> a las restricciones impuestas por la avidez del consumo de los contenidos. La metáfora es un disparador de la participación reflexiva en el que el sentido del mensaje no está determinado. La metáfora recupera el lenguaje como vehículo participativo de ampliación de los horizontes de conocimiento, frente a su uso omnipresente como vehículo de consignas y mensajes unidireccionales y directivos que “repetidas incesante y monopolísticamente, se tornan en definiciones hipnóticas o dictados” (Marcuse, 1990, p. 44) y esencialmente convierte los mensajes que la integran en una obra creativa, artística.

“La obra de arte es, para estar seguro, una cosa que se hace, pero que dice algo distinto que meramente la cosa en sí. La obra hace público algo distinto de sí misma, manifiesta algo diferente, es una alegoría. En la obra de arte, algo ‘otro’ se trae junto con la cosa [...] La obra es un símbolo” (Heidegger, 2001, p. 19)

Constituye la metáfora el eje de la poesía entendido en sentido amplio como una utilización del lenguaje –que puede ser pictórico o aún de otra índole- para expresar significados no totalmente determinados ni con pretensión de unicidad. Esta poesía, arte en suma, está totalmente en línea con el anarquismo metodológico que Feyerabend postula y que se recogió como condición para una narrativa del ciberespacio. Esencialmente, “La poesía es ametódica” (Zambrano, 1939, p. 113) y por ello permite una infinitud de recuperaciones posibles de significado de un mismo contenido que encarnan su condición perpetua de inacabado.

#### 5.3.14 La verbalización

---

<sup>158</sup> La concepción del hecho artístico-creativo como “vía de escape” a la amenaza de “la mecanización y la automatización, por la sobreorganización y la estandarización” ha sido tomada de (Gombrich, 1999m p. 614)

El texto, la expresión verbal en cualquiera de sus formas y, o, soportes, incluso más allá de la frontera de la facilidad tecnológica de la transferencia natural de otros media como sonidos o imágenes, sigue constituyendo la línea dorsal de la expresión.

“Las personas hablan. Hablamos cuando estamos despiertos y en sueños. Estamos siempre hablando, incluso cuando no proferimos ni una sola palabra en voz alta, sino simplemente escuchando o leyendo, e incluso cuando no estamos particularmente escuchando o hablando sino trabajando o descansando. Hablamos continuamente de uno u otro modo”<sup>159</sup> (Heidegger, 2001, p. 187)

“Pero no hay que confundir el texto con el modo de difusión unilateral de la imprenta, ni con el soporte estático del papel, ni con una estructura lineal y cerrada de los mensajes” (Levy, 1999, p.47) sino con un instrumento virtual a redescubrir, inagotado, como generador de posibilidades expresivas y de caóticas construcciones múltiples de conocimiento. De modo que si la información textual está en la base del intercambio, se exigirá sobre él una deconstrucción que elimine de su estructura las concepciones jerárquicas y monolíticas, las pretensiones de verdad eterna, para abrazar la horizontalidad, la traslocación, la omnivalencia de opciones, todas ellas sustantivas de la ontología netmoderna. La unión mítica y con pretensiones de eterna entre palabra y pensamiento queda apenas en ligazón transitoria y muy fácilmente transmutada.

“El lenguaje hoy se volvió un espacio provisional, temporario y desarraigado, mero material que puede ser recogido, reformado, acumulado y moldeado en cualquier forma sea necesario, sólo para ser descartado con igual velocidad” (Goldsmith, 2011).

De este modo el texto ya no es fuente de verdad absoluta y eterna, indiscutible. Como sugiere su condición de signo de conceptos esencialmente móviles, el texto adquiere

---

<sup>159</sup> “*Man speaks. We speak when we are awake and we speak in our dreams. We are always speaking, even when we do not utter a single word aloud, but merely listen or read, and even when we are not particularly listening or speaking but are attending to some work or taking a rest. We are continually speaking in one way or another.*” (Heidegger, 2001, p. 187)

tercera y cuarta dimensión, la del tiempo, y su evolución diacrónica entendida ahora como el itinerario que el lector construye a través de fragmentos inicialmente no conexos es indudablemente sustantivo.

“Los dispositivos hipertextuales en las redes digitales han desterritorializado el texto, han hecho emerger un texto sin fronteras claras, sin interioridad definible. Hoy en día existe el texto, como existe el agua o la arena. El texto se pone en movimiento, recogido en un flujo, vectorizado, metamórfico” (Lévy, 1999, p. 46)

### 5.3.15 Multimedia y multimodalidad

En el pasado, los contenidos se distribuían en video o en libro o en cd musical... Sin embargo, la narrativa actual debe dar respuesta a una “infosfera que está llena de símbolos, esto es información, de todos los tipos (música, voz, imágenes, textos, programas, etc..)”<sup>160</sup> (Levy, 2014) y adicionalmente requiere de flexibilidad suficiente como para adaptar el contenido simultáneamente a todos los destinatarios potenciales que requerirán consumir dicho contenido desde diferentes dispositivos que evolucionan continuamente. Esto implica dos cosas, que los medios y los formatos se imbrican y que evolucionan de modo constante.

La superposición y combinación de los medios y formatos ya es “especialmente prominente en nuevos media para nuevas tecnologías, como episodios de televisión producidos para verse en dispositivos electrónicos portátiles como teléfonos móviles”<sup>161</sup> (Newman, 2010, p. 592). Existen contenedores para formatos diversos de contenidos que se tratan indiferenciados, como Tumblr, cuya interfaz permite incluir texto, fotos, videos, enlaces, chats o audio de modo paralelo. Tumblr es un caso visible de entre los agentes conspicuos de la Red, pero el camino que descubre es seguido por el resto, ajustándose a la interfaz preexistente (como Facebook o Twitter que permiten incluir URLs y mostrar los videos, sonidos, fotos a los que apuntan).

---

<sup>160</sup> “We are now at the beginning of a fourth revolution where an ubiquitous and interconnected infosphere is filled with symbols – i.e. data – of all kinds (music, voice, images, texts, programs, etc.) “ (Levy, 2014)

<sup>161</sup> “It is especially prominent in content for new media for new technologies, such as episodes of television programs produced for viewing on portable electronic devices such as mobile phones (‘mobisodes’), and videos viewed in a web browser.” (Newman, 2010, p. 592)

Esta exigencia a la narrativa de un ágora de colaboración puede parecer pintoresca e improbable pero es real. oEmbed es un protocolo abierto de Internet que abre un sinnúmero de posibilidades en el campo de la imbricación y la evolutividad de los formatos. Tal como está descrito (oEmbed, s.f.) permite insertar contenido de una URL en una página web, así que siguiendo el protocolo, en un mismo contenido expresado como página web podrían hacerse confluír multitud de formatos que se encuentren en la lista de proveedores oEmbed, que a día de hoy encabezan youtube, flickr, vimeo, slideshare, scribd, dailymotion o ted. (oEmbed, s.f., ap 7 Implementations)

### 5.3.16 Clusterización

“La obra del artista posmoderno es un esfuerzo heroico por dar voz a lo inefable, una forma tangible a lo invisible; pero es asimismo (indirectamente, a través de la negativa a reafirmar los cánones de significados socialmente legitimados y sus expresiones) una demostración de que es posible más de una voz o de una forma y, por lo tanto, una invitación permanente a unirse en el proceso interminable de interpretación que es también el proceso de creación de significados.” (Bauman, 2001, pp. 133-34)

El resultado de añadir más de una voz al proceso puede ser coral<sup>162</sup> o polifónico<sup>163</sup>, si bien convencionalmente las declinaciones se han decantado casi únicamente por la primera opción. Obtener un solo output a través de una pluralidad de inputs puede implementarse por medio de mecanismos autoritarios, democracia o consenso, pero en todo caso, se habrá perdido la pluralidad original en el proceso y el resultado será una historia única que invisibilizará cada una de las aportaciones divergentes.

Wikipedia, y las wikis en general, resuelven la integración de las voces estableciendo “una suposición de consenso que en lugar de integrar todos los discursos de los

---

<sup>162</sup> Coro: “Conjunto de personas que en una ópera u otra función musical cantan simultáneamente una pieza concertada” (Drae, 22.ª, publicada en 2001)

<sup>163</sup> Polifonía: “Conjunto de sonidos simultáneos en que cada uno expresa su idea musical, pero formando con los demás un todo armónico” (Drae, 22.ª, publicada en 2001)

participantes, genera una historia única. Las propuestas divergentes se subsumen en las de la oligarquía participativa que, a su vez, amplía su dominio sobre los resultados en el mismo grado que aparta del ágora a la disidencia” (Antón Cuadrado y Valverde Velasco, 2013, p. 125). De éste caso, aparentemente nacido del consenso, como de otros en los que la historia única se construye por votación –la mayoría de los agregadores sociales- o incluso por la decisión directa de quien detenta el acceso o una línea editorial, se puede aprender un valor a aplicar a los modelos que pretendan mostrar un proceso de cocreación: “se ha de respetar cada aportación individual, tratarla como una genuinidad irrenunciable.” (Antón Cuadrado y Campi, 2013, p. 12), lo que conduce a conservar cada participación y conduce necesariamente a un esquema de clusterización o arracimamiento de aportaciones.

En el presente trabajo se entenderá un cluster o racimo como una agrupación de elementos con un nexo común y que componen un todo de entidad mayor que la suma de las partes. La posibilidad que se abre a la participación creativa es la de integrar el resultado, la obra, como un cluster que esté compuesto por cada aportación de los participantes, de manera horizontal. Esto puede realizarse, respetando el aparataje conceptual ya desarrollado en el marco del presente trabajo para dar soporte a la participación creativa en Internet desde los siguientes principios.

- La ubicación del proceso de creación en la Red implica que éste sea abierto a todo participante que lo desee. Debido a la forma de sucesión de mensajes en broadcast y universalmente visibles que adopta gran parte de la conversación en la red y la naturaleza de invitación a participar de éstos, no están previamente definidos los participantes en el proceso creativo.
- Al no existir una restricción sobre quien puede participar en la obra, y dado que los mensajes –invitaciones- tienen una persistencia indefinida en la red, tampoco existe un marco temporal definido para el proceso de creación que se prolonga indefinidamente.
- Si ni participantes ni periodo de creación están marcados, la obra de arte se convierte en un ítem en evolución perpetua que puede ser completado y por ende modificado en cualquier momento por la participación de un nuevo creador. La obra es ahora inherentemente inacabada.

- Siendo la obra inacabada, cada paso de su proceso de elaboración cobra existencia como estado completo que puede interpretarse y dar lugar a generación de sentido. Estos pasos del proceso deben registrarse y perennizarse. La obra de arte pasa de tener una concepción monolítica a estar constituida por un racimo de estas aportaciones.
- El conjunto de ítems de creación que componen el racimo puede ser percibido como un todo, pero igualmente se pueden componer otros racimos con las mismas aportaciones, pudiendo una aportación estar integrada en diversos racimos. Los fragmentos del racimo son, en el sentido que se ha estudiado, componentes o piezas.
- El racimo integra ítems de creación que se relacionan entre sí de manera horizontal. No debe existir una jerarquía entre ítems que reifique una relación de poder o de desequilibrio entre pares.
- No todos los elementos del racimo deben de ser creaciones propiamente dichas, sino que pueden integrarse en el todo aportaciones con función de anotación o comentario y que igualmente contribuyen a la creación de las redes de significado sobre el cluster. Los comentarios construyen el contexto del racimo, tanto el de interpretación como el propio de creación, animan e influyen en el ambiente propiciatorio de la creación y, en suma, “son centrales en la conversación porque validan, enriquecen y vuelven perdurables las efímeras publicaciones de la red” (López y Cuiffoli, 2012, p. 99)
- Precisamente por la horizontalidad de los ítems no debe haber restricciones a su expresión o formas privilegiadas artificialmente. Así, la naturaleza de las aportaciones integrantes del racimo no tiene porqué ser homogénea, algo conceptualmente logable desde ideas alineadas con el antes descrito protocolo oEmbed.
- Finalmente como resultado la autoría de la obra deviene compartida entre pares o iguales, porque la obra no es cada aportación, sino el racimo, polifónico. Sin significar esto la opción programática de *quebrar la individualidad* en que cada participante añade “la próxima palabra, verso, estrofa, frase” (Rodrigues, Freire, Costa, Lopes, Dantas, Cruz, 2010) sino



mantenerla intacta, optar por la polifonía respetuosa y visibilizadora de la individualidad antes que la opción coral que subsume esta en el todo y pierde probablemente los resultados que se salen de los márgenes de lo común.

### 5.3.17 La creación hipertextual

La participación del antes lector en la obra a través de la elección de su propio itinerario de lectura ha sido trazada ya ampliamente en epígrafes anteriores del presente trabajo. Su eje fundamental en la Red es la propia metaestructura hipertextual de Internet, materializada en el protocolo de transferencia de hipertexto, HTTP, en la base de la amplia mayoría del tráfico de red.

“Aquel que participa en la estructuración del hipertexto, en el trazo puntilloso de posibles pliegues de sentido, es ya un lector. Del mismo modo quien actualiza un recorrido o manifiesta tal o cual aspecto de la reserva documental contribuye a la redacción, finaliza momentáneamente una escritura interminable. Las costuras y apostillas, los senderos de sentidos originales que el lector inventa pueden ser incorporados a la misma estructura de los corpus. Desde el hipertexto, toda lectura es un acto de escritura” (Lévy, 1999, p. 44)

Esta decisión del lector sobre los itinerarios de lectura se consigue en gran medida saltando de uno a otro contenido interrelacionado. La narrativa debe permitir que la estructura interna del contenido sea asimismo hipertextual. De este modo, además de ampliar la libertad de creación de itinerarios del lector, que puede pasar de un contenido a otro y además hacerlo dentro del propio contenido, se consigue plasmar de una manera más fiel los procesos de creación.

“Un hipertexto laberíntico podría ser el medio ideal para capturar el monólogo interior como una serie de instantáneas de la mente” (Murray, 1999, p. 189) y no hay que olvidar que la creación es una actividad mental y que estas son inherentemente paralelas y ramificadas, no lineales. Así que la posibilidad de contar con lienzos no lineales para la plasmación de un hecho creativo que proporciona la tecnología

mediante estructuras ramificadas como el hipertexto garantiza así la disminución del gradiente entre lo que el artista pretendió crear y la obra en sí misma, liberando al artista del dominio de una determinada técnica o incluso de restricciones de accesibilidad. No en vano, “en la cadena de reacciones que acompañan al acto creativo, falta un enlace. Este delta que representa la falta de habilidad del artista para expresar completamente su intención, esta diferencia entre lo que intentó realizar y lo que realizó, es el coeficiente artístico personal contenido en la obra. En otras palabras, el coeficiente artístico personal es como una relación aritmética entre lo no expresado pero pretendido y lo expresado no intencionadamente”<sup>164</sup> (Duchamp 1957). La utilización de tecnologías de expresión cuya estructura conceptual se encuentre más cerca de la mental redundarán siempre en el aumento de la posibilidad de expresión más fiel de los hechos creativos nacidos de actos de reflexión.

### 5.3.18 Arquitectura abierta, interoperable y evolutiva

Debido a que su finalidad es esencialmente ser vehículo de construcciones de significado, las narrativas están muy sujetas a las condiciones que atañen a las orientaciones sociológicas y éticas de los participantes en el ciberespacio y que se han venido a llamar ideológicas en la Ilustración 43. De entre estas hay dos que afectan sobremanera la definición de las construcciones tecnológicas de este tipo, a saber, la sobreponderación de los llamados estándares abiertos –con la sobresaliente excepción de los productos de la corporación Apple- y la exigencia de flexibilidad para adaptarse a los muy frecuentes cambios en el entorno.

La definición de estándar abierto es muy escurridiza. La apertura de una narrativa requiere fundamentalmente la eliminación de restricciones de acceso y de conexión con otras plataformas, lo que habitualmente implica poner a disposición el código fuente<sup>165</sup>. Los estándares y subsecuentemente las narrativas que generan los lenguajes HTML y Java, las hojas de estilo de aspecto CSS, las plataformas YouTube,

---

<sup>164</sup> “Consequently, in the chain of reactions accompanying the creative act, a link is missing. This gap, representing the inability of the artist to express fully his intention, this difference between what he intended to realize and did realize, is the personal 'art coefficient' contained in the work. In other words, the personal 'art coefficient' is like an arithmetical relation between the unexpressed but intended and the unintentionally expressed.” (Duchamp, 1957)

<sup>165</sup> El código de un sistema informático es el equivalente a sus planos. Con ellos es exactamente duplicable, mejorable o, por otro lado, modificable para adaptarle a otra nueva funcionalidad.

Facebook o Twitter, el sistema operativo Android o incluso artefactos como los DVDs pueden ser considerados como estándares. Y cualquier narrativa de Internet debe buscar interoperabilidad con ellos, ser incluible en muros de Facebook, leerse en navegadores, ser visible en dispositivos móviles... Incluso las narrativas que son en sí estándar de facto no deben olvidar su interoperabilidad. Valga como ejemplo Twitter, que evolucionó desde su primitiva concepción HTML a su apertura como aplicación de celular omnisistema que ahora permite la incrustación de videos e imágenes en los tweets o que se alinea con el estándar oEmbed y que pone a disposición su API<sup>166</sup> para que plataformas terceras (como ifTTT, Buffer, TweetDeck o Klout) dialoguen e intercambien información con el core de Twitter.

Por último, si una característica de la nueva epistemología es la sobreponderación de la novedad, la narrativa debe de acogerla. La narrativa misma debe de ser capaz de evolucionar para integrarse con otras propuestas, valga Twitter como muestra. Y en otro eje, permitir contenido que evolucione, definiendo las historias escribibles con la narrativa como esencialmente inacabadas, completables por la participación de quienes la utilizan. En resumen, tanto narrativa como contenidos deben de tener estructuras lábiles, mutables.

---

<sup>166</sup> API es la abreviatura de A Programming Interface. Consiste en un conjunto de códigos ejecutables que Twitter pone a disposición de forma documentada y mantenida, para permitir a programas externos a Twitter realizar operaciones en la plataforma (lectura de tweets, creación de tweets en nombre del participante...) y a partir de estas operaciones idear nuevos servicios que extienden sus funcionalidades.



## 6 Un modelo de investigación para validar e-ágoras de creación

“No aspiro a que nadie me rescate, solo quiero un inventario anotado de terrenos. ¿Dónde carcajeas si te muerdo?”

Antón Cuadrado en *Telira* (2011)

Condición previa al trabajo de campo es una reflexión sobre el modelo de investigación y las elecciones de útiles y herramientas para su diseño, etapa que se “dedicará a la planificación de las actividades que se ejecutarán en las fases posteriores” (Rodríguez Gómez, Gil Flores, García Jiménez, 1997, p.65).

### 6.1 Discusión teórica

Las propuestas metodológicas cualitativa y cuantitativa no son cajas de herramientas sino que contienen planteamientos tanto ontológicos como epistemológicos diferenciales que los animan y definen (Corbetta 2007, Cap.1). De este modo, la conveniencia o no de una de estas propuestas deberá precisarse desde sus postulados y fines antes que por la comodidad o provecho puntual de alguna de las técnicas que propone o por decisiones previas, ya que se constata que “la sociología y la investigación social han recibido contribuciones valiosas y fundamentales de investigaciones tanto cuantitativas como cualitativas” (Corbetta 2007, 60).

Kuhn (2006) clarificó el concepto de paradigma en el conjunto de ideas de una comunidad científica acerca de qué procedimientos metodológicos resultan válidos o aceptables para producir datos, las clases de teorías e hipótesis posibles y los datos y procedimientos de validación o refutación de estas teorías. Corbetta (2007, p.10) proyecta esta idea a la investigación social y resume en tres las propuestas paradigmáticas posibles, a saber, el positivismo, el postpositivismo o neopositivismo y el interpretativismo.

La epistemología subyacente es, como era de esperar, radicalmente divergente. Tanto que hay quien considera que “el paradigma neopositivista y el paradigma interpretativo, representan dos puntos de vista incompatibles, porque se caracterizan por planteamientos filosóficos divergentes” (Corbetta 2007, 59), si bien el mismo autor también recoge propuestas que hacen trabajar conjuntamente ambos.

El positivismo parte de la premisa de la existencia de una realidad objetiva, que en el caso de realidades sociales se asume aprehensible con el recurso de técnicas estadísticas, aproximadas, al servicio de la comprobación de hipótesis que sustraen –y en cierto modo alienarían en algunos casos- al investigador del universo observado. Por el contrario, la opción interpretativa se centra en el sujeto y asume que hay realidades múltiples construidas por cada sujeto o grupo de sujetos. Esta ontología subjetivista o relativista conduce a la utilización de técnicas cualitativas basadas en el análisis de casos y en el compromiso empático del investigador con la realidad a interpretar que puede declinarse en la opción de la observación participante que inaugurara Malinowski (1989, 1989b). Por último y ocupando el vasto espacio dejado entre ambas propuestas, el neopositivismo basa sus resultados en las técnicas eminentemente cuantitativas, pero que guarda el recurso a la triangulación con otras cualitativas. De hecho según King, Kehoane y Verba “la mayoría de las investigaciones no corresponde claramente a una u otra categoría, y las mejores suelen combinar características de los dos tipos” (2000, p. 15).

Un hecho capital a la hora de elegir la opción metodológica se encuentra en la inexistencia de una fundamentación teórica sobre el objeto de estudio anterior al experimento o investigación y que se pretende validar o falsar. Al contrario. La base teórica es en el universo de estudio de este trabajo en el mejor caso borrosa, por lo que el propósito del mismo es esencialmente ayudar a construir inductivamente una teoría que explique los procesos de la creación conectada, lo que en cierto modo pondera la opción interpretativa como vertebradora del estudio.

Hammersley y Atkinson (1994, 20) advierten que ‘un elemento clave para el naturalismo es la insistencia en que el investigador adopte una actitud de respeto o aprecio hacia el mundo social’. Este respeto se materializa en el presente trabajo asumiendo que el creador es sujeto activo y construye dialógicamente las condiciones

de la creación. Se trata de comprender al creador como protagonista, de ningún modo un objeto de la experiencia del investigador cuyo entorno o condiciones de existencia se puedan alterar al antojo del experimento para probar hipótesis de trabajo. “El objeto de investigación no es neutral, influencia el método” (Canevacci, 2004, p.140). Así, es este objeto de estudio y la relación con él del investigador algo que según lo expuesto en Corbetta (2007, Pp 44-45) coadyuva a recomendar la elección metodológica y de herramientas. Las circunstancias de campo no son compatibles con la segregación del investigador y el objeto que proporciona las circunstancias exigidas por el método científico (neutralidad, experimentación, distancia...). Al contrario, se ha ponderado sobre estos requisitos la oportunidad de una investigación participante que genere una identificación empática de modo que sea posible construir elaboraciones teóricas no sólo desde la visión del investigador, sino añadiendo la visión ‘desde dentro’ –se evoca en este momento la dualidad de perspectivas emic y etic, del estudio etnográfico-, comprendiendo el andamiaje conceptual que permite la creación conectada.

### 6.1.1 Una opción fundamentalmente cualitativa

La recogida, tratamiento y análisis de los datos difiere, incluso, utilizando los mismos métodos, dependiendo del paradigma retenido. Desde la óptica cuantitativa el trabajo se centra en el análisis de variables que modelan atributos y características de cada individuo de estudio, pasándolas por el tamiz de un poderoso aparataje matemático que sustente la validez de las conclusiones deducidas. Esta repetitividad del experimento, la necesidad de datos filtrados, tabulados y estandarizados convenientemente hace surgir la necesidad de nuevos roles en el análisis de grandes cantidades de información –big data- para asegurar la limpieza de los datos analizados, de modo que puedan someterse a procesos estadísticos como el llamado Data Wrangler. La contrapartida a esta limpieza de los datos que pueden pasar por analizadores automatizados es precisamente su estandarización, el tamaño máximo de los apellidos, la necesidad de encaje de los valores ‘raros’ en los patrones preestablecidos o su desechado, la agregación del individuo entendido como un conjunto de valores para las variables en un todo: la muestra.

Sin embargo hay al menos dos casos cuyo estudio escapa a esta posibilidad de estandarización. Cuando no existen modelos teóricos de partida sobre los que diseñar

los patrones de encaje de los datos y cuando se pretende comprender a los sujetos y sus interacciones de modo individual. Ambos son el caso del presente estudio. Ni el tratamiento ni el método de recolección de datos es idéntico en cada individuo si se pretende comprender cada universo conceptual, recreando cada contexto único. El estudio holístico de cada sujeto no concuerda con la tabulación de los datos, sino que el material es más fragmentario y estará integrado por entrevistas, cuestionarios, observaciones, grupos de discusión, documentos... La apuesta metodológica del presente estudio se decanta por la existencia de múltiples realidades, algo acaso inseparable de la condición posmoderna que se manifiesta con tremendo auge en la arena de estudio, y que aboga en apoyo del proceso interpretativo y a la renuncia al estudio matemático y deductivo porque “intensificar las posibilidades de información acerca de la realidad en sus más variados aspectos hace siempre menos concebible la idea misma de una realidad” (Vattimo, 1990, p.15).

Pero además de lo anterior, se ha de tener en cuenta que el lugar en el que se desarrollan los comportamientos y procesos a observar no es banal. “Desde cuando el contexto de investigación comienza a ser más inmaterial (o mejor, una mezcla postdualística material/inmaterial), asistimos al inicio de una nueva fase donde es necesario desafiar la etnografía tradicional y aplicar este reto a la web como campo de trabajo” (Canevacci, 2004, p. 140). Es decir, es de esperar que los propios métodos tradicionales del trabajo de campo de corte cualitativo sufran modificaciones para adaptarse a la nueva arena, ya que “el contexto de investigación –en el cual la Web es el campo de trabajo- desplaza al discurso y desordena las formas de representación.” (Canevacci, 2004, p.141)

Dado lo anterior existen una serie de características definitorias de los estudios de corte cualitativo. Con base en la enumeración de Bisquerra, (2008, pp 37-38) se presentan las siguientes:

1. El investigador es el instrumento de medida, por lo que todos los datos recogidos tienen su carga subjetiva cuya minimización es un reto necesario que se basa en la honestidad investigadora y la introspección apoyada sobre la triangulación de las informaciones.



2. Los estudios son intensivos y a pequeña escala, lo que García Salord (2008) recuerda que no significa que se vayan a encontrar “microsociedades al microscopio”, sino una visión micro de un universo de estudio, casos particulares en detalle que se representan a sí mismos. Por otro lado la visión sobre el caso es holística y no descomponible en variables concretas o parciales lo que por otro lado no suele permitir análisis de corte estadístico.
3. No prueba teorías o hipótesis, sino que más bien sirven para generarlas.
4. El diseño de investigación se va completando iterativamente según avanza la propia investigación y se pueden incorporar hallazgos no previstos (serendipity).

En todo caso, no se renunciará al tratamiento estadístico de datos acumulados a la población de estudio y proporcionados por analítica de página para su triangulación y validación con los datos recogidos por otros métodos.

### 6.1.2 Observación participante

“El etnógrafo que en lugar de permanecer aislado o ausente se hace visible y activo en el contexto del trabajo de campo, puede encontrarse con preguntas y ver emerger, probar o refinar nuevos conceptos analíticos lo cual, de paso, le permite una constante reflexión” (Hine, 2004, pp.35-36)

Se asume que esta elección de la observación participante implica que el investigador ejerza una influencia sobre los resultados recogidos. Sin embargo la riqueza de los resultados, la comprensión directa e incluso las opciones esperadas de acceso al campo que posibilitará el trato directo con los actores de la arena, hacen que se haya retenido como opción.

“Un buen número de investigadores han conducido etnografías de culturas y comunidades online que son puramente observacionales, en el que el

investigador es un tipo de lurker especializado (Kozinets, 2010). Sin embargo otros investigadores han enfatizado un enfoque más participativo, en el que el investigador participa completamente como miembro de la comunidad online. Este último acercamiento es más cercano a los estándares tradicionales de la observación participante, compromiso prolongado e inmersión profunda”<sup>167</sup> (Bowler, 2010, p.2)

La observación participante que arrancó con el trabajo de Malinowski (1989, 1989b) en las islas Trobriand, combinándola con la entrevista en profundidad, consiste en integrar al investigador en las dinámicas sociales que estudia de manera prolongada Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez (1997, p. 103), compartiendo los hechos o actividades con el grupo de estudio, tratando de ser uno más, de modo que consiga una comprensión holística y desde el interior de los andamiajes conceptuales e ideológicos, especialmente aquellos que son tácitos-implícitos, y no tienden a aflorar en indagaciones ‘desde el exterior’ o etic. Es necesario remarcar que esta estrategia se engloba en el paradigma interpretativo y etnográfico-antropológico y “todo lo que aleja de la observación directa del campo aleja también de la antropología” (Augé, 2000, p.16). Así las cosas, la función esencial de esta participación activa en la arena de estudio es tener “un intérprete en el campo para que observe el desarrollo del caso, alguien que recoja con objetividad lo que está ocurriendo, y que a la vez examine su significado y reoriente la observación para precisar o sustanciar esos significados.” (Stake, 2005, cap 2)

Ser uno más en la comunidad supone según Álvarez Álvarez (2008) “tres cualidades: intuición, reflexión y empatía (Heras Montoya 1997: 16). [...] Estas cualidades personales son muy importantes y tienen que trabajarse permanentemente, en aras a conseguir una penetración estratégica dentro de la cultura a estudiar“. De este modo, la idea de la observación participante próxima, sensible y empática es la "de captar a la vez los significados que dan los sujetos de estudio a su comportamiento. (...) La observación y la observación participante proporcionan descripciones, es decir,

---

<sup>167</sup> “A number of researchers have conducted ethnographies of online cultures and communities that are purely observational, in which the researcher is a specialized type of lurker (Kozinets, 2010). However, other researchers have emphasized a more participative approach, in which the researcher fully participates as a member of the online community. This latter approach is closer to traditional ethnographic standards of participant observation, prolonged engagement, and deep immersion.” (Bowler, 2010, p.2)

discurso propio del investigador" (Velasco y Díaz de Rada 1996: 34). En el presente estudio el investigador tomó parte en la dinámica creativa como un participante más, segregando esta participación de sus roles de administrador del site (usuario @nuevo\_cuidador\_de\_musas).

### 6.1.3 Los sujetos

Cuando se obtienen datos para la investigación a partir de los testimonios de actores en una actividad social o cultural, en primer lugar hay que considerar dentro de su carácter heterogéneo, su tipicidad (Hammersley y Atkinson, 1995:44-45). Para ello se ha de partir de un análisis macronivel o estructural previo para elegir los sujetos, "de manera que los sujetos de la investigación no sólo se construyan como seres heterogéneos, sino también desde la perspectiva de las estructuras en las que habitan" (Leung, 2007, p.119)

El haber situado el foco de la investigación en los sujetos apropiados no descarta, no obstante, el hecho de que son los sujetos precisamente la mayor fuente de error de los datos. Y no exclusivamente por fallos en las decisiones de selección de estos por parte del etnógrafo, sino porque como asevera Augé (2000, p.16-17) estos informan más de "lo que sabe o piensa del pasado más que del pasado mismo", y esto cuando procuran ser honestamente veraces, lo cual no es forzosamente siempre.

"la primera fuente de error es el informante. Puede estar mal elegido, o proporcionar informaciones erróneas que responden a estereotipos [...] o tener fallos de memoria cuando se le interroga acerca de acontecimientos del pasado [...]. En el trabajo de campo se pueden cometer errores a causa de la dependencia respecto al informante, que puede mentir por cortesía –para decirle al etnógrafo lo que le gusta oír- o para ocultar ciertas prácticas..." (González Echevarría, 1990, 64).

Estas reservas sobre el discurso que los informantes proporcionan tienen un complemento en sus reservas sobre algunas afirmaciones que el investigador realiza

sobre ellos. Así las cosas, el investigador debe de tratar de afianzar lo máximo posible las informaciones con una cuidada elección de los informantes y poniendo en juego las estrategias antes descritas para robustecer validez y fiabilidad de los datos generados. Pero, ante todo, acercándose al campo “con el sincero interés por aprender cómo funcionan en sus afanes y en su entorno habitual, y con la voluntad de dejar de lado muchas presunciones mientras aprendemos.” (Stake 2005, cap 2).

#### 6.1.4 Extrañamiento y reflexividad

La inmersión del investigador en la realidad a estudiar que en este caso se sustancia primordialmente en la participación en la comunidad de creación conectada que se crea en el site Eseeusee.com, tiene dos implicaciones mayores sobre el trabajo de descubrimiento. En primer lugar, honestamente planteada, comparte el interés por el sujeto de estudio y por las dinámicas de creación que se van a dar. Pero indudablemente, el investigador tiene una fuente de motivación especial como es la realización del trabajo de campo lo que le obliga a incluir en su comportamiento un útil irrenunciable en el toolbox del etnógrafo: el extrañamiento. Esta actitud se relaciona con la reubicación –real o virtual- fuera de los espacios rutinarios del investigador para desafiar lo desconocido, lo que antes del trabajo era la otredad. Este extrañamiento “ha de ser una actitud vital en el etnógrafo a lo largo de todo el proceso de investigación, no únicamente en los primeros momentos. Esta actitud guarda una estrecha relación con la capacidad del investigador para afrontar con sensación de asombro cada observación realizada, por vulgar, familiar o rutinaria que parezca a simple vista, pues profundizando en su significado puede resultar muy reveladora para la investigación” (Álvarez Álvarez, 2008).

Por otro lado como mínimo el contexto en el que se describe la interacción queda determinado por cada participante en ella. Así, en el trabajo de investigación se enfrenta un hecho inevitable, el de la influencia del investigador que modifica por su presencia en el campo al objeto de estudio y que hace variar indefectiblemente –aún cuando no revelara su condición de investigador- los comportamientos observados. Si bien la opción metodológica cuantitativa asume que es posible obtener datos incontaminados, esto no es cierto con la observación participante. Toda forma de observación siempre tiene un grado de intervención, aunque sólo sea el efecto sobre

los sujetos de sentirse observados, es grotesco imaginar la conversión del investigador en un sensor-registrador neutro de experiencias culturales, haciendo “inútil perseguir este tipo de cosas en la investigación empírica” (Hammersley y Atkinson 1994, 31).

¿Es todo esto un invalidante de las opciones metodológicas? Al contrario; “actuamos en el mundo social y entonces estamos preparados para reflexionar sobre nosotros mismos y nuestras acciones como objetos en ese mundo.” Y yendo más lejos “esta reflexividad proporciona la base para una indagación lógica reconstruida” (Hammersley y Atkinson 1994, 36).

### 6.1.5 Emic vs etic

Existen dos perspectivas aparentemente encontradas para describir e inevitablemente interpretar los datos recogidos que han sido evocadas en los anteriores epígrafes. Las descripciones llamadas emic se erigen sobre categorías de análisis y construcciones conceptuales de los informantes, esto es “la versión emic de lo que se quiere observar y analizar es la que corresponde a la percepción del actor” (Fernández Moreno, 2004, p. 63). Complementarias a estas se encuentran las denominadas etic, que son las que proporciona el investigador como observador que trata de mantenerse ajeno al universo de estudio, “formuladas en los términos que maneja la comunidad científica.” (Fernández Moreno, 2004, p. 63).

En una investigación de corte etnográfico deben estar presentes ambos puntos de vista, ya que por un lado aunque precisamente en el caso del presente ejercicio de investigación se pretende comprender los procesos creativos del participante en entornos de creación colectiva, “la implicación del nativo con su propia cultura, a veces, impide reconocer las causas y consecuencias de su comportamiento”<sup>168</sup> (Fernández Moreno, 2004, p. 64). Análogamente, la interpretación a priori con una perspectiva más amplia del investigador “tampoco está libre de sus propios sesgos y de su endoculturación” (Fernández Moreno, 2004, p. 64).

---

<sup>168</sup> Fernández Moreno se refiere al nativo porque está situando la etnografía en culturas ajenas a la nuestra, pero evidentemente su reflexión es directamente transportable.

## 6.2 Investigación de Internet y etnografía virtual

Existen varias propuestas extendidas para fundamentar la investigación social de fenómenos que tienen lugar en Internet entre las que destaca la denominada Etnografía Virtual o la Netnografía. Lo importante en todas ellas es que deben de construirse teniendo en cuenta el marco convencional que afecta a los estudios etnográficos desconectados, pero no circunscribiéndose exclusivamente a éste.

“Compilando, por un lado, las premisas que rigen la estructura del marco teórico analítico tradicional de las ciencias sociales, y por otro la necesidad de plantear nuevas alternativas para el desarrollo de la investigación online, se precisa la reflexión y desarrollo teórico, no tanto de las teorías generales o paradigmas –nivel 1, que algunos ya han denominado como paradigma sociotécnico– sino de una metodología propia y específica que fundamente y dé pleno sentido a la investigación social en red.” (Arriazu Muñoz, 2007, p.5).

Existen innumerables estudios acerca de lo apropiado o no de la utilización de investigación etnográfica virtual. ¿Qué particularidades arroja la etnografía virtual, cuya fundamental característica es, en palabras de Hine (2000), que el investigador ya no está cara a cara con los participantes investigados sino que interactúa con ellos por medio de comunicación electrónica? Por un lado, las ventajas de métodos virtuales se fundan necesariamente en criterios pragmáticos y, o, económicos sustantivamente relacionados con la eliminación de barreras espaciales e incluso temporales.

- Flexibilidad del tiempo y el espacio de la investigación, evitando ataduras a horarios o lugares concretos.
- Accesibilidad a grupos o campos de difícil acceso (todavía por restricciones espaciotemporales insalvables fuera de la interacción a través de la Red).
- Reducida inversión de recursos.

- Facilidad de registro y transcripción de los datos, dado que la mayoría de los medios de interacción incorporan opciones para la grabación perenne (Valga el ejemplo de las grabaciones de Google Hangouts o Skype y las más evidentes de los foros de discusión o emails intercambiados por el investigador y los sujetos de estudio)

Por otro lado, existe una buena panoplia de inconvenientes que han aconsejado en ocasiones tratar este género de extracción de datos como de segundo orden, incluso inválido para la tarea etnográfica.

- Se ha considerado tradicionalmente que se perdía la oralidad y los componentes no verbales de comunicación lo que podía dar lugar a una flexibilidad en la interpretación que podría jugar arteramente a favor del investigador.
- Temas relacionados con la confidencialidad y privacidad, dado que en la red los intercambios quedan registrados de forma perenne.
- Elementos éticos ligados al investigador, el cual no estaría necesariamente forzado a revelar el objetivo de su investigación –incluso el propio hecho de estarla haciendo-.
- Elementos éticos ligados al anonimato y la autenticidad de los interlocutores, relacionados con conocer si quien participa en la investigación es en realidad quien dice ser o adopta personalidades alternativas.

### 6.2.1 Ubicando el estudio

Para comprender de qué modo pueden afectar tanto las ventajas como esencialmente los inconvenientes antes descritos de lo que significa la etnografía virtual, esto es, “la incorporación de Internet y de otras tecnologías de la comunicación y de la información para la investigación antropológica” (Ardevol, 2011), es importante en primer lugar ubicar la investigación en curso. Es la misma Ardevol quien establece una

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

clasificación para las investigaciones en tres grandes bloques (2011). En primer lugar, aquellos que utilizan las tecnologías digitales para la producción y difusión de conocimiento antropológico. En segundo lugar, la utilización de Internet para conseguir datos sobre los temas de estudio, proyectando técnicas como la entrevista, el cuestionario o el grupo de discusión –algunas técnicas más directamente que otras– para la indagación. Este caso es denominado por la autora, ‘Internet como método’. Por último, existe una tercera tipología de estudio integrada por aquellos en que la investigación sitúa el objeto de estudio en Internet y que, consecuentemente, tienen ubicado en la Red el trabajo de campo etnográfico. Ejemplos a este respecto son el estudio de comunidades virtuales, juegos en red, MUDs, producción de contenidos en Internet...

Es evidente, por lo demás, que el presente trabajo de investigación se encuadra en éste apartado, tiene la Red como objeto de estudio.

### **6.2.2 Apostando por la etnografía virtual**

Ardevol concibe los trabajos que tienen Internet como objeto de estudio con un investigador que “participa en la interacción online e incluye las prácticas digitales de los sujetos investigados” (2011). Una consecuencia directa es que en estas etnografías “la mayor parte del trabajo etnográfico se desarrolla en la Red”, sobre el mismo sustrato tecnológico que transcurre el objeto de estudio; por ejemplo, con entrevistas vía chat si lo que se desea investigar es la interacción en un chat (Ardèvol, Bertrán, Callén, Pérez, 2003).

Si se resitúa en este ámbito la investigación se manifiesta que existe una buena carga de prejuicios offline en los inconvenientes que se situaron en la investigación etnográfica virtual. En cierta medida estos inconvenientes aparecen cuando se está investigando, usando la red, un fenómeno ajeno a esta. Por ejemplo, carece de sentido hablar del peligro que pone sobre la calidad de los datos generados la perennidad o publicidad del registro de la recogida de datos cuando los intercambios de la red como integrantes de las dinámicas de comunidades virtuales llevan aparejados un componente de publicidad conocido y aceptado como paso previo a la



interacción. Aun yendo más lejos, los únicos intercambios en Red que podrían escapar a este registro global son los intercambios peer-to-peer -entrevistas, cuestionarios- que quedarían exclusivamente en manos del investigador –y en su caso, del individuo entrevistado- tal y como ocurría en la investigación offline.

Si bien es cierto que los intercambios cara a cara añaden información contextual no verbal a los registros de discurso verbal que no aportan los intercambios textuales, no es menos cierto que esto no debe tomarse como un absoluto a favor de la calidad de unos u otros medios de generación de datos de análisis. En primer lugar las nuevas tecnologías sobre Internet –Hangouts o Skype por citar dos ejemplos- permiten una aceptable calidad de video añadida al sonido que permite incorporar buena parte de componentes de comunicación no verbal a las técnicas de recogida de datos. Si bien estas técnicas no permiten la transferencia de sensaciones olfativas o relacionadas con el tacto, no es menos cierto que cubren la inmensa mayoría del flujo de información<sup>169</sup> –y en todo caso es aventurado suponer que el investigador de la etnografía desconectada es capaz de captar la totalidad de estas adiciones contextuales y de registrarlas en un cuaderno de campo-. Por último, respecto al comportamiento ético del investigador, no obligado a revelar su investigación, no parece propio situar un hecho diferencial en el campo de estudio. Esto es, el comportamiento ético es algo exigible y exhibible en la misma medida sin importar el carácter offline u online de la investigación.

En el otro lado de la balanza, es evidente que la conveniencia económica y pragmática es brutal en estos géneros de interacción mediada por la Red. Y esta puede ser la razón de haber sido acogidas técnicas virtuales. Pero no es menos cierto que si, como es el caso de la presente investigación, el objeto de estudio es una comunidad virtual ubicada en Internet y sin ramificaciones más allá de las puramente casuales fuera de la Red, y además los participantes tienen su intercambio comunicativo exclusivamente a través de la Red, tendría poco sentido arrancar de la realidad una porción del objeto de estudio para ponerlo a la luz de métodos desconectados.

---

<sup>169</sup> Trabajos como el de (Lila San Roque et al, 2014) sugieren a través del estudio de la frecuencia de referencias sensoriales en intercambios conversacionales en 13 lenguas muy diversas (Español, Inglés, Italiano, Tzetzal, Whitesands, Mandarin, Lao, Siwu...) que la preponderancia de los sentidos de la vista y el oído en la conversación es de entre el 80% al 100%, y sube si se eliminan las referencias ‘multisensoriales’. En el Español, lenguaje en que se hace el estudio presente, se aproxima al 95%.

O, transitando al terreno de lo concreto, se puede aceptar que los grupos de discusión presenciales son una herramienta extraordinariamente rica, que permite registrar interacciones no verbales para incorporarlas a los discursos de los informantes y que – supuestamente y siempre en condiciones muy determinadas- consiguen un clima de confianza que hace que los informantes generen discursos fidedignos y ricos. Pero tratar de celebrar un grupo de discusión presencial para obtener información acerca de una interacción que se ha dado exclusivamente online causa molestias a personas temporal y espacialmente distantes y cancela inevitablemente la metáfora de la atmósfera de confianza, en el caso hipotético de que fuera espaciotemporalmente posible. Pero lo mismo puede decirse de las entrevistas presenciales e incluso cara a cara a través de medios como Hangouts o Skype, salvo casos muy concretos y que han sido evaluados previamente por el investigador.

Es el investigador, el etnógrafo, quien debe trasladarse allí donde se encuentra el objeto de estudio para generar sus datos. Lo contrario corre el riesgo de ser falaz y tendría muchos más riesgos de generar historias sesgadas que los que se aceptan por ejemplo, por la inevitable renuncia a cierto lenguaje no verbal<sup>170</sup>, un lenguaje que de todos modos no tiene cabida en las interacciones que estamos estudiando de creación conectada a través de un ágora virtual. Incluso hay autores como Crichton y Kinash (2003) que sugieren que “la ausencia de lenguaje visual o corporal y la naturaleza fija de las palabras escritas permiten a los participantes permanecer orientados a las intenciones del otro”<sup>171</sup>.

En conclusión: se descartó, entre otras técnicas, la de recurrir a un grupo de discusión presencial con los participantes en eseeusee. No sólo es, a nivel logístico, difícilmente realizable sino que implicaría injerencias en la intimidad de los participantes –como conocer el lugar de conexión para establecer la logística del evento-, por no hablar del rechazo de estos, que han elegido su medio de interacción en lo virtual. Los participantes en eseeusee se relacionan a través de la web y realizar un grupo de

---

<sup>170</sup> O por el desconocimiento de si el género de la persona con que se habla es el que esta persona refiere, otro clásico pero que en el caso que ocupa esta investigación está más que superado (Haraway, 1991) y no tiene ninguna influencia palpable en el terreno de estudio

<sup>171</sup> “The absence of visual, bodily cues, and the fixed nature of printed words allows participants to stay oriented to the other's intentions” (Crichton y Kinash, 2003)

discusión presencial sería conceptualmente comparable a si Malinowski se hubiera llevado a sus investigados a Inglaterra. Como dice Arriazu, “a la luz de todos estos planteamientos lo que parece constatable es que a día de hoy la red ofrece nuevas formas y posibilidades para indagar las dimensiones sociales que conforman el ciberespacio” (Arriazu Muñoz, 2007). En el presente estudio se tratará cuando esto sea posible de estudiar el discurso en el mismo contexto en que tiene lugar la experiencia que lo genera, integrando en el discurso sus condiciones de realización, haciendo buena la propuesta de Ardèvol y otros: “en el análisis de la sociabilidad en línea deben tenerse en cuenta también los elementos tecnológicos, no sólo como instrumentos que facilitan o dificultan cierto tipo de comunicación, sino como dispositivos sociotécnicos que proponen al usuario modelos de sociabilidad “ (Ardevol y otros, 2003, p. 1). Y se aceptarán estos dispositivos tecnológicos no como una inevitable y molesta modalidad de recuperación de información, sino como una posibilidad que puede llegar a ser apasionante de comunicación con los sujetos investigados, como nos recomiendan Crichton y Kinash después de haber examinado varios estudios de caso reales:

“Disfrutamos las conversaciones y el desarrollo resultante de comunidades de interés virtuales. No nos estresamos con el uso de la tecnología para comunicarnos. En lugar de esto, encontramos que esta tecnología facilitaba diálogos estimulantes. En nuestra experiencia compartimos y desarrollamos nuevos puntos de vista de lo que es ser autores, interlocutores, lectores e investigadores online y miembros de un contexto educativo. Más aún, sentimos que fuimos capaces de sostener conversaciones más allá del ámbito de muchas sesiones de entrevista cara a cara, notando que los participantes disfrutaron el proceso y a menudo encontraron difícil dejar sus interacciones con nosotras”<sup>172</sup> (Crichton y Kinash, 2003)

---

<sup>172</sup> “We enjoyed the conversations and the resultant development of virtual communities of inquiry. We were not struggling to overcome the technology in order to communicate. Instead, we found that the technology facilitated stimulating dialogues. It was our experience that we shared and developed new insights into being authors, interlocutors, online learners, online researchers, and members of an educational context. Further, we feel that we were able to sustain conversations beyond the scope of many traditional face-to-face interview sessions, noting that the participants enjoyed the process and often found it hard to quit their interactions with us.” (Crichton y Kinash, 2003)

### 6.3 Construcción de una teoría

*“Una teoría es una respuesta a un porqué. Para el lenguaje coloquial, es un conjunto organizado de ideas referentes a cierta cosa o que tratan de explicar un fenómeno. Es una estructura de ideas sistemáticas de amplio alcance que explica regularidades, observadas o postuladas, en los objetos y los eventos.”* (Yacuzzi, s.f. p.10). Ese es precisamente el interés y objetivo del presente estudio: indagar de qué modo se comportan los actores en los procesos de creación cooperativa en la red y por qué. Todo esto para proponer un modelo que de asiento a esta creación y una checklist de qué características a implementar por las ágoras de creación para fomentar esta actividad.

La descripción de una teoría puede exhibir un alto grado de formalización, como las teorías físicas o matemáticas, que son un entramado de axiomas, teoremas, corolarios, lemas, principios... O por el contrario, en palabras del propio Yacuzzi vehicularse en un relato explicativo de un fenómeno. En este segundo caso, Yacuzzi (s.f., p. 16) propone además, hablar frecuentemente con los actores de la organización sobre la que se genera la teoría, ya que *“los no profesionales suelen orientar el pensamiento de los académicos”*, algo que está programáticamente incluido en la presente investigación, porque el grueso del discurso generado proviene precisamente de conversaciones con éstos.

#### 6.3.1 El Estudio de casos

En palabras de Bisquerra (2008, p.43) se trata de avanzar en bucle partiendo desde la definición del objeto de estudio y su explicación hipotética. A través de estas hipótesis se contrastan los casos de estudio para comprobar si se ajustan o, si por el contrario, por el descubrimiento de casos negativos se refuta la explicación provisoria y se requiere una reformulación de hipótesis o, y esto es interesante, una redefinición del fenómeno estudiado<sup>173</sup>. Algo esto último que se ha conseguido ayudado por la modificación y el ajuste sucesivo a los objetivos de la investigación del instrumento de

---

<sup>173</sup> Ya que la refutación de una teoría no tiene por qué eliminar el programa de investigación al que pertenece (Lakatos 1974).

estudio –la web eseeusee- a lo largo de la investigación, partiendo de las informaciones recabadas. En el caso de que nuevos casos vengan a validar completamente la teoría se puede considerar que se llega a su llamada saturación y se acepta la teoría con un buen grado de soporte a su verosimilitud.

El estudio de casos consiste específicamente en el registro sistematizado de “procesos, dinámicas, relaciones, contenidos y significados, en una visión holística del fenómeno; y su intencionalidad radica en la interpretación del mismo para dar cuenta de su lógica de constitución y desarrollo.” (García Salord, 2008, p 105). Esta estrategia de investigación tiene una aplicación muy apropiada según Eisenhardt (1989) cuando la arena de estudio es lo que denomina un contexto singular.

Aunque no existe un acuerdo sobre si el estudio por casos o estudio de casos es un método de investigación o bien una estrategia (Coria, 2001) se puede sugerir el uso en uno u otro sentido dependiendo del objetivo que se persiga. Monroy propone que si el objetivo es conocer a fondo un caso de estudio el estudio de casos tiene la condición de método y de técnica “cuando sea aplicado como un recurso para obtener información útil para ser considerada como una entre tantas variables que al investigador interesen en su estudio” (Monroy, 2009, pp 59-60).

### 6.3.2 Implementación del estudio de casos

Merece la pena distinguir entre varios tipos de estudios de casos, tal como hace Monroy (2009, p.12) basándose en el trabajo previo de Stake (1999, p.16-17). El primero pretende el aprendizaje de un caso único particular y el investigador centra en él toda su atención, por lo que no existen desviaciones en el proceso, pero por otro lado su valor para generación de teoría es pobre. Además de este estudio de caso único, se contempla el estudio instrumental cuando se emplea el EC como instrumento para la obtención de información. Por último, el estudio colectivo de casos o los casos múltiples, requiere de más tiempo y trabajo, presentando un diseño más complejo y es sobre el que se centra la propuesta metodológica de esta investigación ya que se hace hincapié en el estudio de casos como herramienta para la creación de teoría.

En un estudio por casos de este tipo la estrategia que propone Yin para construir una teoría es seguir unos pasos que se repiten -hasta depurar la proposición teórica- de manera iterativa, de modo que “los conceptos se van aclarando y va tomando forma una explicación plausible y probable, que excluye explícitamente a otras explicaciones rivales.” (Yin, 1994, p. 111). Adicionalmente la forma en que serán tratados los casos no será iterativa, sino aditiva, en forma de un análisis de contenido del discurso globalmente proferido por todos los casos de estudio.

Básicamente cada fragmento de la teoría parte de una afirmación teórica o proposición inicial, que se compara a la luz de los hallazgos, dando lugar a la revisión de esta propuesta de partida. La acumulación de casos tiene la capacidad de liberar el pensamiento de precondiciones por medio de la yuxtaposición de realidades potencialmente en conflicto (Eisenhardt, 1989, p. 546)<sup>174</sup>. Así, con cada adición de caso para el estudio “emerge una teoría más madura, que se va cristalizando” (Yacuzzi, s.f., p. 9) y de este modo “los resultados de los estudios de caso son factibles de generalización; no en el sentido de extensión, sino como posibilidad de teorización.” (García Salord, 2008, p. 106). O, en palabras de Martínez Carazo (2006, p.173) “no consiste en una generalización estadística (desde una muestra o grupo de sujetos hasta un universo), como en las encuestas y en los experimentos, sino que se trata de una generalización analítica (utilizar el estudio de caso único o múltiple para ilustrar, representar o generalizar a una teoría)”.

### 6.3.3 Riesgos e inconvenientes del estudio de casos

Eisenhardt (1989) teoriza ampliamente sobre las fortalezas y debilidades de la utilización del análisis de casos. Las primeras se concentran en “su potencialidad para generar nueva teoría por su intento de reconciliar evidencia entre casos, tipos de datos y diferentes investigadores”<sup>175</sup> (Eisenhardt, 1989, p. 546) que aumentan la posibilidad de conducir al reajuste de los marcos conceptuales y por ende a la creación de nuevas visiones teóricas. Sabiendo además que el proceso de reconciliación de evidencias

---

<sup>174</sup> “This constant juxtaposition of conflicting realities trends to unfreeze thinking” (Eisenhardt, 1989, p. 546)

<sup>175</sup> “one strenght of theory building from cases is its likelihood of generating novel theory [...] that is attempt to reconcile evidence accross cases, types of data and different investigators and between cases and literature increase the likelihood of creative reframing into a new teorethical vision” (Eisenhardt, 1989, p. 546)

para hacer emerger una teoría está vertebrado por un intento de falsación de las hipótesis y reconstrucción de la teoría para acoger los casos errados, la teoría que brota tiende a ser empíricamente válida. Esto es así porque todo proceso se sustenta en las evidencias recogidas y a disposición y porque la validez de la construcción es prácticamente intrínseca ya que como apunta Monroy Cornejo (2009, p.9) “el desarrollo de este tipo de investigación se apoya en diferentes técnicas de recuperación de la información, que van desde observaciones personales, pasando por encuestas y entrevistas” obrándose por definición una triangulación de datos.

En el lado de los inconvenientes hay que anotar que está muy basada en casos particulares, por lo que tiene el riesgo de sesgarse y convertirse en restringida y que permite “que el punto de vista del investigador influya en la dirección de los encuentros y en las conclusiones de la investigación” (Martínez Carazo, 2006, p. 171), algo que en todo caso sería achacable a toda la investigación de corte cualitativo. Añadidamente la sobrecarga de esta evidencia empírica genera documentos demasiado extensos (Martínez Carazo, 2006, p. 172) y puede complejizar la teoría generada. El “resultado puede ser una teoría muy rica en detalle, pero que adolece de la simplicidad de las teorías totales”<sup>176</sup> (Eisenhardt, 1989, p. 547). En este sentido es interesante que la amplia recopilación de la información para reproducir los acontecimientos por una descripción muy detallada, que incluye fuentes “tanto cualitativas como cuantitativas; esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa...” (Martínez Carazo, 2012, p. 167) es lo que puede originar esta tendencia hacia lo complejo, pero también es contemplado según otros autores como Monroy (2009) como una de las ventajas principales del estudio de casos.

Específicamente en el apartado de riesgos, Martínez Carazo (2012, p. 181) recoge tres muy señalados en el trabajo de campo. A saber, la componente de confusión por la obtención de evidencia similar en fuentes diversas y por el uso de técnicas diversas, la emergencia de situaciones inesperadas por lo difícil de delimitar efectivamente el campo y sus actores que pueden engendrar tanto contratiempos como oportunidades desaprovechadas, si el investigador no es capaz de responder con flexibilidad, y por último el riesgo de no acotar correctamente la multiplicidad de opciones a disposición en la fase de trabajo de campo que haría incrementar el esfuerzo y los recursos

---

<sup>176</sup> “The result can be theory wich is very rich in detail, but lacks the simplicity of overall theory” (Eisenhardt, 1989, p. 547)

empleados para no obtener información relevante para los objetivos específicos del estudio. Todos estos riesgos han de ser tenidos en cuenta y tratados convenientemente en la propuesta metodológica del estudio.

#### 6.3.4 ¿Cuándo usar estudios de casos?

Con todo ello. ¿Cuándo usar estudios de caso? La guía parece ser la reflexión de Eisenhardt sobre su apropiación para generar teorías en campos que adolecen de éstas. Esto es así porque, a partir de un conjunto relativamente pequeño de casos, se genera una conjetura de análisis y explicación cuya plausibilidad lógica viene ayudada por un método riguroso y que es extensible a otros casos “por la fuerza del razonamiento explicativo” (Yacuzzi, s.f, p. 8). Los casos son así especialmente apropiados para la comprensión materializada en la búsqueda de respuesta a preguntas del tipo cómo o por qué y cuando el fenómeno de estudio es contemporáneo y de hecho no se ha madurado aún una teoría al respecto ni probablemente sean evidentes de modo claro los límites entre el fenómeno y el contexto (Yin, 1994, p. 13).

Es por esto que Martínez Carazo (2006, p.175) citando la opinión de Chetty (1996) asevera que la utilización de estudios de caso

- “• Es adecuada para investigar fenómenos en los que se busca dar respuesta a cómo y por qué ocurren.[...]
- Es ideal para el estudio de temas de investigación en los que las teorías existentes son inadecuadas.
- Permite estudiar los fenómenos desde múltiples perspectivas y no desde la influencia de una sola variable.
- Permite explorar en forma más profunda y obtener un conocimiento más amplio sobre cada fenómeno, lo cual permite la aparición de nuevas señales sobre los temas”



Que es tanto como decir que caminan en la misma dirección que los objetivos del presente estudio, ya que se centra en un fenómeno muy complejo que exige una exploración poliédrica. Y quizás por esto así como por la mocedad de las tecnologías y construcciones ideológicas que lo permitirían, existe igualmente muy reducida literatura conducente a una explicación de la cocreatividad a través de Internet y por ende no se han encontrado teorías al respecto.

De este modo el estudio de casos se muestra como una herramienta de sustento al análisis inductivo de la información, el cual se va a llevar a cabo siguiendo las recomendaciones de Martínez Carazo (2012, p. 186-87) cuya proyección se puede contemplar en la propuesta de diseño y desarrollo del trabajo de campo y que consisten en releer las transcripciones y notas de campo, organizar los datos codificados para un manejo de los mismos más eficiente, la comparación constante de los códigos y las categorías que se modifican o emergen con cada dato subsecuente y la búsqueda de relaciones entre estas categorías.

### 6.3.5 Selección de casos de estudio

Según Eisenhardt (1989) “el objetivo de la muestra teórica es elegir casos que probablemente pueden replicar o extender la teoría emergente... deben adicionarse el número de casos hasta la saturación de la teoría”, entendiendo esta saturación como la ausencia de nuevos datos o de retos a la teoría lograda en los casos que se adicionen, dando lugar a la detención del proceso de recolección y análisis de información. En palabras de Yacuzzi (s.f., p.9) se sigue una lógica de replicación, incrementando “el tamaño de una muestra hasta garantizar cierto grado de certeza” y no una de muestreo.

Así las cosas, no existe un número ideal de casos (Eisenhardt, 1989, p. 545), (Martínez Carazo, 2012, p. 184) pero dependiendo de la complejidad de las preguntas de investigación y, por ende, de los datos recobrados para los casos existen umbrales inferiores por debajo de los cuales es difícil generar teoría y sobre los que su manejo es empíricamente inconveniente. La pregunta que se arroja de lo anterior es de qué

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

modo seleccionar las unidades de observación. Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez (1996, p. 95) plantean las siguientes reglas heurísticas en las que basarse:

- Que permitan ampliar el conocimiento sobre el objeto de estudio, no sólo en amplitud, sino también en profundidad (confirmar, cambiar, modificar el conocimiento).
- Su carácter único, paradigmático.
- Su potencialidad reveladora, permitiendo analizar un fragmento del fenómeno que con otras perspectivas es inaccesible.

Las decisiones sobre la selección de los informantes así como de las fuentes para la obtención de información, se abordan razonadamente en las explicaciones de cada aplicación de recogida de datos en el apartado de diseño y desarrollo del trabajo de campo del presente trabajo.

### 6.3.6 Análisis del discurso

De los casos seleccionados, se obtiene un compendio de observables empíricos, “cualquier resultado de nuestras técnicas de observación, entrevista o documentación” (Díaz de Rada, 2006, p.101). Este hecho pone el acento en la noción de observable y por ende en la figura del observador. Es el investigador quien decidirá al fin y al cabo lo que es significativo rigiéndose por sus precondiciones teóricas y, o, categorías de análisis.

Los datos arrojados tendrán la forma de acumulación de texto, siendo este “cualquier forma expresiva, producida con alguna clase de intención comunicativa” (Díaz de Rada, 2006, p. 66) pues no hay que olvidar que “los sujetos que estudiamos en realidad son sujetos que por sí mismos producen relatos de su mundo.” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 141). Y estos textos obtenidos a partir de los participantes en las experiencias de creación conectada darán lugar a una construcción discursiva que

será utilizada como ítem unitario de análisis y que "tejida sobre el diálogo, proporciona discurso ajeno, de los sujetos de estudio" (Velasco y Díaz de Rada, 2006, p. 34). Este discurso contendrá asimismo apreciaciones derivadas del resto de los métodos de recolección de datos que se han tenido en cuenta, incluyendo los cuantitativos, en la línea de la descripción densa etnográfica que "se escriben en una forma de narración para proporcionar una pintura holística de que ocurrió en el evento o actividad estudiado"<sup>177</sup> (Genzuk, 2003) inscribiendo la elaboración de significados de los informantes en un contexto reconstruido sobre el que interpretarlos. En esta descripción densa, corresponde al investigador discriminar el grado de detalle que se proporciona en cada aspecto de la realidad a investigar de modo que sea completa, pero operativa.

"Hacer etnografía es establecer relaciones, seleccionar a los informantes, transcribir textos, establecer genealogías, trazar mapas del área, llevar un diario, etc. Pero no son estas actividades, estas técnicas y procedimientos lo que definen la empresa. Lo que la define es cierto tipo de esfuerzo intelectual: una especulación elaborada en términos de, para emplear el concepto de Gilbert Ryle, descripción densa." (Geertz, 2004, p. 279)

Finalmente sobre el discurso recuperado verbalizado en su totalidad considerado como ítem global se efectúa un análisis que permita desentrañar las construcciones ideológica subyacentes, pues "el análisis de contenido toma en todos estos casos el texto como pretexto para estudiar las convenciones socioculturales de los sujetos entre los que circula" (Díaz de Rada, 2006, p. 66) incidiendo en "el lugar central del lenguaje en su doble función: como núcleo de la constitución de lo social y de la socialización, por un lado, y como principal herramienta de trabajo científico, por el otro" (Hamel, s.f.).

Para ello este discurso unitario sumatorio se habrá de proyectar sobre las categorías de análisis definidas para el proyecto de investigación y se analizará según técnicas de análisis del discurso. Se plantea así, como núcleo metodológico el análisis del discurso lingüístico, obtenido de los individuos participantes en la obra de creación

---

<sup>177</sup> 'These descriptions are written in narrative form to provide a holistic picture of what has happened in the reported activity or event.' (Genzuk, 2003)

poética conjunta en forma de cuestionarios, entrevistas y grupo de discusión, así como su propia obra creativa.

### **6.3.7 Identificación de unidades de significado**

La transcripción de los sucesivos fragmentos de discurso se tratará como un único ítem global del que se inferirán unidades de significado que serán, tras su homogeneización formal y su tratamiento para obtener una presentación que lo facilite, objeto del posterior análisis. “La recuperación [extractiva] de la información es un paso previo para el trabajo interpretativo” (Marín, 2007, p. 67) así que amén de presentar esto como un producto de la investigación a ser utilizado posteriormente como fuente secundaria de otras posteriores, el presente trabajo asume la tarea necesaria de un análisis e interpretación que proponga unas conclusiones.

La extracción de unidades de significado y su retrabajo tendrán lugar tomando como base la propuesta e implementación de Bezerra Pontes (2006). Ésta consiste en la identificación y etiquetado de fragmentos de discurso atómicos y con significado único y completo que se vienen a denominar unidades de análisis o unidades de significado. Con ellas se consigue “una descripción que sea microscópica y además interpretativa, persiguiendo estructuras de significación que aparecen irregulares, no explícitas... es decir, va más allá que la presentación de los hechos en bruto” (Díaz de Rada y Velasco, 1996).

Las unidades de significado se convierten así en el output del primer análisis, con el que después se construirá una síntesis por categoría de análisis, pero siempre refiriendo a la fuente originaria. Para ello, se han desarrollado unas convenciones de etiquetado y nombrado de las unidades de significado que remiten al origen del fragmento de discurso.

### **6.3.8 Categorías analíticas**

Las denominadas categorías analíticas son “categorías, tipos, prototipos, estereotipos, todos ellos son conceptos clasificatorios para ordenar datos y contenidos” (Fernández Moreno, 2004, p.62). Partiendo de éstas, “la práctica dominante sitúa el análisis fundamentalmente en niveles descriptivos, dando lugar a informes de investigación en los que el material producido se estructura en torno a una serie de temas considerados relevantes. La codificación de los datos y el agrupamiento por categorías permite explorar el contenido expresado acerca de cada uno de los aspectos del tema discutido.” (Gil Flores 1992-1993, 208).

Cada porción de información o unidades de significado se incluye en una de estas categorías estableciendo una clasificación, que implica una recontextualización de esta información que de forma previa había sido parcialmente alienada de su contexto primero. Los fragmentos de texto “no dicen nada hasta que los clasificamos por medio de categorías analíticas” que “recodifican el dato desde una nueva perspectiva teórica, haciéndolos hablar de procesos sociales y culturales” (Díaz de Rada 2006, p. 166). De este modo, las categorías como tal, una vez asignados los fragmentos del discurso a cada una de ellas, condensan definiciones, representaciones o propiedades.

Es importante tener en cuenta que las categorías no son neutras sino que suponen un posicionamiento teórico previo del investigador respecto a la realidad de observación porque “A) expresan las intenciones teóricas del investigador, B) reordenan o recodifican el flujo de los observables, c) permiten comparar observables que se producen por diversos medios y en distintas situaciones” (Díaz de Rada 2006, p. 166). Pero como corresponde a su ontología de interpretación de la realidad son mutables. Conforme el investigador comprende más profundamente el fenómeno de estudio es lógico que evolucionen y las categorías de análisis “van siendo reformuladas, enriquecidas, corregidas, eliminadas o añadidas conforme producimos nuevos datos” (Díaz de Rada, 2006, p. 167).

Las categorías de análisis y las unidades de significado asignadas pueden disponerse en forma de matriz analítica que dispone de modo visual esta información facilitando la comprensión holística del discurso generado global.

### 6.3.9 Interpretación

El trabajo de investigación no debe detenerse en la presentación más o menos estructurada del análisis de los datos recolectados. Gil Flores dice que “La exposición ordenada de lo manifestado acerca de estos temas, se apoya en la presentación de aquellas citas textuales en las que las ideas claves del discurso quedaron capturadas. Cada vez más se insiste en la necesidad de sobrepasar este nivel y desarrollar una verdadera interpretación del discurso.” (Gil Flores, 1992-1993, p. 208). La cuestión es que no se puede renunciar a la inmensa cantidad de conocimiento tácito que sobre el tema de estudio ha desarrollado el investigador, lo que le coloca en una situación privilegiada para la interpretación de los datos estructurados.

Este análisis e interpretación debe de ir tan lejos como lo requiere el objetivo de la investigación y no quedarse en lo que Antaki, Billig, Edwards y Potter (2003) denominan atajos analíticos, entre los que figuran los que se muestran a continuación:

- Pseudo-análisis a través de resúmenes. Resumir las informaciones obtenidas no pone en valor las posibilidades del investigador; debe presentar inferencias.
- Pseudo-análisis basado en la toma de posiciones. Las adiciones de contenido por parte del investigador que contengan posicionamientos morales, políticos o incluso etnocéntricos, al margen de no ser apropiado, no pueden considerarse inferencias y no deben, por tanto, sustituir la labor de análisis.
- Pseudo-análisis por exceso o aislamiento de citas. Un error del mismo género que el basado en resúmenes.
- Pseudo-análisis circular de los discursos y los constructos mentales. Los datos no hablan por ellos mismos y por tanto no valen de manera aislada para validar ni falsar posiciones, relaciones o estructuras ideológicas.
- Pseudo-análisis de falsas generalizaciones. Se trata de no sucumbir a la tentación de realizar extrapolaciones no fundamentadas.

Por último, los análisis aunque fundados, pueden no ser indiscutibles. Promover la discusión posterior es quizás una de sus capacidades más valiosas, irrenunciables.

### 6.4 Esquema general del trabajo de campo

El trabajo de campo pretende obtener los materiales que permitan elaborar una propuesta sobre modelo de creación propicio para la cocreación horizontal y abierta, así como un modelo de madurez para ágoras virtuales que implementen esta modelo, explicitada en una lista de ejes a tener en cuenta. Para ello se desea analizar el discurso de participantes en ejercicios de creación conectada lo que plantea un problema de base ya marcado. Si se ha aceptado que no existen ágoras de creación con las características buscadas de horizontalidad y apertura, hay que crear una de partida que permita operacionalizar la reflexión de los participantes.



Ilustración 47. Esquema conceptual del desarrollo del trabajo de campo.

Este punto de partida significa construir un ágora virtual para la cocreación de contenidos. Y para establecer las características del protomodelo se cuenta primero con la reflexión previa que aportó una dimensión teórica sobre el eje social y económico de la creación de contenidos en Internet (redes de participación, componentización de la expresión, liberalismo sobre los accesos), sobre el sujeto de la

creación (individualidad, transaccionalidad de las relaciones, borrosidad de la verdad, tiempo comprimido) y sobre la propia definición de la creatividad como lenguaje y de la creación como intercambio comunicativo. Sobre éstas se había de construir un ágora punto de partida, exigiendo ésta tomar decisiones en cuanto a la proyección de esta teoría a una web. Estas decisiones –refinadas iterativamente- podían haber sido tomadas por el investigador, pero se decidió contar con opiniones incontaminadas por los modelos convencionales de creación. Así, se interrogó sobre su visión acerca de formatos diversos de creación poética a más de 100 adolescentes, enculturados con la omnipresencia de Internet, nacidos después del primer navegador gráfico, en 1995. Los encuestados opinaron para cada obra: su apreciación estética, su sencillez de lectura o consumo y en qué medida se verían animados a crear una obra similar. Integrando el estudio teórico y esta visión de los gustos e intereses de los adolescentes, tratando de huir de las preconcepciones y prejuicios del investigador, se creó la primera versión del ágora virtual *eseeusee*, a finales de 2012.

A partir de ese momento se han realizado sucesivas acciones de creación sobre esa ágora, aprovechando las mismas para permitir reflexionar y posteriormente recoger el discurso de los participantes acerca de su percepción de la existencia de una creación conectada horizontal y abierta, dejando claro que el objeto de la reflexión era este y no el ágora *eseeusee*. A cada acción de reflexión y recogida de datos se sucedía un análisis preliminar de los mismos y la implementación de adaptaciones en el ágora para ajustarse a las condiciones propiciatorias que permitieran reflexiones de los participantes en la siguiente acción de creación.

Con todo el caudal de datos recogido que han integrado un discurso procomún de los participantes en las acciones de creación el resultado no es la última versión del ágora virtual *eseeusee*; ésta ha evolucionado tremendamente a lo largo de los casi tres años de trabajo de campo. El resultado es un modelo conceptual a implementar por ágoras virtuales y una teoría sobre las acciones y procesos que esa ágora debe asegurar.



### 6.4.1 Cronograma esquemático del trabajo de campo.

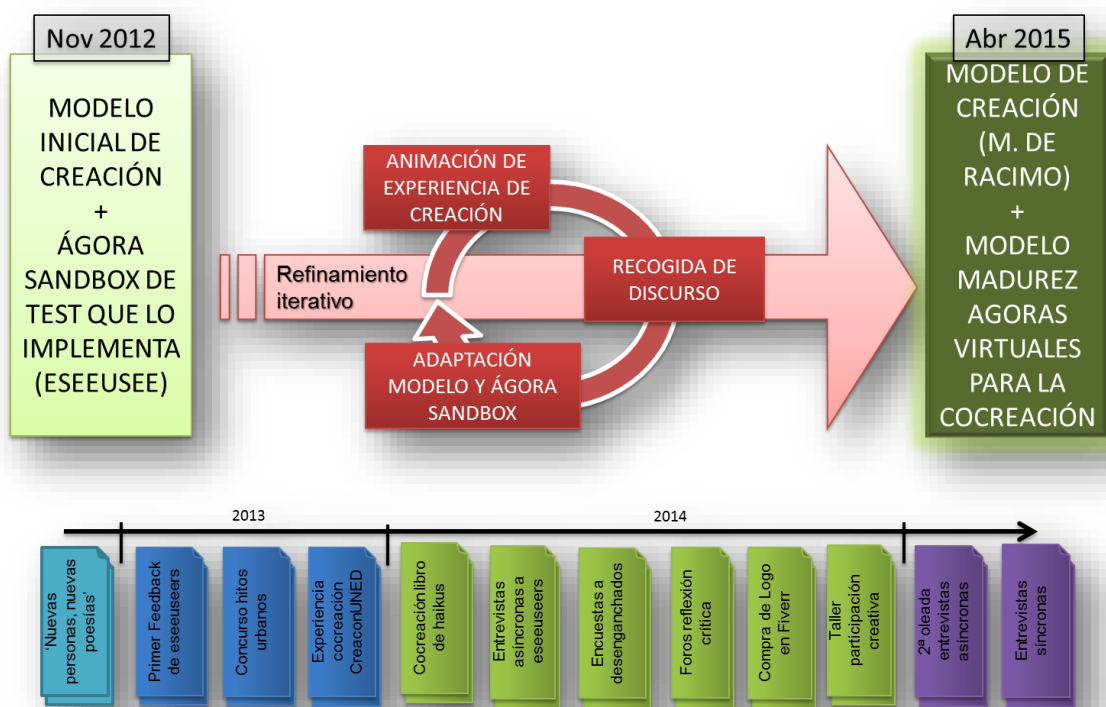


Ilustración 48. Esquema temporal del trabajo de campo por refinamiento iterativo.

El anterior es un esquema temporal de algunas de las acciones de animación a la creación y de recogida de datos de campo. La descripción detallada de cada acción se puede revisar en el anexo 0 (narración de experiencias de campo).

## 6.5 Validez y fiabilidad

“La validez de un estudio es la cualidad que lo hace creíble y da testimonio del rigor con que se realizó. La validez implica relevancia del estudio con respecto a sus objetivos, así como coherencia lógica” (Yacuzzi, s.f.). Es necesario implementar estrategias conducentes a aumentar ésta. Para ello, es posible descomponer la búsqueda de la validez en cuatro ejes que se presentan en la Ilustración 49, elaborada a partir de Martínez Carazo (2006, p. 178) y ésta a su vez de Yin (1994).

La validez de la construcción en este caso se fortalece por la gran variedad de fuentes y técnicas de datos trianguladas y articuladas para lograr el discurso único sobre la creación conectada, incluyendo técnicas cuantitativas, si bien el grueso de la recuperación de la información es cualitativo. Asimismo los informes fueron compartidos con algunos informantes –en este caso sin resultados relevantes-. El otro punto clave en cuanto a la validez es la interna. Respecto a la eliminación de relaciones espurias, venidas muchas veces de las inevitables preconcepciones del investigador, Eisenhardt (1989) propone la adición de casos hasta que la teoría se sature o, dicho de otro modo, que no se descubran nuevas vías adicionales de análisis o de falsación de prehipótesis emergente con ellos. Gracias a esta “constante yuxtaposición de realidades en conflicto se tiende a descongelar/liberar el pensamiento”<sup>178</sup> (Eisenhardt, 1989, p. 546) de esos juicios previos.

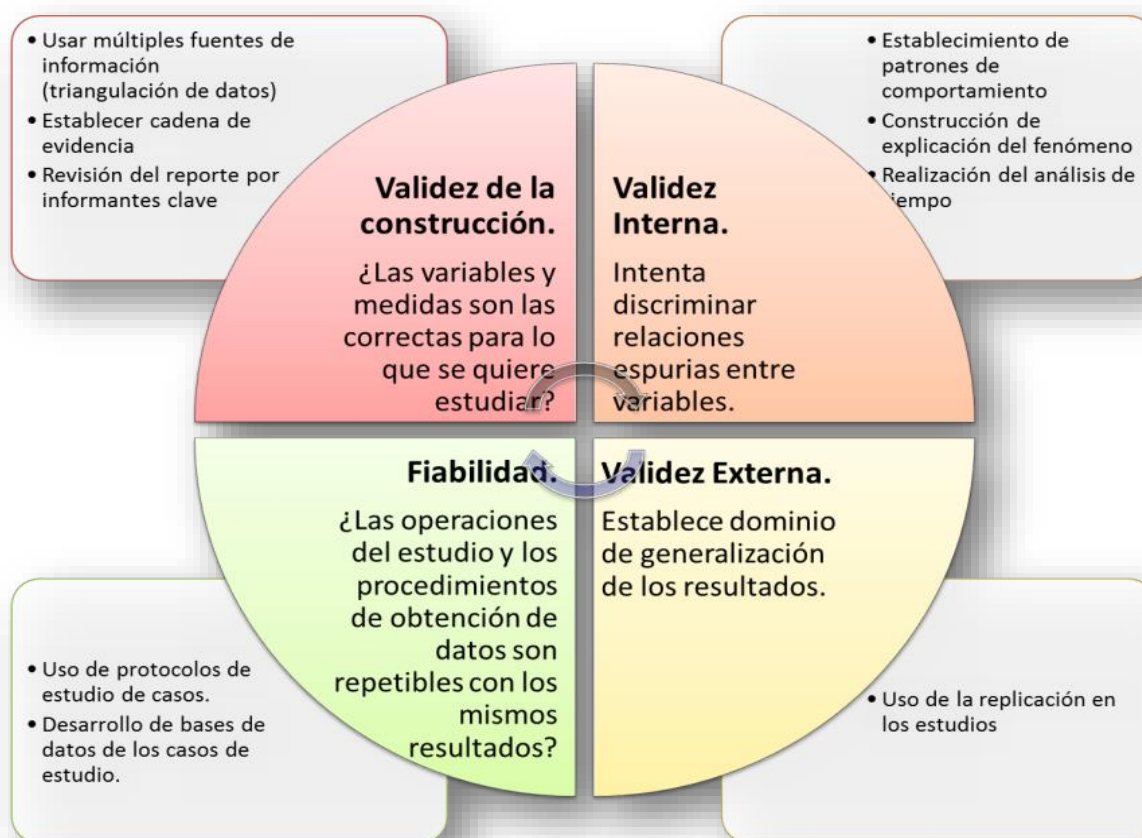


Ilustración 49. Ejes de Validez y refuerzos, a partir de (Martínez Carazo, 2006) y (Yin, 1994)

Respecto a la cuestión de la fiabilidad o la repetitividad de los resultados en el mismo estudio, Yacuzzi (s.f., p.19) subraya que se trata del mismo estudio, ni una réplica ni

<sup>178</sup> “This constant juxtaposition of conflicting realities trends to unfreeze thinking” (Eisenhardt, 1989, p. 546)

otro en circunstancias disimilares. Para asegurarla “es importante escribir procedimientos de las tareas que se realizarán en el estudio y llevar un registro de todos los pasos dados. En términos técnicos, es necesario contar con un protocolo del caso y construir una base de datos con la información recopilada a medida que el proyecto de investigación se va realizando” (Yacuzzi, s.f., p.19). Estas dos estrategias se pondrán en práctica en el presente estudio, la primera en la presentación del diseño del trabajo de campo y la segunda en los correspondientes anexos.

Otra maniobra comúnmente apropiada para incrementar la fiabilidad son las aplicaciones repetidas para determinar hasta qué punto se mantienen las medidas a lo largo de tiempo –aquí factibilidad, como apunta Martínez Carazo, sería sinónimo de estabilidad en el tiempo-. Hay que considerar el hecho de que se ha alargado la fase de recolección de datos durante más de dos años en un entorno eminentemente mutable como es la Red y con un instrumento de investigación, la página web [eseusee.com](http://eseusee.com), que ha evolucionado enormemente como puede constatarse en anexo, por lo que los datos que dan lugar a la inducción de los resultados son un aglomerado de contenidos cuya resultante homogénea da muestra de la estabilidad de los casos.

El propio Yacuzzi se posiciona a favor de acoger una teoría heterodoxa de la validación para la que se basa en trabajos de Weick. Postula que el juicio del investigador sustituya el rol de las pruebas de validación. Es posible y sano elevar esta capacidad racional crítica del investigador porque “estos juicios no son arbitrarios, pues se basan en comparaciones con toda una historia previa de experiencias del investigador” (Yacuzzi, s.f., p.21 citando a Weick), quien vive en primera persona la experiencia participante de integración empática en el campo, generando y refinando continuamente conjeturas teóricas por la aplicación del sentido de plausibilidad.

### 6.5.1 Triangulación

Asumir que “toda perspectiva de observación es limitada y que ninguna completa al objeto” plantea la necesidad de completar la comprensión del mismo con varios puntos de vista. La articulación se define así como “la concreción de un diseño metodológico de investigación que utiliza distintas técnicas o prácticas de investigación con la

finalidad de abarcar distintos aspectos del objeto de investigación” (Callejo Gallego y Viedma Rojas, 2006, p. 53) que permite la triangulación metodológica pero no exclusivamente. Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez (1997, p. 70) compendian las siguientes modalidades de triangulación a la que cabría añadir la múltiple o combinación de varias de ellas (Bisquerra, 2008, p. 45):

1. **Triangulación de datos.** Usar varias fuentes de información en el estudio. Esta triangulación es capital porque permite confirmar “si el fenómeno o caso sigue siendo el mismo en otros momentos, en otros espacios o cuando las personas interactúan de forma diferente.” (Stake, 2005, cap VIII). En el presente trabajo se tiene una oportunidad de triangulación a este respecto, con datos de encuestas, observación de campo, entrevistas, foros de debate,... e incluso de corte cuantitativo, provenientes de la estadística de las creaciones generadas y la analítica de página a lo largo de 30 meses.
2. **Triangulación de investigadores.** Cuando es posible el recurso a la revisión del estudio o su repetición. No es el caso del presente estudio.
3. **Triangulación de teorías.** Utilizando diversas teorías para la interpretación a su luz de los datos disponibles.
4. **Triangulación metodológica.** Cuando se completan, como se ha discutido con anterioridad, las visiones cualitativas con cuantitativas o viceversa. En este caso, las cuantitativas como apoyo a las cualitativas que soportan el mayor peso metodológico: como contraste cara a fortalecer la verosimilitud de las conclusiones del estudio inductivo así como también como paso tentativo previo para la preparación de los métodos cualitativos.
5. **Triangulación disciplinar.** Cuando se utilizan disciplinas de conocimiento diversas. También este tipo de triangulación tiene un peso significativo en el estudio, esencialmente relacionada con la comparación de las preferencias de los participantes con el análisis estadístico de interacciones en el ágora virtual.

El diseño metodológico que se va a proponer el discurso único será descompuesto en unidades de significado que convenientemente agrupados en una matriz analítica

descompondrán estas visiones de los participantes investigados en torno a los objetivos de examen. Como bien preconizan (Jensen y Jankowski 1993, 79) esta clasificación y análisis proveniente del esfuerzo de triangulación “no absuelve a los investigadores cualitativos del trabajo interpretativo” –ya revisado- ni por descontado de poner en juego las estrategias conducentes a asegurar la validez y la fiabilidad tanto de los datos como de los resultados de la inducción.

### 6.5.2 Fuentes de error

González Echevarría (1990) dedica una atención detallada a las fuentes de error del trabajo etnográfico para concluir que precisamente esta se concentra en tres focos. El primero es el informante que miente por cortesía, para ocultar prácticas o concepciones sancionadas socialmente, o por una panoplia de causas que no cambian el resultado final. Hay que comprender que “los relatos no sólo se intercambian entre los propios actores, también pueden ser producidos para el etnógrafo” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 144). Así, el investigador “forma parte de un fenómeno más amplio que no puede ser erradicado: el efecto auditorio” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 148). Y si los relatos se adaptan al auditorio, sea esta tendencia utilizada con ánimo de que el investigador entienda la verdad –que en todo caso será la visión de ésta por parte del sujeto de estudio- o con fines aviesos como influir el sentido de las conclusiones de la investigación, requerirá la comprensión profunda y de primera mano y la subsiguiente adición de comentarios contextuales y aclaraciones por parte del etnógrafo, que en la presente investigación pueden incluso tomar forma de unidades de significado proferidas por el propio investigador como interpretación de fenómenos o comportamientos estudiados.

A esta fuente de error se suma las del etnógrafo y el comparativista –en el presente trabajo, ambos el investigador-, primero por las preconcepciones que pone en juego o la sobreatención a rasgos exóticos, que pueden inducir sesgos y en el trabajo de gabinete por la “selección o interpretación de datos en favor de su hipótesis o, [...] por la imprecisión de sus definiciones y conceptos” (González Echevarría, 1990, p.64). Sin embargo “la acumulación de errores posibles en estos tres estadios no conduce, como parecería previsible, a una radical falta de fiabilidad” (González Echevarría, 1990, p.64) si bien parece necesario distinguir entre los errores aleatorios y los sistemáticos

(sesgos) sobre los que se ha de incidir armando heurísticas potentes que en la medida de lo posible los eviten, basadas en la honestidad investigadora y la limpieza de preconcepciones o conclusiones preestablecidas.

### 6.5.3 Revisión de los interesados

La revisión de los interesados se plantea en ocasiones como un método para constatar la exactitud o la adecuación del material. Consiste en pedir “al actor que examine escritos en borrador en los que se reflejan actuaciones o palabras suyas, en algunos casos cuando acaban de ser anotadas, aunque normalmente cuando ya no se le va a pedir que aporte más datos. Se le pide que revise la exactitud y la adecuación del material. Se le puede animar a que sugiera una redacción o una interpretación alternativa, aunque no se le promete que tal versión vaya a aparecer en el informe final. Normalmente, merece la pena incluir parte de esta retroalimentación” (Stake, 2005, Cap VIII).

Aunque no se excluye la posibilidad de hacerlo en casos específicos en el proceso de investigación se renuncia a incluir sistemáticamente esta revisión. La razón es que en el caso de foros, entrevistas asíncronas o cuestionarios, el propio individuo tiene acceso directamente a los datos. Si se ha hecho en el caso de las entrevistas asíncronas. Éstas se han compartido con los entrevistados, llegando en algún caso a compartir con el sujeto de estudio las notas y conclusiones del entrevistador para ser validadas.

## 7 Diseño y desarrollo del trabajo de campo

“And you can't always get what you want, honey  
You can't always get what you want  
You can't always get what you want,  
But if you try sometime, yeah,  
You just might find you get what you need!”

(You can't always get what you want)

Independientemente de la decisión final del estilo de la investigación, ubicable en el continuo desde lo cualitativo a lo cuantitativo, el diseño del trabajo de campo debe tener un diseño y planificación previa que, según King, Kehoane y Verba (2000, 18-19) ha de contemplar cuatro condiciones innegociables. En primer lugar, el objetivo vertebral de un estudio es la inferencia de conclusiones, bien sea descriptiva o bien causal, a partir del análisis de las observaciones y, o, los datos de fuentes secundarias que se han recogido. Han existido reconocidas voces en el campo de la etnografía, enmarcadas sobretodo en el particularismo histórico que opinaban de otra manera. Boas sobreponderaba la acumulación detallada de datos, evitando las tentaciones de educir conclusiones a partir de ellos ya que consideraba que “la paciente acumulación de datos históricos llevarla automáticamente al progreso de la teoría” (Harris 1996, 228). Sin embargo, esta renuncia a asumir ningún riesgo de caer en la especulación en las conclusiones comporta igualmente la incapacidad de avanzar en las construcciones teóricas salvo con una recolección acumulativa colosal de datos tal que abarcara cada caso de estudio. Para minimizar este riesgo sin renunciar al avance de la teoría, se cuenta con las ya descritas condiciones de validez y fiabilidad.

En el sentido de asegurar que no se cae en la especulación o los sesgos, se han de utilizar métodos explícitos y públicamente descritos para generalizar y analizar los datos, haciendo posible que sean evaluados por agentes externos a la investigación, incluso en determinadas ocasiones que se reproduzca ésta, con idénticas o similares condiciones. Llevando al extremo su importancia King, Kehoane y Verba llegan a afirmar que el contenido es el método. A esta descripción de los métodos se consagra el presente epígrafe de diseño y desarrollo del trabajo de campo.

La inferencia es un proceso ontológicamente incompleto. Y es inviable obtener conclusiones perfectamente ciertas con datos incompletos, especialmente cuando se maneja material tan volátil como las apreciaciones de los procesos mentales de los individuos. Téngase en cuenta que los materiales cognoscitivos están aquejados por la “maldición de la cuádruple I, es decir, son inciertos, por incompletos, y, o, inconsistentes, y, o, imprecisos, por lo que entran en juego medidas de certeza, grados de credibilidad” (Gómez, y otros 1997) y su aprehensión mediada a través del testimonio de los informantes aún les resta soporte de certeza.

La opción de Boas “sobrepasó a la mayoría de los antropólogos anteriores y posteriores en su preocupación por presentar las pruebas sobre las que podía construir sus afirmaciones etnográficas. Admitamos que el empirismo de Boas implicaba exigencias que ni siquiera él pudo satisfacer.” (Harris 1996, 227). En el recorrido hacia la descripción completa y consistente de sus sistemas de deducción dejó de lado el hecho de que descartaba por inútiles a los sistemas inconsistentes. Además de no serlo en absoluto (Smullyan, 1989, p.86), la inconsistencia es una condición de existencia de la mayoría de los conocimientos disponibles en el posmodernismo tecnológico sobrepoblado de certezas evanescentes.

Con las condiciones anteriores observadas, el diseño etnográfico se armará de estrategias de investigación conducentes a una reconstrucción cultural.

“Primero, las estrategias utilizadas proporcionan datos fenomenológicos; éstos representan la concepción del mundo de los participantes que están siendo investigados [...]

Segundo, [...] se recurre a la observación participante y no participante para obtener datos empíricos de primera mano [...]

Tercero, la investigación etnográfica tiene un carácter holista. Pretende construir descripciones de fenómenos globales en sus diversos contextos y determinar, a partir de ellas, las complejas conexiones de causas y consecuencias que afectan al comportamiento y las creencias en relación con dichos fenómenos” (Goetz y Le Compte 1988: 28-29, citados en Álvarez Álvarez, 2008)



## 7.1 Delimitación y antecedentes

El estudio teórico se plantea sobre la documentación existente el segundo semestre de 2014. Han sido utilizadas para ello fuentes secundarias que incluyen revisiones sobre el estado de la cuestión y artículos previos, con la notable falta de sitios Web que contenían propuestas conceptuales en línea con los postulados teóricos del trabajo.

El trabajo de campo recoge reflexiones y debates a partir de las experiencias de creación conectada que se han animado en el instrumento eseeusee, así como en otros medios y se ha extendido desde Noviembre de 2012 hasta el primer trimestre de 2015. Augé advirtió agudamente que “La etnología siempre tiene que ver por lo menos con dos espacios: el del lugar que estudia (un pueblo, una empresa) y otro lugar, más amplio, en el que aquél se inscribe y donde se ejercen influencias y presiones que no dejan de tener su efecto en el juego interno de las relaciones locales” (Augé, 2000, p.120) por lo que se han inscrito estas reflexiones en el campo en el que se han vehiculado las relaciones subyacentes –el sistema Web2.0 / 3.0- y la condición sociológica de netmodernismo imperante en los participantes en la experiencia y que se ha descrito en el estudio teórico del presente trabajo, acogiendo el que el propio Augé llama estrabismo metodológico reflejando simpáticamente la necesidad de no perder de vista varios contextos para la producción y análisis de los datos. Valgan como ejemplo los análisis comparativos sobre datos cuantitativos de tiempos de presencia en página o bounce rate en el instrumento eseeusee y en sitios web de la zona más concurrida.

Por su parte, los datos cuantitativos sobre la participación en eseeusee y las condiciones de producción de creaciones conectadas, corresponden al periodo desde la subida en producción del site eseeusee.com utilizado como instrumento de investigación hasta la redacción de la memoria de este trabajo. Se fijó como objetivo inicial tener un corpus de al menos 1000 participaciones explícitas espontáneas en el ágora virtual eseeusee para utilizar datos agregados de modo estadístico. La situación el 15 de Enero de 2015 era de más de 200 participantes –excluidos robots de spam,

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

cuentas aplicativos,...- que habían generado casi 1400 racimos o agrupaciones de creaciones con un total de casi 8500 aportaciones individuales explícitas.

### 7.1.1 Servicios para la creación vs difusión de la creación conectada

El presente trabajo plantea, sobre bases teóricas contrastadas, la necesidad de segregar los flujos de trabajo de creación y de difusión de la creación. Las necesidades, características del medio y del resultado, así como sus objetivos en cada uno de estos flujos son diferentes.

Existen perspicuos servicios y redes sociales orientados a la difusión de la creación, cada uno con características distintivas y dirigidas a públicos o contenidos específicos. Por citar alguno,

- Vimeo o YouTube para la puesta a disposición de vídeos.
- Flickr, Pinterest, 500px o Instagram para imágenes.
- Soundcloud, para música.
- Facebook, que lo permiten multimodalmente o Twitter que recientemente ha empezado también a hacerlo por la inclusión visual nativa en los tweets de imágenes y video.

Existen asimismo redes y servicios sociales orientados a la creación de ítems con contenido creativo. Su característica básica es que contienen o ponen a disposición herramientas o entorno que facilita la creación de este contenido. Normalmente estas están concentradas en un tipo de producto o modo de media.

Hay paradigmas que suman ayudas para la creación y para la difusión del ítem creativo. Instagram es un ejemplo en la zona más concurrida de la web, notable por

aunar herramientas para la creación (fundamentalmente muy básicas para la edición de imagen) y mecanismos para la difusión del resultado. Sin embargo no permite la generación de ítems creados colaborativamente. Por su parte, estas herramientas para la creación no las aportan Twitter ni Facebook, por establecer esta comparación con dos RRSS notorias dirigidas a la difusión de contenidos.

### 7.1.2 Oportunidad y relevancia social del proyecto de investigación

La creación conectada en el marco del presente trabajo implica la asociación espontánea de varios creadores –abierta- y no restringida o moderada desde el exterior para la creación de ítems con contenido artístico. Al no estar planificada la creación artística, la obra se convierte en inacabada y, por ende, en viva. La creación conectada no es, en ningún caso, un paralelo a la red del trabajo de creación colectiva desconectado, sino más vital, reconfigurable y horizontal en su participación y requiere la asunción de nuevos modelos de autoría. No se han podido localizar servicios en la red que permitan la creatividad conectada horizontal y abierta, aunque se considera muy probable que aparezcan en un futuro próximo para dar respuesta a la generalización de la producción de contenidos creativos y las nuevas perspectivas relacionales que exigen modelos de creación Red, cooperativos y horizontales.

En el momento actual no existen o al menos no han podido localizarse servicios ni redes sociales en la web que permitan estos procesos de agrupación y federación horizontales y de contenido caótico, reprogramables y reorganizables para la creación de cada ítem, y que respeten igualmente de modo horizontal cada una de las aportaciones individuales incluyendo aquellas que puedan considerarse divergentes – algo vital si se considera que en la divergencia se encuentra el germen de la propuesta creativa-. Aunque es cierto que en el momento actual no existen entornos asentados que permitan la creación conectada de modo endémico, no lo es menos que existe una factibilidad tecnológica para su creación. Y no se puede despreciar el efecto de que la generación de personas enculturadas en el netmodernismo esté comenzando a tomar el control de la red y, por ende, de la definición de sus características por medio de su participación intensiva. Es el momento de participar en la creación (desde inspirar teóricamente hasta coadyuvar a la programación) de entornos de creación

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

conectada que social y epistemológicamente estén alineados con la condición netmoderna y realizar evaluaciones de campo de sus posibilidades.

En cuanto a las actividades de creación, poniendo de lado alguna propuesta de yuxtaposición de partes –en la línea de propuestas como el cadáver exquisito- no se han localizado en la red infraestructuras que las dieran soporte en los términos que se han desarrollado en el presente trabajo. Por otro lado existen intentos someros de dirigir la creación de eventuales sites dedicados a la creación conectada – fundamentalmente artículos- se han quedado en una fase muy preliminar de lo necesario para hacerlo, pues solo cubren la parte teórica, no una perspectiva que integre el discurso unitario de los creadores, tras su uso continuado en el tiempo.

La oportunidad del proyecto es indiscutible en un escenario de inexistencia de ubicaciones en la web que permitan la creación conectada en los términos descritos y en consecuencia de trabajos sobre la materia fundamentados en investigaciones de campo. La creación conectada responde, como se prueba en la disertación teórica del presente trabajo, a exigencias de un nuevo modelo relacional no soslayable en el momento sociológico de posmodernismo acelerado por la red. Investigaciones que indaguen sobre las condiciones de producción creativa conectada bajo postulados de horizontalidad, respeto a la autoría y las aportaciones individuales, polifónicas más que oportunas, son consideradas necesarias.

### **7.1.3 Eseeusee como instrumento de experimentación**

Por otro lado, no existen ágoras en la Red sobre las que se puedan realizar experiencias que permitan reflexionar sobre esta cocreación horizontal y abierta. Esto generaría una dificultad a los potenciales creadores para la reflexión, porque no tienen marcos conceptuales de referencias sobre los que razonar. Lo cual fuerza para el presente estudio a desarrollar un instrumento de experimentación que funciona como ágora de test para la celebración de experiencias de cocreación y poder reflexionar a partir de ellas. Este es el sentido de la arena de pruebas que constituye la herramienta eseeusee.com.

El objetivo del trabajo de campo no es probar y validar como apropiada para la creación conectada el proyecto eseeusee, cuya definición y aplicación de esfuerzos no están incluidos en esta tesis. Se ha contado con la colaboración de eseeusee.com como mero instrumento de investigación para disparar reflexiones acerca de ciertas construcciones teóricas. Incluso se han aplicado cambios esenciales en eseeusee a medida que la investigación avanzaba, para adecuarse a las necesidades del trabajo de campo y la reflexión posterior, como puede constatarse en anexo. Igualmente no ha habido ningún problema para recuperar un compendio muy detallado a la vez que variado de datos estadísticos de uso del site.

#### **7.1.4 Antecedentes. Trabajos de campo sobre creación conectada.**

La creación conectada ha sido someramente teorizada, pero no existen trabajos de campo que contrasten las teorías con resultados reales. Existen al menos dos impedimentos difíciles de soslayar para ello, como son la inexistencia de entornos específicamente contruidos y utilizados para la creación conectada y que la creación cooperativa y la compartición de la autoría de la obra no está instalada en la epistemología de quienes hemos/han sufrido la transición del modernismo al posmodernismo.

Esto último implica que cuando se ha teorizado sobre la participación del espectador no se transfiera la barrera de la modificación de la propia obra sobre la que se da la creación conectada y se quede -presentándolo como algo osado- en la mera interpretación de la obra del autor o, como mucho, la recogida de un feedback sobre ésta. Añadidamente a los impedimentos remarcados, se constata que los creadores asentados y, o, del mainstream actual no parecen interesarse por la coautoría –porque la entienden como una enajenación de la propiedad de la obra, un concepto que de todos modos se desdibuja en el netmodernismo sobre la red- y, por ende, no existen espacios para vehicular el trabajo de creación cooperativa. Aún menos los creadores con un bagaje reconocido son proclives a poner en comparación horizontal sus aportaciones con las de otros creadores nóveles. Así las cosas, un trabajo de campo sobre creación conectada, a día de hoy, debe hacerse en los márgenes de las zonas concurridas de la web, en sites incipientes con preeminencia de participantes amateurs.

## 7.2 Construcción del objeto de investigación

El eje de interés de este trabajo bascula sobre la creación de condiciones para que se construya un ecosistema que asiente la cocreación –o creación conectada- lingüística con características de apertura no restringida a la participación y horizontal. Esto implica el análisis de una experiencia de campo con una participación colectiva real de un conjunto de creadores que hayan interiorizado nuevas posiciones acerca de la autoría y la propiedad de la creación intelectual y de la obra de arte en particular. El presente trabajo pretende construir una lista de caracterizaciones a contemplar por modelos eficaces para vehicular la creación conectada, trazar un marco de referencia para describir entornos que faciliten la creación conectada.

Partiendo del estudio teórico previo, habida cuenta de la inexistencia de otras infraestructuras en la red que implementen un conjunto aceptable de los postulados retenidos, se propondrá como instrumento o útil de problematización la web *eeseusee*. La participación en *eeseusee* tiene el valor de reificar, proyectando sobre un campo real construcciones conceptuales teóricas que no serían en otro caso operacionalizables. *Eeseusee* funciona como laboratorio de ensayo para sus participantes, que incorporarán esta experiencia en su elaboración de discursos sobre la creación conectada.

El estudio de campo tendrá lugar primando la proyección virtual y asíncrona de las técnicas de recogida de discurso, dada la naturaleza ubicua y asíncrona del objeto de la investigación. A partir de las reflexiones sobre creación conectadas subsecuentes y los casos estudiados, se retendrán un conjunto de atributos para un modelo de creación conectada así como un serie de recomendaciones para los sites que la implementen.

La presencia en el campo y el trabajo continuado sobre los datos obtenidos, permitirá recoger propuestas sobre el ajuste de las características de la arena de ensayo, dinámicamente a medida que lo aconseje el desarrollo de la investigación. Cuando así

ha sido posible, esta web se ha refinado iterativamente –tanto en aspecto como en funcionalidad- a medida que ha avanzado la investigación.

### 7.2.1 ¿Qué no se va a estudiar?

Aunque se podría estudiar el encaje de modelos de mercado con la lista de caracterizaciones propuesta, en ningún caso se planteará como solución una red social o sitio web ni ninguna combinación de éstas. El resultado final será una lista de condiciones que sitios o redes pueden observar para animar la creación conectada.

La actividad creativa en medios digitales –de los que Youtube e Instagram, por sólo citar dos, constituyen cumplidos repositorios- es un hecho significativo, remarcable y del que el autor de la presente investigación se declara seguidor. Pero en ningún modo se pretende estudiar en este trabajo fenómenos de creación digitales cuya autoría no sea compartida y, o, que no cumplan con las características de horizontalidad y apertura no restringida a la participación.

Aunque el sitio web eseeusee está muy presente en este trabajo de investigación como laboratorio de experiencias de participación y creación conectada, eseeusee no debe ser entendido más que como una herramienta. En ningún caso el presente trabajo pretende calificar este site respecto a su capacidad para la creación conectada, aprobarlo o excluirlo, darle soporte o descartarlo ni explícita ni implícitamente. No se pretende aplicar reflexión alguna sobre eseeusee. El target de las reflexiones es la creación cooperativa de contenidos creativos desde esquemas horizontales y abiertos.

Tampoco se van a establecer medidas de creatividad sobre los contenidos. Como se ha subrayado en la construcción teórica previa, no se considera que toda acción creativa de lugar a ítems mensurables. Pero esencialmente la mera posibilidad de la existencia de una medida da carta de naturaleza a una pretendida objetividad y convergencia de la consideración del hecho creativo, cuando éste es por definición divergente y particular, no expropiable de los sujetos que lo vehiculan.

### 7.2.2 Objetivos generales

Los objetivos de esta investigación se plantean en forma de interrogantes cuya respuesta habrá de ser propuesta por la misma. Es importante recoger en este punto las advertencias al respecto de Yin (1989):

- Los interrogantes formulados en este punto están dirigidos al investigador, no a los informantes.
- Van en el sentido de guiar que se obtenga evidencia del material recopilado tal como se requiere para contrastar las proposiciones teóricas.
- Estos interrogantes se contestan con la información obtenida de las diversas fuentes, no renunciando a los recursos que proporciona la triangulación para incrementar su validez.

Es decir, no son preguntas a hacer a los informantes sino que el investigador por medio del análisis del material recopilado podrá elaborar una teoría al respecto. Estos puntos de partida de la investigación se podrían resumir en la siguiente frase que resume la Ilustración 50: “Comprender el contexto de la creación conectada en Internet y el esquema relacional de la participación para componer un modelo de creación cooperativa y una checklist de madurez de las ágoras virtuales para la creación cooperativa”. Concretando:

- Recogiendo las apreciaciones de los cocreadores por medio de técnicas etnográficas cualitativas, así como su actividad por medio de técnicas cuantitativas, se pretende establecer un cuerpo teórico de condiciones propiciatorias de la creación conectada. No es descartable la emergencia de ítems no previstos por el investigador pero referidos por los creadores.



Esto posibilitará la construcción de un modelo de creación cooperativa que contenga los atributos retenidos como cardinales. Aunque el presente estudio refiere a la horizontalidad y no restricción de la participación como condición, estas dos preconizaciones se someterán también al escrutinio de los participantes en las iniciativas de creación.

- Se pretende construir una caracterización denominado modelo de madurez de las ágoras virtuales de creación conectada, declinada en una lista de preconizaciones a asegurar por aquellos servicios de la web que pretendan ser vehículos de la animación de la creación conectada. Es decir, conducir a postular condiciones propiciatorias o catalizadoras teóricas a asegurar por las herramientas que implementen el modelo teórico de la creación cooperativa horizontal y abierta para que ésta tenga lugar.

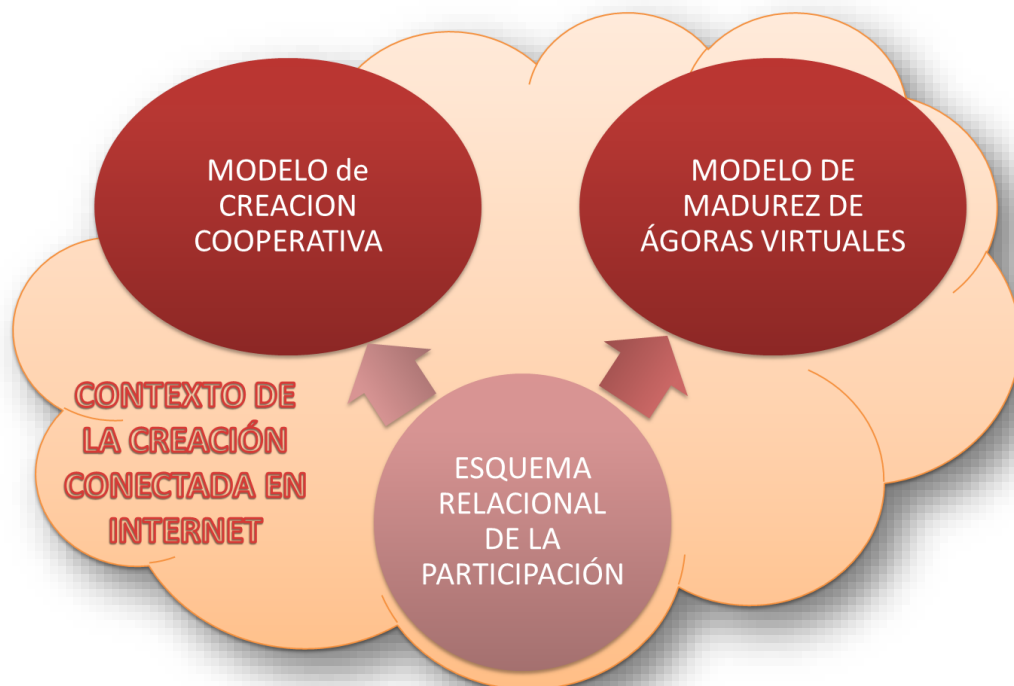


Ilustración 50. Objetivos del trabajo de investigación.

### 7.2.3 Objetivo específico 1: prospectar y comprender el contexto para la creación conectada en Internet

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Con el presente estudio de investigación se pretende comprender la ideología de la creación cooperativa en la Red. Esto implica comprender los modelos relacionales y de creación específicos tanto de la red como del momento sociológico que se ha denominado netmodernismo, esencialmente un posmodernismo acelerado por la participación de Internet y las tecnologías de conectividad actuales.

Para lograr esta comprensión se construye en primer lugar un modelo teórico sobre la creación cooperativa de contenidos creativos integrando una revisión crítica que abarca:

- Los agregados de la ideología social y económica que permea a los creadores –y en general a todos los participantes intensivos en la Red-, basada en el nuevo liberalismo globalizado y las redes de participación contrahegemónicas.
- Las condiciones de la producción de contenido, recogidas en narrativas digitales e insertas en los modelos económicos de precio cero y de la economía de la atención.
- La construcción social netmoderna, su epistemología y valores. Es en este estadio de posmodernismo acelerado por la participación de las tecnologías de la conectividad, como Internet, en la que se engloban mayoritariamente los creadores sobre los que ha fijado su atención el presente estudio.
- La naturaleza de la creación y la ontología del Arte, ambas entendidas con la metáfora del Lenguaje para la expresión y la aprehensión de la obra como un fenómeno de reconstrucción de significado y aprendizaje.
- El modelado de la emergencia de las comunidades de intereses online.

Esta visión teórica se complementará a partir del análisis de las participaciones y los testimonios recogidos –no exclusivamente en eseeusee-.

La comprensión del contexto social y cultural, así como tecnológico en el que se va a certificar la creación conectada se antoja como un punto de partida insoslayable si se quiere teorizar sobre sus condiciones de producción.

#### **7.2.4 Objetivo específico 2: experiencia educomunicativa de animación de experiencias de creación conectada para la recogida de datos de campo**

Como eje vertebrador del trabajo de campo y valioso por sí mismo se plantea la implementación de acciones educomunicativas de animación a la participación creativa.

Se pretende animar un esfuerzo de creación conectada sobre un modelo de encaje teórico en el mayor número posible de participantes intensivos en la Red, a los que posteriormente se les interrogará sobre su visión de la creación conectada. En el marco del proyecto se contiene la animación –ciberanimación- de grupos de creadores para que ensayen postulados teóricos en ejercicios reales de creación conectada.

Se utilizarán varias herramientas de campo como sustrato para estas acciones de participación creativa, entre las que destacan la citada *ágora-sandbox* e *eseeusee*. Estas acciones de creación deberán integrar al menos de obras de naturaleza lingüística deberán tener una participación colectiva y abierta real y no dirigida de un conjunto de creadores preseleccionados. Asimismo los creadores que participen en el espacio de creación conectada no deberán tener como su principal motivación la participación en un estudio de campo, si no las propias en torno a la creación en la red, e idealmente comprenderán a aquellos que han interiorizado nuevas posiciones acerca de la autoría y la propiedad de la creación intelectual y de la obra de arte en particular.

Para conseguir que los resultados sean representativos y veraces proyecciones de la creación conectada generalizada en la web, y que no se queden en el mero diseño de un experimento *in vitro* en el que participen individuos previamente seleccionados, éstos podrán interactuar con los otros agentes dentro y fuera de Internet.

### **7.2.5      Objetivo específico 3: recogida, formateado y puesta a disposición de datos de campo**

Relacionada con este trabajo de campo se construirán dos líneas de recogida de datos: una cuantitativa, basada principalmente en indicadores de analítica de página y otra cualitativa, basada en entrevistas y grupos de discusión con los creadores, que podrán ser vehiculados a través de la web.

Estos datos estarán a disposición de otras investigaciones en el ámbito de estudio.

### **7.2.6      Objetivo específico 4: construcción de una teoría para el soporte a la creación cooperativa de contenidos creativos**

A partir del estudio teórico se generará un corpus de asunciones sobre la creación conectada y esencialmente sobre la arena donde esta tiene lugar, que se denominará ágora de creación conectada.

La recogida de las apreciaciones de los creadores participantes en experiencias de creación conectada por medio de técnicas etnográficas cualitativas y el posterior análisis de estos datos permitirá la construcción de un modelo de creación conectada en dos fragmentos. El primero conteniendo una propuesta de esquema conceptual para la misma y el segundo caracterizando las ágoras virtuales (servicios de la web que pretendan ser vehículos de la animación de la creación conectada) que la propicien, declinado en una enumeración de flujos y procesos catalizadores para que ésta tenga lugar.

### **7.2.7      Algunas propuestas para investigaciones posteriores**

Uno de los resultados parciales que pienso que es más interesante en el análisis de datos del presente estudio, pero que la dinámica de esta investigación no ha permitido estudiar en profundidad, es la permeabilidad en las nuevas generaciones de valores posmodernos en relación a la creación conectada. En concreto, se observó en el CP Castilla como los profesores respondían a ciertas preguntas como se esperaba canónicamente de la construcción social moderna, mientras que los alumnos introducían algunos valores ya contenidos en nuevas propuestas sobre la creación y la propiedad. Este fenómeno ha sido explicado en el punto 7.4.6 sobre las concepciones de la autoría compartida, la obra creativa multimodal y la sobreponderación de la libertad sobre la moderación incluso poniendo en riesgo la aparición de contenidos no deseados. Se considera que un estudio concreto sobre el particular arrojaría no poca luz sobre el modo y la fuerza en que nuevas construcciones ideológicas van permeando en las capas más jóvenes de la sociedad y de qué modo esto afecta y recrea nuevas formas de participación y relación social.

La checklist de madurez compone una serie de recomendaciones sobre procesos o características a implementar por un ágora virtual, pero al estilo de otros modelos de madurez como CMM-I. Estos procesos o características pueden ser declinados en multitud de formas, que además son susceptibles de modificarse dada la rapidez con que el sustrato tecnológico evoluciona. Esto no quiere decir, sin embargo, que haya que renunciar a indicar posibles implementaciones reales de este modelo de madurez proyectando las recomendaciones sobre un sustrato tecnológico concreto.

Del mismo modo, como se indica en el epígrafe que define los factores de madurez del ágora virtual “La presente versión debe considerarse sólo un punto de partida que pueden venir a fortalecer investigaciones posteriores”. El modelo no sólo está sujeto a retrabajo iterativo sino que lo requiere para su fortalecimiento y operatividad.

Por último, el desarrollo y la implantación de un ágora virtual cumpliendo con el modelo de racimo propuesto y las recomendaciones del modelo de madurez – eseeusee no lo hace por completo- teniendo un aspecto y un crecimiento orgánico más afín a los modelos de creación de startups de la Red posibilitaría ampliar grandemente la base de participantes en el site. Esto posibilitaría el diseño e implementación de un estudio más detallado sobre hábitos de cocreación que

incluyera ejes que no han sido posible de desarrollar en éste, como por citar uno, la influencia del idioma.

### 7.2.8 El instrumento de investigación eseeusee

“El etnógrafo, para la gran mayoría de los autores, es el principal instrumento de investigación. De él depende la selección de la temática a investigar, la filosofía que se adopte en el estudio, el acceso al campo, las relaciones con los sujetos estudiados, las observaciones e interpretaciones realizadas, y un largo etcétera” (Álvarez Álvarez, 2008). En el caso de esta investigación, una tarea del etnógrafo y sin duda con una influencia capital en las reflexiones posteriores fue la de elegir el lugar donde se iban a dar las interacciones comunicativas y creativas que sirvieran como experiencias problematizadoras desde las que construir aprendizajes y por ende informar al investigador. Esta arena de creación cooperativa es en realidad un agregado de procesos y entornos entre los que destaca la web eseeusee.com.

Como se ha observado, buena parte de las construcciones teóricas que implica el desarrollo del presente estudio están ausentes de las arenas de investigación convencionales. Así las cosas la demanda de reflexión sobre conceptos que aparecen en el fundamento teórico hubiera sido una exigencia en cierto modo ininteligible a los sujetos de estudio. Desde la visión constructivista de la edificación de conocimiento, la reflexión parte de la práctica y no es posible la emisión crítica de juicios acerca de esos conceptos relacionados con la creación colectiva si no es posible experimentarlos previamente en una arena de interacción creativa.

Eseeusee se propone entonces como instrumento que operacionaliza gran parte de estos conceptos como el citado de la cocreación horizontal. Si bien no llega a contener todos los desarrollos teóricos del presente estudio de investigación, fue adaptado para contener los más de estos. Quiere esto decir en resumen que:

- Aunque su evolución ha sido concebida para adaptarse a las necesidades derivadas de esta investigación, el site eseeusee.com es un proyecto con vida independiente del presente estudio y cuyo desarrollo temporal excede a éste.
- El presente estudio de investigación no indaga en ningún caso la conveniencia o apropiación en ningún eje del entorno propuesto en eseeusee.com.
- El presente estudio de investigación utiliza eseeusee.com como arena de experimentación previa a la reflexión crítica de los investigados. La herramienta tiene como objetivo operacionalizar conceptos que se ha pedido a una buena parte de los sujetos de estudio que pruebe en ella para emitir juicios críticos desde la experimentación problematizadora.
- El instrumento de investigación eseeusee ha sufrido cambios (Ver anexo) para ajustarse a las necesidades de problematización previas a la reflexión que se ha pedido a los sujetos. Pero en ningún caso la concepción o desarrollo del instrumento de investigación puede considerarse parte integrante de esta tesis.

### 7.2.9 Ubicando el estudio en una comunidad

Kozinets (2010, p.89) propone unas líneas guías para la elección de una comunidad de estudio. Si Kozinets recuerda que se debe buscar una comunidad online que sea relevante para el foco de estudio y las preguntas de investigación, se subraya la cuestión de la inexistencia previa –o al menos no descubierta por el investigador en su prospección - de ágoras de creación conectada horizontales y abiertas. Esto fue el hecho definitivo que aconsejó localizar una comunidad de estudio sobre la herramienta virtual eseeusee como única manera de obtener testimonios de creadores que hubieran experimentado con estos marcos de referencia para la creación.

El segundo de los condicionantes que propone el autor es que la comunidad sea activa, con una masa crítica e interactiva. Es decir, que tengan comunicaciones regulares y recientes y que exhiban un flujo de comunicación entre participantes. La actividad se ha podido lograr gracias a un trabajo intenso de animación virtual para ganar una inercia de participación lo suficientemente sólida –o, si se prefiere esa masa

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

crítica de que Kozinets habla- y que ha significado como se explica en el epígrafe 7.2.12 la utilización de perfiles robot por parte del investigador para animar a la participación especialmente en los estadios iniciales. La interactividad ha requerido en la herramienta modificaciones para dar asiento a un flujo multilateral mucho más intenso, los emails cuando una aportación se comenta o el mecanismo de menciones (escribiendo el nickname o Nick, precedido de @ en un comentario).

Kozinets concluye reclamando dos características más en las comunidades: la heterogeneidad de los participantes y la posibilidad de ofrecer información rica al respecto, ambas certificadas con la comunidad virtual vehiculada sobre eseusee.

#### 7.2.10 Los sujetos estudiados

Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez (1997, p.73) revisan varias de las estrategias para seleccionar informantes:

- Muestreo de casos extremos. Se trata de elegir participantes que exhiban características específicas para el objeto de estudio. Las informaciones que se obtienen en estos casos son descripciones de casos de alta calidad porque ponen a prueba las construcciones teóricas que de contrastarse con casos típicos existe menos posibilidad de hallar discrepancias.

Un caso a abordar en el estudio es el de los participantes 'desenganchados', es decir, aquellos que fueron activos y dejaron de serlo.

- El muestreo intensivo se centra en los expertos en el tema de estudio, a los que se les otorga una cierta autoridad experiencial y cuyas informaciones vienen de una elaboración más sostenida a lo largo del tiempo con vivencias probablemente tanto más repetidas como más variadas. Este muestreo da como resultado una cierta homogeneidad en los individuos seleccionados, y segrega a otros que proporcionen la visión del neófito, muy importante en el caso que nos ocupa, dado que uno de los puntos críticos es incorporar nuevos



participantes al ágora y retenerlos, consiguiendo la convivencia fructífera y agradable entre expertos-novatos.

- El muestreo por máxima variedad busca la heterogeneidad de circunstancias y comportamientos en los sujetos de estudio, centrando la reflexión sobre los puntos comunes de sus prácticas. En este caso se consiguen incluir como elementos de análisis patrones significativos que se comparten.

A lo largo del trabajo de campo, dependiendo de la herramienta de obtención de datos, estas tres estrategias de muestreo se han combinado dependiendo del objetivo pretendido para los datos de cada herramienta. Las decisiones sobre la elección de los sujetos de estudio vendrán recogidas y justificadas en cada caso.

#### 7.2.11 Acceso al campo

Muchos investigadores entre los que se encuentran Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez (1997) o Álvarez Álvarez (2011) refieren el acceso al campo o a la arena como uno de los procesos más delicados de todo el proceso de investigación. La presencia física –o virtual- puede soslayarse, pero en ocasiones puede suponer una invasión cuando menos molesta de la intimidad de los informantes. Pero además "el acceso no es sólo una cuestión de presencia o ausencia física. Es mucho más que una simple cuestión de conseguir o poseer un permiso para llevar a cabo la investigación. (...) En muchos lugares, mientras la presencia física no representa en sí un problema, la actividad investigadora sí puede presentarlo" (Hammersley y Atkinson 1995, p. 72-73). Haciendo uso de la capacidad empática necesaria de desplegar en la observación participante, hay que percatarse de que "casi siempre, la recogida de datos "se juega en casa" de alguien. En la mayoría de los casos, supone al menos una pequeña invasión de la vida privada." (Stake, 2005, p. 58).

Si bien Woods (1987, p. 37) sostiene que "en el fondo, se trata de venderse a sí mismo como una persona digna de crédito que lleva a cabo un proyecto de valor" esto puede no forzosamente funcionar porque requiere que el indiscutible para el investigador valor del proyecto caiga en las áreas de intereses de los investigados. Si

el mecanismo de investigación va a basarse en la investigación participante, como es el caso, el proceso de acceso al campo ha de ser una replicación del mismo que han sufrido los demás participantes.

“La observación participante constante del sistema es un elemento básico para llegar a una compenetración y sensibilización tanto con las posibilidades tecnológicas del sistema como con el uso de dichas herramientas para el objeto a estudiar. Es importante que antes de documentar las incursiones en el campo se conozca a fondo el sistema, sus características, posibilidades y limitaciones.” (Gómez, 2002, p. 69)

En el caso del trabajo de campo en *eseusee* los esfuerzos se centraron inicialmente en pertenecer a la comunidad; el investigador no sólo se incluyó en la comunidad como otro participante, sino que participó en su construcción desde el primer momento, siendo testigo copartícipe de las dinámicas de emergencia de la misma así como de su modificación a través del tiempo, estableciendo lazos personales con algunos de los otros participantes, inexistentes fuera de la comunidad. Para ello se ha requerido compartir objetivos y motivaciones de los otros participantes, algunas creadas en este *ágora* y otras importadas de participaciones anteriores como las que algunos refieren haber tenido en *Mundopoesía* o *Monosílabo*.

La participación del investigador en *eseusee* tuvo lugar desde su creación y en ese sentido codescubrió las posibilidades del modelo con el resto de los pioneros, pero sin embargo otros participantes tenían un bagaje dilatado de participación en esos otros sites de creación poética<sup>179</sup>. Esto significó que desde el principio se puso en marcha una negociación implícita para acercar los marcos de referencia conceptuales de *eseusee* a esos sites previos<sup>180</sup>. Pero significó igualmente que, de algún modo, el investigador, pese a no ser novato en el nuevo *ágora*, sí que lo era en el micromundo de la creación poética en la Red, con las problemáticas que esto acarrea para

---

<sup>179</sup> Varios refirieron haber transitado a *eseusee* desde *Mundopoesía*.

<sup>180</sup> Por ejemplo, varios participantes pidieron que hubiera sistema de votación, de badges, etc... como en *Mundopoesía*. Y efectivamente en un primer momento existieron en *eseusee*, como se puede ver en el Anexo 0, pero después por cuestiones inherentes al modelo se fueron abandonando.

comenzar la investigación (Gómez<sup>181</sup>, 2002, p.69) por lo que hubo de pasar un periodo de varios meses de acceso al campo antes de comenzar las tareas que propiamente puedan ser consideradas de recogida de datos.

### 7.2.12 Programática ética sobre la recogida de datos

Kozinets (2010) compara la ética de la etnografía y la compara con cómo estas cuestiones aplican a la etnografía tradicional. Sus preconizaciones, que esta investigación implementa, son las recogidas en negrita y a las que se acompaña una explicación acerca del modo en que se han tenido en cuenta.

1. **El investigador debe mostrar claramente su presencia afiliaciones e intenciones a los miembros de la comunidad online durante la investigación.** En el presente estudio esto se hará con aquellos sujetos cuya creación de discurso se haya tomado para la investigación. Forzosamente el investigador puede haber interactuado con otras personas en su investigación participante –en eseusee pero también por su retransmisión del discurso generado en Twitter, Tumblr...- a las que no se les informa de su condición de investigador, del mismo modo que no se les informa de otras cuestiones accesorias para esta comunicación como pueden ser sus afiliaciones, la edad o el género. Sin embargo, en ningún caso se ocultará su condición.

Surgen 2 interrogantes. ¿Es lícito crear varios perfiles para la investigación? y ¿Se debe hacer explícita esta circunstancia? Se ha utilizado un único perfil, @raúl, para participar en el site y tener intercambios con los participantes. Adicionalmente se han hecho visibles en algunas comunicaciones, detalles personales del investigador y sus perfiles en otras RRSS. Esto no excluye el uso de perfiles robots como se explica a continuación.

Se ha informado siempre de la condición de investigador en todos los intercambios con otros participantes en el site que generaran material para el estudio en este trabajo (entrevistas, encuestas,...). Asimismo en los términos del servicio se advierte explícitamente que “*cualquier información obtenida del*

---

<sup>181</sup> (Gómez, 2002) utiliza el término inglés *newbie*.

*site (incluyendo las obtenidas de ti) se usará para comprender tus necesidades y proporcionarte un mejor servicio. Podremos usar tu información para, entre otras cosas: Permitir el desarrollo de trabajos e investigaciones educativas (Tesis de Máster o Doctorales)” (Terminos de Servicio de Eseeusee.com<sup>182</sup>).*

En el presente trabajo de investigación se ha optado por la creación de perfiles ‘robot’ con el objeto de dinamizar la creación del site y originar para visitantes no participantes curiosidad debido al movimiento generado que redundara en registros en el site y posteriores participaciones. Esta estrategia ha sido también seguida por otros participantes, sin que se conozca su motivación: al menos @orion y @malamar tenían otros perfiles secundarios.

@raul	Es el usuario principal del investigador con el que establece diálogos con el resto de participantes. Ha estado activo desde el primer momento y hasta el final de la investigación. Todos los datos recogidos se tomaron desde esta identidad
@el_que_cuida _las_musas @nuevo_cuida dor _de_musas	Perfiles de administración del site que (1) no participan en el proceso de creación (2) podrían asumirse por otra persona. En todo caso, no se ha ocultado en ningún momento –hay varios intercambios en los que se ha recogido explícitamente- que la persona detrás de los perfiles de administración del site en el momento de la realización de la investigación es @raul, el investigador.
@nieve @patricio @boton @sr_oscuro @cap_cocreador @campillana @ol	Perfiles utilizados por el investigador para participar en el ágora generando semillas, comentarios y cocreaciones. Son cuentas robot utilizadas sucesivamente. Se han utilizado por el investigador para dinamizar periodos de poca producción por parte de los otros participantes. Estos usuarios no han realizado otros intercambios personales con el resto de participantes y en ningún caso se recoge material para la investigación obtenido por contacto a través de la utilización de una de estas pseudoidentidades.

- 2. El investigador debe contactar a los miembros de la comunidad y obtener su permiso (consentimiento informado) para usar cualquier aportación específica que vayan a ser citada en la investigación.** Hine (2004, p. 36) se interroga acerca del estatus de las informaciones semipúblicas de dominios multiusuarios como los foros de discusión y cómo delimitar hasta qué punto estos mensajes son declaraciones públicas y por ende pueden ser usadas a

<sup>182</sup> Los términos de servicio se aceptan como paso indispensable para la creación de un usuario en el site. Posteriormente están siempre disponibles desde un enlace en el pie de página (que permanece visible independientemente del scroll) o directamente en la dirección URL <http://www.eseeusee.com/About/t-o-c>

voluntad por el investigador. En la presente investigación la programática ética incluye el consentimiento entendido del informante para que su producción de discurso sea analizada y el respeto escrupuloso de las normas que éste pueda aparejar a su utilización como el uso de pseudónimo, etc.

En el caso de la petición de uso de los discursos generados en un foro virtual se escribió un email a cada potencial informante en el que se hacía explícito el compromiso de respeto a la decisión de no informar, por más que algunas de sus aportaciones eran de dominio público. “Evidentemente no te sientas obligadx a dar tu consentimiento ni, en el caso de que respondas negativamente, a explicar las razones de no darlo.”<sup>183</sup>.

Esto quiere decir que el autor de la investigación comenzó a participar en la comunidad sin hacer explícito que tomaba parte en una investigación, como hacen Ardevol, Beltran, Callén y Pérez (2003) pero la condición de útil de investigación de eseusee se declaraba en cada comunicación email del site a sus participantes registrados y en los propios términos del servicio.



Ilustración 51. Bailarina (Martín, 2011)

**3. El investigador debe asegurar la confidencialidad y el anonimato de los informantes.** En este trabajo se ha referido al informante con su alias en eseusee y en todo caso se les ha preguntado si deseaban que su participación fuera tratada con otro pseudónimo. A los ajenos a la plataforma eseusee, se les pregunta si desean que su discurso aparezca bajo pseudónimo:

<sup>183</sup> Fragmento del email enviado el 5/2/2015 para recabar los permisos de los autores de aportaciones en el foro virtual que iban a ser usadas en la presente investigación.

### 7.3 Trabajo de Campo. Cuestionarios sobre nuevas formas de creación



Varios profesores interrogados en el trabajo de campo observaban un alejamiento de adolescentes y la poesía. Pero la poesía no es una posibilidad, sino un consustancial de la expresión y no es de recibo comprender la expresión poética como hace décadas. No valen ni los mismos ejemplos, como poesías con un lenguaje apenas alcanzable, ni las mismas didácticas que junto al poema aportan un manual de interpretación de modo que no sea posible la deriva del alumno en su comprensión. Esta idea se recoge en el prólogo de Reis (2012): “Mientras los defensores del antiguo régimen poético se atrincheran en la academia y en los jurados de sus tan respetadísimos como poco leídos premios, los nuevos lectores ya toman partido en la elección de la narrativa que deciden leer. Los nuevos amantes de la poesía no han renunciado al lenguaje, que les configura como seres humanos, ni a la poesía como arte, que con su carga de connotación les permite este margen de individualidad que amortigua su forzoso engarce en la sociedad.” (Antón Cuadrado, 2012b, p.6)

“Si continuamos habitando sólo nuestra esquina de la escena, la dominaremos, pero estaremos ahí nosotros solos”<sup>184</sup>

(Glazier, 2012). Reificando este espíritu de apertura se realizaron 3 talleres “Nuevas personas, nuevas poesías” mostrando 27 ejemplos de propuestas poéticas no convencionales, que actuaran como disparador de la reflexión, tras una introducción en que se animaba a encontrar la poesía en graffittis, letras de canciones y otras expresiones de cultura popular juvenil. Y en paralelo, se pidió responder una encuesta con opiniones para cada propuesta respecto a su facilidad de lectura, apreciación estética e interés en la creación bajo ese formato. La idea generatriz es la asunción de que los adolescentes –



Ilustración 52. Velocidad. Aceredo (1958)

<sup>184</sup> “It’s clear that if we continue to inhabit only our corner of the scene, we will dominate it, yes, but we will be there with ourselves. It also seems clear that is not an “if” if digital language will enter the academy, but a “when”” (Glazier 2012)

la experiencia iba dirigida a alumnos de instituto y de primeros años de universidad-tienen predilecciones sobre narrativas que los hacen “distintos que sus padres y se trata de acusar recibo de su exigencia de que la poesía que reciban también lo sea”<sup>185</sup> (Antón Cuadrado, 2009-2015). Hacer partir de sus puntos de vista las bases para la construcción del instrumento de experimentación aseguraría así contener una visión menos contaminada por las convenciones establecidas sobre creación poética.

### 7.3.1 La elección de las variables de investigación

La elección de estos tres ejes no es casual. Los de apreciación estética y de inclinación a crear en ese formato indican lo apropiado de cada propuesta cuando el participante actúa como receptor o consumidor de contenidos. Serían, evidentemente, aquellos formatos más apreciados los que debieran figurar en los permitidos por un ágora virtual que busque afiliar su atención. Pero esta apreciación tiene una cara B que apunta en la dirección de la participación creativa. ¿Cuáles son los formatos en los que estarían dispuestos los adolescentes a crear? Evidentemente con esta división no se pretende que las actividades de consumo y creación de contenidos estén segregadas, sino complementadas. Por último, habiéndose revelado cruciales en el proceso comunicativo la celeridad del intercambio y la accesibilidad y sencillez del mensaje, se incluyó la pregunta sobre la facilidad de lectura con la esperanza de detectar relaciones entre esta variable y el resto.

### 7.3.2 Aspectos logísticos y participantes

La elección de la población a consultar fue sencilla. No se pretendía elegir un subgrupo de la población, sino obtener opinión no forzada de adolescentes. El universo de los asistentes a las charlas “Nuevas personas, nuevas poesías” fueron alumnos de 3º y 4º de la ESO, Formación Profesional de grado medio y Bachillerato, en institutos de Aranda de Duero y de Grado de Educación Primaria e Infantil en la UAH. Se consiguieron 111 respuestas válidas (tras desechar algunas, por ejemplo, por contener calificaciones de poemas que no se habían visto en el taller).

---

<sup>185</sup> [comunicacionextendida.com/el-proyecto/tallerescharlascursos/charla-nuevas-personas-nuevas-poesias/](http://comunicacionextendida.com/el-proyecto/tallerescharlascursos/charla-nuevas-personas-nuevas-poesias/) 9/2/2015

### 7.3.3 Planeamiento del cuestionario

Los medios menos masivos de recolección son más precisos y ricos en matices que los cuestionarios. La decisión de utilizar estos respondió a los siguientes aspectos:

- Se pretendía en este momento de la investigación era ampliar el universo de respuesta para obtener unas conclusiones de corte estadístico.
- El coste del formulario a la hora de recoger este tipo de información es muy reducido. Y apoyándose en las charlas, permitía recoger los resultados al terminar la charla, asegurando que todos eran rellenados en caliente.
- El formulario compone una forma sencilla pero explícita de recogida de opinión.

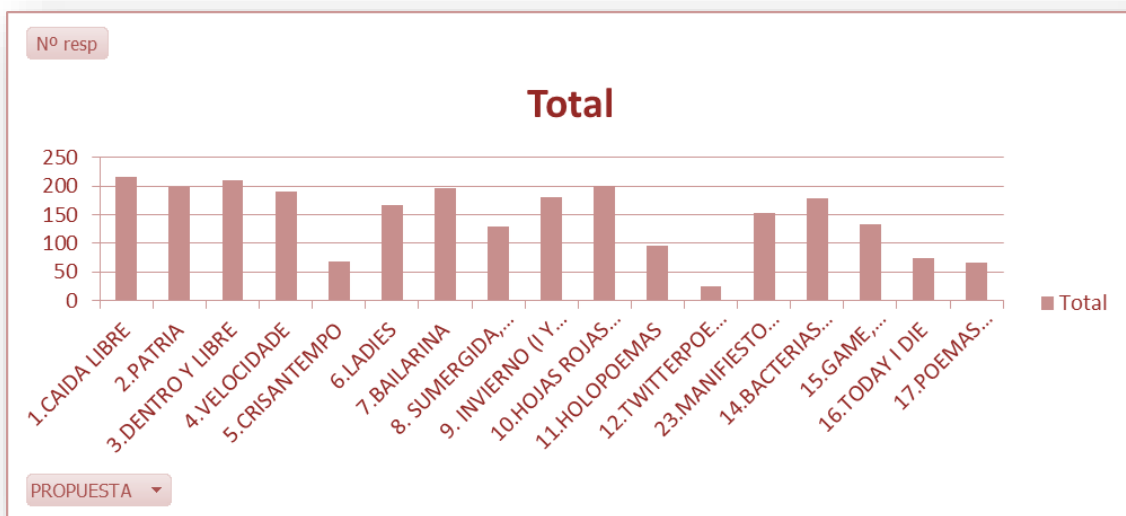


Ilustración 53. Número de respuestas a cada pregunta en el instituto ICEDE y la UAH.

No se ha pretendido realizar una aplicación sistemática del aparatage matemático posible en estudios cuantitativos. No, porque las respuestas no se pretenden utilizar como un resultado, sino como punto de partida para la construcción del diseño preliminar del ágora virtual eseeusee. Se ha considerado más apropiado el establecer un análisis cuantitativo de los datos agregados de los cuestionarios, obteniendo conclusiones discursivas.



POEMA	Nº resp
1.CAIDA LIBRE	217
2.PATRIA	199
3.DENTRO Y LIBRE	210
4.VELOCIDADE	190
5.CRISANTEMPO	68
6.LADIES	167
7.BAILARINA	197
8. SUMERGIDA, DESPRENDIENDO	129
9. INVIERNO (I Y II)	180
10.HOJAS ROJAS SECAS	201
11.HOLOPOEMAS	96
12.TWITTERPOEMA	24
23.MANIFIESTOS ROBOT	153
14.BACTERIAS ARGENTINAS	178
15.GAME, GAME, GAME	134
16.TODAY I DIE	73
17.POEMAS TELIRA	67
<b>Total general</b>	<b>2483</b>

Ilustración 54. Número de respuestas en las encuestas de ICEDE y UAH.

Fue necesario implementar un medio de recogida que no obligara a la participación para evitar la contaminación de respuestas arbitrarias. Téngase en cuenta que el formulario podía constituir un medio intrusivo, al realizarse bajo la presencia del investigador y los profesores. Así, se aclaró explícitamente que era perfectamente válido no entregar nada, tanto como entregar parcialmente rellena la encuesta. Esto causó que la cantidad de respuestas fuera disminuyendo a medida que la encuesta avanzaba<sup>186</sup>, entendiéndose que lo que ocurría es que los alumnos “perdían el interés paulatinamente”. En los

dos primeros casos, en que la encuesta consistía en una lista de poemas sobre los cuales se daba opinión, esta circunstancia era muy visible.

Se observa (Ilustración 54) cómo disminuyen las respuestas según avanza la encuesta (se numeran las preguntas aunque en el formulario no lo estaban), con tres casos anómalos. Se trata de *Bailarina*, *Hojas Rojas Secas* y *Bacterias Argentinas*. En el primer caso, *Bailarina*, se trata del poema que más gustó y del segundo que más gustó en ambos institutos, lo que explica el aumento de interés puntual. El caso de *Hojas Rojas Secas* es similar, siendo el tercero más apreciado en ambos casos. La particularidad de *Bacterias Argentinas* (Ortiz 2004) es que es un sistema de generación de poemas y el tiempo empleado en mostrarlo fue significativamente mayor que en el resto por lo que los alumnos pudieron encontrar momento más fácilmente para responder al cuestionario. *Crisantempo* tiene una participación muy reducida que se explica por el hecho de que el texto estaba en portugués y además requería un dominio conceptual en el ámbito de la física bastante elevado. Por último *Twitterpoema* se vio muy rápidamente con un comentario del investigador un tanto despectivo –acerca del poco interés de medios combinatorios de palabras para formar poesías- que sin duda vició la respuesta del alumnado.

<sup>186</sup> Se solicitó que se respondieran para cada poema a medida que se fueran poniendo en común.

### 7.3.4 Diseño del cuestionario A

> OTRAS PERSONAS, OTRAS POESÍAS  
> EU. CARDENAL CISNEROS. U. ALCALÁ  
> 29 NOV 2012\_

Raúl Antón Cuadrado

	¿TE GUSTA?	¿ES FÁCIL DE LEER?	¿INTENTARÍAS CREAR EN ESTE FORMATO?
AVANZADA VISUAL/LEER			
TREN EN MARCHA			
CAIDA LIBRE			
PATRIA			
DENTRO Y LIBRE			
VELOCIDADE			
CRISANTEMO			
LADIES			
BAILARINA			
ANIMADA			
SUPEROIDA, DEPENDIENDO			
INVIERNO (I Y II)			
HOJAS ROJAS SECAS			
TECNOLOGÍA			
HOLOPOEMAS			
TWITTERPOEMA			
MANIFIESTO DE ROBOT			
BACTERIAS ARGENTINAS			
HIPERTEXTO			
MY BOYFRIEND CAME BACK			
DANCING RHINO			
STAINED GLASS			
XYLO			
INTERACTIVA			
PIRINQUER			
WORDTOTS			
KILL THE POEM			
GAME, GAME, GAME			
TODAY I DIE			
POSTWEETS VISUALES			

¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LAS TERTULIAS, LIBROS Y OTRAS ACTIVIDADES DE TELIRA?

¿TE GUSTARÍA TOMAR PARTE EN eSeeuSee.com COMO CURADOR / OTROS?

¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN comunicacionextendida.com?

eSeeuSee.com TELIRA comunicacionextendida.com

Ilustración 55. Modelo de cuestionario para la UAH.

La escala del cuestionario A, utilizado en las experiencias del instituto ICEDE y la escuela Cardenal Cisneros, siguió las propuestas de Gil i Saura (2001, p.62).

- **Utilización del grafismo.** Para la escala se decidió utilizar un valor máximo de 10 y mínimo de 0, para hacer sencillo el manejo conceptual. La convención se mantiene en el cuestionario B.

Según Gil i Saura (2001, p. 57) la escala continua

permite mayor exactitud en la respuesta pero dificulta la codificación y medida de los resultados. El espacio para 'poner la X' se dividió en 5 partes, si bien no se explicitaba que hubiera que ceñirse a estas 5 posibilidades. Así se puede ver en el modelo de cuestionario que figura para cada línea el nombre del poema y tres áreas para marcar con una X, sin valores numéricos a las tres preguntas: ¿Te gusta? ¿Es fácil de leer? e ¿Intentarías crear en este formato? En la explicación breve que se hacía de la encuesta a los participantes en la acción, se explicaba que tenían que situar la cruz o el signo, tan a la izquierda (-) o a la derecha (+) como sintieran que la propuesta poética se ajustaba a la pregunta y se resolvían las dudas.

La implementación de la estrategia de proyección a datos numéricos se protocolizó de modo discreto. La traslación numérica de los valores se hizo de 0 a 10, traducándose por 2 la casilla más a la izquierda, 4, la siguiente, y así

sucesivamente hasta llegar al 10 que suponía la casilla de la derecha. Igualmente si la cruz se situaba entre dos casillas, se traducía por el número impar entre los dos pares que respondían a las casillas adyacentes.

- **Utilización de comparaciones.** Se decidió usar una escala no comparativa en que “las valoraciones se llevan a cabo de forma absoluta, atendiendo al elemento valorado. No hay comparación sobre un elemento de referencia” (Gil i Saura, 2001, p.56). Si se hubiera marcado un elemento –en esta caso hubiera sido una propuesta poética patrón- se hubiera sobreponderado su importancia, creando un sesgo en la apreciación de esta misma, pero también del resto según se parecieran a la referencia en mayor o menor medida.
- **Búsqueda del óptimo de alternativas.** El dibujo pretendía permitir que los alumnos comprendieran una notación 0-5, 0-10 o un esquema continuo, si bien en este caso la traducción siempre se proyectaba sobre una escala 0-10.

> OTRAS PERSONAS, OTRAS POESÍAS\_  
 > IES VELA ZANETTI, ARANDA\_  
 > 12 MARZO 2013\_

Raúl Antón Cuadrado  
 @rantoncuadrado

AYUDAS VISUALMENTE	TREN EN MARCHA	ANIMADAS	SUMERGIDA, DESPRENDIENDO	INTERACTIVA	MY BOYFRIEND CAME BACK
	CAIDA LIBRE		INVIERNO (I Y II)		DANCING RHINO
	PATRIA		HOJAS ROJAS SECAS		STAINED GLASS
	DENTRO Y LIBRE		MCROPOEMAS VIDEOS		XYLO
	AGUA	SOPORTE TECNOLOGIA	HOLOPOEMAS		PIRINGUER
	VELOCIDADE		TWITTERPOEMA		WORDTOYS
	CRISANTEMO		JABBER		KILL THE POEM
	LADIES		MANIFIESTOS ROBOT		GAME, GAME, GAME
BAILARINA	BACTERIAS ARGENTINAS	TODAY I DIE	POETWEETS VISUALES		
				COCREACIÓN ESEEUSEE	

Elige 3 [G - Fac - Cr]

¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LAS TERTULIAS, LIBROS Y OTRAS ACTIVIDADES DE TELIRA?

eSeeuSee.com TELIRA comunicacionextendida.com

Ilustración 56. Modelo de encuesta para el instituto Vela Zanetti.

El diseño de estas primeras encuestas que se centraba en cada poema, sin fijar como referencia otros, posibilitaba su relleno a medida que se iban descubriendo las

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

diferentes propuestas formales. De este modo, los alumnos no tenían que quedarse al final de la charla a rellenar el cuestionario, con lo que se consiguió una tasa de respuesta más elevada. La desventaja es la ya comentada disminución de las respuestas a medida que avanzaba el cuestionario, lo que resultó en una menor cantidad de opiniones en las últimas propuestas poéticas.

### 7.3.5 Diseño del cuestionario B

Para la tercera acción se ensayó otro cuestionario. La idea era que, justo al acabar la charla, los alumnos eligieran las tres propuestas formales que más les habían gustado, las tres que les habían resultado más fáciles de leer y las tres en cuyo lenguaje o narrativa se animarían más a crear su propia poesía. Se trataba de marcar con 'G', 'FAC' o 'CR' cada línea de poema concernido, sin importar que hubiera poemas que tuvieran más de una de las marcas. En este caso sí que se utilizaron las comparaciones que evocaba Gil i Saura (2001), no entre cada poema y un valor de referencia, sino entre unos y otros poemas, convirtiéndose todos ellos en valores de referencias para el resto. Igualmente, se advirtió a los alumnos que era facultativo su rellenado y que no había ningún problema si en lugar de tres se elegían dos poesías o si se rellenaban aquellas que hubieran gustado más pero ninguna de otro apartado.

El objetivo del cambio de formulario fue triangular los resultados, realizando preguntas sobre los mismos ejes de reflexión con un diseño de formulario diferente e incluso conceptualmente disimilar –que implicaba además un cambio de mecanismo puesto que no se podía rellenar el cuestionario a medida que avanzaba la charla, sino que se tenía que esperar al final, confiando en los recuerdos cercanos de los participantes-.

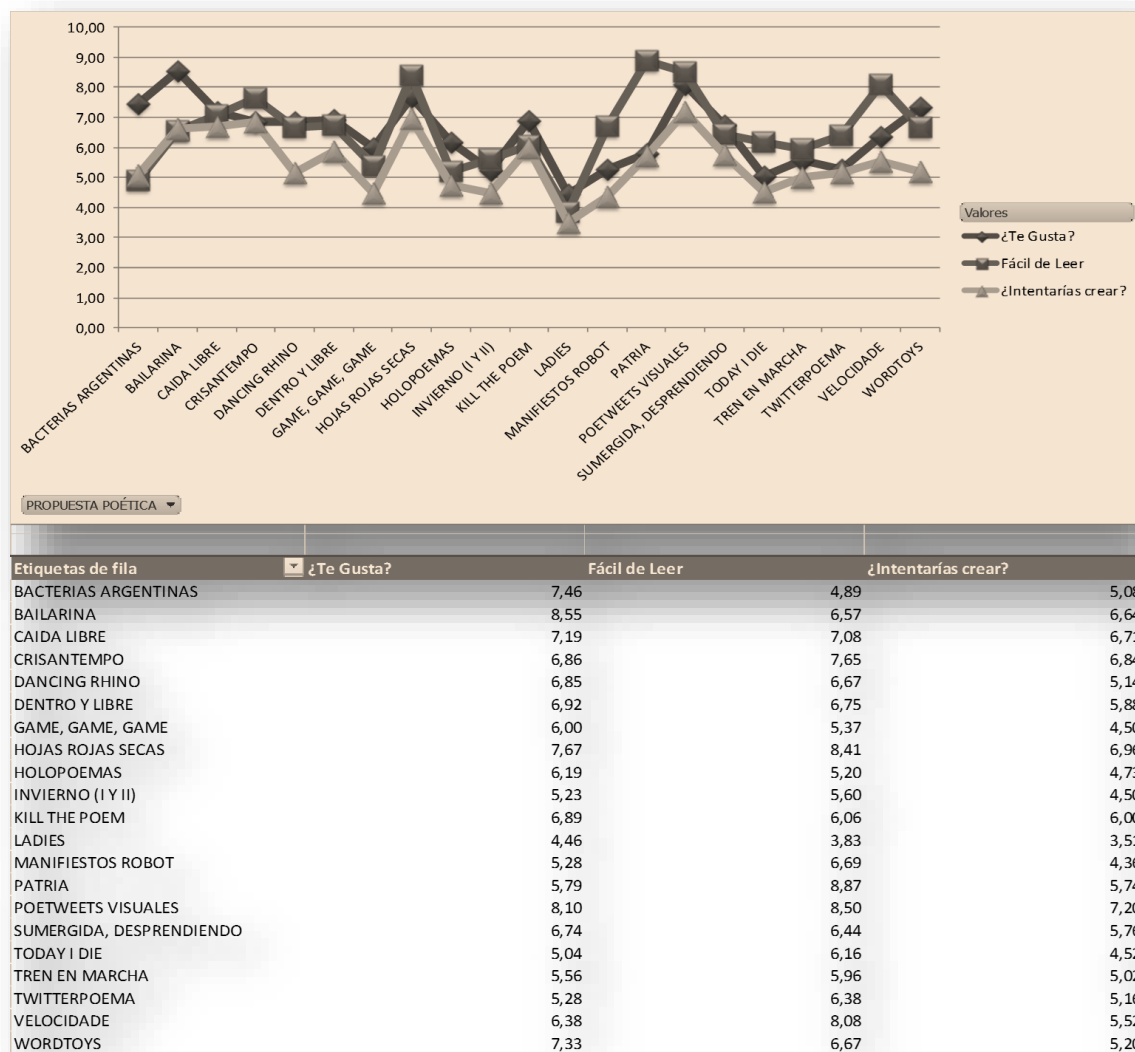


Ilustración 57. Grafica de los resultados en la sesión en la UAH (Cardenal Cisneros).

### 7.3.6 Resultados e interpretación de los cuestionarios abiertos

El carácter informal de estos formularios enfoca a la posibilidad de aparición de errores e incluso de sesgos sistemáticos en los datos recogidos que podrían hacer inoperativas las conclusiones. Sin embargo los errores aleatorios tienen el efecto de debilitar las correlaciones y “las correlaciones estadísticamente significativas se detectan a pesar de los errores aleatorios, no a causa de ellos” (Narrol, citado en Martínez Echevarría, 2000, p.65). Un efecto análogo según Martínez Echevarría (2000, p.65) a lo que pasa con los sesgos –salvo que afectarían a todas las variables estudiadas y en la misma medida-, lo que aconsejaría al investigador “repetir el estudio cuando piensa que los errores ocultan una correlación”, no cuando ésta aparece.

Sabido lo anterior, se describen seguidamente las conclusiones que arroja el estudio comparativo de los valores recogidos.

**[.QQ01] Existe una barrera desde el consumo de contenidos hasta la participación creativa.** Se ha identificado en las respuestas un retraimiento a la participación creativa frente a cuestiones relacionadas con determinar si "me gusta el formato" o si "es fácil de leer". La menor cantidad de respuestas en la tercera columna implicaría un indicador de la dificultad que supone crear.

Tabla 2. Comparativa de cantidad de respuestas en los tres centros a las diferentes ejes.

Total respuestas →	¿Me gusta el formato?	¿Es fácil de leer?	¿Intentarías crear en él?
EU Cardenal Cisneros UAH	896	859	783
IES ICEDE	188	153	127
IES Vela ZANETTI	77	74	41

Comprobamos que las respuestas en la columna "¿Intentarías crear?" es visiblemente inferior que en las otras dos. En el caso de la UAH, este fenómeno se hace muy visual, siendo el valor numérico medio de esta columna inferior al resto en todas y cada una de las propuestas poéticas que el de 'Me gusta' y el de 'es fácil de leer', algo visible en la ilustración. Este fenómeno está muy en línea con el denominado silencio digital, que definitivamente exigirá estrategias conducentes a minimizar este retraimiento en el diseño del ágora virtual.

**[.QQ02] La apreciación estética o los gustos de los consumidores de contenido son muy diversos.** Refutando la idea de sobreponderación de la diferencia que propugna la construcción social del netmodernismo, ninguna de las propuestas se ha significado por ser repetidamente la más apreciada. Ni siquiera cuando estas propuestas se agrupan por ejes temáticos-formales se observan tendencias, con la excepción de Bailarina (Martín, 2011), una poesía de una exalumna del IES Vela Zanetti que fue seleccionada para las charlas con el objetivo de expresar la posibilidad del alumnado de crear poesía innovadora y de calidad. Aparte de ésta, sólo *Caída libre* y *Dentro y Libre* se repiten entre las seis poesías más apreciadas.

Tabla 3. Tabla con los 6 poemas que más gustaron según las encuestas en cada centro.

Cardenal Cisneros (UAH)	IES ICEDE	IES Vela Zanetti
1º <b>Bailarina</b>	1º Otoño	1º <b>Bailarina</b>
2º Poetweets visuales	2º <b>Bailarina</b>	Videos de micropoemas
3º Hojas Rojas Secas	3º Poesía para Twitter	3º <b>Caída libre</b>
4º Bacterias Argentinas	4º Game, game, game	4º <b>Dentro y livre</b>
5º Word Toys	5º <b>Dentro y Livre</b>	5º Sumergida y desprendiendo
6º <b>Caída Libre</b>	6º Invierno (y II)	Poetweets visuales

Se apunta que este resultado de variedad de apreciación estética sobre los modelos formales y de obras que se recogió, sorprendió al investigador.

Tabla 4. Elección de los estudiantes en los tres centros sobre los poemas más sencillos de leer. Aparecen en negrita aquellos que se repiten de uno a otro centro.

Cardenal Cisneros (UAH)	IES ICEDE	IES Vela Zanetti
1º <b>Patria</b>	1º Poesías para Twitter	1º Agua
2º Poetweets visuales	2º Otoño	Velocidade
3º <b>Hojas Rojas Secas</b>	3º <b>Velocidade</b>	3º <b>Hojas Rojas Secas</b>
4º <b>Velocidade</b>	4º <b>Patria</b>	4º Twitter poema
5º Crisantempo	Dentro y Livre	Invierno (y II)
6º <b>Caída libre</b>	6º Manifiestos Robot e Invierno	6º Tren en marcha y Patria

Del mismo modo los resultados en cuanto a la facilidad de lectura de los poemas presentados también eran diferentes dependiendo del centro. Sin embargo cuando los datos se contemplan, como se hace más adelante, respecto de nuevos ejes de análisis revelan relaciones útiles. Debido a la menor respuesta en el apartado “¿te animarías a crear?” es muy complicado inferir conclusiones. En todo caso, estos resultados van en la misma dirección de diversidad.

Tabla 5. Elección de los estudiantes en los tres centros sobre las técnicas y propuestas formales que estarían más dispuestos a aplicar. Aparecen en negrita aquellos que se repiten de uno a otro centro.

Cardenal Cisneros (UAH)	IES ICEDE	IES Vela Zanetti
1º Poetweets visuales	1º Dentro y Livre	1º <b>Bailarina</b>

2º Hojas Rojas Secas	2º Poesías para Twitter	Invierno (y II)
3º Crisantempo	3º Sumergida, Desprendiendo	Twitter poema
4º Caída libre	4º Bailarina	4º Hojas Rojas Secas
5º Bailarina	Twitterpoema	Game, game, game

[.QQ03] **Existe una relación en las formas o narrativas poéticas que liga la apreciación por parte del espectador, la facilidad de lectura y la inclinación a la creación.** La Ilustración 58 es explícita al respecto al mostrar la media de valoraciones de los alumnos del instituto ICEDE y de la escuela C. Cisneros para cada eje. Se observa de qué modo los índices están correlacionados en relación tripartita entre la facilidad de lectura, apreciación del ítem y la inclinación a la participación creativa utilizando el esquema narrativo. Estas alimentaciones cruzadas están además fortalecidas por los comentarios libres en las encuestas de los participantes.

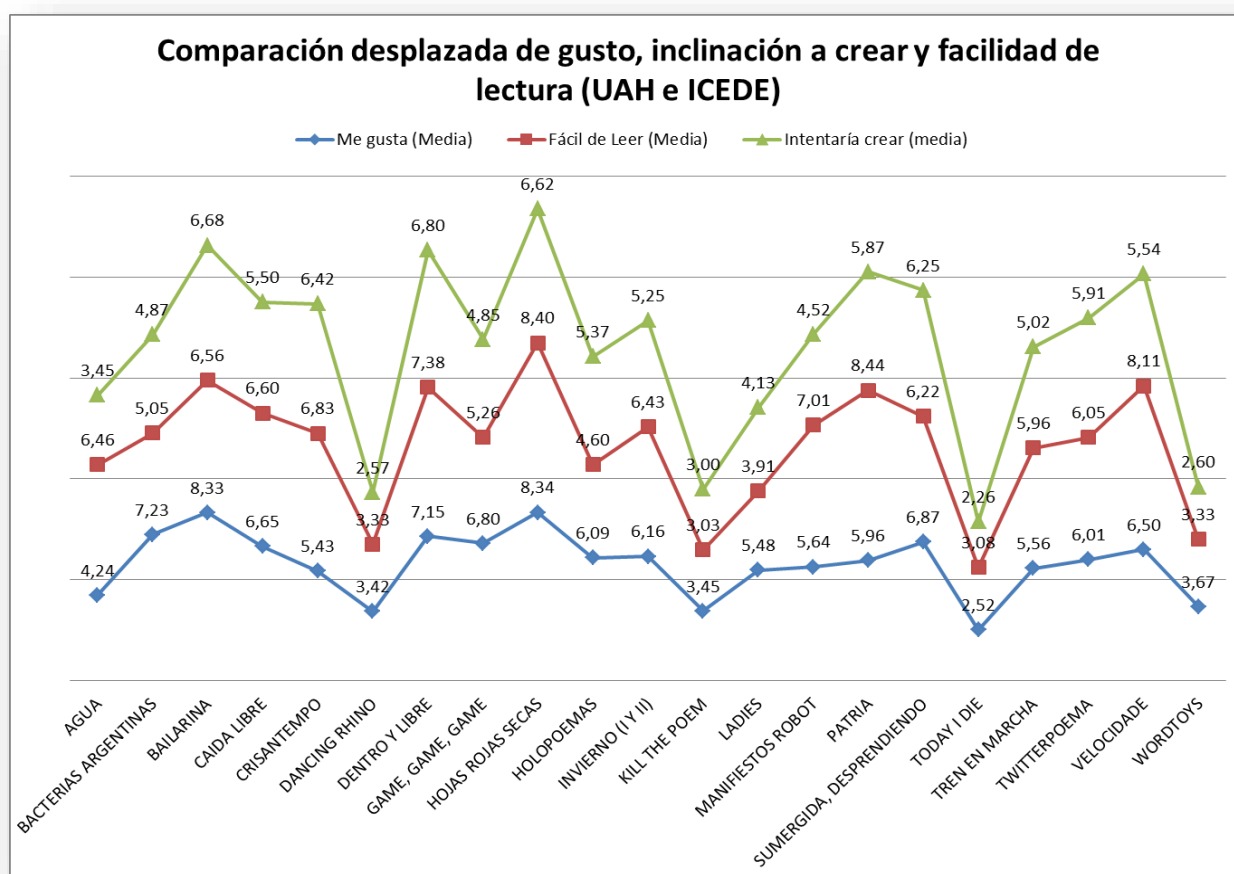


Ilustración 58. Comparación de los ejes de análisis en el IES ICEDE y el Cardenal Cisneros

Podría decirse que los ejes de análisis son borrosos, no quedando qué entienden por fácil de leer los estudiantes ni existiendo visión sobre si realmente tienen intención de



crear en cada formato. No está explícito qué significa 'me gusta' ni si ese 'me gusta' significa lo mismo en todos los casos. Queda la duda si se podría haber ido más lejos diseccionando la dificultad de lectura o el gusto y estableciendo su construcción, es decir, si ese gusto tiene que ver con los temas tratados, la disruptividad, ciertas palabras o contenidos.... Pero el adolescente, que es el dueño de sus gustos, explicados o no -no se ha intentado en el presente estudio recabar esta información-, no tuvo ninguna presión para recoger su opinión, por lo que los resultados son sencillos, pero esclarecedores. A los estudiantes les gusta lo que consideran fácil de leer y se sienten más inclinados a crear en formatos en la medida que recojan las anteriores características. Esto es algo a tener en cuenta para implementar ágoras.

	UAH				ICEDE				VELA ZANETTI (*) Elegir 3				Lectura 'No instantánea'	Complejidad Conceptual	IDIOMA	CENTROS deonde se eligió difícil
	Gusta	Fácil leer	Intenta crear	Nº resp	Gusta	Fácil leer	Intenta crear	Nº Resp	Gusta	Fácil leer	Anima a crear	Nº Resp				
LADIES	4,5	3,8	3,5	139	6,5	4,0	4,8	28	2		1	3		SÍ	N/A	3
HOLOPOEMAS	6,2	5,2	4,7	92	6,0	4,0	6,0	4		2		2		SÍ	EN	3
BACTERIAS ARGENTINAS	7,5	4,9	5,1	162	7,0	5,2	4,7	16	2	2	4	4	X	SÍ		3
GAME, GAME, GAME	6,0	5,4	4,5	112	7,6	5,1	5,2	22	2	1	4	7	X		EN	3
CAIDA LIBRE	7,2	7,1	6,7	169	6,1	6,1	4,3	48	9	2	1	12	X			2
CRISANTEMO	6,9	7,7	6,8	63	4,0	6,0	6,0	5	1	2		3		SÍ	PT	2
SUMERGIDA, DESPRENDIENDO	6,7	6,4	5,8	100	7,0	6,0	6,8	29	6	3	1	10	X			2
TWITTERPOEMA	5,3	6,4	5,2		6,7	5,7	6,7	24		6	5	11	X		EN	2
KILL THE POEM	6,9	6,1	6,0	102					1		1	2	X		EN	2
JABERWOCKY									2			2	X		EN	1
TODAY I DIE	5,0	6,2	4,5	73								0	X		EN	1
TREN EN MARCHA	5,6	6,0	5,0	142					2	5	1	8	X			1
DENTRO Y LIVRE	6,9	6,8	5,9	166	7,4	8,0	7,7	44	8	1		9		PT*		1
INVIERNO (I Y II)	5,2	5,6	4,5	155	7,1	7,3	6,0	25	1	6	5	12				1
MANIFIESTOS ROBOT	5,3	6,7	4,4	143	6,0	7,3	4,7	10	1	1	2	4	X			1
POETWEETS VISUALES	8,1	8,5	7,2	45	8,4	9,3	7,2	22	6	2	0					1
PATRIA	5,8	8,9	5,7	157	6,1	8,0	6,0	42	3	5	1	9				
AGUA					4,2	6,5	3,5	41	1	9	1	11				
VELOCIDADE	6,4	8,1	5,5	150	6,6	8,1	5,6	40	3	9	1	13			PT*	
BAILARINA	8,5	6,6	6,6	158	8,1	6,5	6,7	39	11	4	5	20				
HOJAS ROJAS SECAS	7,7	8,4	7,0	172	9,0	8,4	6,3	29	1	8	4	13				
MICROPOEMAS VIDEOS									11	3	3	17				
MY BOYFRIEND CAME BACK									1	3	3	7	X		EN	
DANCING RHINO	6,8	6,7	5,1	71							0	0	X		EN	
STAINED GLASS											0	0	N/A		EN	
XYLO									1	1	2	0	N/A		EN	
PIRUNGUER											0	0	N/A		EN	
WORDTOYS	7,3	6,7	5,2	17							0	0	X			

Ilustración 59. Comparación de poemas respecto a su dificultad de lectura.

Existe una relación directa entre la facilidad de lectura percibida y el tiempo de consumo requerido. Para llegar a esta reflexión se usa la Ilustración 59 que muestra cuáles fueron las propuestas que se consideraron menos fáciles de leer. Para ello, se han seleccionado para los dos primeros casos (ICEDE y UAH) aquellos poemas cuya calificación en el eje 'Fácil de leer' fue menor de 6.5 y en el caso del Vela Zanetti, aquellas con dos votos o menos en este eje. Estos casos están marcados con fondo

rojo en la casilla correspondiente al eje 'Fácil de leer'. En la última casilla, para cada poema se recoge el número de centros (0, 1, 2 ó 3) en los que este poema concreto se ha tomado como uno de los menos fáciles de leer. El estudio se concentrará en aquellos casos que han sido elegidos como poco fáciles de leer en al menos 2 de los 3 institutos, marcando las líneas que se refieren al poema en naranja oscuro (3) y naranja claro (2), dando como resultado 9 poemas sobre los que fijar la atención, sabiendo que hay casos con menos posibilidades de llegar a ser seleccionados, que corresponden a aquellos poemas que no fueron utilizados en los tres institutos. De entre ellos, se van a retener los sólo mostrados en un instituto y que figuran en éste como entre los más difíciles: *Jaberwocky* y *Today I Die*, marcados en amarillo. Frente a estos 11 poemas 'difíciles' se contraponen el resto que se hayan contado entre los más difíciles de leer en uno o ningún instituto, pero que al menos se hayan presentado en dos centros, dando como resultado 10 poemas. Por último se descartan para esta comparación los 7 restantes.

¿En qué factores se podría interpretar la dificultad de lectura de los poemas retenidos como 'más difíciles' por los estudiantes, según los criterios antes descritos? Para responder a esta pregunta se van a comparar los dos grupos de propuestas,

los fáciles y los difíciles, respecto a la presencia o no de tres características en ellas: un tiempo de lectura estimado de más de 10 segundos, el lenguaje de escritura distinto al castellano y la presencia de complejidad estructural adicional en el poema, que requiere ser explicado a los estudiantes. Así, se tienen 11 propuestas 'difíciles' y 10 'fáciles'.

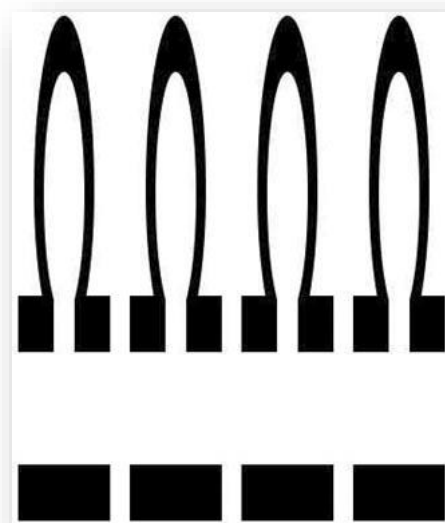


Ilustración 60. *Ladies*. Beiguelman

**[.QQ04] Existe una relación entre el aumento de tiempo de lectura por encima del umbral de lo instantáneo y el aumento de la consideración de la dificultad de lectura.** Se considera como lectura instantánea aquella que no requiere de un tiempo apreciable para la lectura del mensaje. Evidentemente este tiempo umbral difiere en cada persona, dependiendo de sus habilidades lectoras, pero raramente con los casos de estudio debiera superar valores de 5 segundos. 8 de las 11 propuestas

consideradas 'difíciles' tienen un tiempo de lectura no instantáneo, mientras que entre las 10 'fáciles' esta cantidad baja hasta sólo 2.

**[.QQ05] Existe una relación entre el aumento de la dificultad conceptual y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.** Para llegar a esta conclusión, se han considerado cuatro de los poemas que se han considerado de complejidad estructural alta o más elevada que el resto.

- El primero de ellos, *Ladies* (Ilustración 60) porque representa una línea de montaje industrial en la que trabajan mujeres apiñadas unas al lado de otras. La comprensión de este poema requiere tener comprensión o experiencia de la realidad industrial o bien haber sido explicada ésta.
- *Los Holopoemas* de Kac tienen una complejidad estructural alta que deriva de juegos de palabras interlingüísticos y de la propia comprensión de la tecnología de implementación.
- *Bacterias Argentinas* utiliza para su propuesta teorías matemáticas y ecológicas de evolución de poblaciones. Para que los alumnos comprendieran la propuesta hubo que dedicar varios minutos a explicar su funcionamiento.
- *Crisantempo* (Ilustración 61) requiere para la comprensión de su doble sentido el haber tenido contacto con nociones avanzadas de física, además de una cierta familiaridad con el idioma Portugués.



Ilustración 61. *Crisantempo*. Haroldo de Campos. 1998.

Es muy notable que estos cuatro poemas de alta complejidad conceptual se encuentren todos ellos en los primeros puestos de la escala de dificultad, habiéndolo sido seleccionados en los 3 casos como poemas ‘difíciles de leer’ en los tres centros. El caso de *Crisantempo* es también muy explicativo porque se cuenta entre los más difíciles de leer en los centros de secundaria, pero sin embargo no así en el centro universitario donde es de esperar que los alumnos hayan tenido ya acceso a los conocimientos necesarios para comprender el espacio curvo de que habla el poema de Haroldo de Campos.

**[.QQ06] Existe una relación entre la presencia de contenido verbal en lengua no materna y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.**

La experiencia ‘Nuevas personas, nuevas poesías’ se diseñó dando cabida a poemas en lengua no castellana, pero siempre seleccionando aquellas propuestas que se consideró de partida que añadían una dosis mínima de dificultad. Se utilizaron poesías cuyo contenido verbal fuera reducido (frases cortas, palabras sueltas de vocabulario común) y exclusivamente en lengua inglesa por su familiaridad –supuesta- adquirida en el proceso educativo formal en España y portuguesa, ya que su similitud con el castellano la convierte en directamente legible si se excluyen palabras complejas, como fue el caso<sup>187</sup>. De los 9 poemas que se sometieron a consideración en otros lenguajes distintos del castellano, 6 en inglés y 2 en portugués, 7 cayeron entre los 11 considerados más complejos de leer. Esta incidencia podría aumentar si se tiene en cuenta que:

- Los dos poemas considerados en el grupo de los fáciles de leer escritos en portugués, *Dentro y Livre*<sup>188</sup> y *Velocidade*, son poemas visuales de una sola palabra, que varía en una sola letra de su correspondiente en castellano.
- Algunos de los poemas que se utilizaron en las charlas de sólo un instituto, debido a su acogida menos cálida en las pruebas previas a las charlas, eran poemas con contenido verbal en lengua inglesa.

---

<sup>187</sup> Los poemas utilizados en portugués utilizan exclusivamente palabras como VELOCIDADE, directa y fácilmente traducible, como el caso del poema visual que contiene una sola palabra LIVRE (=libre)... o construcciones lingüísticas sencillas como el caso de *Crisantempo*.

<sup>188</sup> *Dentro y Livre* son en realidad dos poemas visuales distintos, ambos conteniendo una sola palabra.

Finalmente existe algo que liga los tres criterios de análisis que se han relacionado con la dificultad de lectura (tiempo de lectura, complejidad conceptual e Idioma). Si se considera el tiempo de consumo de los mensajes, como la suma del tiempo de recepción o lectura con el tiempo de interpretación o descifrado, todas estas variables contribuyen a aumentarlo. En este sentido se utilizará como resultado interpretado de la expresión del análisis de las respuestas recogidas en los cuestionarios, la siguiente unidad de significado: [.QQ07] **Existe una relación entre el aumento del tiempo de consumo del mensaje (lectura + interpretación) por encima del umbral de lo instantáneo y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.**

**Unidades de significado obtenidas de comentarios libres.** El campo de comentarios libres no fue muy extensamente utilizado por los alumnos. Sin embargo, se considera interesante detenerse en cuatro emitidos en el IES Vela Zanetti. Es interesante examinar estas aportaciones desde la óptica de que han sido consignados por adolescentes mientras el resto de los compañeros se iban al tiempo de recreo, ya que es preciso recordar que en el instituto Vela Zanetti las encuestas se rellenaban al final de la charla y no durante. Los comentarios son los siguientes:

- “PORQUETEPIDOPERASSIERESUNOLMO” No es puramente un comentario, sino que usó todas y cada una de las casillas libres para las valoraciones de los poemas para escribir esta frase que formaba parte de uno de los poemas repasados en la charla. No tiene significatividad en cuanto al análisis, pero exhibe un comportamiento creativo muy apreciable cuando un objetivo de la charla era incitar a la participación creativa de los adolescentes.
- [.QQ08] “La poesía que llama la atención es la que es fácil de leer, diferente... y la que toca temas relacionados contigo”. El participante refiere lo que para él/ella debe de tener la poesía: facilidad de lectura y temas en línea con el lector. Y hace una reflexión añadida: diferente. Lo cual quiere decir que o no existe o al menos no encuentra fácilmente poesía con estas características.
- [.QQ09] “La poesía es apetecible de leer sobre todo cuando el estado de ánimo es bajo, pero no es usual buscar poemas para leer en tu tiempo libre, porque

no vas a encontrar a la primera lo que buscas". Abunda en la reflexión del participante anterior, refiriendo que no se encuentra fácilmente lo que se busca.

- [.QQ10] "La poesía es arte, no tiene por qué tener orden y criterio, sólo tiene que gustarte. [.QQ11] Creo que es una forma fantástica de participar en la poesía mediante las redes sociales". Este comentario aquilata el contenido de conversaciones informales con los alumnos del instituto al marcar que la poesía como criterio estético tiene que enganchar al espectador, gustarle, mucho más prioritariamente que ajustarse a cánones estéticos o normas.

#### 7.4 Trabajo de Campo. Cuestionarios sobre experiencias de creación.



El instrumento de investigación eseeusee incorporó en su versión preliminar los cuestionarios anteriores. Sobre él se trabajó en generar participación en torno a experiencias de creación. Tras cada experiencia, se pretendía recuperar las perspectivas de los participantes respecto de la creación conectada horizontal y abierta a través de encuestas, enfocada cada una a indagar en ejes concretos, según el perfil de quienes responden, en el caso de CreaConUned, estudiantes de posgrado y en HaikusCastilla, alumnos de primaria y sus profesores.

Aunque medios presenciales de recolección de información permiten una mayor matización, se usaron cuestionarios para ampliar el universo de respuestas ya que facilitan el obtener discurso a un coste mínimo tanto para el investigador como para los investigados, posibilitando la recopilación de discursos de modo no intrusivo.

- En el caso de CreaConUNED, los cuestionarios fueron administrados a través de una página web (*e-encuesta.com*), lo que permitió el anonimato en las respuestas, un hecho capital dado que algunos de los participantes que respondieron mantenían relaciones de alumno-profesor con el investigador, lo que hubiera podido enrarecer el resultado de los mismos, forzando a algún alumno a responder o sesgando las

respuestas hacia lo positivo, dado que el investigador-profesor era quien había propuesto la actividad de animación a la creación.

- En el caso de los alumnos del C.P. Castilla la utilización de formularios permitieron que fueran administrados y rellenados con la ayuda de profesores, tutores y, o, padres. La celebración de técnicas más intrusivas como entrevistas a menores hubieran planteado dilemas éticos o logísticos –porque hubieran requerido la presencia de los padres o profesores, al tratarse de menores-.

Por otro lado, y especialmente en el caso de los niños del CP Castilla, el que el cuestionario aísle los discursos fue otro hecho a tener en cuenta respecto al grupo de discusión. En los preadolescentes, la celebración en grupo de la toma de opiniones podría tener efectos catastróficos sobre las de aquellos participantes menos proclives a expresar la suya.

#### 7.4.1 Elaboración y planeamiento de los cuestionarios

- 1 Decidir la información necesaria y revisar la bibliografía.
- 2 Elegir el tipo de cuestionario.
- 3 Decidir el tipo de preguntas para cada variable.
- 4 Definir códigos, puntuaciones y escalas.
- 5 Elegir el orden de las preguntas.
- 6 Diseñar el formato.
- 7 Preparar el manual de instrucciones.
- 8 Entrenar a los encuestadores.
- 9 Realizar una prueba piloto.
- 10 Revisar el cuestionario y el manual de instrucciones.

Ilustración 62. Formularios basada en (U. Cantabria, 2010)

La U. de Cantabria (2010) propone una checklist para la implementación de recogida de datos mediante formularios que se ha seguido en ambos casos –CreaConUNEd y HaikusCastilla- (ver Ilustración 62). Los pasos 1 al 5, respecto a la elección de las preguntas y los 6 y 7, respecto de la preparación del documento del cuestionario, se revisarán en los puntos siguientes. En los casos que nos ocupan no se consideró apropiado formar a los encuestadores ni realizar pruebas

piloto, debido a la reducida cantidad de respuestas que se esperaban y, por ende, no hubo lugar para el paso 10.

#### 7.4.2 Consideraciones acerca de las preguntas del formulario

Las siguientes preconizaciones se han tomado a la hora de redactar las preguntas.

- **Formular honestamente las preguntas** de modo que sean neutras y evitando que influyan sobre la respuesta, dejando entrever la opinión del encuestado con calificativos, registros lingüísticos, etc.
- **Evitar ambigüedad** en las preguntas. Si la pregunta no está clara, se pueden obtener respuestas interesantes, pero quizás no para los ejes que se pretenden estudiar. Un buen modo de evitar la ambigüedad es **no utilizar términos con significado ambiguo, borroso, interpretable** o que pueda haber participantes en la encuesta cuyo significado desconozcan.
- **Redactar las preguntas de manera sintácticamente sencilla.** Evitar en lo posible **interrogaciones en negativo** o **juntar varias interrogaciones o conceptos en una sola** (salvo que el incluir varios interrogantes sea un artificio para con cada una de ellas cerrar la respuesta).
- **Abogar por la sencillez semántica.** No se trata de evitar la precisión pero sí de evitar utilizar lenguaje que haga difícil la lectura a los que van a responder.
- **Adaptar el lenguaje al target.** Una misma encuesta puede requerir dos redacciones distintas en el caso que nos ocupa, para estudiantes de posgrado y para alumnos de un colegio.
- **Asumir las limitaciones de la memoria de los encuestados.** Es importante no tomar las respuestas sobre una pregunta ubicada en el pasado como una prueba de lo que ocurrió al encuestado, sino de lo que recuerda.
- Ser especialmente cuidadoso con cuestiones personales.



- Evitar número elevado de opciones en preguntas cerradas, para evitar convertirlas en semiabiertas.

### 7.4.3 La construcción del formulario para CreaConUNED

La experiencia CreaConUNED partía de una reflexión teórica previa por parte de los alumnos del Máster de Educación y Comunicación en la Red, en concreto de la celebración de 2013 de la asignatura Narrativa Digital, que se centró en los conceptos de autoría y propiedad en las obras de creación cooperativa horizontal. La respuesta a la encuesta corrió en paralelo con una discusión lanzada en el foro virtual de la asignatura, el 23 de Abril, cuyo hilo se tituló ‘La muerte del autor’.

El formulario CreaConUNED se implementó utilizando una herramienta virtual, llamada *e-encuesta*, esto es, se respondía conectándose a una URL de un tercero. Esto posibilitó el anonimato que garantizara que la relación alumno-profesor entre investigador y encuestados contaminara las respuestas de la encuesta. Además de hacerlas de texto libre, se marcaron todas las preguntas como ‘opcionales’ por lo que un participante podía optar por no responder a una pregunta y continuar adelante con la encuesta, lo cual sólo ocurrió en una ocasión en todo caso. Las preguntas que figuraron en el cuestionario se describen y justifican a continuación.

Por último, debido a que los posibles participantes en la encuesta referían una carga de trabajo muy notable con sus estudios de posgrado, se decidió que la encuesta no tuviera más de 10 preguntas –finalmente fueron once-. La decisión a tomar que se seguía de la anterior era si optar por preguntas muy generales para cubrir todo el espectro de investigación a riesgo de obtener respuestas vacías o vagas, y desde luego, incumpliendo el espíritu de la norma autoimpuesta de 11 preguntas. La alternativa, que se retuvo, fue centrar las preguntas sobre aspectos muy concretos, aunque la instantánea obtenida fuese incompleta –lo cual no suponía un problema mayor porque se preveía la celebración de otras animaciones a la creación en cuyas respectivas encuestas se podría tratar los puntos no cubiertos-.

---

### Preguntas sobre Antecedentes Creativos

---

Eseeusee.com es una herramienta de creación conectada. ¿Habías tenido alguna experiencia de creación colectiva anteriormente? ¿En qué consistió?

¿Y de creación literaria (relatos, poemas, etc. en edición impresa, digital, online, ...)?

---

Se incluyeron estas preguntas al principio del formulario con un formato abierto. El interés para el formulario es doble. Primero, establecer contexto sobre el resto de las respuestas a la luz de las experiencias creativas previas. Pero también permitir al entrevistado exponer detalladamente una parte de su vivencia para comenzar con un ambiente positivo. (U. Cantabria, 2010) propone precisamente además comenzar con preguntas fáciles “para que el encuestado se familiarice con el cuestionario” y relatar vivencias anteriores se ha considerado fácil además de empático.

---

### Preguntas sobre cocreación, horizontalidad y autoría

---

**[Cocreación]** Eseeusee.com permite la cocreación. ¿Qué significa para ti este concepto?

**[Cocreación]** ¿Llegaste a hacer cocreaciones en Eseeusee.com?

**[Horizontalidad]** ¿Qué aporta, en el caso de Eseeusee.com, la ausencia de moderador?

**[Horizontalidad]** Como participante, ¿sientes que tus aportaciones tienen el mismo peso que las de los demás usuarios? ¿Por qué?

**[Autoría]** ¿Crees que el conjunto de las aportaciones derivadas de la semilla pueden considerarse un todo creativo? ¿Por qué?

**[Autoría]** ¿A quién crees que se puede atribuir la autoría de los textos? ¿Por qué?

**[Horizontalidad]** ¿Qué aspecto/s de la aplicación favorece/n que los participantes se sientan integrados en la comunidad creadora de Eseeusee.com?

---

Las siguientes preguntas trataban de comprender la percepción de los participantes sobre los conceptos de cocreación, horizontalidad y autoría –respecto de obras cocreadas horizontalmente-. (Permítase una puntualización: las etiquetas entre corchetes de la tabla se han añadido para el análisis posterior, no figuraban en la encuesta que se presentó para su compleción). El formato que correspondía a este propósito es el de preguntas abiertas, ya que éstas “se incluyen en los cuestionarios fundamentalmente con fines exploratorios para averiguar tendencias de

comportamiento de los sujetos; es decir, para conocer cómo se comportan o cómo interpretan las personas un determinado tema desde su propia perspectiva, con todas sus posibles variaciones y sin que el investigador proponga previamente distintas opciones de respuesta” (Martínez González, 2007, p.62).

1	COPARTICIPACION, educacion, crecimiento, originalidad, identificacion,	1
2	Que cada usuario puede crear, es decir, creamos entre todos.	1
3	renunciar a la propiedad de la palabra, para que sea propiedad compartida, mis versos en eseeusee.com no son solo míos, son mejores, enriquecidos, aumentados por la comunidad	1
4	colaboración, creación colaborativa y compartida entre un grupo con intereses comunes	1

Ilustración 63. Respuestas a la pregunta ¿Qué significa para ti el concepto de cocreación?

El modelo de cocreación sobre el que se quiere reflexionar es horizontal y para ver si se ha operativizado el concepto, se comienza preguntando directamente esto. Una respuesta ambigua o inapropiada en este punto hubiera significado la invalidación del resto de respuestas, porque no se trata como se ha dicho de juzgar en esta investigación la herramienta eseeusee, sino el modelo subyacente.

Se puede observar en esta serie de preguntas la presencia de varios interrogantes consecutivos. Sin embargo el segundo es “¿Por qué?”, una invitación a desarrollar en la respuesta el punto de vista de cada encuestado que, a tenor de los resultados, funcionó, porque se recogieron varias respuestas con una sofisticación en la exposición muy interesante.

---

#### Preguntas abiertas de enfoque de la investigación

A partir de tu experiencia como alumno/a, ¿qué usos le darías como profesor/a?  
 ¿Qué valoras más de tu experiencia de creación colectiva en eseeusee.com?

---

Las preguntas con que concluía el cuestionario eran las más difíciles o complejas de responder. Se formularon intencionalmente de modo totalmente abierto y el interés de estas respuestas es recoger discurso cuasi libre acerca de la herramienta que pudiera ser traducido en orientaciones sobre correcciones de la dirección de la investigación

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

en este momento inicial. Una vez más, las respuestas se vehiculan sobre el instrumento eseusee, pero lo que se pretende lograr viendo los puntos fuertes y débiles de la herramienta es transcribirlo a las construcciones conceptuales subyacentes que funcionan y las que causan dudas a sus utilizadores.

El riesgo que se asumía era una posibilidad de que estas preguntas quedaran sin respuestas, pero los fragmentos de discurso recogidos fueron profundos y completos.

#### 7.4.4 La construcción del formulario HaikusCastilla

El formulario HaikusCastilla tenía dos grupos target diferenciados, alumnos y profesores, posibilitando la triangulación comparativa entre las respuestas si las preguntas de uno y otro cuestionario tenían relación. Es por esto que se utilizaron dos formularios idénticos salvo, siguiendo la preconización sobre la adaptación del lenguaje al target, algunas ligeras modificaciones de redacción y excepcionalmente la inclusión de cuestiones propias para el grupo de estudio.

---

##### Pregunta de encuadre

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Espacio de texto vacío para dar pie a la explicación

---

Debido al reducido espacio por la restricción autoimpuesta de encajar encuesta e instrucciones en una cada de folio, el encuadre se redujo a una pregunta abierta –para expresar claramente que lo era se añade un campo de texto en blanco- “¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?”. El objetivo era comprender, más en los niños que en los profesores si tenían un acceso de ocio o socialización a la Red o si por el contrario este se restringía a las actividades del colegio.

A partir de esta existen cuatro bloques de preguntas bien demarcados. Si bien la preconización más usual es en este caso, concentrar todas las preguntas con temática similar, poniendo unas a continuación de otras, se optó, para que los alumnos que respondían dieran pequeños saltos conceptuales con el objetivo de refrescar su

capacidad de atención, incluir en la secuencia algunas de las preguntas de unos bloques en el espacio destinado a otros.

Aunque existen espacios en blanco para poder abrir las respuestas si se desea, en una buena parte se ha utilizado una técnica de diseño de las preguntas mixta. Se proporcionan opciones de respuesta, y una de ellas contiene la posibilidad de ir más allá en la aportación de la opinión.

---

### **Preguntas sobre la animación a la participación**

1.- ¿Te costó que los alumnos participaran?  Sí  No  tampoco lo intenté mucho

4.- ¿Qué animó al alumnado a participar?  Los profesores  Mis padres  Otros participantes  Aspecto de la página  Poder escribir lo que quiera  Que respondan a lo que hago  Que se iba a hacer un libro  Otras: .....

5.- ¿Qué les desanimó de participar?  Aspecto  Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio  o lean los profesores  lo lean mis padres  lo lea otra gente  lo lean mis padres  Explicate: (Espacio en blanco)

6.- ¿Qué crees que echaron en falta para animarse?

---

El primer bloque conceptual de preguntas versa aparentemente sobre el desarrollo de la experiencia, pero se centra en la animación a la participación, en comprender qué entendían los participantes en la experiencia como circunstancias alentadoras y, o, que retraen la participación incluyendo opciones online (el aspecto de la herramienta) como offline (que se había dicho que se iba a editar un libro con los haikus que los niños hicieran).

Las preguntas de la tabla corresponden a la versión ‘de profesores’ de la encuesta. La versión ‘de alumnos’ contiene una redacción ligeramente distinta para adaptarse al auditorio, como se puede ver en el anexo.

---

### **Preguntas sobre la participación y su relación con otros participantes a través de la herramienta.**

---

1.- ¿Copiaste los haikus o eran originales tuyos?  Eran todos míos  Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseeusee?  Sí  No

3.- ¿Hiciste comentarios en eseeusee?  Sí  No

¿Recibiste comentarios en eseeusee?  Pocos  Bastantes  Ninguno

¿Te gustó recibirlos?  Sí, animaba  No, me daba vergüenza  Otros (Explicáte si quieres)

¿Crees que a los alumnos les gustó recibirlos? EXPLICATE SI QUIERES

9.- ¿Se sintieron cómodxs lxs alumnxs creando con la otra gente del site?  Sí  Sí, pero sólo cuando sabían quiénes eran  No, tenía reparos si no les conocía  No, porque notaba una jerarquía  Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla  Sí, me ayudaron  Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Como en la experiencia CreaConUNED dentro de los epígrafes macro a indagar, se decidió tomar partido por algunos aspectos concretos para no hacer pesada la encuesta. La pregunta ¿copiaste los haikus o eran originales tuyos? responde a haberse encontrado plagios o citas no meritadas en las participaciones, lo que arrojaba el interesante debate de si los alumnos habían interiorizado de tal modo el esquema de autoría y propiedad de Internet que se discute a nivel teórico en la introducción del presente trabajo que no eran conscientes o si por el contrario sí lo eran. Aunque la pregunta refiere un hecho que podría ser socialmente reprochable - ¿Copiaste los haikus? -, lo que podía hacer que los chavales respondieran como se esperaba de ellos, el hecho de que el cuestionario fuera anónimo, hizo decantarse al investigador por la inclusión de esta pregunta. El resultado fue decepcionante, pues como se puede constatar en el anexo, ningún alumno refiere haber plagiado, pese a que ha existido constatación de que en algunos casos así ha sido.

#### Preguntas sobre el modelo de creación que se propone.

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar?  Sí, un administrador/a  Sí, los otros participantes  No, tiene que haber libertad.  Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus?  Quien hizo la semilla  Quien hizo la co:  Quien puso la primera semilla y todos los que han participado  Nadie  
Otra cosa:.....

10.- El tamaño pequeño de los poemas...  Es mejor que largo  No permite expresarse  Faltan letras  No noté que hubiera un máximo de tamaño

---

11.-El poder poner imágenes...  Ayuda a la expresión  Distrae del poema  Es también parte del poema  No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? No Da igual Sí, para  
.....

---

Respecto al modelo propuesto por eseusee, se concentraron las preguntas en los siguientes temas:

- Ausencia de fechas. La mayoría de los escenarios de participación en la red agregan *timestamps* a las participaciones. Parecía interesante utilizar la herramienta para llamar la atención sobre este hecho, comprobando además de qué modo se valoraba la presencia o ausencia de esta característica.
- Participaciones fuera de lugar y abusos. Parecía interesante establecer de qué modo se posicionaban los participantes acerca de la existencia de contenidos fuera de lugar en las ágoras de participación y el poder comparar si existían diferencias entre las posiciones de profesores y los alumnos que pudieran ser achacables a los diferentes procesos de enculturación que han sufrido.
- La autoría fue otro de los puntos elegidos. En el desarrollo teórico del presente trabajo de investigación se ha postulado que frente a los modelos de autoría modernos que están fuertemente basados en la noción de propiedad y por ende, con una aplicación de la coautoría compleja, se detectaban unos nuevos valores posmodernos, muy influenciados por la vivencia online que hacía posible la segregación de autoría y propiedad –en la teorización se habla igualmente del difuminado de la autoría incluso- y que proporciona sustento ideológico más cimentado a la coautoría. Esta era una ocasión extraordinaria para comprobar si existían divergencias entre las apreciaciones al respecto de profesores y alumnos. Habida cuenta de las respuestas, fue un acierto.

---

#### Pregunta abierta sobre el resultado de la creación

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban? (Explicáte si quieres)

---

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Por último, como en el caso de CreaConUned se incluyó una pregunta muy personal y abierta, con la intención de dar lugar a respuestas con un alto grado de desarrollo y profundidad respecto a las anteriores. La pregunta no es en absoluto banal, porque buscaba con una pregunta libre obtener alguna respuesta sobre los esquemas formales que hacían que la apreciación de los contenidos creciera. Es decir, del mismo modo que en las encuestas de los institutos se buscaba ver si existía correlación entre la facilidad de lectura y la apreciación del contenido o de la propuesta formal, en este caso, se buscaba identificar este u otros aspectos que los chavales o los profesores consideraran generalmente presentes en los haikus en este caso más apreciados.

Los resultados de esta pregunta, amén de integrar el discurso global para el análisis posterior, serían alimento de los procesos de ajuste iterativo del instrumento de experimentación a lo largo de la investigación. Concretamente, varias respuestas apuntaron a la presencia de imágenes, lo que provocó cambios en la herramienta para incorporar de modo más sencillo imágenes no sólo en la semilla sino también en los comentarios.

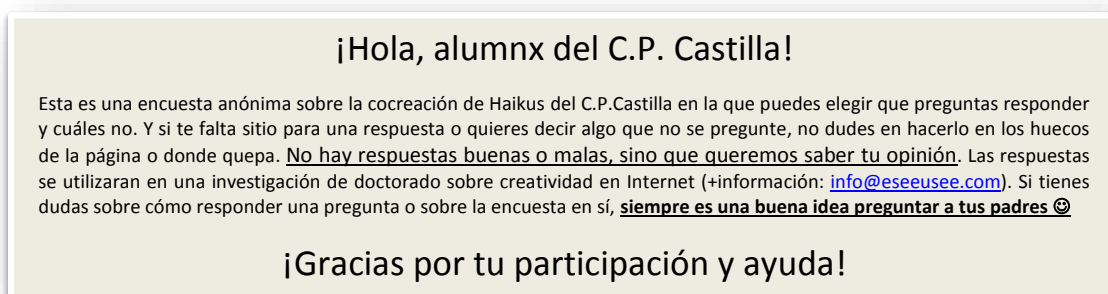


Ilustración 64. Encabezado de la encuesta para el alumnado del C.P. Castilla.

**El diseño del formulario**, que se proporcionó en papel al profesor de contacto -que fue el que permitió el acceso al campo de estudio- se cuidó especialmente para que animara a su relleno. Se cuidó el aspecto, dedicando una hoja completa a la portada, que coincidía con el cartel con el que se había anunciado el taller de encuadernación de las creaciones cooperativas (ver anexo) para que los niños pudieran identificar a qué se refería el cuestionario. Por otro lado, para evitar que se perdieran parte de las respuestas, dado que se iba a distribuir en papel, se consiguió encajar el cuestionario completo en una sola pieza de papel (anverso y reverso).



Se utilizó el encabezado de las encuestas para marcar las instrucciones de la encuesta. En ellas figuraba la posibilidad de marcar varias opciones, de dejar preguntas sin responder sin tener que dar una razón –lo que trataba de evitar respuestas ‘de compromiso’ especialmente en el caso de los niños, que pudieran restar validez a los resultados- y, sobre todo, se subrayaba que “No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión” lo que evitaba retraer las contestaciones de los niños al mismo tiempo que delimitar lo que (Martínez González, 2007, p.59) llama el efecto de la deseabilidad social de las respuestas. Es decir, se pretendía de este modo, junto con el anonimato –también recordado en el encabezado- que los niños no respondieran en ningún caso lo que creía que se esperaba de ellos, sino puramente lo que pensaban. También se puede observar un aviso en línea con la programática ética, “Las encuestas se utilizarán en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet” proporcionando un email de contacto para recabar información suplementaria.

#### **7.4.5 Transcripción de las respuestas de CreaConUNED y HaikusCastilla**

La transcripción de las respuestas se encuentra en anexo 0. Hay en dicho anexo tres síntesis de respuestas, las de CreaConUned, las de alumnos de HaikusCastilla y las de profesores de esta última. Estas síntesis consisten en la ordenación de estas respuestas, agrupándolas por pregunta y no por participante para hacer más fácil su inspección comparativa. En ellas se han identificado, etiquetado y subrayado unidades de análisis que serán utilizadas en la elaboración del discurso global y su posterior agrupación en categorías para su análisis. El etiquetado de las unidades de significado sigue la norma expuesta en el punto 0, con las claves siguientes.

- KU: Cuestionarios de preguntas abiertas relativos a CreaConUNED
- KC: Cuestionarios de alumnos relativos a la experiencia Haikus Castilla.
- KP: Cuestionarios de profesores relativos a la experiencia Haikus Castilla.

#### 7.4.6 Preanálisis sociológico de las respuestas de Haikus Castilla

Al contrario que en los profesores, en los alumnos encuestados aparecen algunas respuestas que típicamente podrían considerarse como de construcción 'netmoderna' según el planteamiento teórico del presente trabajo. Mientras que ningún profesor refiere preferir la libertad absoluta que proporciona la inexistencia de administrador, hay niños que sí que apuestan por este escenario. Del mismo modo, más de la mitad de los alumnos cree en la propiedad compartida de los racimos, mientras que los profesores reajustan sus concepciones institucionalizadas de la propiedad y autoría única y las proyectan sobre la semilla. Y existen también quienes consideran la multimodalidad del poema o del ítem creativo, asumiendo que la imagen es parte del mismo, no un acompañamiento, algo que tampoco ocurre entre los profesores.

Tabla 6. Tabla comparativa de respuestas 'novedosas' en los alumnos del CP Castilla

Participante	Prefiere libertad a moderador	Cree en la coautoría de racimos	La imagen es parte del poema	Usuario normal de Internet	Participó con Semillas, Co., coMentarios
1		X		Sí	Mucho
2	X	X			Algo
3	X	X			Mucho
4			X		Sí
5		X		Sí	Sí
6				Sí	Mucho
7	X	X		Sí	Algo
8			X	Sí	Mucho
9	X			Sí	Mucho

Tabuladas estas respuestas típicamente posmodernas o netmodernas –sus columnas aparecen marcadas en color malva en la Tabla 6- se trató de correlacionarlas con las variables de encuadre, en este caso, el uso de Internet o la participación del individuo más o menos intensa en la experiencia HaikusCastilla. Pero ni existen unos individuos que se muestren más permeables a estos nuevos valores, ni tampoco parece observarse una relación entre variables que permita actuar de predictor.

#### 7.5 Trabajo de Campo. Entrevistas asíncronas a creadores espontáneos.



Durante el tiempo que duró el trabajo de campo el carácter abierto de eseusee permitió su uso a un buen número de participantes que no habían sido reclutados en el marco de experiencias de creación animadas por el investigador. Las condiciones de enrolamiento de estos participantes son paralelas a las de la participación orgánica en una página web y por ellos se consideró su testimonio de importancia vertebral en la configuración del discurso unitario recogido en el trabajo de campo y desde luego complementario al del punto anterior.

Las técnicas de encuesta se definen por la formulación de preguntas y la recogida de respuestas. “la información que se trata de obtener con estas técnicas tiene que ver con aspectos profesionales, personales [...] que se concretan en dos tipos fundamentales de datos: 1) aquellos relacionados con características sociodemográficas como la edad, niveles académicos o profesionales, sexo, etc. y 2) opiniones, actitudes, intereses, motivaciones, intenciones, deseos o conductas personales de los sujetos que responden [...]. Lo que interesa conocer son, sobre todo, las opiniones y vivencias personales y subjetivas de las personas sobre un tema o hecho concreto, y no tanto datos sobre sus comportamientos

externos; por eso son técnicas muy relevantes para realizar investigación cualitativa etnográfica e investigación en la acción”. Se consideran técnicas de encuesta tanto cuestionario como entrevista, siendo ésta en la “conversación directa, intencionada y planificada entre dos personas —en ocasiones entre varias personas— que asumen roles diferentes y asimétricos: una la de preguntar, y otra la de responder” (Martínez González, 2007, p.62).

Hasta la popularización de Internet, se entendían los cuestionarios con una recogida tanto síncrona como asíncrona y las entrevistas casi siempre síncronas, con presencia simultánea de encuestador y entrevistado. Sin embargo, la discontinuidad conexión-desconexión y la liberación de barreras espaciotemporales, permite un intercambio asíncrono rápido o continuado que puede trasladarse a la realización de entrevistas. En los medios que dominan la comunicación en el nuevo entorno como Facebook, Twitter, WhatsApp... no se certifica una comunicación síncrona, sino una suma de

mensajes asíncronos que tejen un itinerario de conversación y permitiendo a los participantes preservar campos de intimidad, simultanear varias tareas en su consumo de atención, desconectar, reconectar...

El etnógrafo debe ajustarse a la realidad que estudia, “una perspectiva adaptativa de la etnografía nos permitiría comprender mejor las condiciones que ofrecen los avances en comunicaciones mediadas” (Hine, 2000, p.189). No hay razón para no establecer la comunicación de indagación sobre esta relación asíncrona continuada que es la que los entrevistados al fin y al cabo han elegido para su participación en el entorno que se estudia y en la que ellos construyen interacciones ágiles y poderosas. La diferencia entre las metodologías asíncronas y síncronas, es exclusivamente esa: “Las asíncronas implican un intervalo de tiempo, mientras que las síncronas ocurren en tiempo real, ambas de forma activa e interactiva”<sup>189</sup> (Ellis y Lindley, 2014)

### 7.5.1 Entrevistas asíncronas como medio de obtención de discurso

En una entrevista asíncrona, entrevistado e investigador no tienen por qué estar online al mismo tiempo. Típicamente, estas propuestas dejan abierta la posibilidad de que el documento con las preguntas y respuestas recorra en varias ocasiones el trayecto entre participantes -investigador y encuestado- completando los aspectos menos claros, si los hubiera, aunque en otras ocasiones no sea necesario más que un paso de esta iteración<sup>190</sup>. Las posibilidades tecnológicas comprenden el email, conversaciones asíncronas mediante herramientas de chat, algunas muy evolucionadas para el comportamiento de desconexión-reconexión como slack o incluso branch o la compartición de un documento que se construye iterativamente en un directorio compartido, como Dropbox, Google docs (Robson, 2012) o Drive.

Los mayores inconvenientes de estas entrevistas asíncronas son, según Gómez (2002, p.72) que se requiere mayor tiempo para realizarlas y que se pierde la riqueza

---

<sup>189</sup> “The difference between “asynchronous” and “synchronous” methodologies: Asynchronous involves a time lag, and synchronous occurs in real time, both in activity and interactivity”. (Ellis y Lindley, 2014)

<sup>190</sup> En la práctica totalidad de las entrevistas asíncronas, el entrevistado se toma su tiempo en responder, pero rara vez recontacta con el entrevistador. En algunos casos sí que lo hace, típicamente para pedir más tiempo (@alba), solicitar otro formato de encuesta (@el\_norte) o entregar en varias porciones la misma, a medida que iba reflexionando sobre las cuestiones (@orion).

de una interacción presencial. Es cierto que la interacción personal añade un plus de posibilidades, como la reconducción del discurso sobre la marcha para explorar campos no previstos por parte del investigador o la obtención de información extraconversacional. Pero también puede obtenerse un rédito de la ausencia de gestos positivos, tanto como negativos, de expresiones de pérdida de interés que desanimen o distraigan al investigador o al encuestado o evitar la comprensión equivocada de pistas no verbales que resulten en malinterpretar las expectativas del otro<sup>191</sup> (Crichton y Kinash, 2003) o sus perspectivas. Además este formato permite al entrevistado elegir el momento más confortable para su respuesta.

Por otro lado el inconveniente temporal ha de ser entendido desde la existencia de la asincronía. Es cierto que, asumiendo que el tiempo de preparación de ambas pueda ser parejo, los resultados de una entrevista síncrona se tienen en el tiempo que esta dura, típicamente alrededor de una hora, mientras que ha de pasar más tiempo en una entrevista asíncrona. Pero en primer lugar no se trata de una espera activa en la que ningún otro proceso pueda hacerse en el entretiem po, sino que varias entrevistas asíncronas pueden simultanearse en su ejecución.

Por otro lado, la transcripción es gran consumidora de tiempo y tiene la posibilidad siempre latente de introducir errores por malas comprensiones, la existencia de fragmentos no evidentes por conversaciones entrecruzadas, ruidos, fallos de la tecnología de grabación, la toma de decisiones en la interpretación de silencios, frases inacabadas, elipsis... En resumen, lamentando la pérdida de información de contexto, se sitúa en el otro platillo de la balanza el que los materiales de análisis que aportan estas entrevistas son finalmente más claros, menos redundantes y más precisos por el uso de la escritura en lugar del lenguaje oral (Gómez, 2002, p.72) en la conversación. Por último Hine (2004, p.27) pone sobre el tapete que el análisis de resultados sugiere que en las comunidades mediadas por ordenador se dejan de lado los signos sociales que se transmiten con el contexto y que se emplean "rutinariamente en las interacciones cara a cara" como marcadores de género, estatus social, edad, entonación y expresión... lo cual provoca un efecto desinhibidor en los participantes.

---

<sup>191</sup> "There are no nods, frowns, or yawns to discourage or distract, and misread nonverbal cues that result in second-guessing the expectations of the other". (Crichton y Kinash, 2003)

Otra ventaja que el investigador debe tener en cuenta para decantarse por la realización de unas u otras extracciones de discurso en el caso de la etnografía sobre fenómenos que acaecen en la red es la menor intrusividad de la asincronía que permite que informantes que rehúyen contactos síncronos se presten a colaborar de modo asíncrono. En el presente trabajo de investigación se ha tenido ocasión de constatar este hecho en varias ocasiones –informantes que aducen no tener tiempo para una entrevista síncrona, pero sí para utilizar ese mismo tiempo o más asíncronamente en completar un documento de encuesta abierta compleja- aunque se ha decidido no indagar en las causas que podrían estar tanto en la pérdida de intimidad que el contacto síncrono supone como en los nuevos métodos y hábitos de trabajo que la posibilidad tecnológica de la asincronía y la reconexión ha creado. Valga como ejemplo de esto último la respuesta a un correo que intentaba reconectar con una de las personas encuestadas:

Email del Investigador: [...] envíe ya un email [...] pero no sé si habrá acabado en la carpeta de spam :)

Respuesta: Hola, ¡no te preocupes! Llevo algo [...] ya rellenado pero aún no he acabado. Te lo intento enviar esta semana ¿vale? ¡Gracias!

Por último, tanto Crichton y Kinash (2003) tras examinar varios casos de estudio de entrevistas basada en texto, como Robson basándose en su propia experiencia, recogen como ventajoso el dar tiempo y espacio a los entrevistados para “ensayar y elaborar” (Robson 2012) una respuesta, ya que con la entrevista asíncrona “el participante tiene el tiempo para acceder a recursos de información, reflexionar, revisar e iterar sobre sus respuestas”<sup>192</sup> (Crichton y Kinash, 2003).

### 7.5.2 Preparación de las entrevistas asíncronas

Estas entrevistas asíncronas serán tratadas, salvo por su temporalización como una entrevista convencional, por lo que siguen siendo de utilidad las tres fases enunciadas por Martínez González (2007, p.62), a saber: preparación, ejecución e interpretación.

---

<sup>192</sup> “When asynchronous, the participant has the time and access to information resources, to inform, reflect, revise, and iterate responses.” (Crichton y Kinash, 2003)

Para ello se ha consultado a Sanmartín Arce (2000) para el proceso de preparación de entrevista y el capítulo 4 de Guber (2001) para tener en cuenta sus consideraciones sobre la no directividad del discurso, además de Hammersley y Atkinson (1994).

En cuanto a la tecnología, se desechó la opción de Slack. Slack o similares podía forzar, con sus iconos de avisos en el móvil, una urgencia que concluyera en respuestas apresuradas, incluso usando el terminal portátil. Se pensó en un primer momento en la utilización de documentos compartidos construidos a lo largo del tiempo, similares a los usados en Robson (2012), pero finalmente se sustituyó esta opción por la utilización de cuestionarios sobre una relación email prolongada, tanto por una cuestión de gestión de la concurrencia de accesos que puede generar infrecuentes pero desorientadores equívocos, y porque adicionalmente hubo personas que referían tener dificultades para el uso de esta tecnología que requería el mantenimiento de la conexión a Red mientras se modificaba el documento.

Ardèvol, Bertrán, Callén y Pérez (2003, p. 10) describen que en un foro sobre el que estaban investigando se cambia el topic para animar a los participantes a ayudar a las investigadoras. Esta idea se utiliza en eseeusee. Además de que en los TOS, figura una mención a esta posibilidad de uso de la plataforma eseeusee para la investigación académica, se envió un correo electrónico desde la cuenta info@eseeusee.com a los participantes en el ágora avisando de contactos con el propósito de investigación y animando a colaborar que email permitía marcar el deseo de no 'recibir más emails de este tipo'<sup>193</sup>. Además se incluyó temporalmente un tip al respecto en la zona superior de la pantalla (véase la Ilustración 65).

Tras la selección de los informantes potenciales, se les envió un email firmado por el administrador de eseeusee desde la cuenta eseeusee@gmail.com, con la encuesta y un encabezado, visibles en anexo. En éste se explicitaba la naturaleza de la encuesta como ayuda a un trabajo de investigación y una enumeración de unas reglas encaminadas a evitar obtener información no veraz por un no buscado sentimiento en los contactados de obligación de responder y en segundo lugar a permitir al

---

<sup>193</sup> Hubo dos respuestas de participantes en eseeusee que pidieron no ser contactados.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

encuestado incluir todos sus pensamientos en relación a la creación conectada, incluso cuando sintiera que excedían de lo requerido.

- Por supuesto, no te veas forzado a responderla.
- Si lo haces, no te sientas forzado a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no.
- Puedes AÑADIR TUS COMENTARIOS ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS: este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan.
- No hay respuestas buenas o malas. Simplemente queremos saber tu opinión.



Ilustración 65. Detalle de la interfaz de eseeusee (Feb 2015).

### 7.5.3 Selección de los entrevistados

El objetivo era la recuperación de discurso acerca de la experiencia de cocreación por parte de los participantes orgánicos en eseeusee, especialmente de los participantes espontáneos, es decir, aquellos que entraron a eseeusee desde una de las experiencias de animación a la creación, sino que habían conocido eseeusee como resultado de su dinámica de utilización de la Red. Como se verá sólo 4 de 16 entrevistas (@uncampi, @nurr, @david y @beatriz) corresponden a participantes que se habían enganchado en la celebración de una de estas experiencias pero sus participaciones habían continuado posteriormente, por lo que no se puede circunscribir su presencia en el ágora virtual a una experiencia de creación puntual.



Para la selección de los target de estas entrevistas, se realizó una clasificación previa de los usuarios de la herramienta atendiendo a dos ejes que reflejan su participación en eseusee, tanto cuantitativa como cualitativamente (Los datos de participación a partir de los cuales se categorizó a los participantes corresponden al 15/4/2014):

- El primero atendiendo a la cantidad de participación en el site, para tratar de obtener resultados de asiduos, pero también de esporádicos o de aquellos que habían tenido una presencia puntual.
- El segundo atendiendo a la ratio cocreaciones/semillas, que se consideró contraste de hasta qué punto había interiorizado la innovación de la propuesta conceptual que suponía el modelo de racimos.

Atendiendo a estos dos ejes, se obtuvieron los siguientes tres grupos de participantes.



**G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR:** Participante que ha tenido un número significativo de participaciones a lo largo del tiempo y cuyo ratio de co:/semillas es superior al 50%.



**G3: PARTICIPATIVO POCO COCREADOR:** Participante que ha tenido un número significativo de participaciones a lo largo del tiempo y con ratio de co:/semillas < 33



**G5: ESPORÁDICAMENTE PARTICIPATIVO:** Participante que ha aparecido esporádicamente o cuya participación ha sido muy concentrada, independientemente de su ratio co:/semillas.

Con posterioridad a la recogida de las respuestas los cuestionarios respondidos fueron además clasificados atendiendo a una característica de su autor/autora. Esta fue la edad, atendiendo a las franjas de edad que se incluyen como primera pregunta del

cuestionario. La razón de elegir la edad y no otros indicadores como el grado de utilización de Internet es porque se había constatado en anteriores recogidas de datos que existían correlaciones entre la edad y diferentes modelos de pensamiento respecto a la creación conectada entre los sujetos de estudio, de las que da buena muestra las encontradas en los cuestionarios abiertos a participantes en la experiencia HaikusCastilla sobre la apreciación de la autoría y la propiedad de los racimos o sobre la conveniencia de moderadores o administradores.

#### 7.5.4 El diseño de la entrevista

La entrevista tal y como se había planteado, se realizó sobre individuos cuya participación en creación conectada no estuviera circunscrita a una de las experiencias de animación que se han descrito, sino que se define como espontánea -al menos en el entorno definido por eseeusee-. De este modo, del mismo modo que los participantes en los cuestionarios de la experiencia CreaConUNED partían de una reflexión teórica previa, en estas entrevistas asíncronas se puede considerar que los participantes parten de una dilatada en el tiempo –aunque en ocasiones no intensa- participación en situaciones de creación, al menos las definidas en eseeusee. Esta circunstancia se tiene en cuenta en el diseño de la entrevista.

En el formulario que CreaConUNED implementó se vio como una condición interesante y catalizadora de la participación su condición de anónimo. En este caso, sin embargo, los entrevistados lo serán desde la figura del administrador de eseeusee y existe una relación interpersonal previa que permite solicitar un esfuerzo de compleción honesta y detallada de los documentos de entrevista. Es por esto que no se ha considerado este anonimato, si bien, existía la opción de no desvelar la identidad del entrevistado, no se hizo uso de ésta.

Del mismo modo que con los anteriores métodos de recogida de datos, el enfoque retenido fue focalizar las preguntas sobre aspectos muy concretos de la creación conectada, priorizando la precisión de los datos sobre la extensión. Como ya se dijo con anterioridad, el lograr una instantánea incompleta no suponía un problema mayor porque se preveía la recuperación de datos por otros medios, para completar las

perspectivas. Sin embargo, haber excedido lo razonable en la extensión de estas entrevistas –por lo demás, como se verá, bastante extensas- hubiera podido causar efectos desalentadores sobre las respuestas (Nótese que uno de los participantes respondió en dos entregas).

Por último, como recuerda Martínez González (2007, p.63), el grado de estructuración de la entrevista, dependiendo de la tipología abierta o cerrada de las preguntas, determina la posibilidad de análisis viable, respectivamente cualitativo o cuantitativo que pueden acometerse posteriormente. Como se ha dicho en repetidas ocasiones, la finalidad de creación de teorías del presente trabajo de investigación aconsejó que predominaran las preguntas abiertas. Las preguntas que finalmente se retuvieron se describen a continuación, sabiendo que, salvo las excepciones que se explican, fueron agrupadas por bloques temáticos –los que figuran en el encabezado de cada tabla-.

---

**A.-Preguntas de encuadre**

- 1 ¿Nos dices tu edad?  1-12 años  12-18 años  18-30 años  30-45 años  45-60 años  Más de 60
- 2 ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto?: .....
- 3 ¿Qué redes sociales utilizas más? .....
- 4 ¿Qué sitios visitas con más frecuencia? .....
- 5 ¿Has compartido actividades creativas? (explícala con el detalle que consideres)
- 6 ¿Has compartido actividades creativas en la red? ¿Nos dices dónde?
- 7 Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de Eseeusee?

Las preguntas de encuadre aportan contexto para comprender las respuestas cuando esto se necesita, y también permiten clasificar las respuestas. En su caso, también podrían utilizarse como variables predictoras de ciertas tipologías de respuesta.

Estas preguntas de encuadre o de contexto se agruparon en tres grupos. Por un lado la edad, por las razones anteriormente descritas que tienen que ver con el presumible mecanismo de enculturación del individuo –se evita hablar de la clasificación de nativos e inmigrantes digitales de Prensky (2001) o la posterior revisitada de sabios digitales de Prensky (2009)- que puede explicar respuestas posteriores. En este sentido se fijó en 18 años la edad frontera para considerar que un individuo se había

enculturado con Internet. Si en 1995 se lanzó el primer Navegador gráfico de Internet, esto coincidía aproximadamente con los nacidos después de este hito. Aunque el resto de las franjas de edad tienen límites arbitrarios buscando no tener valores 'exóticos' en las fronteras, coinciden con ciertas tipologías sociales. Las dos siguientes franjas de edad se tratarían de jóvenes y jóvenes adultos, ambos con una tendencia a exhibir rasgos de construcción sociológica posmoderna pero con tendencia a tener una diversa situación social derivada de la fractura en el mercado laboral que provocó la crisis actual. Y las dos franjas que restan (45-60) y (60-) son personas maduras que han tenido probablemente una enculturación moderna basada en el concepto de ciudadanía laboral (Alonso, 2007) cuyo ocaso retratan Sennett (2000) o Tezanos (2007 y 2007b) desde dos distintas perspectivas, entre otros.

Cabe la posibilidad de que haya participantes que aun encontrándose fuera de los rangos de edad de enculturación con Internet integraran el grupo que Prensky (2009) llama los sabios digitales o Edge (org, s.f.) digerati. Con las preguntas 2, 3 y 4 se evalúa la profundidad del uso de la red e infiere un posible grado de familiaridad con las estructuras ideológicas e instituciones de la Red. Tras la edad y la familiaridad con la Red que pudieran justificar o predecir ciertas creencias o perspectivas respecto de la creación conectada en la Red, se trata en las preguntas 5 a 7 de recuperar información acerca de las actividades de creación que el individuo tiene o ha tenido al margen de eseeusee.

Es debido a la función antes descrita que en este bloque de encuadre es en el único en que aparecen preguntas cerradas (la de la edad, cerrada con intervalos y la de actividad creativa previa, que tiene una tabla que aunque deja abierta la posibilidad de explicarse, podría considerarse semi-cerrada).

---

#### **B.-Sobre los hábitos de creación y lectura en eseeusee**

1 ¿Hace cuánto usas eseeusee (aprox.)?

2 ¿Entiendes bien qué significa racimo, semilla, cocreación...?.....

3 ¿Qué te gusta más, hacer semillas o cocreaciones? .....

4 ¿Qué te gusta más, hacer cocreaciones o que las hagan a una semilla tuya?

5 ¿Qué crees que le gusta más a los otros participantes? .....

6 (\*) ¿Qué tienen los racimos que más te gustan?

---

---

7 ¿Conoces la página de búsqueda? ¿La sueles usar?

8 ¿Conoces el mecanismo de seguir a otrxs participantes y luego cómo ver sólo sus participaciones? ¿Lo sueles usar?

9 (\*) ¿Para qué valen las etiquetas? ¿Las usas?

10 (\*) ¿Has usado alguna vez la búsqueda (la lupa)? ¿Buscando etiquetas? ¿Buscando personas?.....

11 ¿Qué cosas te animan a participar?

12 ¿Qué cosas te echan para atrás?

---

El segundo bloque de discurso se ubica en los hábitos de lectura y de creación en la plataforma eseeusee. La primera pregunta y la segunda pueden funcionar también como encuadre a la luz desde la que explicar ciertas otras respuestas porque declaran si se ha cumplido el tiempo que podría denominarse de familiarización y aprendizaje del entorno. A partir de ahí se disponen unas preguntas ligeras, muy fáciles de responder –y que en muchos casos se hace sin desarrollar o justificar la respuesta-.

A, continuación en la tabla, la pregunta “¿Qué tienen los racimos que más te gustan?” no se encuentra ubicada en este bloque sino que se ha movido, como la 9 y la 10 para crear extrañeza en el encuestado, sin que el discurso mental que van conduciendo la dialéctica pregunta-réplica prepara para su respuesta, pretendiendo en este caso una respuesta no meditada, más visceral, que pueda quizás arrojar contenidos no esperados, no teorizados sobre la apreciación estética o formal de los racimos.

Las siguientes 4 preguntas son también sencillas de responder porque refieren a prácticas y tratan sobre los diversos mecanismos de búsqueda posibles entre los que se sitúan las búsquedas por etiquetas, por autor o por el mecanismo de seguimiento de un autor de eseeusee. Dos de estas preguntas, las marcadas con asterisco, son redundantes con las anteriores por lo que se las ha separado espacialmente, habiéndose movido al final del bloque ‘sobre el modelo y el entorno’

Por último, se presentan las preguntas más complejas de responder, tal y como sugieren los manuales. Tratan de recabar la opinión de los encuestados acerca de las condiciones que promueven la creación y las que la retraen.

**C.- Sobre el modelo y el entorno. (En la entrevista se llamó ‘¿Qué le falta y qué le sobra a Eseeusee?’**

1 ¿Por qué no haces lo mismo que Eseeusee en otra red social como Twitter, Facebook...? ¿Aporta algo de distinto Eseeusee?

2 (\*)¿Qué es lo que más te gusta de Eseeusee?

3 (\*)¿Qué es lo que menos te gusta o mejorarías?

4 Las participaciones...no tienen fecha ¿La pondrías? ¿Por qué o por qué no?

5 Las participaciones... no se pueden puntuar o valorar con acciones como ‘me gusta’ de Facebook ¿Pondrías un mecanismo de puntuación? ¿Porqué o por qué no?

6 Las participaciones... se ordenan por la fecha del último comentario. ¿Cambiarías esto? ¿Cómo? ¿Por qué o por qué no?

7 Las participaciones... no se pueden cerrar: siempre se puede añadir un comentario o cocreación a un racimo ¿Te parece bien? ¿Porqué o por qué no?

8 Las participaciones... en un racimo son abiertas, cualquier participante puede añadir su aportación ¿Te parece bien? ¿Debiera de haber ‘racimos privados por invitación’ o algo similar? ¿Porqué o por qué no?

9 ¿Qué crees que aporta –si aporta algo- el concepto de racimo?.

10 Una semilla puede tener como máximo 140 caracteres. ¿Te parecen suficientes? ¿Te faltan? ¿Te sobran?

11 Se puede participar con texto, imágenes, video, sonidos... ¿Sería mejor no mezclar? ¿Por qué?

El siguiente bloque, C, se centra en el modelo subyacente al ágora virtual Eseeusee y a cómo está implementado. La primera pregunta es directa y traslada a los encuestados, como posteriormente se trasladará a los entrevistados en las entrevistas sincrónicas, algo que se discutió en la introducción teórica de este trabajo. ¿Merecía la pena hacer un entorno diferente de los ya existentes? Y en su caso ¿Por qué?

Las preguntas 2 y 3, sin ser equivalentes tienen un alto grado de solapamiento con las 11 y 12 del apartado anterior como puede observarse, por lo que pueden arrojar por comparación conclusiones interesantes.

A partir de ahí, desde la pregunta 4 a la 11, ambas inclusive tratan de recabar la opinión del encuestado sobre lo que entienden que sería el modelo a crear para fomentar la creación, en especial sobre, respectivamente, la existencia de *timestamp* en las participaciones, la posibilidad de votar o calificar aportaciones, el orden de su presentación en la portada del ágora, el tamaño de las aportaciones al racimo y su condición de abierto a todos los participantes que lo deseen completar, así como la deseabilidad de la multimodalidad de las aportaciones. Esta batería de preguntas son tremendamente interesantes para la investigación porque abordan un punto crucial de la misma: el de la propuesta de una caracterización para los modelos de ágora virtual.

---

#### D.- Sobre los participantes

1 ¿Sientes que *eseeusee* tiene usuarios con más privilegios que el resto? ¿Debe haberlos para tener en cuenta a quien más participe u otros criterios? Explícate si lo deseas. ....

2 ¿*Eseeusee* debe de tener alguien que borre los contenidos fuera de lugar, tener un mecanismo que permitiera su borrado por los participantes en general o que no hubiera borrado?

3 Y ¿Cuáles entiendes tú que serían los contenidos fuera de lugar?.

4 ¿Quién es el autor de un racimo? ¿Y el propietario?

5 ¿Crees que alguien 'novato' se puede sentir a gusto en la comunidad? ¿Cuál fue tu experiencia de partida?

En este bloque D, aborda desde diferentes puntos de vista la cuestión de la horizontalidad de la participación. La tercera pregunta indaga de un tema controvertido con referencia a esta horizontalidad: la frontera de la libertad de expresión. Junto con las preguntas 4 a 11 del apartado C. integra este bloque el eje central de la entrevista.

---

#### E.- Comentarios adicionales

1 (Escribe aquí cualquier otra cosa que desees que quede constancia, sin cortarte. Esto incluye comentarios a las preguntas anteriores, propuestas de mejora, solicitudes varias...).

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Lógicamente por su condición de entrevista abierta, se debe dejar al encuestado la oportunidad de colaborar a la definición de la misma, en este caso, añadiendo aspectos que considere de importancia y que no se hayan revisado. La petición expresa de “no cortarse” de la pregunta, junto con la que figura en la explicación preliminar del documento, surtieron efecto porque en un apartado que podría esperarse que quedara sistemáticamente en blanco, aparecen respuestas –algunas de ellas muy desarrolladas, de hasta casi 150 palabras- en 8 de las 16 entrevistas.

### 7.5.5 Participantes en la entrevista asíncrona

Se prestaron a responder la entrevista asíncrona 16 participantes en eseusee, cubriendo todas las franjas de edad y todas las tipologías de participante con poca presencia de la G3. En la segunda ocasión en que se trató de recabar testimonio de participantes en eseusee, se lograron 4 testimonios a añadir a los anteriores, tras solicitar la participación de 15 personas. La preparación, selección de los entrevistados y logística de la recuperación del discurso fue análoga a la edición de 2014 de estas entrevistas, por lo que no se repiten las consideraciones al respecto. En cuanto al consentimiento informado de uso de los discursos en la investigación, se comunicó esta particularidad tanto en el email como en el documento de la entrevista asíncrona, en el modo que puede constatarse en anexo.

Atendiendo a las características de edad, utilizando las franjas que figuraban en las encuestas y de tipología de participante respecto a su itinerario de participación en eseusee (G1...G5), los usuarios que respondieron se clasifican:

Tabla 7. Participantes en las entrevistas asíncronas clasificados por tipología de participación y franja de edad (En verde participantes de Febrero de 2015).

Edad▶	NS NC	18-30	30-45	45-60	> 60 años
▼Tipo					
G1		@dali-la @tamtam tambor @iniguez	@uncampi, @black-mente, @luzer, @nurr,	@orion,	@candy, @valentina



G3	@alba			
			@malamar	@Leucanthemum
G5	@esperanza	@david,	@lucia,	@crispin
	_E._Vargas	@beatriz	@ursulina, @isidoro	

A efectos comparativos en las respuestas, buscando conseguir correlaciones de percepciones respecto del hecho creativo conectado atendiendo a las tipologías de usuarios, se puede establecer otra tabla conteniendo gradaciones de uso de Internet y de redes sociales así como experiencias creativas previas. Respecto al uso de Internet, se establecen las siguientes categorías de participante:

- Uso Intensivo. Refiere usar Internet ‘continuamente’ o más de 5 horas al día y cita al menos 3-4 redes y servicios sociales que utiliza.
- Uso a diario. Refiere usar Internet ‘diariamente’ o ‘a menudo’, hasta 2 horas al día. Cita alguna red social y servicio.

Por su parte, respecto a las experiencias previas de creación, se establecen las categorías que se citan:





- Experiencia online: Aquellos participantes que han tenido experiencias creativas en Internet, con métodos o técnicas nativas de la Red. (No caben aquí sitios de poesía si mantienen el esquema desconectado).
- Experiencia offline: Aquellos participantes con experiencias creativas previas, que no casan en ‘Experiencia online’
- Ninguna. Refieren no haber tenido ninguna experiencia de creación al margen de eseusee. Se han considerado en este epígrafe las respuestas vacías.

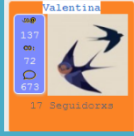

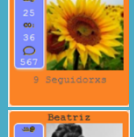
Tabla 8. Participantes en las entrevistas asíncronas clasificados por uso de Internet y experiencia creativa previa. En verde participantes de Febrero de 2015.

Uso Red ▶	Intensivo	A diario	Esporádico o NS/NC
▼ Exp. Previa creación			
Exp. creación online	@uncampi @lucia @nurrr		
Experiencia creación previa offline		@dali-la, @valentina, @luzer, @candy, @Leucanthemum, @crispin, @orion, @iniguez	@esperanza_ E._Vargas
Ninguna	@david @ursulina @alba	@black-mente, @beatriz, @malamar, @isidoro, @tamtamtambor	

A continuación, se adjunta una descripción somera de cada uno de los participantes en las entrevistas asíncronas. Los comentarios así como los datos sobre las participaciones corresponden a la fecha de celebración de la entrevista.





Tabla 9. Descripción somera de los participantes en la entrevista asíncrona de Abril de 2014.

PARTICIPANTES EN LA ENTREVISTA ASÍNCRONA DE ABRIL DE 2014	
 <p>Malamar 20 0 41 1 Seguidores</p>	<p>TIPO: G3: PARTICIPATIVO POCO COCREADOR (Fecha Alta 2013-01-09) Malamar no ha hecho cocreaciones. Hace abundantes comentarios sobretodo en semillas que él mismo ha creado.</p>
 <p>uncampi 5 0 12 16 4 Seguidores</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR (2013-04-22) Uncampi ha hecho más cocreaciones que semillas.</p>
 <p>DALI-LA 17 99 243 10 Seguidores</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR (2013-11-10) Dali-la ha hecho 5 veces más cocreaciones que semillas y es muy activa.</p>
 <p>David 2 1 0 3 3 Seguidores</p>	<p>TIPO: G5: ESPORÁDICAMENTE PARTICIPATIVO ( 2014-03-24) David apareció justo antes de la encuesta, con propuestas interesantes.</p>

 <p>luzz 9 58 157 10 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR (2014-01-22) Luzz cambió su nombre por Luzzer. Altísimo ratio de cocreaciones.</p>
 <p>Valentina 137 12 673 17 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO Y COCREADOR (2012-12-05) Segundo participante en inscribirse en el site. Valentina tiene un altísimo número de comentarios. Uno de los 3 usuarios más participativos.</p>
 <p>st 84 231 631 10 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR (2013-07-12) Orión cambió estos días su nombre. Tiene un altísimo número de comentarios. Uno de los 3 usuarios más participativos.</p>
 <p>Lucia 5 4 10 1 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G5: ESPORÁDICAMENTE PARTICIPATIVO (2013-02-05) Participó mucho al principio, pero ahora está un tanto ausente.</p>
 <p>Leocantemum 14 6 51 3 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G3: PARTICIPATIVO POCO COCREADOR (2013-01-14) Participó mucho al principio, pero ahora está un tanto ausente.</p>
 <p>Horrr 4 14 32 5 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR: (2014-01-09) Muy participativa y animadora de la comunidad.</p>
 <p>Esperanza E. 4 1 14 3 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G5: ESPORÁDICAMENTE PARTICIPATIVO (2014-04-09) Se acaba de dar de alta. Aunque se espera que sea muy participativa por su ratio de semillas/cocreaciones/comentarios.</p>
 <p>nrsulina 9 1 24 2 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G5: ESPORÁDICAMENTE PARTICIPATIVO (2013-02-06) Participó mucho al principio, pero ahora está un tanto ausente.</p>
 <p>CRISPIN 3 1 1 0 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G5: POCO PARTICIPATIVO (2013-01-30) Sus participaciones son muy esporádicas, y hace tiempo que está ausente del site. En sus apariciones priman semillas sobre el resto.</p>
 <p>Black-Menta 15 12 71 10 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO Y COCREADOR (2013-12-09) Muy participativa.</p>
 <p>Candy 25 37 561 4 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G1: PARTICIPATIVO ALTAMENTE COCREADOR (2013-03) Muy participativa.</p>
 <p>Beatriz 4 19 34 1 Seguidoras</p>	<p>TIPO: G5: ESPORÁDICAMENTE PARTICIPATIVO (2013-04-23) Participación entusiasta en rachas.</p>

PARTICIPANTES EN LA ENTREVISTA ASÍNCRONA DE FEBRERO DE 2015

(Percepción con datos de 23/02/2015)

	TIPO: G1: PARTICIPATIVO Y COCREADOR ( Noviembre 2014) Participación entusiasta racheada, circunscrita a la celebración de una experiencia, aunque presenta alguna proyección posterior.
	TIPO: G1: PARTICIPATIVO Y COCREADOR (Enero 2015) Participación entusiasta que parece dilatarse en el tiempo.
	TIPO: G5: POCO PARTICIPATIVO ALTA (Diciembre 2014) Participación entusiasta con inicio y un final muy claramente marcado. Se identificó como G5, pese a su cantidad de participaciones por su altísima concentración temporal y explicada a través de la entrevista síncrona.
	TIPO: G1: PARTICIPATIVO Y COCREADOR ( Diciembre 2014) Participación entusiasta que parece dilatarse en el tiempo.

### 7.5.6 Modificaciones en el diseño de la segunda entrevista

La única particularidad de esta segunda edición de las entrevistas asíncronas la constituyó la inclusión de algunas preguntas y modificación de otras para ajustarse al devenir de la investigación. Se describen estas modificaciones a continuación.

Varía ligeramente el encabezado, que incluye un nuevo logo y una apreciación para guiar el rellenado de las encuestas, la de tener en cuenta que el objetivo de la encuesta no es reflexionar sobre eseeusee, sino sobre la creación conectada en Internet, y la condición de eseeusee de laboratorio de prácticas para esta reflexión.

Se han agrupado varias preguntas en un epígrafe general 'SOBRE EL ACTO DE CREAR' en el que se explicita el carácter de exploración multisite, no sólo radicada en eseeusee, mediante la repetición de la misma pregunta idénticamente redactada sobre la autoría, a aplicar sobre la creación conectada que tiene lugar en eseeusee, Wikipedia y Pinterest. También se han añadido en este epígrafe algunas reflexiones sobre la autoría y la retribución de la creación que nos e habían tenido en cuenta en la primera encuesta, dado que son temas que habían aparecido en el análisis previos del material y las previas de las entrevistas por Hangouts. En cuanto al modelo de eseeusee, se trata de explicitar algunas de los ejes de reflexión, añadiendo preguntas

como “¿Debiera distinguirse de un modo más claro la semilla y las co:?”. En esta pregunta pretende captarse, usándose como control de otras reflexiones al respecto, si el entrevistado o la entrevistada percibe una diferencia conceptual o jerárquica entre las diversas categorías de participación. Además de lo anterior, se ha redactado de un modo más preciso las preguntas que basculan sobre las opciones de creación.

El siguiente epígrafe se interroga sobre la necesidad de las ágoras virtuales como eseeusee o su redundancia porque su función pueda cumplirse por otras redes sociales o servicios conspicuos como *Facebook*, *Twitter*... El nombre del epígrafe cambia de “¿Qué le falta y qué le sobra a eseeusee?” A “Negando la mayor”, reformulando las preguntas para no basar la reflexión exclusivamente sobre eseeusee, sino situarla en su exterior, ya que se interroga sobre la posibilidad de existencia de alternativas a la propuesta de ágora virtual propuesta por eseeusee.

El apartado ‘Las participaciones’ se centra en las aportaciones de los participantes y continúa incambiado salvo alguna re-redacción y reposicionamiento de preguntas para hacer más comprensible su interés. Se añade también una pregunta de control: ‘Como creador, ¿Cómo ves que te puedan modificar cosas que hayas hecho?’. El interés de esta cuestión es el de situar artificialmente al creador de la semilla en una posición jerárquica de predominio en el racimo, para ver de qué modo la acepta o la evade con su respuesta: un contraste para comprender de qué modo asumen el modelo horizontal y la pérdida de la propiedad única y del contexto de sus aportaciones.

En el epígrafe de participantes, también se adicionan varias preguntas.

- “¿Hay información suficiente de cada participante? ¿Falta algo? ¿Rellenaste la tuya?¿La has buscado alguna vez?”. En esta pregunta se indaga la opinión de los participantes acerca del concepto de avatar o representación delegada.
- “¿Se debiera promocionar a quien participe más o mejor? (Permisos especiales, badges, medallas, información más visible, más valor de

aportaciones...). Esta pregunta ahonda en el concepto de ludificación, lateralmente en el de avatar y en el de horizontalidad de los participantes.

- “¿Cómo se trata a los novatos? ¿Pueden participar a iguales? ¿Debieran pasar un tiempo de acogida...?”. Con estas cuestiones concretas se pretende incitar a recabar más información sobre la inclusión de nuevos participantes.
- “¿Te sientes integrado en la comunidad? ¿Qué te aporta?”. El concepto de comunidad fue recurrente en el discurso de los participantes hasta el momento, por lo que parecía adecuado incluir la posibilidad explícita de explicar su posición al respecto. Además de las preguntas sobre la existencia de ésta comunidad y de su relación con el participante, la cuestión de fondo es si tiene una influencia en la creación, por lo que se adicionó también la pregunta “¿De qué modo afecta la comunidad a la participación?”.

#### 7.5.7 Unidades de significado

La transcripción completa de estas entrevistas asíncronas figura en anexos. La versión transcrita corresponde a una traslación ya analizada en la que se encuentran identificados y etiquetados los fragmentos de discurso que posteriormente se utilizarán como unidades de análisis. La identificación es secuencial y contiene un prefijo que refiere al informante y la fuente de datos. El prefijo utilizado para las diversas reflexiones abiertas es EE, EF, EG y EH, completándose con una letra que designa quien profirió el fragmento de discurso, según la tabla.

Por ejemplo [.EEU98] correspondería a la unidad número 98 obtenida de @Uncampi.

De la primera ola de entrevistas (Abril 2014):		
@Beatriz → B	@crispin: → C	@dali-la: → D
@esperanza_E...: → E	@black-mente: → K	@lucia: → L
@Malamar: → M	@nurr: → N	@orion: → O
@ursulina: → R	@Uncampi: → U	@valentina: → V

@david: → W	@Leucanthemum: → X	@candy: → Y
@luzer: → Z		
De la segunda ola de entrevistas (Febrero 2015):		
@tamtamtambor → T	@isidoro → S	@iniguez → Ñ
@alba → A		
Reflexiones comparativas, anotaciones, educciones de significado no explícito, combinaciones de datos y adiciones de contexto: Investigador → I		

## 7.6 Trabajo de Campo. Cuestionarios a participantes desenganchados.



En este punto de la investigación se observó la conveniencia de integrar en el discurso el de individuos que llamaremos desenganchados y cuya particularidad consiste en haber participado en eseeusee incluso significativamente pero que posteriormente habían interrumpido su actividad creativa en el mismo. La necesidad de dos periodos, uno de participación intensa, seguido por otro suficientemente extenso de retraimiento, explica que esta recuperación de información fuera decalada en el tiempo respecto a las anteriores entrevistas asincrónicas. También explica la existencia de individuos como @ursulina y @malamar, cuya respuesta figura tanto en entrevistas asincrónicas – realizadas cuando su participación era intensa-, como en estos cuestionarios a desenganchados –posteriormente-.

Se tomó como indicador de desenganche la ausencia de participaciones explícitas en un intervalo temporal significativo anterior a la fecha de la difusión del cuestionario. Varios de ellos refieren, no obstante, que siguen participando de modo no activo, leyendo incluso en algún caso diariamente la página. Aunque existen posibilidades basadas en la dirección IP de contacto para haber trazado las visitas sin generación de

contenido de estos participantes, se decidió no hacer uso de éstas porque hubieran significado una intromisión no tolerable –en virtud del compromiso ético asumido- en la intimidad de aquellos individuos que hubieran determinado rebajar su relación con el instrumento eseeusee a la calidad de *lurker*.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Por estar dirigida a autores desenganchados, presumiblemente poco interesados en la dinámica de eseusee, la encuesta se construyó para minimizar el tiempo de finalización de la misma. Para ello interesaba en primer lugar identificar claramente la información pretendida. Identificada la pregunta axial, en cumplimiento del compromiso ético se informó de la misma a todos los potenciales encuestados:

“Hemos visto que durante algún tiempo has estado menos activo en eseusee, así que nos gustaría preguntarte por qué.” (fragmento del email de solicitud de participación en la encuesta, que figura en anexo)

### 7.6.1 Selección de los encuestados y preparación de la encuesta

Se eligieron treinta participantes desenganchados para requerir su participación en la encuesta, con 6 respuestas (20%). La pregunta, que venía redactada en términos del administrador de, no se relanzó, porque se entendió que aquellos que no respondieron se acogieron a la observación que se hacía en el email “*No sientas ninguna presión de ningún tipo*” y se respetó su opción.

Se eligió una herramienta online de administración de la encuesta, *e-encuesta*, que permitía acceder a la encuesta por un link<sup>194</sup>. Se pretendía que la propiedad autoadministrada de las encuestas implementadas por esta vía, actuara como garantía de anonimato y que de este modo, los potenciales participantes se inhibieran por esta razón lo menos posible, ya que se pensó que podrían sentir erradamente la petición de participar en la encuesta como como una interpelación a participar en eseusee. Otras ventajas comúnmente aceptadas de la encuesta online son la facilidad de tratamiento estadístico de los datos, aunque por el diseño de las preguntas, abiertas, ya que se trata de obtener fragmentos de discurso, en este caso, no resultaron de aplicación.

### 7.6.2 El diseño de la encuesta

---

<sup>194</sup> La URL de la encuesta es <http://www.e-encuesta.com/answer?testId=OxTifQ6tLyg=>



Las características principales del diseño de este cuestionario, son estas:

- La concisión en el cuestionario para no perder información porque participantes potenciales se vean desanimados por la longitud del mismo.
- Focalizar en comprender por qué abandonaron su participación en la herramienta, renunciando a obtener información en otros ejes.
- Hacer opcionales todas las preguntas del formulario, para evitar perder el discurso de un informante por verse obligado a responder algo que no desea.
- Predominio de preguntas abiertas, salvo en el encuadre, para obtener fragmentos del discurso más que información estadística. La explicación advertía “Por favor, extiéndete todo lo que consideres en la respuesta”.

Las preguntas que figuraban en el cuestionario (y cuyo diseño y aspecto puede consultarse en anexo) son, por categorías, las siguientes.

---

#### **A.-Preguntas de encuadre**

1 Librementemente (Sólo si lo deseas). ¿Nos dices tu Nick en eseeusee?

2 ¿Nos dices tu edad?  1-12 años  13-18 años  19-30 años  31-45 años  46-60 años   
Más de 60

3 ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto a la semana?: .....

4 ¿Qué redes sociales utilizas más? ¿Qué sitios visitas con más frecuencia?

6 ¿Has compartido actividades creativas en la red? ¿Nos dices dónde?

7 Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de eseeusee?

---

Las preguntas de encuadre, como puede observarse son equivalentes a la de las entrevistas asíncronas e incluso en gran medida a los de otros formularios recogidos. Esto pretende facilitar la comparación cruzada de los datos. La única diferencia es que se hace explícita la pregunta del Nick o nickname<sup>195</sup>, es decir, el nombre por el que los

---

<sup>195</sup> Nickname es el nombre de usuario visible para el resto de los participantes en el argot WordPress, el CMS en la base de eseeusee. Este nickname no tiene por qué ser coincidente con el nombre de usuario para el acceso a la plataforma y puede cambiar en cualquier momento, con una operación sencilla.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

demás participantes en el instrumento de análisis hacen referencia a él/ella y le mencionan y que es potencialmente distinto al nombre de login en el sistema.

---

#### **B.- Sobre la participación en el instrumento eseusee y su cese.**

7 ¿Cómo dirías que es tu relación con eseusee? (Lo dejé / Me conecto de vez en cuando / Lo leo pero no participo / Otras opciones). Por favor, no te cortes en explicarte si lo consideras interesante.

8 Participando en eseusee, ¿Entendiste bien qué significaba racimo, semilla, cocreación? ¿Era confuso?

9 ¿Qué te animaba a poner tus creaciones en eseusee?

10 ¿Qué diferencias positivas o negativas vez de compartir tus creaciones en eseusee, respecto a hacerlo en una red social como Twitter, Facebook o Instagram?

11 Por qué dejaste de participar, si lo hiciste, en eseusee

---

El segundo bloque de preguntas trata de comprender las razones del abandono de la participación en eseusee por parte del encuestado. La primera pregunta construye el trasfondo clasificatorio para conocer si el abandono se considera definitivo, temporal o si se comporta como un observador no participante. Las demás aportaciones de uno de los informantes se contemplarán necesariamente bajo el lente de esta respuesta.

La última pregunta de este bloque va al centro de la cuestión y es donde debiera alcanzarse el clímax de información del cuestionario. ¿Por qué abandonó el desenganchado su participación en eseusee? Sin embargo, se establecen tres peldaños antes de llegar a ésta, las cuestiones 8, 9 y 10. Estas tratan de añadir a priori a la información de la pregunta 12, respectivamente.

- Qué relación tiene el abandono con una deficiente comprensión del modelo subyacente (el modelo de racimo).
- Qué relación tiene el abandono con una falta de motivación a la participación de la herramienta. También, qué parte de la motivación a la participación fue extrínseca y debida a una de las experiencias de animación a la creación que se pusieron sobre el terreno.

- Y qué relación tiene con el abandono el empleo del tiempo del informante en participar en otras herramientas o redes conspicuas.

---

**C.- Sobre el instrumento de reflexión eseusee.**

12 ¿Puedes decirnos qué cosas mejorarías de eseusee?

13 ¿Puedes decirnos si hay algo que te gusta de eseusee?

14 ¿Algún comentario adicional? (de lo que quieras, por ejemplo, de que no haya fechas, el aspecto, el tratamiento de los nuevos participantes, el modelo de racimos?)

---

Para concluir, se interroga al informante acerca de las características propias de eseusee de manera abierta, con la intención de obtener hallazgos no previstos en forma de reflexiones del informante. Se pregunta primero en negativo y luego en positivo sobre el instrumento de reflexión eseusee y se concluye con una pregunta absolutamente abierta, animando a comentar cualquier punto de interés relacionado con la herramienta.

### 7.6.3 Segunda edición de los cuestionarios a desenganchados (Febrero 2015)

Se realizó una segunda edición del cuestionario a desenganchados en Febrero de 2015 a la que exclusivamente respondió una persona (@malamar). La mayoría de participantes desenganchados correspondían con usuarios que se habían dado de alta para una experiencia y posteriormente no se había registrado actividad en el site y el hecho de que no había tenido lugar ninguna actividad de animación posterior disminuyó notablemente el universo de estudio. Asimismo se renunció a intentar recuperar información de aquellos usuarios a los que se interpeló pero no respondieron al cuestionario previo, porque aún en el caso dudoso que optaran en esta ocasión por responder, los datos recopilados distaban en el tiempo enormemente de su reducida experiencia de creación por lo que tendrían dudas sobre su fiabilidad. El diseño de la encuesta se mantuvo, si bien en este caso se administró vía email.

### 7.6.4 Notación de unidades de significado



La transcripción tabulada de las respuestas a los cuestionarios abiertos a participantes desenganchados puede consultarse en los anexos. En ella, se encuentran identificadas mediante subrayado y etiquetadas las unidades de significado. La identificación es secuencial y contiene un prefijo que refiere al informante y la fuente de datos, entre corchetes. El prefijo utilizado para las diversas reflexiones abiertas es KD, que se completa con una letra que designa quien incluyó en su respuesta el fragmento de discurso marcado, según la tabla siguiente

Así [.KD-02] corresponde a la segunda unidad de significado de entre los datos recolectados por este instrumento de cuestionarios abiertos a desenganchados y cuyo origen fue la respuesta a la encuesta que no quiso identificarse.

@Montejana → M	@Javier_Hidalgo: → J	@Helen: → H
@ursulina: → R	@CreandoBoy: → H	Omite nick: → -
Reflexiones compendiadas y, o, comparativas del investigador → I		
@malamar → A (De la segunda edición de los cuestionarios a desenganchados).		

### 7.7 Trabajo de Campo. Reflexiones libres sobre experiencias de creación.

Para completar la generación de discurso, se añaden reflexiones libres pues “Algunos relatos nativos no son el resultado de las respuestas de los informantes a las preguntas del etnógrafo: pueden llegar de manera no solicitada. Todo comportamiento humano tiene una dimensión expresiva.” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 143). Estos insumos considerados son discursos no solicitados por el investigador o no tenían originalmente un propósito directo ligado con la investigación:



- La generación de la reflexión que da lugar al discurso tiene lugar tras participar en una experiencia de creación conectada, típicamente vehiculada en eeseusee, pero también en Wikipedia, blogs o un tablero de Pinterest.

- Desde la definición de Callejo Gallego y Viedma Rojas (2006, p.2) cabría calificarlos como fuentes secundarias, puesto que no se produjeron específicamente para esta investigación.

- De formato variado y en principio libre, en él el participante expone una reflexión completa, incidiendo en los temas que él libremente decide y sin mediación del investigador, que se limita a recoger el resultado. Los resultados son un post de un blog, una reseña de una experiencia por parte de su autor en formato de texto enviada por email, una tabla comparativa...

La particularidad del post que aparece en el blog comunicacionextendida consiste en que su redactor, José Zegarra, aplica una visión sistematizada y comparativa sobre las diversas oportunidades actuales de cocreación –entre las que menciona Facebook y Youtube además de eeseusee-. Zegarra posee el premio de investigación DIRSI 2007, el

premio de ensayo 5ta cumbre de las américas y algunas menciones de honor por otros ensayos. El trabajo de Pla, Lucena y Álvaro reflexiona también comparativamente, pero esta vez utilizando una plantilla y estableciendo las diferencias entre eeseusee, Wikipedia y un blog, respecto de la creación conectada.

Reis ha sido jurado de premios literarios en más de una decena de veces. Su visión, desde la crítica del proceso de construcción de poemas por cocreación así como de evaluación de sus resultados, en especial comparándolos con los resultados de un proceso convencional no era posible explorar con el resto de fragmentos de discurso.

### 7.7.1 Transcripción de los discursos generados

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

La transcripción completa de los discursos generados mediante estas expresiones abiertas, se puede consultar en los anexos donde se transcribe una traslación ya analizada en que se encuentran identificados –subrayados- y etiquetados fragmentos de discurso utilizados como unidades de análisis. La identificación es secuencial y contiene un prefijo que refiere al informante y la fuente de datos, entre corchetes. Esta identificación antecede a cada preferencia significativa para el objeto de análisis del presente trabajo. El prefijo utilizado para las diversas reflexiones abiertas es L.

Reflexión abierta	Prefijo u. de análisis
<b>“Reflexiones sobre la búsqueda del Hito”.</b> Testimonio de Yago Reis como jurado del concurso de hitos de Aranda de Duero.	[.LYnn]
<b>“Facebook, Youtube y Eseeusee. Hablando de las redes y de las oportunidades de participar y de cocrear”.</b> Post publicado el 3 de Junio de 2014 en comunicacionextendida.com por José Zegarra.	[.LZnn]
<b>Plantilla de análisis comparativo de Wikipedia, Eseeusee, Blog.</b> Inmaculada Lucena, Mara Pla y Laura Álvaro, Junio de 2014.	[.LCnn]

Así, la tercera aportación significativa de Reis, quedaría etiquetada como [.LY3]

## 7.8 Trabajo de Campo. Foros de discusión online.

Internet, la Red, ha trascendido su condición de utensilio tecnológico. Se crea a través de la participación y negociación de sus participantes, siendo estos fragmentos de discurso sus bloques de construcción. “Internet no constituye sólo una red interconectada de ordenadores, sino también un objeto creado de forma discursiva, tanto por lo que se refiere a cómo la gente explica su experiencia como por lo que respecta a los movimientos sociales que aglutina...” (Ardèvol, Martí y Mayans, 2002, p.17). Internet se recrea a partir de un conjunto de dispositivos sociotécnicos dinámicos que se componen de “artefactos físicos, componentes incorpóreos, normas de funcionamiento, organizaciones, etc” (Ardevol y otros, 2003, p.2) para el desarrollo de la interacción social y en línea.

Existen numerosos dispositivos sociotécnicos que permiten esa construcción de Internet, de las que son un buen ejemplo los foros (Ardèvol, 2003, p.3), que (Arriazu

Muñoz, 2007, p.7) describe como “espacios virtuales al cual acceden un determinado número de usuarios en la red, con el fin de conocer, producir e intercambiar conocimientos, colaborar y/o aportar puntos de vistas individuales sobre una temática”. Estos espacios presentes desde antes incluso de la generalización de los navegadores gráficos, han evolucionado en sus formas diversificando las posibilidades, ganando potencia discursiva y de generación y almacenamiento de significados hasta ser espacios virtuales capaces de “vertebrar la socialización del ciberespacio” (Domínguez y Alonso, 2004, p.2) construyendo la Red, otros instrumentos como WhatsApp, Slack, Branch... En el presente trabajo de investigación se hará uso de los foros de discusión como herramienta de recogida de datos, pues “son espacio donde afloran un conjunto de discursos textuales sumativos e interactivos de carácter social y comunitario. Todos ellos constituyen a día de hoy, gran parte de la naturaleza de la investigación social on-line.” (Arriazu Muñoz, 2007, p.18)

### **7.8.1 Foros de discusión online como herramienta de recogida de discurso**

Los foros de discusión pueden constituirse en un instrumento etnográfico privilegiado de recogida de discurso, “una forma particular de entrevista, aconsejable cuando el tema a tratar genera conflicto entre los miembros de la comunidad” (Álvarez Álvarez, 2008) o, incluso, cuando se busca el conflicto como productor de reflexiones (Kaplún, 1998, p. 50), como es el caso de los foros que se utilizarán como fuente de discurso para las recolección de datos.

Además de la conveniencia metodológica del uso de los foros, juega a su favor la accesibilidad y sencillez de recogida de datos que garantiza la perennidad que acompaña a su implementación. Los foros y grupos de noticias “pueden archivarse con facilidad y las discusiones pueden recuperarse, desde el principio mucho después de haber comenzado. Esta posibilidad de volver en el tiempo a revisar eventos del pasado plantea oportunidades muy atractivas para el estudio etnográfico.” (Hine, 2004, p. 35). Además de lo anterior, la propia Hine cita a Stone cuando considera una técnica completísima porque “salva la totalidad de una interacción en el tiempo, tal como transcurre, permitiendo revisar los elementos sin las limitaciones técnicas” (Hine, 2005, p. 35). Y con la interacción completa se perennizan todos los elementos de contexto de que partieron los participantes, algo fundamental puesto que “Todos los

relatos deben ser analizados como fenómenos sociales que ocurren o son moldeados en contextos particulares” (Hammersley y Atkinson, 1994, p. 141).

Arriazu Muñoz (2007, p. 9) por su parte, propone un “conjunto de premisas elementales”. Estas se han observado para la incorporación de contenido de foros de discusión virtual en las etnografías online. Especialmente se han considerado provechosas para esta investigación las siguientes:

1. El moderador, que diseña el foro y dinamiza y fomenta el debate, debe ser el investigador de la etnografía.
2. El moderador comenzará el foro con una explicación de las reglas de funcionamiento, normas, duración, incentivos y temáticas.
3. Incluye la labor de moderación la dinamización del debate entre los usuarios incluyendo la propuesta de temáticas afines al objeto de estudio, informar de las novedades –en este caso la plataforma automatizaba este proceso-, eventual control y tratamiento de mensajes tanto ofensivos como offtopic...
4. Además de lo anterior, se ha tratado, muy especialmente en el caso del foro de participación, creación colectiva, autoría y propiedad, de minimizar la presencia del investigador que se reduce en la mayoría de los casos a realizar la pregunta introductoria, sin participar en el debate, para que transcurra conceptualmente afín a un grupo de discusión en el que se evita cualquier influencia que pueda resultar directiva de la dirección del intercambio.
5. Tras concluir, el investigador recopila y categoriza las contribuciones realizadas, agrupándolas en unidades de análisis para su organización.

### 7.8.2 Aspectos logísticos y participantes

El Foro CreaConUNED se celebró en Abril de 2013 y los participantes en el mismo tenían como prerrequisito haber participado en la experiencia descrita, por lo que



habían tenido un contacto con el instrumento eseeusee y las reflexiones partían de éste. Los participantes fueron contactados por email (anexo 0) en febrero de 2015 para obtener el permiso de incluir su discurso en la investigación y se consiguió que 5 de ellos dieran su acuerdo como respuesta a este email y una a través de WhatsApp.

El foro de participación, creación colectiva, autoría y propiedad se celebró en el marco del posgrado de la UNED en Educación y Comunicación en el Ciberespacio de Diciembre de 2014 a Enero de 2015. El prerequisite era haber participado en una experiencia de creación colectiva sobre al menos, Wikipedia, Eseeusee y Pinterest con el objetivo de construir un discurso comparativo y que no afectara exclusivamente al instrumento eseeusee. Los participantes fueron contactados a través de email, Slack y Twitter para obtener su acuerdo para la reproducción y utilización de su discurso, habiéndose eliminado en la transcripción las tres restantes participaciones.

### 7.8.3 Transcripción de los discursos generados

La transcripción de los discursos que se generaron en los foros analizados aparece en los anexos. Se encuentran identificados y etiquetados aquellos fragmentos de discurso utilizados como unidades de análisis. La identificación sigue la convención siguiente:

Foro de Discusión	Prefijo u. de análisis
Foro online sobre Participación, creación colectiva, autoría y propiedad. Asignatura tal 2014-2015	[.FPXnn] X: prefijo asociado a cada participante
Foro CreaCONUNED Abril 2013	[.FCXnn] X: prefijo asociado a cada participante

Los prefijos asociados a cada uno de los participantes en los foros son:

Foro CreaConUNED [.FCXnn]		
Beatriz López López (B)	Laura de la Portilla (L)	Jeniffer Lorena Dreher (J)
Ernesto A. Hermann Acosta (E)	Alicia Valverde Velasco (A)	Francisco Javier Hidalgo (F)

Foro CreaConUNED [.FPXnn]		
Alba María Martín Sousa (A)	Jorge Martínez Pérez (B)	Francisca Quebrajo Leal (F)
Inés Gzlez. De Riancho Prieto (G)	Victoria Hdez Saavedra (H)	Inés Martínez Iñiguez (I)
Juan Carlos Sánchez López (J)	Lara Bernal Meneses (L)	Mónica Roca Sanes (M)
Verónica Pardo Sánchez (P)	Andrés Quebrajo Leal (Q)	Sonia M. Vaz Veiga (S)
Tamara Alcaraz Fernández (T)	Francisco Usero González (U)	Isidoro V. Hdez. Barbero (V)
Marcelino Vaquero Ferreiro (W)	Marcos Mirete Castañeda (X)	Inés Ruiz De Castilla (Y)
María Paz García Pérez (Z)	José Javier Hueso Romero	

## 7.9 Trabajo de Campo. Entrevistas formales.



La entrevista “es una situación de diálogo con informantes tal que las condiciones de producción de discurso por parte del informante se encuentran relativamente limitadas por los intereses específicos del investigador” (Díaz de Rada, 2006, 151). Esto es así porque por más que el transcurso de la entrevista se asemeje a la de una conversación informal, el tema es elegido por el investigador e implícitamente el entrevistado acepta seguir las indicaciones de este respecto al tema e incluso forma de la misma.

Guber refiere que la entrevista es la vía privilegiada para recolectar datos referentes a “a la biografía, al sentido de los hechos, a sentimientos, opiniones y emociones, a las normas o estándares de acción, y a los valores o conductas ideales” (Guber 2001, Comienzo Cap. 4). Gómez (2002, p. 72) se basa en Taylor y Bogdam para situar las expectativas de las entrevistas en el aprendizaje sobre los procesos mentales de los informantes, lo que incluye sus construcciones de significado, perspectivas, “el modo en que ellos ven, clasifican y experimentan el mundo”. Se ajusta por tanto a los objetivos de la recolección de discurso en este estadio de la investigación que podrían resumirse como la

obtención de percepciones de los participantes en acciones de creación conectada respecto de sus propias experiencias.

Y, efectivamente, “hacer entrevistas [...] puede permitir la obtención de una información que sería muy difícil, si no imposible, conseguir de otro modo”

(Hammersley y Atkinson, 1995, p. 148). ¿De qué otro modo sino preguntando a los participantes en el marco de un intercambio comunicativo fluido y honesto se puede obtener información acerca de las opiniones y sentimientos de éstos, un material que no genera forzosamente huellas sensibles ni tan siquiera trazas fácilmente interpretables? La entrevista, "tejida sobre el diálogo, proporciona discurso ajeno, de los sujetos de estudio" (Díaz de Rada y Velasco, 2006, p. 34)

### 7.9.1 Selección de los entrevistados

La población de la que van a seleccionarse los entrevistados debían tener una experiencia común de creación compartida, por lo que se fijó en el conjunto de participantes en el ágora virtual eeseusee. Partiendo de este universo, se llega a los participantes finalmente entrevistados en tres pasos. En primer lugar, se ha de establecer un criterio de selección de grupos de los que saldrán aquellos que finalmente serán entrevistados. A continuación, respecto de ese criterio, elegir los individuos target. Y por último ganar el acceso a ellos para que consientan en hacer el ejercicio de reflexión, algo no baladí porque pese a que el investigador necesita su testimonio, los entrevistados pueden no ganar nada con la operación, lo que les retrae inevitablemente de prestar una porción de su tiempo y su intimidad.

El punto clave para la preselección de candidatos es "centrarse en aquellas personas que disponen del conocimiento deseado y que tal vez deseen transmitirlo al etnógrafo" Hammersley y Atkinson (1995, p. 154). De otro modo los datos obtenidos no serán valiosos o directamente no se obtendrán. Se puede hacer una muestra de aquellos informantes que tienen un rol concreto en la arena o, por las características del terreno de investigación del presente trabajo, centrarse en lo que Dean, citado en Hammersley y Atkinson (1995) llama informantes especialmente sensibles al área de interés y que explicita en varios grupos, de entre los que deben priorizarse "aquellas personas que son de por sí reflexivas y objetivas":

- El foráneo que ve las cosas desde otro punto de vista. Es importante apreciar que usa la terminología de trabajo de campo etnográfico clásico, con nativos y foráneos.

- El novato que se sorprende con las cosas que ocurren y percibe las que el nativo infrapondera o desprecia por que las da por naturales.
- Los individuos en transición de un estatus a otro.

Partiendo de estas clasificaciones, se decidió entrevistar a una persona al menos de cada uno de los cuatro grupos siguientes:

- Novatos/Foráneos en la arena. Si se parte de la base necesaria de haber participado en iniciativas de creación colectiva horizontal, no existirían propiamente foráneos. En esta primera agrupación se sitúan aquellas personas que hubieran realizado una experiencia de creación colectiva en el instrumento eseeusee, sólo como parte de una experiencia y que no se plantean su continuidad en el tiempo. Se denominará a este grupo **participantes puntuales**.
- Expertos en la arena. Se planteó subdividir el grupo de los expertos según dos modos de obtener la pericia. Se decidió entrevistar a al menos una persona que se encontrara entre los 3 participantes más durablemente activos en eseeusee. Se denominará a este grupo **eseeuseers**. Gómez (2002, p. 72) recomienda establecer “una bitácora en donde se documenta día y hora de entrada y se registra una lista de las personas en línea en ese momento. Así, se obtiene una estadística de las personas con mayor incidencia en línea”. En esta investigación eso no fue necesario porque las estadísticas de participación activa –no se ha considerado para obtener pericia los comportamientos de lurker- se encuentran disponibles de forma pública<sup>196</sup>, por lo que se usaron para seleccionar los informantes.
- Y por otro lado, se planteó obtener el testimonio por medio de una entrevista formal de algún participante estable en eseeusee que tuviera como característica visible una participación intensiva en Internet, tanto creativa

---

<sup>196</sup> Directamente visibles en la página de búsqueda del instrumento eseeusee

como de comunicación a través de redes y servicios sociales. Se denominará a este grupo **digeratis participantes en eseeusee**.

- Individuos en transición. Se refiere a aquellos grupos de individuos que probablemente adquieran el estatus de participantes estables en eseeusee, pero que cuya participación ha sido restringida en el tiempo porque lleven menos de 6 meses en la comunidad de eseeusee. Se denominará a este grupo **eseeuseers junior**.

Uno de los problemas que plantea el trabajo de campo para la elección de los individuos finalmente representativos de cada grupo es que el etnógrafo pierda el control sobre esta elección por un excesivo protagonismo en este punto del denominado portero del campo. El contar con figuras que franquean el acceso al campo de estudio tiene el inconveniente de que “a veces intentan seleccionar a los entrevistados por el etnógrafo. Esto puede estar motivado por la buena fe de intentar facilitar la investigación, o estar guiado por la intención de controlar sus conclusiones.” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 151). No existió este inconveniente porque el investigador desempeñó asimismo el papel de portero de acceso al campo y decidió él mismo quienes eran los individuos de cada grupo que mejor se ajustaban a las necesidades de la investigación. Concretamente los elegidos fueron:

**Eseeuseers:** Para la elección del representante del grupo eseeuseers se recurrió a la medición de la participación en cuatro ejes. En la Tabla 10 aparecen los 7 participantes, excluyendo al investigador, con más aportación de semillas, cocreaciones y comentarios, así como con más seguidores, un indicador de apreciación de sus intervenciones por los otros participantes en eseeusee.

Tabla 10. Participantes más intensivos en eseeusee (Datos acumulados a 22 de Enero de 2015)

Semillas	Cocreaciones	Comentarios	Seguidores
Valentina (166)	ORION (324)	Valentina (966)	Valentina (38)
ORION (99)	Dali-la (157)	ORION (946)	ORION (27)
Helen (54)	Valentina (144)	Candy (774)	Candy (25)
Diana (42)	Nivease (115)	Dali-la (420)	Dali-la (24)

Carmina (32)	Luzzer (97)	Luzzer (217)	Tamtamtambor (23)
Candy (31)	Chiribascas (61)	Chiribascas (201)	Alba (21)
El_Norte (29)	Candy (41)	Helen (160)	El_Norte, Nivease (19)

La decisión es evidente. Los participantes llamados Orión y Valentina copan las primeras posiciones en todos los ejes estudiados. En el caso de no poder celebrar la entrevista con ninguno de estos participantes, se trataría de hacerlo con Candy y, o, Dali-la, que se consideran los siguientes participantes más durablemente activos en el entorno eseeusee.

**Digeratis participantes en eseeusee.** Para la elección del individuo representante de este grupo se trató de ubicar algún participante significativamente activo en Internet que al mismo tiempo perteneciera al grupo de participantes más activos o G1. Se optó por el participante @nurr, por su conocido historial de activismo en Twitter (@nurrillo), en la plataforma Verkami y su blog *Diari de les bones noticies*, con una andadura consolidada de varios años y 793 posts a fin de Febrero de 2015. Asimismo se ha considerado que está presente y activa en varias de las otras ágoras más conspicuas como Facebook, LinkedIn, Instagram, Google+, Foursquare y Swarm.

Su presentación en la entrevista confirmó efectivamente lo que se había descubierto.

*“NÚRIA: [Risas] Eeehhhh... Me llamo Nuria, soy educadora social, tengo 37 años. Y estoy conectada, menos cuando duermo, prácticamente el resto del día ando muy conectada. Ando conectada porqueeee.... Colaboro con la UOC y con la UNED y todo es online... Bueno, la UNED es parte presencial y parte online y.... porque estoy estudiando un máster que es online con lo cual me obliga a estar bastante conectada. Aparte soy adicta a Twitter y tengo un blog, con lo cual...estoy prácticamente siempre conectada en algún momento...*

*NÚRIA: Aparte de Twitter [...] los dos canales de la universidad, de la UOC y de la UNED, Facebook, linkedin y bueno, estos son los que más. Y luego ya pues alguna cosa en el Youtube [...] bueno el spotify estoy bastante conectada*

*porque me gusta tener música de fondo, con lo cual cualquier página así, de música [...] linkedin, Facebook” (Fragmentos de la entrevista a Llopis)*

**Eseeuseers junior.** Para ilustrar el grupo de los participantes en transición que se había denominado *eseeuseers junior*, se trató de elegir un participante cuya participación hubiera comenzado recientemente como resultado de una de las acciones de animación a la creación, pero que se hubiera mantenido concluida esta acción, dando la impresión de ir a consolidarse con el tiempo. Para representar este grupo se decidió tratar de contar con el testimonio del participante con el *nickname* en *eseeusee* @paz\_sinmás. Se decidió @paz\_sinmás entre otros posibles candidatos como @alba o @tamtamtambor, que habían tenido una trayectoria similar porque la actividad prologada más allá de la acción de animación había sido más notoria y porque @paz\_sinmás era profesora de literatura, lo cual podría constituir una fuente de datos divergente respecto de la de los *eseeuseers senior* cuyos bagajes educativos y ocupaciones laborales caían fuera de la órbita formal de la literatura o la lingüística o la de @nurrillo sin relación con la lengua o la literatura. La visión de @paz\_sinmás era a priori complementaria y, por la teoría de acumulación de casos, una fuente de refutación importante dependiendo de si confirmaba o no las visiones y perspectivas de los otros entrevistados.

**Participantes puntuales.** En cuanto a los participantes puntuales se tenía un buen pool entre los que escoger. Se optó por @alexandramng por dos cuestiones principales. En primer lugar, su participación fue muy concreta en el tiempo, pero al mismo tiempo muy explícita, habiendo incluido en *eseeusee* una gran cantidad de semillas y cocreaciones amén de comentarios. Además, los anteriores seleccionados estaban ubicados todos en España, así que la nacionalidad colombiana de Alexandra podía aportar una mirada desde otro prisma que, como en el caso de @paz\_sinmas contribuyera a refutar o falsar las construcciones conceptuales del resto.

Si bien Hammersley y Atkinson identifican como uno de los aspectos más complejos la negociación de acceso a los informantes (1995, p. 151) en el presente trabajo de investigador no existió esta problemática. Del mismo modo que recoge Robson (2012) en su relato el tiempo que ha pasado desde que comenzó la investigación y especialmente el tiempo de interacción con los entrevistados “significaba que no sólo

podríamos hablar sobre el comportamiento en línea observada en curso, sino también que voy a construir la confianza suficiente, y en algunos casos amistades reales, para solicitar a mover las entrevistas en línea y cumplir con los participantes en persona”. Álvarez Álvarez (2011) realizaba la construcción de confianza en el ámbito en que hizo su estudio, “favoreciendo las buenas relaciones informales con toda la comunidad educativa cuando se presentaba la oportunidad (en pasillos, aulas, patio, biblioteca, etc. con profesores, alumnado, familias, etc.)” lo que situaba como efecto colateral fuera de la entrevista las interacciones formales, algo deseable según Álvarez Álvarez y otros autores como Woods. Análogamente el investigador ha tenido la oportunidad de construir durante los años que se ha extendido el trabajo de campo relaciones de confianza basadas en la interrelación que han facilitado el acceso a los individuos entrevistados. Los cinco individuos a quienes se propuso la celebración de la entrevista, se mostraron no sólo colaborativos, sino complacidos de haber sido elegidos para el estudio. Los entrevistados finalmente fueron como Eseeuseers: Valentina Clemor y Cristóbal Periago, Participantes puntuales: Alexandra Navarro. Digeratis participantes en eseeusee: Nuria Llopis, Eseeuseers junior: Paz García.

### 7.9.2 Líneas guía y guion de las entrevistas

Partiendo de algunas de las propuestas que Genzuk (2003, pp. 3-4) plantea basándose en Patton, y agrupándolas según el criterio del investigador, se han elaborado unas orientaciones estratégicas previas a la preparación de las mismas. Estas líneas guía se han estructurado en tres ejes, como se muestra en la Ilustración 66: no olvidar el propósito de la investigación, esforzarse en comprender en qué consisten las entrevistas y qué se puede esperar de ellas como instrumento de recuperación de datos y establecer una relación honesta y apropiada con el informante.



La tarea del investigador es primordialmente la de conseguir que el informador acceda a hacer explícita la mayor cantidad posible de opiniones e impresiones, incluso algunas que para él mismo hubieran pasado desapercibidas porque no había tenido la necesidad o la ocasión de verbalizarlas. Es en este sentido en el que refieren Hammersley y Atkinson que “los etnógrafos no suelen decidir de antemano las preguntas exactas que quieren realizar” (2005, p. 169) sino que emplean un guion en forma de lista de asuntos a tratar, lo que hace que el transcurso de la sesión esté más cercano de una conversación natural que del ejercicio recopilatorio de datos de un encuestador. Dependiendo del transcurso de la sesión, las inclinaciones del entrevistado y la percepción del etnógrafo sobre la información diferencial que puede aportar la entrevista, hay un margen de maniobra que hace que no se pregunte en cada entrevista exactamente lo mismo (Hammersley y Atkinson, 2005, p.169).



Ilustración 66. Líneas guía para la preparación de las entrevistas.

El guion contiene una lista de temas con preguntas anzuelo (Ardèvol, Bertrán, Callén y Pérez, 2003) para animar al entrevistado a tejer su discurso con la menor intervención del etnógrafo posible, para evitar el riesgo de inducir las respuestas. El guion debe igualmente contener para cada tema una batería de preguntas que aseguren que se

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

recupera la información deseada en caso de que el entrevistado, no importa el motivo, encuentre dificultad en hilvanar fragmentos de discurso no acompañado.

A continuación se presenta el guion utilizado en las entrevistas llevadas a cabo en Febrero y Marzo de 2015. El guion está estructurado en 3 partes:

- Introducción: Agradecimientos por la participación, revisión general del tema a tratar y repaso de normas básicas.
- Desarrollo: Contiene varias partes que van desgajando los temas fuertes de la investigación para recabar la opinión de los entrevistados.
- Despedida: Cierre de temas que hubieran podido quedar abiertos. Agradecimientos a los participantes por su participación.

Estas tres partes se han dividido –esencialmente el desarrollo- en macrotemas de indagación-conversación para la entrevista. Dentro de cada tema, se marcan algunas preguntas que tratan de estar “diseñadas como impulsos que estimulan al entrevistado para que hable acerca de un tema concreto.” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 169).

## 1 INTRODUCCIÓN

Guion	Agradecimientos por la participación en la entrevista y la ayuda con la investigación. Explicación del contexto de la entrevista. Para qué y cómo se va a utilizar. Eseeusee no es el objeto de la investigación de la entrevista, sólo sirve para agitar la reflexión. Normas básicas de interacción, subrayando que no existen respuestas buenas ni malas, como el objetivo es conocer la opinión del entrevistado, todas las respuestas son buenas.
-------	---

Durante la Introducción normalmente no se generarán fragmentos de conversación que pueda ser utilizada como unidad de análisis, pero es importante no descuidarla

debido a que "los primeros minutos de una entrevista pueden ser particularmente significativos para establecer su naturaleza y tono" (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 159) e incluso pueden incluir algún acuerdo implícito o explícito sobre la forma de la entrevista, su duración u otros aspectos logísticos.

A continuación de la introducción se animaba a cada sujeto a explicar los datos que considerara más importantes de su biografía y su relación con Internet así como datos personales (profesión, la edad, residencia...). En el caso de que el sujeto no explicitara directamente su tiempo de uso de Internet, redes o servicios sociales más usados, se le interrogaba sobre ello. Estas informaciones son en ocasiones muy útiles a la hora de interpretar las respuestas en otros apartados.

## 2 ENCUADRE

Guion	De una manera informal, solicitar al informante que se presente. Esta presentación debe de incluir –y si el informante no lo hace por si mismo, habrá que volver sobre ello- cuestiones sobre el uso de Internet: <ul style="list-style-type: none"><li>• Uso de Internet, frecuencia, desde cuándo y para qué</li><li>• Redes Sociales, Servicios y Páginas más visitadas</li></ul>
-------	---

El tercer elemento de indagación pivotó en torno a su experiencia –si la tenía- y percepción de la creación y el arte, cubriendo tanto ubicaciones conectadas como desconectadas. En cierto modo este bloque tiene imbricadas cuestiones que podrían considerarse de encuadre –básicamente las que refieren a la experiencia creativa del sujeto de estudio-, a la luz de las cuales se podrían interpretar las respuestas a las otras preguntas.

## 3 SOBRE EL ACTO DE CREAR

Explicación	Las siguientes preguntas del guion recogen cuestiones generales acerca de la percepción del entrevistado o entrevistada sobre la creación.
Guion extendido	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué es crear?<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Qué es y qué no es una obra de arte? ¿Es lo mismo que algo creativo? ¿Qué relación tiene?</li></ul></li></ul>

- ¿Qué papel juega la metáfora en el arte?
- ¿Has hecho creación? ¿Y en Internet?
  - ¿En qué se diferencia ésta de eseusee?
  - ¿Que tienen las creaciones que más te gustan (dentro y fuera de eseusee)?
- ¿Qué importancia juega para ti la difusión en la obra?
- Percepción de la coautoría y copropiedad de la obra
  - ¿Cuándo es buena la creación individual o colectiva?
  - De una obra colectiva: ¿Quién es el autor? ¿De un racimo? ¿Y el propietario? ¿Está bien? ¿Quién debiera serlo?
  - ¿Qué aporta la idea de racimo, un todo de las cocreaciones?
- ¿Cómo se retribuye la creación en la red? ¿Consideras que está bien retribuida?
  - ¿Protección de la propiedad/autoría o gratuidad de acceso?
  - ¿Creative Commons qué tiene de bueno o de malo?

El punto cuarto desarrolla los puntos clave que se han identificado hasta el momento para el desarrollo de modelos conceptuales que den asiento a la creación cooperativa desde una relación horizontal no jerarquizada. El espacio de partida en la reflexión para las mismas es el instrumento eseusee, pero frecuentemente se pide al entrevistado extender su reflexión a otros modelos conocidos o incluso posibles.

#### 4 MODELO CONCEPTUAL PARA LA COCREACIÓN HORIZONTAL

Explicación	Trata de recuperar la visión que del modelo de racimo presente en eseusee tiene el entrevistado y establece éste como vehículo para la reflexión sobre las características que debe de tener un modelo para la creación cooperativa horizontal.
Guión extendido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Comprendes el modelo de Racimos de eseusee? ¿Te fue difícil comprender el concepto?                     <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Debiera distinguirse de algún modo más claro la semilla y las co:? ¿Dar la misma visibilidad a semilla, co, comentarios?</li> <li>○ ¿Algo que forma parte de un racimo, podría formar parte de otro? ¿Y ser semilla?</li> </ul> </li> <li>• ¿Te gusta más hacer semillas o cocreaciones, hacer cocreaciones o</li> </ul>

	<p>que las hagan a tus semillas? ¿Al resto de participantes qué crees que le gusta más?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hay de bueno y de malo en permitir a todo el mundo participar en un racimo?             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué habría de bueno hacer racimos restringidos?</li> <li>○ Como artista, ¿Cómo ves que te puedan “modificar cosas” que tú hayas hecho -la cocreación-?</li> <li>○ Todo el mundo puede participar?</li> <li>○ ¿Qué ocurre si alguien añade cosas poco artísticas?</li> </ul> </li> <li>• ¿Crees que los contenidos deben de ir acompañados de <i>timestamp</i>? ¿Por qué sí o por qué no?</li> <li>• ¿Crees que los racimos deben de cerrarse a la participación o, dicho de otro modo, tener un ‘estado final’ cuando lleguen a un momento determinado? En su caso, ¿Quién debiera poder cerrar un racimo?             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ En caso contrario, ¿Qué aporta que no se puedan cerrar?</li> </ul> </li> <li>• Tipología de las participaciones.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Cuál debe de ser el tamaño de las participaciones? Estaría bien que las participaciones textuales tengan 140 caracteres, como en Twitter. ¿Qué aporta y qué se pierde?</li> <li>○ ¿Debe de poder mezclarse diferentes representaciones (texto, imagen, sonido, video...) en una semilla? ¿Por qué?</li> </ul> </li> </ul>
--	--

A continuación de reflexionar sobre el modelo conceptual que pueda dar asiento a la creación cooperativa horizontal, se trata de llevar la preocupación hacia las características que debe de implementar el ágora virtual para según el entrevistado generar las condiciones que lleven a animar esta creación.

## 5 IMPLEMENTACIÓN DE ÁGORA VIRTUAL PARA CREACIÓN CONECTADA

Explicación	Trata de obtener la visión de los entrevistados acerca de las condiciones de implementación de un ágora virtual para la creación conectada que catalizara o animara la participación creativa.
Guión extendido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Negando la mayor: ¿Por qué no hacer lo que se hace en eseusee en Twitter, Facebook u otra red social?</li> <li>• ¿Cómo se puede establecer estrategias para la difusión de la obra?</li> </ul>

- ¿Deben tener puntuación las participaciones (marcadores de estrellas, me gusta, etc...)?
- Contenidos fuera de lugar. ¿Cuáles son? ¿Alguien debe borrarlos? ¿Cómo tratarlos?
- Búsqueda en el ágora
  - ¿Qué ordenación debieran tener las creaciones en la página principal? ¿Cómo te parece que se ordenen por el último comentario?
  - Sueles buscar otras semillas aparte de la pg principal? (por autor, por tag..)
  - ¿Y en otras páginas / ágoras? ¿Qué criterio de búsqueda utilizas?
  - ¿Usas etiquetas? ¿Para qué? ¿Qué tipo de etiquetas?
  - Sigues a otros participantes? ¿Qué te aporta? ¿Qué te aporta en otras pg?
- ¿Qué incidencia tendría sobre la participación creativa la implementación de una aplicación móvil?
- ¿Qué es lo que más te gusta del ágora eseeusee?
- ¿Qué es lo que menos te gusta del ágora eseeusee?

Otro de los aspectos consistente y repetidamente señalados como fundamentales para desarrollar dinámicas de cooperación es el modelo relacional subyacente, que en ocasiones adopta la forma que es reconocida como comunidad, por más que este término escapa a una definición totalmente generalizable. El siguiente eje de reflexión se construye en torno a los participantes en el ágora y sus relaciones.

## 6 SOBRE LOS PARTICIPANTES EN EL ÁGORA VIRTUAL

Explicación	Trata de indagar el modelo de relaciones deseable por los participantes en un ágora virtual para fomentar dinámicas de cooperación destinadas a la creación.
Guión extendido	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué consideras que es la información necesaria/suficiente de cada participante?<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Has buscado esta información en eseeusee/otros sites?</li></ul></li></ul>

- ¿Alguna vez etiquetaste a alguien o te formaste una idea por su alias o por su avatar (en eseeusee / otras RRSS)?
- ¿Percibes que hay participantes con más privilegios? ¿Debe haberlos?
  - ¿Cómo promocionar a quien participe más? ¿O no se debe?
  - ¿Consideras interesantes que haya permisos especiales para realizar acciones para algunos participantes?
  - ¿Consideras interesante la existencia de badges, medallas, galardones... para algunos participantes? ¿Por qué sí o por qué no? En su caso, ¿Para qué participantes?
- ¿Existe comunidad en eseeusee?
  - ¿Cómo definirías este concepto?
  - ¿Cómo se anima una comunidad?
  - ¿Qué papel juega –si lo hace- en la animación de la creación?
  - ¿Cómo se asegura la integración con la comunidad e los nuevos participantes?

En el último de los bloques en los que se ha estructurado el guion trata, tras la reflexión previa, de preguntar directamente la pregunta miliaria de esta investigación. ¿Qué hay que hacer para animar a participar cooperativamente para construir fragmentos de creación, a través de Internet? Para ello se han dispuesto varias preguntas anzuelo.

## 7 ANIMACIÓN A LA PARTICIPACIÓN

Explicación	Para concluir el bloque de preguntas, se
Guión extendido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué te anima a participar en eseeusee / otro ágora?</li> <li>• ¿Qué te desanima?</li> <li>• ¿Cómo crees que podría animarse la participación creativa?                             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Es importante hacerlo?</li> </ul> </li> <li>• ¿Cómo crees que podría animarse la calidad en las participaciones?</li> </ul>

La entrevista concluye con una nueva formulación del agradecimiento por la disposición mostrada y, en todo caso, siempre después de exhortar a que el sujeto

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

exprese cualquier reflexión o interés que crea que ha quedado sobre el tintero en el transcurso hasta ese momento de la entrevista.

## 8 COMENTARIOS ADICIONALES Y DESPEDIDA

Explicación	Se realizan las acostumbradas fórmulas de despedida y se recuerda al entrevistado que los datos que se obtengan por esta vía serán utilizadas en una tesis doctoral.
Guión extendido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Petición al entrevistado de adición de cualquier información que desee hacer constar.</li><li>• Despedida recordando el propósito de la entrevista.</li></ul>

Es importante, para la puesta en juego del guion, comprender que no se ha tratado de imponer el orden establecido por éste, sino que dependiendo de las respuestas de los entrevistados se han ido saltando de unos temas a otros, entreverando los temas para facilitar que el sujeto construyera su discurso a medida que desvelaba sus propios ejes de interés. Esta decisión conducente a obtener el discurso del entrevistado lo más limpio posible, tiene como contrapartida –menor- que los temas se entremezclan en las transcripciones y que hay cuestiones del guion que pueden no aparecer en las entrevistas, a cambio de desvelar otros inicialmente no previstos.

### 7.9.3 Estrategia de la entrevista

Viedma (2010, p-20-21), partiendo de autores como Corbetta (2007) recopila una serie de estrategias para las realización de entrevistas, agrupadas en dos categorías, a saber, aquellas que tienen como función mejorar la relación con el sujeto de la entrevista y las que tratan de orientar las intervenciones. En cuanto a facilitar la relación con el entrevistado, varias de las propuestas son más aplicables a entrevistas offline, pero tienen un correlato directo en la celebración de entrevistas por Hangouts.

- Demostrar interés y atención mediante expresiones y gestos, que permitan al entrevistado sentirse comfortable en la conversación y sentir que cumple con



las expectativas de recopilación de datos de la entrevista, pero evitar que estas se confundan con aprobación del discurso específico del entrevistado.

- Cuidar la expresión corporal y el tono, porque están emitiendo mensajes acerca de lo que el entrevistado dice. Por ejemplo, no es adecuado transmitir poco interés por la conversación, reclinándose o saliendo, en el caso de las videoconferencias, del foco de la cámara web.
- Eliminar del intercambio los juicios de valor. Ha de dejar claro desde el principio que las respuestas “no son correctas ni incorrectas”. O que todas son por definición correctas, pues tratan de recoger la opinión del entrevistado.
- Dar tiempo al entrevistado para que responda con tranquilidad.

Asimismo, Viedma presenta una panoplia de heurísticas para orientar las intervenciones, que se adaptan para la presente investigación.

- No asumir cuando no quede explícito el discurso del entrevistado como equivalente al propio. Preguntar en el caso de que queden lagunas.
- Hacer uso de los silencios para transmitir respeto a lo que el informante refleja y reducir la influencia y directividad en su discurso.
- Solicitar aumentar la elaboración de las respuestas, especialmente cuando se está tratando un tema de especial relevancia en la investigación. También se pueden usar coletillas que animen a continuar con una descripción o reflexión si se observa que el informante se detiene, como ‘*comprendo, continúe*’.

Evitar dar temas por cerrados. Que el entrevistado pueda volver sobre cada punto de interés cuando considere que le quedó algo de decir.

- Repetición. Las estrategias basadas en la repetición de las preguntas, formuladas de manera distinta, o las formulas conversacionales del tipo ‘*si entiendo bien, dices que...*’ pueden ayudar a detectar incongruencias en el

discurso o a subrayar detalles no esperados. También puede pedirse realizar una recapitulación retrospectiva de lo expresado respecto a un tema.

- Aclaración. “En ocasiones es preciso solicitar al entrevistado que aclare algún punto de su intervención [...] pidiendo algún detalle cronológico o mediante preguntas directas tales como “¿por qué creyó que...?”, “¿qué ocurrió entre el momento en que...?” y, o, “¿cómo tomó esa decisión?” (Viedma, 2010, p.21).

La utilización de esta técnica de aclaración puede llevar –p.e. en el caso de Alexandra- a que el entrevistado descubra incongruencias en su discurso y lo reformule. Se ha considerado esta opción válida, especialmente cuando el entrevistado puede no haber dedicado tiempo con anterioridad a la entrevista a reflexionar o verbalizar su pensamientos respecto a conceptos complejos.

Todas estas propuestas anteriormente descritas tienen implícita la no direccionalidad de la aplicación de las preguntas para evitar influir en las respuestas que se obtienen más allá del inevitable “efecto auditorio”. En todo caso, en ocasiones se ha utilizado la técnica de preguntar “en negativo” (Hammersley y Atkinson, 1995, p. 172), es decir, dando por supuesto justo lo contrario que lo que se considera para observar si el entrevistado no sólo no acepta la visión del investigador sino que la corrige.

#### 7.9.4 Celebración de las entrevistas

La creación y comunicación sobre la que se iba a reflexionar era virtual, por lo que se consideró que una entrevista cara a cara podría descontextualizar los resultados amén de que la dispersión geográfica lo hubiera imposibilitado. La elección del territorio, como la llaman Hammersley y Atkinson (1995, p. 166) tiene importancia a la hora de establecer el clima de comunicación honesta y fluida que requiere la entrevista etnográfica. Como todos los entrevistados refirieron tener experiencia en la celebración de eventos vía Hangouts, se utilizó la interface YouTube – Hangouts que permite grabar un evento en un canal YouTube.



Ilustración 67. Canal de YouTube del investigador. Visibles 4 de los 5 vídeos de las entrevistas.

Las entrevistas celebradas y registradas fueron las que se enumeran a continuación.

- Entrevista a Nuria Llopis, 3 de Febrero de 2015. Duración registrada 49:30<sup>197</sup>
- Entrevista a Alexandra Navarro, 6 de Febrero de 2015. Duración 1:01:25
- Entrevista a Paz García, 12 de Febrero de 2015. Duración registrada 54:40.
- Entrevista a C. Periago, 26 de Febrero de 2015. Duración 1 hora aprox.<sup>198</sup>.
- Entrevista a Valentina Clemor, 3 de marzo de 2015. Duración registrada 50:00.

Genzuk recomienda “tomar notas y capturar y remarcar los puntos clave según avanza la entrevista”, así como “constatar que no ha habido disfunciones en la grabación de la misma y revisar las notas antes descritas para clarificarlas, elaborarlas cuando esto sea necesario y registrar las observaciones”<sup>199</sup> (2003, p. 7). Estas notas no fueron necesarias en la mayoría de los casos y, de hecho, son ampliamente rebasadas en interés por la transcripción de las entrevistas. Sin embargo, en el caso de la entrevista a Cristóbal Periago, un problema en el registro de la misma la hizo indisponible y el contar con notas tomadas en el transcurso de la conversación permitió reparar el problema. Concretamente se revisaron las notas y se enviaron a Cristóbal con una

<sup>197</sup> Las entrevistas tuvieron una duración superior, pero no se comenzó el registro hasta haber concluido las preguntas de presentación y conocimiento mutuo destinadas crear el necesario clima de confianza.

<sup>198</sup> La grabación de la entrevista a Cristóbal Periago se perdió, por lo que se estima su duración.

<sup>199</sup> “Take notes to capture and highlight major points as the interview Progresses” y también “As soon as possible after the interview check the recording for malfunctions; review notes for clarity; elaborate where necessary; and record observations” (Genzuk, 2003, p. 7)

explicación de lo ocurrido, para que él visara lo recogido como parte de su discurso, eventualmente modificando esas frases para adaptarlas a su lenguaje. Estas frases han sido utilizadas como material para extraer unidades de significado.

### 7.9.5 Transcripción de los discursos generados

Las transcripciones de los discursos que se generaron en las entrevistas síncronas aparecen en sendos anexos. En ellas se encuentran identificadas mediante subrayado y etiquetadas aquellos fragmentos de discurso y preferencias que serán utilizadas como unidades de análisis. La identificación sigue la convención siguiente:

Entrevista	Prefijo u. de análisis
Entrevista a Alexandra Navarro	<b>[.HAnn]</b> , siendo nn el nº de secuencia de la US
Entrevista a Nuria Llopis	<b>[.HNnn]</b> , siendo nn el nº de secuencia de la US
Entrevista a Maria Paz García	<b>[.HPnn]</b> , siendo nn el nº de secuencia de la US
Entrevista a Cristobal Periago	<b>[.HCnn]</b> , siendo nn el nº de secuencia de la US
Entrevista a Valentina Clemor	<b>[.HVnn]</b> , siendo nn el nº de secuencia de la US

### 7.10 Recolección cuantitativa de datos sobre participación en eusee

“Desde el paradigma cualitativo, y más concretamente desde la etnografía virtual, los procesos y formas de comunicación que articulan los usuarios en la red, han constituido una de las principales fuentes de información virtual susceptible de ser analizada.” (Arriazu Muñoz, 2007, p. 5). Las herramientas de analítica de página permiten un análisis multidimensional de las lecturas e interacciones de los visitantes de un sitio web, guardando la información suficiente de cada interacción. Se almacena información de tiempo (por horas, días, semanas, meses...), idioma, reincidencia de visitas, origen geográfico y del enlace (desde dónde se llegó a la página, incluyendo las claves del buscador), páginas, duración y número de páginas consultadas por cada visita, itinerarios de lectura incluyendo indicadores estadísticos, acceso (ordenador o dispositivo móvil, versión del navegador, sistema operativo)... una cantidad enorme de datos que lejos de ser una acumulación banal pueden dar oportunamente cruzados

indicadores sobre hábitos, tendencias y preferencias de los visitantes o permitir triangulación para cimentar o falsar preconclusiones del análisis cualitativo.

También es útil revisar las participaciones, “analizar los mensajes de los foros (en el caso de que el sistema se estructure de esta manera; si no, simplemente las conversaciones entre los usuarios)”. A través de esta participación virtual se “puede observar la interacción de personas con distinta jerarquía y grado de apropiación del sistema, y ello podría permitir encontrar mecanismos de socialización, validación, poder, comunicación, apropiación, creación de la identidad, participación, etcétera, por parte de los sujetos en su propio medio y con una observación totalmente transparente” (Gómez, 2002, p. 70). En [eseusee.com](http://eseusee.com) quedan disponibles estas participaciones que a 1/3/2015 suponen 1132 racimos.

#### **7.10.1 Indicadores de actividad en el instrumento**

En los anexos figuran los datos más significativos obtenidos por técnicas de analítica de página sobre el instrumento de investigación. A través de ellos se establecen reflexiones conducentes a la escritura de unidades de significado que recogen el contenido discusivo de los hechos, redactadas por el investigador.



## 8 Interpretación de los datos. Análisis del discurso.



(Antón Cuadrado en eseeusee.com)

Las operaciones de análisis de las informaciones obtenidas no comienzan tras haber concluido el trabajo de campo, sino que observación participante, trabajo de campo y análisis se paralelizan. “La primera fase del análisis inductivo ocurre mientras se recolecta la información” (Rodríguez Gómez y otros, p. 75). Buena muestra de ello la constituye el hecho de que el instrumento de experimentación eseeusee ha evolucionado a medida que nuevos asertos analizados se incluían al corpus ideológico del proyecto. Posteriormente al trabajo de campo, o en paralelo con sus últimas fases, con una cantidad de material suficiente “se procede a efectuar un análisis profundo de la información, con el propósito de interpretar las relaciones encontradas entre las categorías establecidas con base en el marco teórico y los datos obtenidos, e intentar explicar por qué existe dicha relación, lo cual conduce a la comprensión del fenómeno estudiado” (Rodríguez Gómez y otros, p. 75).

### 8.1 Elección preliminar de categorías de análisis

Las categorías de análisis iniciales van en relación con el modelo teórico de partida, pero “A medida que las ideas teóricas se desarrollan y cambian, también cambia lo que es significativo” (Hammersley y Atkinson, 1994, p. 198). Las categorías de análisis que finalmente se han contemplado, se desarrollan en los puntos siguientes. Sin embargo se describen a continuación aquellas que se concibieron en un primer estadio de la investigación.

### 8.1.1 Categorías preliminares educidas de los temas introductorios

Las primeras categorías de análisis vienen determinadas por los temas previos de la teoría y, las siguientes, por el central: “e-ágora de creación”.

- Participación en Red. Para vertebrar la reflexión sobre la participación en estructuras de Red, esencialmente a través de Internet.
- Componentización. Engloba las unidades de significado que recogen visiones sobre el modelo de componentes de la expresión en Internet.
- Precio 0. Unidades de significado que hablan de la retribución y el modelo de precio 0 de la creación de contenidos en la Red.
- Modelo relacional subyacente a la creación. La categoría se preveía divisible en dos ejes, uno para tratar la creciente individualidad de los participantes en el ciberespacio y otro para glosar la transaccionalidad de las relaciones.
- Netmodernismo. Borrosidad de la verdad. En este epígrafe se reflexionaría sobre la inexistencia de verdades inmutables, generales o completas.
- Netmodernismo. Tiempo comprimido. Esta categoría se pensó para agrupar las unidades de significado en relación con la concepción comprimida del tiempo que se considera axial de la sociedad posmoderna acelerada por la red global. Incluiría también unidades de significado sobre los efectos y huellas de la llamada economía de la atención en la percepción de los participantes en las experiencias de creación conectada.
- Creatividad. En este grupo se añadirían para su análisis las unidades de significado que tocan el hecho creativo como proceso y sus obras derivadas.



- Necesidad de un lugar específico para la creación, diferenciado de aquellos utilizados principalmente para la puesta en común, entre los que figuran las redes sociales más conspicuas.
- Mecanismos de difusión para la creación conectada, abarcando tanto canales como la percepción de la necesidad de los mismos.
- La noción de comunidad, su creación, su fortalecimiento y el tratamiento e integración de los nuevos participantes.
- Mecanismos de ludificación y facilitación de la participación creativa.
- Relación horizontal entre participantes. Horizontalidad de las participaciones.
- Moderación y eventual censura de contenidos, categoría en la que se incluyen las diferentes visiones sobre la necesidad o no de mecanismos y roles de moderación así como cuáles serían los contenidos que eventualmente se consideran fuera de lugar.
- Condición de inacababilidad de la obra y el estado perpetuo de invitación a la participación que supone. Incluye las unidades de significado necesarias para reflexionar sobre este cambio de normas que también tiene implicaciones en la cesión del control sobre el contexto de recepción por parte del creador.
- Las implicaciones de una concepción bidireccional de la comunicación sobre la obra de arte y la inevitable por esta vía fusión de los roles de los anteriormente llamados autor y lector.
- El contexto de recepción de la obra, su construcción y su influencia sobre la comprensión de la misma, incluyendo unidades de significado sobre la elección del itinerario de lectura o la bifurcación de los mismos.
- Cuestiones relacionadas con la interfaz de usuario de la implementación de ágora virtual, sin excluir unidades de significado relacionadas con la usabilidad o las funcionalidades del mismo.

## 8.2 El contexto de la creación. Arte y Creatividad.

### 8.2.1 El arte como cuestionamiento de la realidad

El arte tiene como fin llevar “a un cuestionamiento de la realidad” [FQ41]. Así de concreto se mostró uno de los participantes en el foro de creación colectiva.

- [FQ41] *“El arte tiene la finalidad de llevarnos a un cuestionamiento de la realidad. Este viaje interior a partir de catarsis derivada del encuentro con cualquier tipo de manifestación artística, (en este caso micropoemas), no tiene fecha de caducidad y está vigente para la eternidad”.*
- [FQ09] *“entiendo el arte como aquella actividad que sirve para realizar una mirada crítica a la realidad. Lo que favorece el cuestionamiento del mundo que nos rodea y genera espacios donde experimentamos sensaciones disruptivas, que nos llevan a producir catarsis. Estas emociones experimentadas, suscitan planteamientos y consideraciones antes no tenidas en cuenta”.*

Este cuestionamiento de la realidad parte de lo más definitorio de la construcción de esta, el liberalismo y lo mercantil. El arte, tal y como lo entienden los participantes en las experiencias –es fundamental conocer su calidad de amateurs-, escapa a la mercantilización “por su inutilidad, pues no busca objetivos prácticos, solo que cosas que sentimos puedan ser reproducidas y comprendidas” [FZ79]. Y aunque uno de las personas entrevistadas, profesora de literatura, refiere con evidente sorna que “Lo que produce mucho dinero, tiene que ser arte” [HP12] y “ahora solo produce dinero lo que gusta” [HP13] hay que entenderla como una crítica amarga que no pretende ocultar la característica axial percibida: su disidencia, su ontología de divergencia desde la que puede entenderse la creatividad.

### 8.2.2 Arte y creatividad como asiento de la divergencia

Los participantes en las experiencias de creación conectada asumen que arte y creatividad son dos conceptos muy cercanos, incluso solapados.

- [EHT03] *“Arte y creación están íntimamente relacionados, personalmente cualquier acto de creación es una actividad artística independientemente del marco.”*
- [EHÑ07] *“las obras de arte guardan una estrecha relación con la creatividad propia de los sujetos, en la medida en que beben de ella para nacer. Gracias a la creatividad es que una persona llega a plasmar lo que siente o percibe apostando, por lo general, por la belleza.”*

- [EHÑ07] *“las obras de arte guardan una estrecha relación con la creatividad propia de los sujetos, en la medida en que beben de ella para nacer. Gracias a la creatividad es que una persona llega a plasmar lo que siente o percibe”.*

También en los niveles elementales, los maestros del CP Castilla apuestan por la creatividad como atributo deseable del arte en las participaciones de los niños: *“[Los haikus que más me gustaban] tenían el desarrollo de la creatividad por parte de los niños”* [.KP15]. Pero, y esto es definitorio del modelo que posteriormente se plantea, apuestan por la existencia de creatividad independientemente del objeto creado o incluso cuando no se materializa en ningún objeto como asevera Nuria Llopis [.HN04]. Así, Arte y creatividad van de la mano y no generan forzosamente “obras valiosas” como hacen entender las posturas que los mercantilizan.

Y si la obra de arte tiene como condición sine qua non la creatividad, ¿En qué consiste ésta? También en este aspecto, mucho más profusamente tratado en el discurso generado que el anterior, hay un acuerdo sin alguna nota de disenso. El atributo fundamental de la obra de arte creativa es la novedad, la divergencia, la diferencia, la extrañeza o, en palabras etnográficas el extrañamiento, el cuestionamiento de lo obvio, la originalidad, la genuinidad, aunque esto la haga poco valiosa por no ajustarse a los cánones de lo comercializable. Si para los teóricos de la creatividad, el atributo fundamental era su valor, para los practicantes de la creación lo es la novedad. Algo que puede causar el extrañamiento o llamar la atención *“[Para que un contenido sea creativo] Que llame la atención es lo fundamental.”* [.HA12].

El atributo fundamental de la obra de arte creativa según los participantes en las acciones de creación conectada es la novedad.

[.KP17] <i>[Los haikus que más me gustaban] tenían espontaneidad, fresca, libertad.</i>	[.EFY89] <i>Creo que se puede mezclar siempre que aporte creatividad, que no sea "copio-pegó"</i>
---	---

[.EHS98] <i>[Los racimos que más me gustan tienen] Que son originales, llamativos, diferentes, creativos</i>	[.QE08] <i>“La poesía que llama la atención es la que es fácil de leer, diferente... y la que toca temas relacionados contigo”.</i>
--	---

[.HP16] <i>como ya hemos leído tanto hemos visto tanto tantos cuadros, tantas películas, tantos libros, en realidad solo lo que te emociona tiene que tener algo de especial y es a lo que yo considero arte.</i>	[.HP17] <i>[lo que caracteriza lo creativo es] La extrañeza. La extrañeza que no tiene por qué ser algo raro, algo complicado, sino todo lo contrario</i>
---	---

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.HP18] <i>¿Qué es lo que tiene el arte, que lo convierte en arte? Dar con la clave de encontrar lo que es diferente, lo que lo hace diferente</i>	[.EHS05] <i>[Obra de Arte] representa una producción personal y propia mientras que no lo es cuando es un producto derivado de otra obra u otro producto</i>
	[.EEX05] <i>en esseeusee genero mi propio contenido.</i>

Y una vez liberada la obra creativa de la restricción de su valuación, se abre la posibilidad de ponderar un abanico de posibilidades. Si lo diferente es creativo se relaja la caracterización de lo aceptable, se valora la diferencia de criterio, se acepta que el acceso a la decisión de lo plausiblemente creativo se universaliza. Ya no es necesaria la participación de un gurú, la función de la crítica decidiendo qué es lo creativo y todas las opciones son respetables, acaso porque permea el planteamiento en línea con el anarquismo epistemológico de Feyerabend según el cual “Cada forma de estilo es algo perfecto en sí y obedece a leyes propias” (1995, p. 137). En resumen:

### Cada individuo puede decidir lo que es creativo...

El individuo recupera su criterio y decide lo que considera creativo sin ayuda de función crítica. El individuo se reilustra y escapa de “*la minoría de edad causada por él mismo. La minoría de edad es la incapacidad para servirse del propio entendimiento sin la guía del otro*” (Kant, 1999, p. 63)

“*Sí que es creativo, porque parte de mí, de la percepción que yo pueda tener de que una cosa es positiva o negativa.*” [.HN08]      “*¿Poco artísticas para quién? Para el creador será arte y se habrá esforzado en hacerlo.*” [.EHA22]

### ...conociendo y asumiendo que su opinión no es la única...

“*quizá lo que puede ser creativo para mí puede no serlo para el resto de seres mortales*” [.EHS08]      *Toda aportación tiene su valor* [.EHÑ68]

*La apreciación estética o los gustos de los consumidores de contenido son muy diversos* [.QQ02]      *Pues a mí, personalmente no me gustó esta cocreación, puede que a otro diga, ¡Qué genialidad!* [.HA43]

*Lo más importante es que se pueda participar y lo que para alguien no es artístico para otra persona puede serlo. ¿Quién decide?* [.EHÑ67]

### ... y aún más, respetando como propia toda opinión al respecto incluso si es disimilar de la propia.

“*Cualquier persona que considere que su trabajo es una obra de arte, para mí también lo será*” [.EIA01]      *Ninguna [aportación] veo mala. No sé yo que soy muy... todas las veo bonitas. Porque cada uno... eh... pone lo que siente y eso es lo bonito.* [.HV06]

*Quizás echo de menos más variedad de temas en*

*eseeuesee, pero no dejo de admitir que todas son creaciones, (algunas de gusto dudoso, al menos para mí). [FQ83]*

### 8.2.3 Arte como lenguaje no denotativo

Las obras creativas emocionan, gustan, en palabras de los niños del CP Castilla, son bellas. Los haikus que más gustaron “*tenían buena expresión, un bonito mensaje*” [.KP23], “*eran bonitos*” [.KP24] o “*tenían buen tema, buena expresión*” [.KP16]. Y es que una obra de Arte “*muestra una belleza en todos sus significados*” [.EHS04].

En lo que también existe un consenso de contenido amplio explícito y no roto por ninguna de las personas que se pronunciaron al respecto frente a la concepción del arte como necesidad, como cauce libre de expresión y comunicación, como lenguaje.

- [.HN07] *Para mí, cuando creo algo, cuando invento algo, cuando se me ocurre algo... es porque lo necesito.*
- [.GC5] *A mí me gusta compartir cosas cuando me surgen, no cuando me siento obligada...*
- [.LY2] *la poesía es una cualidad del lenguaje humano y como consecuencia del alma.*
- [.GC6] *es verdad que cuando más aprendo y cuando más lo disfruto es cuando no me siento obligada a hacerlo....*
- [.HN06] *Antes escribía mucho. Escribía en una revista que teníamos en el colegio, hace muchos años. Cuando tenía 14 años... pero siempre me ha gustado escribir. Y va a rachas. A rachas me apetece más. A rachas me apetece menos. A rachas no tengo nada que decir y a rachas lo diría todo.*
- [.HA09] *la creación para mi es algo que es la expresión de tu sentir, Llámese como se llame, llámese escritura, llámese pintura...*
- [.HA10] *[la creación es] Lo que te identifique, que tiene parte de ti, y... que refleja lo que de una u otra manera sientes o quieres expresar*
- [.QE08] *“La poesía que llama la atención es la que es fácil de leer, diferente... y la que toca temas relacionados contigo”.*
- [.HC10] *La esencia del Arte está relacionado con expresarse.*

El arte define entonces una comunicación que requiere una vivencia, una experimentación propia que es paso previo a toda interpretación, según Gadamer (1977) o justo lo que sea que adquiere en la experiencia inmediata (Dilthey, 1978). Algo que va en la línea de lo ya explicado: “La experiencia de la obra de arte implica

un comprender, representa por sí misma un fenómeno hermenéutico” (Sánchez Meca 2001, p. 544) y el apropiarse de la obra porque al descifrar “una obra de arte usamos otros conceptos, los nuestros, para describir cómo en ella algo se está expresando o presentando a sí mismo” (Gadamer, 2002, p. 225). El género de contenidos que expresa este lenguaje no pueden ser en ningún modo denotativos, como lo son las señales de tráfico o los manuales de instrucciones. El lenguaje artístico vehicula contenidos más complejos y menos definibles: emociones y sentimientos.

- [HP19] *Yo manejo todos los días las preposiciones y sintagmas y prefijos y sufijos.... Y juntar palabras y que produzcan extrañeza, emoción... Eso solo lo puede hacer un artista*
- [HN03] *Para mí creativo es todo aquello que haces que te hace que te hace sentir y que te hace pasar de un estado a otro y que se puede materializar en un objeto, en un escrito, en una imagen... en algún hecho.*
- [HP20] *¿Qué es lo que tres o cuatro o cinco o 250 millones de palabras juntas crean para que emocionen? Bueno pues eso solo lo puede hacer un artista.*
- [HP15] *[es arte] lo que emociona*
- [KP28] *[Alumno: me gustaron los haikus] que tenían sentimiento de las personas.*
- [EHÑ06] *Para mí una obra de arte es la expresión de los sentimientos, emociones, vivencias, etc. de una persona*

Estas dos características del hecho artístico son vitales. Y sin necesidad de una reflexión adicional, los participantes en las experiencias de creación lo perciben y lo verbalizan. Como era de esperar: si el arte es un lenguaje y sirve para expresar -y reproducir- contenidos connotativos, entonces el hecho artístico define una comunicación que requiere del otro, de la participación de otras personas y se expresa no sobre un lenguaje preciso y unívoco, sino eminentemente polisémico, simbólico, sobre la metáfora.

#### 8.2.4 El arte como comunicación: el otro

El arte requiere e influye en el antes llamado espectador, que posteriormente se discutirá si deviene o no cocreador de los significados del contenido compartido. Dos de los testimonios recogidos fueron muy lejos en la descripción de sus percepciones de estas dos caras del fenómeno, Paz García [HPnn] en su entrevista, y Andrés Quebrajo en su participación en foros [FQnn].

- [HP14] *al fin y al cabo que guste es uno de los fines del arte*

## Cap 8. Interpretación de los datos. Análisis del discurso.

- [HP21] *Siempre escribimos para alguien o hacemos una foto para alguien, de manera consciente o inconsciente*
  - [HP23] *Yo no creo que alguien escriba para uno mismo ¡No! Igual que uno no se pone guapo para uno mismo, eso son bobadas, es para los demás*
  - [HP24] *tú escribes algo pensando en alguien... la mayoría de veces si buscamos aprobación y bueno, yo creo que esta es la esencia humana. Pero muchas veces buscamos lo contrario, buscamos provocar, o fastidiar o molestar. Pero siempre teniendo en cuenta un receptor*
  - [HP25] *igual sería lo ideal, que fuera una creación absolutamente libre y sin pensar en nadie pero yo creo que nos mediatiza quien va a ver eso o quien*
- 
- [FQ10] *creo que esta actividad [participar en eseeusee] y las acciones/ influencia/ interacciones de mis cocreadores han variado mi sentimiento+pensamiento.*
  - [FQ11] *¿Cómo es posible que las interacciones efectuadas por compañerxs cocreadorxs hayan variado mi forma de sentir esta actividad y la hayan dulcificado?*
  - [FQ12] *Realmente pienso que el lenguaje artístico - y el arte en general- es tan poderoso, que hace posible cambiar la condición humana. ¿Algún compañerx ha sentido esto alguna vez?*

### 8.2.5 Arte y metáfora

La creación artística genera una comunicación que para ser real debe respetar el sentido bidireccional subyacente en la propia ontología de la comunicación. La honestidad del hecho comunicativo requiere construirlo desde la posibilidad de participación de erróneamente llamado destinatario. Y en este sentido el escalón inicial de su participación es la interpretación del mensaje, imposible si el mismo está completamente delimitado, si predomina su carácter denotativo. Uno de los participantes lo expresa en los siguientes términos:

- [LY5] *el acto poético no se produce solo en la escritura sino en el hecho de percibir la verdad poética existente en el mundo (la realidad en todas sus facetas) a través del elemento mágico que llamamos palabra. Dicho en un eslogan: el receptor del poema también es poeta.*

La opinión de los participantes en los ejercicios de creación conectada es que esta es esencialmente connotativa, simbólica, metafórica, permitiendo el desarrollo de significados diferentes por cada individuo que participa.

- [HA11] *[un mensaje para ser creativo debe de ser] lo suficiente como para que el mensaje le llegue al otro. Debe ser cautivador, más que explícito.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- [EGV35] *Los racimos que más me gustan son aquellos que traen imágenes a tu mente y además te dejan pensando.*
- [HN05] *Para mí es clave en cualquier obra creativa el tema de la metáfora.*
- [LY3] *Es un microscopio que nos muestra realidades que, estando presentes, se nos oculta a los ojos no poéticos.*
- [LY4] *Es también un sexto sentido que permite expresar lo que ya conocemos pero no podemos acotar con palabras.*
- [LY12] *La realidad poética es metonímica, siendo “las piedras”, con todo su simbolismo y polisemia, el ejemplo más claro y paradójico.*

Ayer (1986) recoge esta función de la expresión del arte más allá de su denotatividad de un modo muy explicativo y que coincide con lo que expresan los participantes. El valor de verdad de un fragmento connotativo de discurso, no es medible, algo lógico cuando el arte se dedica “a abrir grietas en los sistemas de conocimiento” (van Campenhout, 2012).

“Así, cuando una obra científica contiene proposiciones verdaderas e importantes, su valor, como obra científica apenas se verá disminuido por el hecho de que estén inelegantemente expresadas. Y, de un modo análogo, una obra de arte no es necesariamente peor por el hecho de que todas las proposiciones que comprende sean literalmente falsas” (Ayer, 1986, p. 48).

### 8.2.6 Modos, tema y forma

Hasta aquí se ha recuperado una visión extraordinariamente eficaz de lo que significa el hecho creativo y el arte, sobre un sorprendente consenso –no han existido ninguna voz divergente al respecto de ninguna de las características recogidas en los epígrafes anteriores-. La arquitectura del arte que reconocen los participantes en las experiencias de creación se cimenta sobre el cuestionamiento de la realidad y la propuesta de la novedad y sobre su característica de lenguaje que necesita del otro para establecer una comunicación que es eminentemente connotativa, metafórica.



En ningún momento nadie planteó el arte en términos exclusivos, enumerando “*lo que no es*”. Nadie reconoció restricciones formales, de técnicas, modas o temas válidos y, o, proscritos. El arte, para quienes participaron en la generación del discurso procomún analizado es multimodal y no está sujeto a restricciones formales ni de tema.

El arte es multimodal y no está sujeto a restricciones formales, técnicas, de soporte ni de tema.

[.EHÑ06] Para mí una obra de arte es la expresión de los sentimientos, emociones, vivencias, etc. de una persona, los cuales pueden ser plasmados estéticamente en diversidad de formatos, por ejemplo: mediante un lienzo, a través del cine, en las páginas de un libro, en un poema, en un blog personal en la Red

[.FY61] en eseusee el discurso es mucho más coloquial y espontáneo. El lenguaje es enfocado más como una expresión personal y única, peculiar de cada ser humano que participa y no como un conjunto de normas y reglas lingüísticas a las cuales ajustarse para elaborar y presentar un constructo de ideas.

[.HA16] yo trataba de que por lo menos tuviera rima, ritmo, por lo menos combinara las palabras Hay personas que no. Y por supuesto que definitivamente válido

[.HN09] [las creaciones que más me gustan son las que tienen parte] Visual y mensajes sencillos. A mí lo que personalmente me gusta, eh. Son escritos muy sencillos, muy breves e imágenes.

[.LY13] La poesía integrada en otro soporte se sustenta en esta percepción metonímica de las cosas, que se da constantemente en el ojo no poético del paseante.

Pero vale como resumen de lo anterior un comentario al dorso de una de las encuestas que se pasaron a los adolescentes de la acción “Nuevas personas, nuevas poesías”. Rezaba así: “*La poesía es arte, no tiene por qué tener orden y criterio, sólo tiene que gustarte*” [.QQ10]

Y si los creadores –y especialmente los nuevos creadores- lo tienen claro, la herramienta que describa un ágora de creación también tiene que tenerlo. El mínimo de restricciones formales o de formato, el máximo de comunicación y de posibilidad de crear contenidos innovadores.

### 8.2.7 ¿Y por qué crean los creadores?

No es esta una pregunta sencilla y para su respuesta hay que requerir la generación de discurso de aquellos que siguieron creando más allá de las pruebas que supusieron las participaciones en las acciones de animación a la creación, pues para estos individuos, la actividad creativa en ocasiones “*sólo formó parte de una prueba en un curso*” [KD-01]. Los participantes refieren dos grandes razones para crear. La primera, respuesta a una pulsión interna, bajo la denominación más inespecífica de inspiración o, más concreta, como una antropológica necesidad de expresarse, de usar el arte como “*el modo más efectivo de comunicación que existe*” (Dewey, 2008, p. 223). La segunda, en la misma línea, pero expresada como vía de escape a las realidades cotidianas, algo que abunda en la ya expresada visión de Gombrich del arte como huida de la deshumanización que representa “*la mecanización y la automatización, por la sobreorganización y la estandarización*” (1999, p. 614).

Necesidad de expresarse	Inspiración, gusto, pulsión	Vía de escape
[HP91] siento esa necesidad una necesidad de bueno de expresarme, expresarme que no encuentras en otros cauces de tu vida normal.	[EGR31] me encanta participar aunque a veces no se me ocurre nada y descanso, no creo, ni cocreo y tampoco comento, otras estoy más inspirado y participo	[HP89] por mi momento vital que es un poco complicado, a mí [participar] me sirve de desahogo totalmente. O sea me desconecta de todo lo demás
[HP90] yo veo lo que cuentan los demás y a veces siento la necesidad de contar yo.	[EEN42] [me anima a participar] Mi estado de ánimo	[HP03] [escribir en la red] era una vía de escape total.
[EIA14] Me anima a participar el hecho de reflejar mis pensamientos y mis creaciones. No es algo copiado, es mío.	[HA08] cuando era muy jovencita, me gustaba mucho escribir. Y no lo sé si lo hacía pues bien o mal, pero me gustaba mucho.	[HN25]¿Qué es lo que me anima a participar? Estaba tan empanada, tan cansada y tan agotada mentalmente que eso me ayudaba a evadirme un rato,
[HP91] Y hay veces que necesitas decir muchas cosas, porque sí, porque te pasan muchas cosas o porque no te pasa ninguna.	[EEL13] A veces lees algo de otra persona que te inspira a hacer una cocreación. Puede ser una palabra, una frase, una idea, un sentimiento...	[EGN32] Me servía para desconectar en momentos de mucho agobio de tareas, en momentos que necesitaba vaciar la mente
	[HP56] hay algunas que no puedo evitarlo estoy leyendo y tengo que cocrear.	

### 8.3 El contexto de la creación. La condición netmoderna e Internet.

Se ha teorizado profusamente sobre las condiciones del nuevo participante en la red, que recibe su definición social de las caracterizaciones de un posmodernismo acentuado por la participación intensiva en Internet<sup>200</sup>, que acelera los cambios institucionales y conceptuales. Existen muestras concretas de la existencia de esta brecha generacional que pueden revisarse en la divergencia entre las respuestas de alumnos y profesores a los cuestionarios de la experiencia Haikus Castilla o en el discurso de la entrevista a Paz García, que trabaja con adolescentes.

- *[.HP11] no necesito contarle a los cuatro vientos eso: si estoy súper-enamorada o si ya no me quieren y todo esto. Y ellos [sus alumnos] sí que son un poco exhibicionistas.*
- *[.HP10] he empezado en esto muy tarde y contar mis historias me da mucho pudor.*
- *[.HP06] trabajando con adolescentes que controlan muchísimo más que yo.*

Pero esta brecha moderno-posmoderno no está fijada atendiendo a la edad, sino que existe un fenómeno de posmodernización que afecta a los antes llamado emigrantes digitales, pero que comienzan a asumir y aplicar nuevas construcciones conceptuales propias del netmodernismo. De entre éstas, las más visibles en el discurso procomún son la percepción del tiempo comprimida, la apreciación de la diferencia y la redefinición de la participación, antes un medio, como un fin en sí mismo.

- *[.EEU33] [Me anima a participar que] a veces se me cruza una semilla en la cabeza y debo compartirla.*
- *[.EED35] [Me anima a participar] Escribir, escribir y escribir.*
- *[.EEZ39] [Me anima a participar] Escribir, escribir y manifestarme.*

Este hecho de la participación percibida como conquistada –o como derecho - no es banal. Según se ha podido comprobar con los datos provenientes de Alexa respecto a los sitios más concurridos de Internet<sup>201</sup>, esta toma de conciencia de la participación creativa, está en relación con el compromiso de los visitantes. Concretamente para los sitios cuyos contenidos son creados por los utilizadores, la base de la llamada Web2.0,

---

<sup>200</sup> Valga como ejemplo la presentación de una de las personas entrevistadas: *“Me llamo Nuria, soy educadora social, tengo 37 años. Y estoy conectada, menos cuando duermo, prácticamente el resto del día ando muy conectada. Aparte soy adicta a Twitter y tengo un blog”* [.HN01]

<sup>201</sup> Los sitios cuyos datos han servido para la construcción del histograma han sido una combinación de Webs nacionales e internacionales que constan en el Anexo de datos Cuantitativos. Estos son, por orden de visitas: Google.com, Facebook.com, Youtube.com, Baidu.com, yahoo.com, Wikipedia.org, Twitter.com, bing.com, Reddit.com, Instagam.com, Tumblr.com, Pinterest.com, Imgur.com, lmbd.com, Stackoverflow.com, Marca.com, Elpais.es, Elmundo.es, Scoop.it, Libertaddigital.com, Elperiodico.com, Meneame.net, Tuenti.com y Bitácoras.com

la duración de la sesión y la media de páginas vistas aumenta extraordinariamente, y la tasa de rechazo de los visitantes, disminuye visiblemente.

- [CT04] La duración de la sesión de los sites cuyos contenidos son creados por los participantes es muy alta comparada con la de aquellos medios jerárquicos.
- [CT05] La media de páginas vistas de los sites cuyos contenidos son creados por los participantes es casi el doble comparada con la de aquellos medios jerárquicos.
- [CT06] La tasa Bounce Rate de los sites cuyos contenidos son creados por los participantes es un 10% menor que la de aquellos medios jerárquicos.

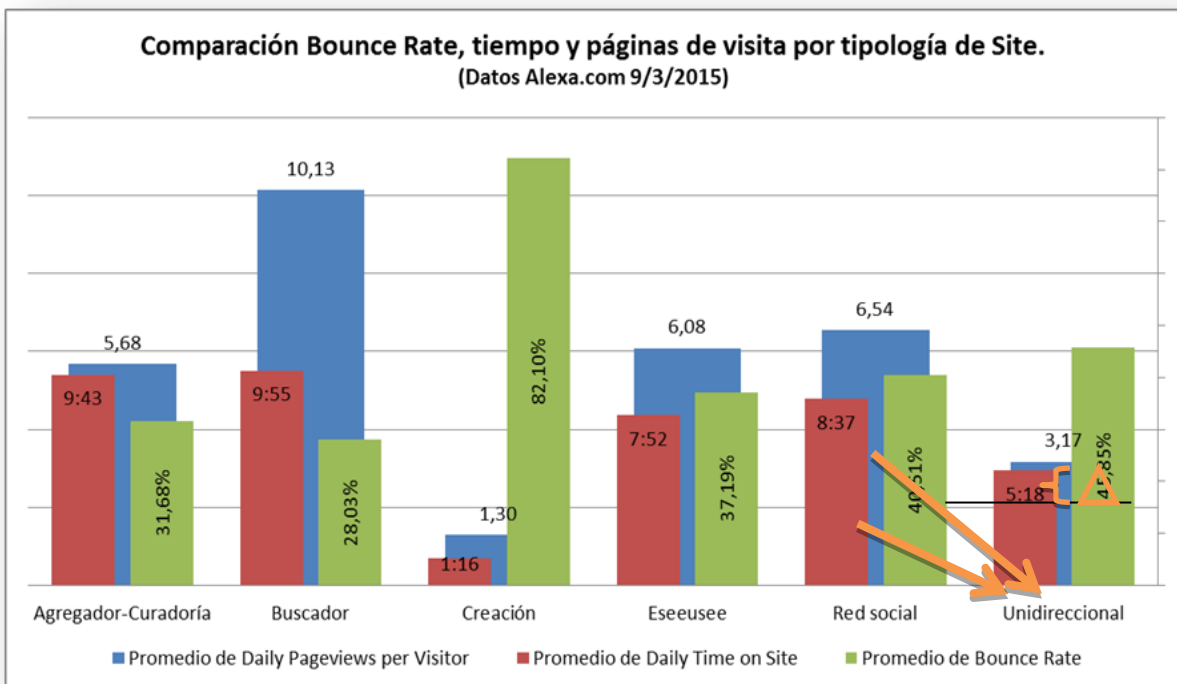


Ilustración 68. Comparación de Bounce Rate, tiempo y páginas de las visitas (Datos ALEXA).



Ilustración 69. Comparación analíticas eseeusee y Mundopoesia. (Google Analytics y Alexa, 9/3/2015)

Hay, por último, un resultado interesante recogido en la Ilustración 68. Así, se asume el ágora virtual de creación que ha valido como instrumento para vehicular las prácticas de creación cooperativa, bastante cercano a los postulados en cuanto a modelo y madurez de ágora virtual, puesto

que se ha venido modificando iterativamente para acercarse a ellos. Es notable que “Las analíticas de página de eseusee están en línea con las esperables de una red social” [CT07], pero especialmente si se compara con otras páginas de creación. Mundopoesía, la página de referencia en creación poética en castellano, con una trayectoria más dilatada en el tiempo y con muchas más visitas (En el entorno de 440000 en el ranking, según Alexa<sup>202</sup>, frente a más de 10 millones de eseusee), tiene estadísticas “extraordinariamente disimilares y comparativamente negativas” [CT08]. Si bien es cierto que los datos de Alexa se corresponden con los de un momento determinado y los de eseusee, con el intervalo desde su creación ya que se han obtenido de la acumulación en el periodo medida por Google Analytics, se considera que son comparables y que en todo caso en el caso de eseusee, se han mantenido

Site	Tipo de site	Daily Pageviews per Visitor	Site	Tipo de site	Daily Time on Site	Site	Tipo de site	Bounce Rate
Google.com	Buscador	18.93	Reddit.com	Agregador-Curadoría	19:43	Tuenti.com	Red social	18.10%
Reddit.com	Agregador-Curadoría	12.33	Google.com	Buscador	18:32	Google.com	Buscador	20.40%
Facebook.com	Red social	11.6	Facebook.com	Red social	18:00	Reddit.com	Agregador-Curadoría	20.70%
Imgur.com	Red social	11.4	Tumblr.com	Red social	15:38	Baidu.com	Buscador	22.50%
Baidu.com	Buscador	8.8	Youtube.com	Red social	14:25	Bitácoras.com	Agregador-Curadoría	28.90%
yahoo.com	Buscador	7.53	Baidu.com	Buscador	8:29	yahoo.com	Buscador	29.40%
Tumblr.com	Red social	7.18	yahoo.com	Buscador	7:52	bing.com	Buscador	32.20%
eseusee.com	Eseusee	6.08	eseusee.com	Eseusee	7:52	Imdb.com	Red social	34.00%
Imdb.com	Red social	6.06	Twitter.com	Red social	7:23	Meneame.net	Agregador-Curadoría	34.30%
Pinterest.com	Red social	5.88	Meneame.net	Agregador-Curadoría	6:04	Facebook.com	Red social	34.80%
Instagram.com	Red social	5.55	Imgur.com	Red social	6:01	Imgur.com	Red social	36.20%
bing.com	Buscador	5.27	Libertaddigital.com	Unidireccional	5:59	eseusee.com	Eseusee	37.19%
Youtube.com	Red social	5.14	Marca.com	Unidireccional	5:59	Libertaddigital.com	Unidireccional	39.80%
Twitter.com	Red social	4.98	Pinterest.com	Red social	5:40	Marca.com	Unidireccional	40.70%
Stackoverflow.com	Red social	4.13	Stackoverflow.com	Red social	5:40	Tumblr.com	Red social	41.40%
Elmundo.es	Unidireccional	3.56	Elpais.es	Unidireccional	5:38	Youtube.com	Red social	42.40%
Wikipedia.org	Unidireccional	3.55	Elmundo.es	Unidireccional	5:22	Scoop.it	Agregador-Curadoría	42.80%
Scoop.it	Agregador-Curadoría	3.52	Tuenti.com	Red social	4:54	Twitter.com	Red social	43.90%
Meneame.net	Agregador-Curadoría	3.49	bing.com	Buscador	4:47	Elmundo.es	Unidireccional	44.10%
Libertaddigital.com	Unidireccional	3.49	Wikipedia.org	Unidireccional	4:36	Elpais.es	Unidireccional	46.60%
Tuenti.com	Red social	3.48	Imdb.com	Red social	4:25	Stackoverflow.com	Red social	49.10%
Marca.com	Unidireccional	3.48	Elperiodico.com	Unidireccional	4:14	Pinterest.com	Red social	49.20%
Bitácoras.com	Agregador-Curadoría	3.38	Instagram.com	Red social	4:07	Wikipedia.org	Unidireccional	51.60%
Elpais.es	Unidireccional	2.74	Scoop.it	Agregador-Curadoría	3:24	Elperiodico.com	Unidireccional	52.30%
Elperiodico.com	Unidireccional	2.18	Bitácoras.com	Agregador-Curadoría	2:44	Instagram.com	Red social	56.00%
Mundopoesia.com	Creación	1.3	Mundopoesia.com	Creación	1:16	Mundopoesia.com	Creación	82.10%

en el tiempo mostrando una ligera mejoría de antes de después y son muy explicativos en cuanto a la tendencia.

<sup>202</sup> Datos de Alexa.com el 9/3/2015

### 8.3.1 Economía de la atención, tiempo comprimido y facilidad de consumo de contenidos.

Como se ha visto con anterioridad, la atención se ha erigido en el recurso clave para la participación en la Red. Y esta atención se mide en tiempo disponible, así que como era de esperar, una de las causas fundamentales para la renuncia a la participación creativa según los participantes, se debe a esa falta de tiempo.

- *[.KDI14] 3 de 5 participantes dejaron de conectarse por falta de tiempo.*
- *[.EHS02] no saco tiempo para [usar Internet] todo lo que me gustaría.*
- *[.KDR23] espero tener pronto más tiempo y volver a crear y cocrear.*
- *[.KDJ24] espero retomarlo.*
- *[.KDM03] Me conecto y lo leo de vez en cuando, pero ahora trabajo y no tengo mucho tiempo disponible.*
- *[.KDR17] Me encanta eseeusee aunque mis circunstancias personales y profesionales, últimamente, no me permiten participar, por tiempo y pereza.*

De este modo, sin detenernos más, las ágoras virtuales de cualquier tipo que quieran aumentar su ratio de participación, deberán aplicarse para reducir la atención necesaria para ello, sopesando los pros y los contras de ambas variables encontradas, decidiendo cual es el equilibrio de compromiso buscado. Los contenidos se acortan y simplifican para ser más fáciles de consumir aun a riesgo de disminuir su profundidad “en medio de la cultura del eslogan, que se cuela por estas rendijas de nuestra organización de la realidad (igual que el demonio Ganagmenog se colaba entre las sagradas escrituras de los persas)” [.LY14]. La sencillez percibida de lectura tiene una correlación con la apreciación del espectador y su inclinación a la creación [.QQ03]. Es decir, los resultados de las encuestas, con las reservas propias que la reducida muestra impone a su generalización, parecen indicar cuanto más sencillo sea de leer un mensaje, más le gusta al espectador y tiende a estar más tendente a crear en ese mismo formato. Y tratando de deconstruir esta sencillez de lectura, el discurso procomún descubre dos factores:

- Los mensajes deben de ser de lectura instantánea. “*Existe una relación entre el aumento de tiempo de lectura por encima del umbral de lo instantáneo y el aumento de la consideración de la dificultad de lectura.*” [.QQ04]

- Los mensajes deben de ser conceptualmente sencillos. “*Existe una relación entre el aumento de la dificultad conceptual y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.*” [.QQ05] “*Existe una relación entre el aumento del tiempo de consumo del mensaje (lectura + interpretación) por encima del umbral de lo instantáneo y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.*” [.QQ07]

Y es precisamente esta sencillez conceptual necesaria que fuerza a hacer instantáneo también el proceso de interpretación el que descubre un factor que cobra importancia con la comunicación a través de Internet: el lenguaje de referencia. Como era de esperar la dificultad de lectura aumenta en lenguas no maternas, algo que tiene insoslayablemente un efecto sobre la participación.

- [.QQ06] *Existe una relación entre la presencia de contenido verbal en lengua no materna y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.*
- [.CT12] *La duración de las visitas a la página está en relación con el idioma esperable del participante. [La duración tiende a ser mayor si se puede predecir que el visitante es castellano hablante].*

### 8.3.2 Respeto y apreciación de lo diferente

Otro de los puntos clave extensamente discutidos en el presente estudio es el respeto e incluso la sobreponderación de la diferencia. Aunque hay quienes -Paz García<sup>203</sup>- puntualizan que les gusta que los racimos que ella comienza contengan participaciones afines a su semilla, los participantes en las actividades de creación incluso los espontáneos que han contribuido a la elaboración del discurso procomún refieren considerar como algo positivo o muy positivo la existencia de puntos de vista, enfoques o percepciones diferentes de los propios.

- [.KDA25] *[me animaba a participar en eseeusee] tener otros enfoques y puntos de vista de lo tratado.*
- [.EEX19] *Me encanta cuando le hacen una cocreación a mi semilla. Me sorprende mucho porque a veces la gente encuentra otro sentido al que yo le he dado y me doy cuenta de la riqueza del lenguaje y de las emociones.*
- [.EEB21] *Cocreación es expandir y compartir, da igual en el sentido que sea.*

---

<sup>203</sup> Incluso Paz García en otro momento entiende también como positiva esta presencia de participaciones diferentes.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- [EEB87] *El respeto a los demás me encanta, se ha creado una red de respeto mutuo a lo bueno y no tan bueno y eso es fantástico.*
- [EEB32] *No todos [los participantes en eseeusee] son igual de activos y no todos igual de creativos.*

### 8.3.3 Los dispositivos móviles

Los participantes cuyo discurso se ha integrado en el global manifiestan la integración de su participación en la Red a través de dispositivos móviles. Si el uso de estos dispositivos ocupa un porcentaje significativo de su vivencia online y aún del empleo diario del tiempo, tiene sentido que un ágora virtual tenga aquí uno de sus puntos de acceso para no perder posibilidades de participación de individuos que tengan momentos de no ocupación de su atención en la que tienen acceso al móvil.

- [HN53] *Alguna vez en el móvil tengo apuntado algún inicio de algo... y a lo mejor lo apuntaría directamente allí. Luego me olvido...*
- [EHT76] *Creo que una app para móvil garantizaría la accesibilidad.*
- [EHA26] *Haría una app para el móvil y habría más participación e interacción en las creaciones. ¿Vas en el metro pensando y se te viene a la cabeza una semilla...? ¡saca el móvil!*

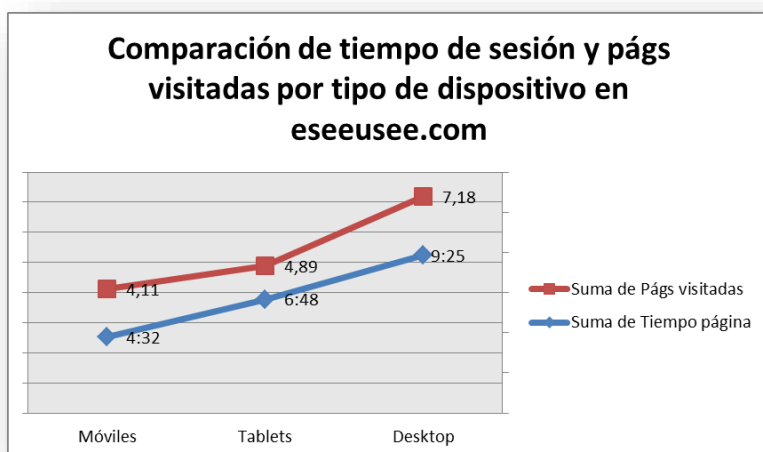


Ilustración 71. Comparación de tiempo de sesión y páginas visitadas por tipo de dispositivo en eseeusee.com

Sin embargo esta posibilidad tiene una doble cara según algunos participantes. Hay quien piensa que la creación requiere tiempo de reflexión y que las condiciones de utilización de los dispositivos móviles no lo garantizan, por lo que piensan que la

participación creativa es una actividad que merece la pena hacerse desde el *desktop*.

- [HP79] *Yo creo que esto requiere reflexión, y requiere tomarse un tiempo e igual al móvil es más para... No sé, que yo creo que bien merece el esfuerzo de sentarse en el portátil o en la Tablet*



Las analíticas de página de eseusee nos ofrecen una visión consolidada a lo largo del tiempo de las características de las visitas y de los visitantes desde cada uno de los tipos de dispositivo que pueden usarse como soporte u objeción a esta afirmación de menor profundidad de las conexiones móviles. Para datos de aproximadamente 22000 visitas (13200 desde desktop, casi 5000 desde teléfono móvil y casi 4000 desde tablet [.CT09]) se observa que “*La duración media de la visita así como el número de páginas por sesión es significativamente más alta en los visitantes desde ordenador de sobremesa (9’25” y 7.18) respecto a aquellos que lo hacen desde tablets (6’48” y 4.89) o dispositivos móviles (4’32” y 4.11)*” [.CT11].

A la luz de los datos anteriores, que vienen a apoyar la opinión de Paz García parece que los visitantes vía dispositivo móvil tienen menor intensidad de visita (páginas vistas y tiempo de permanencia) que aquellos que lo hacen con desktop. Sin embargo, no es menos cierto que la posibilidad de acceso móvil ha supuesto casi un cuarto de las visitas a eseusee (y de estas, una de cada cuatro eran nuevas visitas al site [.CT10]) incluso cuando no existía propiamente una aplicación móvil sino simplemente una adaptación de la presentación de la página web cuando se detecta que se está mostrando en un navegador de un teléfono móvil (comportamiento *responsive*).

Si lo que se pretende es fomentar la participación libre, se hace evidente la necesidad de abrir las posibilidades a los dispositivos móviles para aumentar la cantidad de visitas, preferiblemente mediante una app (mejor si es Android + IOS). Después cada participante tomará la decisión de celebrar su interacción por esta vía, a través de un desktop o usando el medio que mejor le convenga en cada momento, según el acceso que tenga a los dispositivos y redes o incluso la profundidad deseada de interacción. (Nótese que la analítica de página no refleja los participantes que se conectan indistintamente desde uno u otro medio).

#### **8.4 El modelo de creación. La creación cooperativa o cocreación.**

El modelo de creación cooperativa que se propugna en este estudio se va a llamar cocreación. La cocreación consiste esencialmente en renunciar, bajo unas determinadas reglas que se desglosan posteriormente, a una autoría única de la obra

y permitir a otros participantes ser también autores del resultado, dejando huella visible en el mismo.

Algo en apariencia banal, inocuo y humano choca sin embargo contra la línea de flotación de varias de las construcciones ideológicas imperantes. Y aún atentarán más cuando se desarrolla el concepto añadiéndole como características la horizontalidad y la apertura no restringida. No es el esquema convencional de la creación ni de contenidos ni de bienes ni de servicios con el que se enculturaron a los miembros de las sociedades de mercado. Uno de los participantes aporta una clave para comprender el por qué: *“el texto creado en la red y para la red, ideado para la participación de los usuarios, pone el acento sobre el acceso más que sobre la posesión, restituyendo la creación de la obra en y para la comunidad, es decir, modificando su uso y el valor de la autoría.”* [FCA15]. Por tanto participar en un ejercicio de cocreación puede requerir un reandamiaje o reajuste conceptual. Algo que va en la línea con los comportamientos tipo observados en eseusee ya que los participantes rara vez comienzan cocreando sino aportando semillas al estilo de los esquemas convencionales y, sólo una vez, interiorizan el esquema y se aventuran a realizar cocreaciones.

- [LZ10] *[cocrear es] Difícil por lo complicado que resulta salir de nuestros viejos pero predominantes esquemas mecánicos y repetitivos con que actuamos, y el miedo que tenemos a lo desconocido.*
- [HP33] *mi formación es demasiado canónica. Yo sigo tratando de buscar una línea común de expresión, de tema... porque no puedo cambiar de un día para otro lo que yo veo. Ya me gustaría verlo con ojos nuevos pero no es así.*

#### 8.4.1 Cocreación como diálogo entre participantes

Pero después de un contacto con un mecanismo de cocreación como puede suponer el instrumento eseusee, pero también otros –que no comparten la horizontalidad y la apertura- como Wikipedia, Brancj, los tableros de Pinterest, foros... Los participantes sin excepción, salvo pequeños detalles estéticos, lo ven como una potencialidad positiva que contribuye a mejorar la obra resultante, tanto cuando es un contenido como una obra de índole creativa.

- [EHT62] *mi creación se ve complementada, mejorada y ampliada gracias a la cocreación.*

- *[.EHÑ71] [el concepto de racimo es el] enriquecimiento como la suma de creaciones y cocreaciones únicas y diversas.*
- *[.HA23] como encontrar, algo mucho mejor de lo que yo hubiese hecho solo.*
- *[.KU03] [Cocreación significa para mí] Renunciar a la propiedad de la palabra, para que sea propiedad compartida, mis versos en eseeusee.com no son sólo míos, son mejores, enriquecidos, aumentados por la comunidad.*
- *[.FCL08] Me gusta la idea de una escritura colaborativa porque da pie a más posibilidades y a resultados.*
- *[.EEW09] A partir de una "semilla", diferentes jardineros y jardineras van regando con la intención de que esa planta vaya creciendo, floreciendo, extendiéndose, brillando.*

Yago, el jurado del concurso literario de hitos, fue extraordinariamente preciso y conciso a la hora de resumir este punto *"el diálogo entre almas poéticas da como resultado la co-creación"* [.LY11]. Y este es el quid de la cuestión, la restitución del dialogo que se da sobre la obra, como el propio objetivo del proceso. Por eso se crea entre todos los participantes en el diálogo sobre la obra, porque el diálogo es la obra.

- *[.KU01] [Cocreación significa para mí] Coparticipación, educomunicación, crecimiento, originalidad, identificación.*
- *[.KU02] [Cocreación significa para mí] Que cada usuario puede crear, es decir, creamos entre todos.*
- *[.KU04] [Cocreación significa para mí] Colaboración, creación colaborativa y compartida entre un grupo con intereses comunes.*
- *[.F116] Sin duda, cada cocreación nueva (semilla) o adjunta (co:) o comentario constituye una pequeña gran muestra de creación colectiva, democrática y libre de jerarquías.*

#### 8.4.2 Reaprender la horizontalidad

Al cabo el nuevo mecanismo de creación es una escritura colaborativa, un diálogo atesorado cuyos fundamentos hay que aprender, ya que estamos demasiado acostumbrados a las sucesiones de monólogos.

- *[.FCE14] Para poder romper la linealidad del lenguaje y ser co-creadores responsables, críticos y creativos se requiere en primer instancia comprender a este nuevo espacio socio-céntrico y eso también atraviesa por enseñar y aprender en el ciberespacio como la frontera que permite dialogar entre los lectores, los autores y los co-creadores.*

Falta esa costumbre de la percepción positiva del intercambio de opiniones, evidenciada magníficamente en el idioma castellano, sin ir más lejos, donde ha permeado en una percepción negativa y agonística del vocablo discutir. Su primera acepción “dicho de dos o más personas: examinar atenta y particularmente una materia” (RAE 22ª ed. 2012) cede paso seguidamente a “Contender y alegar razones contra el parecer de alguien” (RAE 22ª ed. 2012). La verticalidad con que se nos ha socializado en el esquema de la reproducción [.LZ14] [.FQ11] obliga a buscar jueces o árbitros para regir los intercambios entre pares [.LZ14]. Cuesta ubicarse en esquemas en los que los participantes recuperan posiciones basadas en la cooperación y la horizontalidad, asumir la responsabilidad de ser cocreadores de algo [.FH32] en lugar de codestructores.

- [.LZ14] *la verticalidad de nuestras instituciones socializadoras: escuela, familia y las mismas tecnologías digitales nos han acostumbrado a lo contrario [a buscar referencias o facilitadores para la expresión].*
- [.FQ11] *¿Por qué nos cuesta tanto realizar actividades fuera de directrices dadas? ¿Acaso venidos ya programados de serie para ser rebaño? ¿Dónde nos convertimos en ovejas? ¿Será la escuela la que tristemente siega la creatividad?*
- [.LZ13] *es fácil caer en la tentación de buscar una referencia, algo así como un facilitador o un agente que nos permita visualizar o encontrar algún punto de referencia. Y es que en realidad la ausencia de un moderador, busca promover el modelo de una comunicación horizontal.*
- [.FH32] *Quizá ahora mismo no estemos preparados ante esa “responsabilidad” de ser coautores. En cierto modo yo puedo entender no dejar esa puerta abierta de par en par a la publicación de cualquier contenido de conocimiento y que se genere esa supervisión ya que la sociedad en sí no tiene adquirida esa “responsabilidad”. Hay parte de la sociedad que se sentiría muy atraída por provocar el caos.*

#### 8.4.3 Ventajas percibidas de la horizontalidad de la participación

Existe un consenso de que el desplazamiento de desaprendizaje merece la pena. Una vez interiorizados los nuevos esquemas y liberados de los recelos impuestos por la reproducción, los creadores disfrutan la reapropiación de la interacción entre pares.

- [.LZ11] *Pero resulta sencillo por la facilidad que esta página [eseeusee] nos da de crear. Casi uno mismo no puede crearlo. Estás teniendo oportunidad de participar y de recibir otros puntos de vista sobre lo que escribiste, los cuales puedes a su vez retroalimentar.*
- [.FQ08] *Llevo algo más de una semana en la vendimia de eseeusee..... y me parece la actividad tan libre y creativa... que me ha costado ubicarme.*

Tanto que incluso refieren que la horizontalidad es la seña de identidad y lo más apreciado de la herramienta eseeusee.

- *[.EEU01] Eseeusee tiene la peculiaridad de agrupar a creadores con un interés peculiarísimo en común y con el respeto de la horizontalidad. La horizontalidad es notable.*
- *[.HC01] Lo mejor para mí de eseeusee es la horizontalidad y que todo el mundo pueda entrar.*

Las ventajas de la horizontalización de la propuesta de participación son diversas y los cocreadores las desgranar: facilitar la pertenencia y el sentido de inclusión en la comunidad, comodidad y afecto positivo hacia el ágora generado por el sentimiento de igualdad...

- *[.EEW52] Creo que poder notar la horizontalidad de la iniciativa permite a los usuarios sentirse parte de la comunidad sin restricciones.*
- *[.KU11] Todos podemos crear en igualdad de condiciones.*
- *[.EEU01] Eseeusee tiene la peculiaridad de agrupar a creadores con un interés peculiarísimo en común y con el respeto de la horizontalidad. La horizontalidad es notable.*
- *[.HA48] Estamos entre iguales, entre pares, y es igual de importante mi participación a la de otro*
- *[.HA47] Yo sentí que era horizontal [los usuarios no tenían más privilegios unos que otros].*
- *[.HP87] Yo estoy acostumbrada pues en mi vida profesional a ser yo la que mando, yo la que corrijo, y los otros los que están ahí como separados. Y bueno yo soy la que corrijo lo que ellos hacen y lo que yo digo tiene más valor. Y a mí eso no me resulta cómodo,*
- *[.FM01] Eseeusee respecta la coautoría, se construye desde la horizontalidad, permite que los miembros de la comunidad devengan verdaderos emirecs.*

#### 8.4.4 Participación abierta: El lector se convierte en coautor

Visto lo anterior, desde el diálogo, cada paso del proceso de creación es una invitación al resto de participantes, incluso potenciales, a apropiarse de la obra, una cesión de sus eventuales derechos si es que alguna vez los tuvo.

- *[.HP28] [eseeusee es] libre porque alguien podía escribir por encima de ti. Y yo en ese sentido soy vanidosa y al principio me molestaba. (remarca: al principio, incidiendo en la necesidad de aprehender el nuevo modelo).*
- *[.EEU74] [Lo que más me gusta es] la gente que cocrea desde mis semillas, las semillas de otros...*
- *[.HA34] Seguramente habrá algún momento en el que ese conocimiento del que tú te crees dueño... es decir, yo hice este libro, es mío, es lo que pienso y es sagrado. De pronto en algún momento ya no va a ser ni tuyo ni sagrado, ni la última palabra.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.EHÑ64] A cada cual cada creación en eseusee puede sugerirle una cosa muy distinta y está bien que eso pueda ser expresado, aun perdiendo el hilo respecto de la semilla original. No me molesta. Tampoco me molestaría en otros sitios web.*

El resultado es evidente. El lector queda elevado a participante en el diálogo creativo y por ende se convierte en coautor de la obra –que es el diálogo-. Y el lector es universal, convocado por Redes Sociales y, publicada la primera semilla en el global torrente, invisibilizador y al mismo tiempo perennizador de la red. Si se acepta que el lector deviene participante, no existe la posibilidad de cerrar o restringir la participación en la obra, como se hace en, por citar un ejemplo, Branch. Y, como se verá posteriormente, una vez integrados en la dinámica de la cocreación, los participantes no entienden la factibilidad de racimos, obras al fin y al cabo, en que la participación sea restringida o por invitación. Y por su parte, el lector exige poder participar, pasar de la postura de espectador pasivo promulgada por los medios masivos del siglo XX como la radio, el periódico o la televisión a la de participante creativo de las concepciones de la educomunicación. Es un “*lector que interpreta y propone, para que otro haga lo mismo, para que el poema viva una metamorfosis que lo convierta en lo que ya era, para mutar permaneciendo*” [.LY7].

- *[.FZ69] En eseusee se manifiesta claramente estas características: los lectores pueden contribuir en la medida que quieran y se transforman si lo desean en coautores.*
- *[.FCB03]Es necesario darle la vuelta al mito y darle importancia al lector.*
- *[.FCL07] el sistema intenta matar a los autores, para que de este modo sean ellos la única base de conocimiento. Pero siendo algo más realista y positiva, quiero pensar que el interesado es el lector, que se siente partícipe y desea interpretar, así como desarrollar las historias.*

### 8.4.5 Participación horizontal como no negociable

En resumen, existe una caracterización fundamental de esta participación dialógica que es requerida invariablemente para *llamar cocreación a la cocreación*. Esta es la horizontalidad de los participantes y, consecuentemente, de sus participaciones. Los participantes en el estudio refieren que no aceptarían modelos tramposos en que se permite a todo el mundo participar, pero unas participaciones valen más que otras. Y se rebelan contra estos modelos tal y como los ven reflejados por ejemplo en la Wikipedia, un ejemplo paradigmático de creación cooperativa cuyos participantes no lo hacen desde la horizontalidad.

- *[.FJ29] No creo que los colaboradores de la Wikipedia sean cocreadores, ya que no todas las aportaciones valen lo mismo.*
- *[.FJ30] si yo hago una publicación en Wikipedia, me la pueden borrar (como está pasando con las aportaciones que estamos haciendo cada uno). No cumple con los requisitos de cocreación porque existen niveles de jerarquización, no creas junto a mí, sino que publicas o eliminas.*
- *[.FW77] Creo que, aunque [Wikipedia] parezca una herramienta de coautoría, es finalmente el proceso de una creación de muchos y el filtro de unos pocos.*
- *[.FJ86] Lo más sangrante, al menos en mi parecer, es que se quiere recubrir a la Wikipedia con una halo conectivista que es irreal, ya que la opinión o los conocimientos de todos no valen lo mismo.*

En concreto, los modelos de coautoría tienden a no aceptarse cuando se descubren en sus resquicios mecanismos jerárquicos o verticales. Estos mecanismos no siempre están visibles por lo que estas reflexiones requieren la experimentación de los modelos. En opinión de los creadores que han participado en la elaboración del discurso procomún, la coautoría debe construirse desde la horizontalidad de los participantes y sus participaciones; de otro modo la metáfora Emirec de Cloutier o más específicamente Feed-Feed de Aparici se destierra del proceso.

- *[.FL31] Creo que la coautoría no debe utilizar ningún tipo de jerarquía. Todos los coautores deberían ser tratados por igual, así como sus aportaciones (igual de valiosas).*
- *[.FL21] si un ente superior decide qué se queda escrito y qué no (sea de interés general o mera publicidad), la escasa minoría de participantes no son en ningún caso cocreadores libres... y, por tanto, el sistema no funciona como tal.*
- *[.FM01] Eseeusee respecta la coautoría, se construye desde la horizontalidad, permite que los miembros de la comunidad devengan verdaderos emirecs.*

## **8.5 El modelo de creación. Corolarios de la horizontalidad y apertura de la participación.**

En cuanto la reflexión, profundiza sobre alguno de los aspectos del modelo de creación cooperativa horizontal y abierta, los participantes en el estudio desprenden interesantes consecuencias que se consignan a continuación.

### **8.5.1 La ruptura de la metáfora de la participación por las invitaciones**

Branch.com es un modelo de creación de conversaciones que se prospectó inicialmente por su capacidad para generar conversaciones cocreadas horizontalmente. El esquema de participación es limpio y sencillo. Alguien que origina la conversación pone un título o tema e invita a todas las personas que quiere que participen que lo hacen, a partir de ese momento, a igualdad, horizontalmente, con el originador de la conversación. Sin embargo, Branch tiene dos características que



Ilustración 72. Conversación cocreada en Branch.com

chocan con el modelo de cocreación propuesto en el presente trabajo, al margen de que el contenido sea creativo o no. La primera, la posibilidad de dar por cerrada una conversación, reservada al originador de la conversación, reifica una jerarquía de participantes al fin y al cabo. Este cierre de la conversación se discutirá profusamente con posterioridad.

Pero al margen de esta posibilidad de finalización del proceso de creación, el punto clave es la restricción del universo de participantes potenciales. La propuesta de crear ámbitos restringidos de creación por invitación rompe la metáfora de la libertad creativa e incluso la de la horizontalidad de los participantes, porque no todos tienen acceso a crear. Algo que puede ser útil en conversaciones como las

de branch, pero no en un entorno que pretende animar a la participación creativa “*No me parece mal que haya racimos privados, pero creo que no es el sitio ello.*” [EFM49] ni en uno público: “*Creo que si es una página pública, debería de ser público [la participación]. Lo de las invitaciones podría ser interesante.*”<sup>204</sup> [EFL56].

Así de categóricamente se expresan los creadores que han contribuido a la generación del discurso procomún cuando son interrogados al respecto, teatralizando

<sup>204</sup> Se entiende que se considera una opción interesante pero no en una página web pública.



uno de los consensos más amplios de cuantos se han generado en el transcurso del trabajo de campo:

- *[.EFU48] para [contenidos privados] eso ya tienes twitter con su bendito candado.*
- *[.EFU47] si amas a tus semillas déjalas libres [se refiere a que todo el mundo pueda colaborar.*
- *[.HV05] Yo para mí de malo no veo nada [en que todo el mundo pueda participar de un racimo].*
- *[.EFD50] [si hubiera racimos privados] se dividiría el portal, los abandonos crecerían creo hay que estar a todos los comentarios posibles sin distinción ninguna.*
- *[.EFW51] ¡Nooooo! Cada participante puede añadir su aportación al racimo, siempre abierto a cocrear. ¿Por qué poner barreras y privar a las personas a crear?*
- *[.EHT69] Los racimos privados van en contra de la libertad.*
- *[.HP46] [si los racimos son por invitación] Ya soy yo, yo con mis amigos la que hago micropoemas... que también está bien, pero se pierde la esencia de que cualquiera pueda aportar.*
- *[.EHA23] [Racimos por invitación] Me parecería muy feo.*
- *[.EFO52] No!. [si hubiera racimos privados] Sería seccionar el portal y excluir participantes.*
- *[.EFV53] no [deben de haber racimos privados], se trata de crear y compartir, lo bonito es que cada uno deje su visión de cada poema.*
- *[.EFZ54 ] Me parece bien que todos los participantes pongan su granito de arena sea positivo o negativo y no poner veto a nadie, sería seccionar el portal no me parece bien para nada para eso de privado existen otros medios. [...]Lo veo absurdo.*
- *[.EFN57] no me termino de hacer la idea de los racimos privados por invitación, no lo entiendo*
- *[.EFC59] Mejor Abierto [la participación en los poemas], Es red social... para lo otro ya tenemos el correo electrónico o el teléfono.*
- *(Responde a la opinión sobre la posible existencia de racimos por invitación). [.EFR58] no me gustan las élites.*
- *[.HA40] [si existen racimos por invitación consigues] el control sobre la cocreación que de pronto yo deseo tener porque ya más o menos sé qué me podría aportar esta u otra persona. [.HA41] [si existen racimos por invitación] se cierra la brecha y podrías de pronto perder de casualidad aportaciones muy importantes. [.HA42] para lograr mayor... calidad de creación sería malo [restringir la participación en los racimos].*

Este último es un caso excepcional. La entrevistada comienza observando como una posibilidad interesante la existencia de racimos por invitación, pero su reflexión continúa hasta indicar que esto limitaría la potencialidad de la creación (Y posteriormente hasta reflejar ésta como no deseable). Otras aportaciones son:

- *[.EFK60] lo de racimos privados por invitación puede desencadenar en una especie de gueto creativo que creo no aportaría mucho, sino más una forma de aislar a otros creadores*
- *[.EFB62] [Con los racimos por invitación] se estaría cerrando la cocreación, se limitaría.*
- *[.EFB63] Creo que la creación en Internet debe cambiar precisamente este estigma de lo cerrado, lo no compartido.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.HN20] [Restringir la participación en un racimo a unos determinados usuarios] A mí no me parecería bien. No me gusta.*
- *[.EFI46] 18 de 19 cuestionarios coinciden en oponerse a que los racimos sean por invitación.*

### 8.5.2 Libertad creativa como resultado de la horizontalidad y apertura

Existe también un consenso entre los contribuidores al discurso procomún. El efecto primero de la combinación de la horizontalidad y la apertura no restringida de la posibilidad de participar es la libertad creativa.

- *[.HN19] [lo bueno de que todo el mundo pueda participar en un racimo] es que es libre.*
- *[.EHS100] la idea está muy chula y la libertad que ofrece el programa creo que hay que destacarla.*
- *[.EHÑ101] [eseeusee] ofrece la oportunidad de crear libremente a cualquier usuariX que así lo desee.*
- *[.KU23] [eseeusee se puede usar] para participación conjunta y libre.*
- *[.EHS47] [valor de ágora de creación] La libertad de expresión.*
- *[.FA68] Entiendo que en Wikipedia haya un moderador y que gestione qué es interesante, qué es verídico, qué no... ya que como sabemos, Internet es un saco roto donde hay cabida para cualquier tipo de información. Wikipedia tiene que seguir manteniendo, o conseguir, prestigio de veracidad en sus informaciones. Eseeusee no busca informar a la red sobre hechos o informaciones verídicas, tan solo se centran en la libertad creativa de cada uno de los participantes, por lo que el hecho del moderador iría en contra de la política o filosofía de esta plataforma que tanto me gusta. La adoro. <3*

### 8.5.3 Participación abierta y horizontal → Pérdida de control de la obra

Siempre existe un primer autor y, o, propietario de la obra, aquel que comienza el diálogo o en términos del instrumento eseeusee, planta la semilla. Pero en virtud de la programática de la participación abierta y horizontal, ese primer autor acepta que pierde el control sobre la evolución de la obra, o al menos que su control no es mayor que el de cualquier otra persona que decida tomar parte en su devenir. Esto es difícil de asimilar en un primer momento porque prima la concepción sobre la autoría y la propiedad que se ha reproducido mediante el sistema que suponen los mecanismos ideológicos del estado –que probablemente ahora fuera más preciso decir del modelo de mercado o de las transnacionales-.

## Cap 8. Interpretación de los datos. Análisis del discurso.

- *[.HP29] lo que yo decía cuando estaba 5, 6 ó 7 colaboraciones más abajo, yo no tenía sentido, yo ya mi aportación era a los primeros versos o lo que yo veía ahí, entonces ya se perdía el sentido. Pero bueno, luego no sé tampoco... a ver, que es eso, tú lo dejas ahí tampoco cuando escribes tú todo seguido tienes la certeza de que alguien va a entender lo que tu estas diciendo y no lo que quiera entender.*
- *[.HP59] Me encanta [que hagan cocreaciones a mis semillas] pero me gusta que sean como a mí me gusta que sean.*
- *[.HP60] En lugar de tener treinta [cocreaciones], prefiero dos que sí que hayan captado lo que yo quiero contar. Claro lo que yo entiendo que quiero contar.*

Pero, finalmente, esta pérdida de control sobre el devenir de la obra e incluso sobre su contexto –ya que cada participante reconstruye su propio contexto a partir del estado puntual de la obra y adicionalmente modifica el del resto por su contribución al siguiente estado puntual- se ve como una ganancia cuyo valor es mucho mayor que el de los inconvenientes que plantea.

- *[.HP30] es un poco, bueno pues olvidarte de todo eso. Tú lo haces como te parece o porque en ese momento lo sientes ahí. Si luego no se entiende o hay que buscarle ahí... mucha historia pues bueno es parte del encanto.*
- *[.HP61] Yo creo que abre camino el que planta la semilla y él lo conduce por otro sitio. No es que sea mía pero, si me siento un poco padre de la criatura. Entonces si no están entiendo muy bien a mi hijo tengo que volvérselo a presentar y volver a aportar algo que, bueno que vaya por el camino que yo quise trazar en el primer momento. Aunque a veces les dan giros mucho más chulos que el mío.*
- *[.LY14] Percibimos fragmentos desconectados de lo que nos rodea, inconscientemente los reubicamos en nuestra fe sensorial y los reorganizamos en función de nuestra pulsión hacia el futuro (futuro de cinco segundos o de toda una vida, o de más allá...)*
- *[.LY1] el hecho de que el objeto poético se engarce en un espacio geográfico e histórico real, agrupa el impulso poético en dos flujos aquellos que se escriben de un modo historiado, diacrónico, dirigidas por la cultura adquirida respecto al tema y aquellos que establecen un diálogo íntimo con dichos elementos*

### 8.5.4 Participación abierta y horizontal → El Caos como forma de creación

El caos no es una ausencia de orden sino la descripción de un orden de variables tan complejas que no son operativizables, es decir cuyo control es inmanejable o cuyo devenir futuro escapa a predicciones. Y esto es básicamente el estado al que transcurre la obra desde la cómoda existencia inmutable de las obras clásicas. La obra, por la apertura a la participación no moderada, deviene caótica. Su maleabilidad

es absoluta, su posibilidad de mutar inabarcable, su devenir imprevisible y el resultado inesperado, mágico, divergente, lo que es acaso justo la esencia de la creatividad. El precio a pagar la generación de un eventual ruido de fondo que acaso no es tal, sino que puede ser percibido como esencial para la obra por otras personas distintas.

- *[.LY10] La maleabilidad del poema, siempre diverso y siempre uno, como el mar de Diario de un poeta recién casado.*
- *[.EEN82] [Lo que más me gusta es] Que las cosas se transforman y no sabes cómo van a terminar, Que puede ser que no terminen nunca. Que siempre se esté a tiempo de retomar algo. Que la poesía no caduca y lo más importante...que está creado desde miradas, manos y pensamientos diferentes. Cocrear es hacer magia.*
- *[.FQ64] Eseeusee me transmite mucha más libertad de creación. La única pega que le veo es el ruido que se pueda llegar a generar. El caos de entradas y cocreaciones sin mucho sentido aparente (o con todo el (sin)sentido significativo), puede llegar a generar elementos de crítica y planteamientos cuestionables para la personas tanto que participan activamente como aquellas que deciden ser espectadoras sin más.*
- *[.FQ65] Personalmente, me siento cómodo con el caos [la no moderación de la participación en eseeusee puede generar contenido fuera de lugar] y aunque a veces noto una bola de fuego en la barriguita... el calor que produce es muy placentero.*
- *[.FH67] Eseeusee sí que da cabida a esa cocreación, permite soltar "semillas" al aire para ver si dan sus frutos. Sí que es cierto que como bien apunta Andres Quebrajo, ofrece el conocimiento de maneras más caótica y arbitraria. No se sabe qué fruto se recogerá, ni cuándo. Aun así, ésta podría ser la verdadera esencia de la cocreación.*
- *[.EFB73] A veces la cocreación nada tiene que ver sino que la semilla es germen de un racimo totalmente diferente.*
- *[.HA25] Yo puedo plantar una semilla, pero... una cocreación incluso puede darle un giro total y hacerla más interesante.*

#### 8.5.5 Participación abierta y horizontal y la amateurización de la creación

La compartición de la autoría y por ende de la propiedad de la obra y los derechos a la percepción de remuneración a cambio del trabajo creativo presiona en contra de la aceptación del modelo por parte de artistas consagrados o, más exactamente profesionales. Estos creadores que perciben remuneración a cambio de su creación estarían renunciando, de facto, a participar en el modelo horizontal y abierto que se propugna.

- *[.HA36] Si yo quiero vivir de esto [la creación], por supuesto no puedo dedicarme a esto por amor y vivir del aire.*

Sin embargo raros son los autores incluso entre los reconocidos o galardonados como poetas, cuyos ingresos procedan en una parte sustancial de la creación poética. Para ellos podría existir una razón acumulada para desdeñar la participación en un sistema horizontal. En un sistema de este género, las creaciones anteriores, el bagaje, no suponen básicamente ninguna diferencia en cuanto a la apreciación de la obra de un poeta, salvo la que pueda venir de mecanismos como el seguimiento de autores a través del ágora virtual. Es decir, sus nuevos libros se benefician de todo el prestigio que un poeta hubiera acumulado a través de galardones, obras publicadas y distinciones. Sin embargo, sus participaciones en un ágora horizontal de cocreación se verían automáticamente desposeídos de estos atributos y se colocarían para su comparación a iguales con las de otros creadores.

En resumen, algo fundamental es que el modelo y quizás, en general, toda iniciativa que tenga alguna de las tres características; cocreación, horizontal, abierto, anima la creación de los participantes amateurs pero, tendría problemas para concitar la de aquellos consagrados o dedicados de modo más intenso a la actividad creadora. Algo de lo que son conscientes los amateurs que han participado en la elaboración del discurso global.

- *[.HP88] Y aquí el hecho de que estemos todos en el mismo plano que seas tú con lo que tú haces quien te haces tú hueco a mí me parece muy interesante y no podría ser de otra manera. No creo que tuviese sentido de otra forma.*
- *[.HN67] Los aficionados yo creo que sí [se sienten a gusto en eseeusee], pero... si tú te dedica. A lo mejor lo podrían interpretar como un intrusismo. Eso depende de las susceptibilidades de cada uno y de lo abierto de miras que seas.*
- *[.HP34] Yo no creo que le gustase [eseeusee a un escritor reputado]. Porque yo creo que los grandes genios tienen una parte muy importante de ego.*
- *[.HP35] una persona que de alguna manera valora el concepto de autoría y ha hecho de eso un concepto de vida, no creo que soportase en absoluto pues eso que alguien le pusiera un verso por el medio o que pusiera algo que aparentemente para él no viene a cuento. Entonces no creo que le gustara.*
- *[.HN65] [Deseo] que esté siempre abierto esto (ríe) Porque aunque uno no participe durante... a lo mejor durante meses, o durante semanas, en cocrear o en hacer semillas, es un espacio en el que tu entras y lees y.. y dices, ¡Ah! ¡Qué guay! O dices, uf... o no me gusta. O cuando tienes algo que decir pues te metes y dices algo... sin ser un profesional de la poesía y dedicarte los domingos a ir a slam poetrys y cosas de estas.*

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Es importante recordar que según lo anticipado en el modelo teórico que prologa la presente investigación, es de esperar por los esquemas de capitalismo sobre los accesos que el peso de la producción amateurizada aumente, una tendencia que ya se puede constatar desde la popularización del modelo económico de sobreabundancia de contenidos de Internet.

## **8.6 El modelo de creación. Consideraciones de base sobre la obra.**

Si la creación como proceso o acción tenía sus características deseables según los cocreadores participantes en el estudio, así también la obra resultante –incluso cuando esta es la traslación a ítem del mismo proceso- tendrá ciertas características cuya implementación se observa como beneficiosa y deseada por ellos. Se explican a continuación las ideas más repetidas a lo largo de la investigación.

### **8.6.1 La obra como ítem inacabado**

Recogiendo la propuesta de Branch para reflexionar sobre ella, los creadores expresan su opinión acerca de la posibilidad de decretar un estado final de la obra a partir del cual no se permita las participaciones y el ejercicio de la cocreación. Esta terminación de la obra es difícilmente reconciliable con las ideas de horizontalidad y con la de no restricción de la participación. Lo segundo es obvio: una obra concluida no permite la participación sobre ella a creadores que podrían desearlo y, quizás, realizar aportaciones interesantes que de este modo se pierden. Pero además una obra cerrada exige que alguien tenga la potestad de cerrarla estableciendo una jerarquía sobre esta funcionalidad o bien permitir a todo participante cerrarla, privando a los demás de la participación.

Sólo en una ocasión, la entrevistada Alexandra Navarro se posiciona a favor de esta posibilidad de terminación de las obras. Sin embargo, ella misma recorre a través de la entrevista, el ejercicio de razonamiento que se explicitó en el párrafo anterior, tal y como se resume aquí en un hilo de unidades de significado.

## Cap 8. Interpretación de los datos. Análisis del discurso.

- *[.HA39] habrá obras que, no sé, de pronto son lo suficientemente fuertes, que así se quedarán... por siempre. Por muchos seguidores o muchos admiradores.*
- *[.HA44] el tema de dejarlo abierto es que puede ser, como no puede ser. Puedes tener un resultado eh... casi que es ensayo y error. Este no resultó, este tampoco, pero ¡uy! Este sí.*
- *[.HA45] A mí sí me parece que debiera tener un punto en el que ¡Ya! Se cierra [el racimo].*
- *[.HA50] Digo que sí que podría cerrarlo [un racimo] el propietario de la semilla porque de alguna u otra manera yo digo que planta la semilla con algún objetivo y de pronto él debería ser la persona que tiene como el criterio de decir, hasta aquí, y esto es suficiente y esto es un buen resultado. Sin embargo, como todos somos iguales y pares, pues por supuesto que otra persona podría decidir sobre si se cierra o no, sobre si darlo por finalizado o no.*
- *[.HA51] No me gustaría [querer participar en un racimo y encontrarlo cerrado]. Porque se queda uno con el sinsabor.*
- *[.HA52] No me gustaría [haber creado un racimo y saber que alguien que tenía algo que aportar no lo hizo]. Sentiría el sinsabor.*
- *[.HA53] Después de este análisis yo diría que [el racimo tiene que permanecer] abierto. Y horizontal para todos.*

El mismo ejercicio de reflexión lo recorre otra entrevistada, Paz García, pero mucho más rápido (recuérdese que el número de la etiqueta de la unidad de significado es secuencial según el orden de preferencia):

- *[.HP43] Yo soy un poco en ese sentido, soy un poco cuadrículada. Las obras inacabadas no me gustan leerlas, o sea cuando sé que no eso porque me cuesta a mi reconstruir toda la historia sí sé que no hay un final*
- *[.HP44] Está muy bien como está, no pudiéndose cerrar, porque nunca nos pondríamos de acuerdo, a mi igual me parecería perfecto ya, a ti no, al otro si pero una más arriba y a otro más allá.*

El resto de las aportaciones –incluyendo unanimidad absoluta en las entrevistas asíncronas [.EFI36]- van en la dirección de ponderar las virtudes de mantener abiertas las obras para permitir la participación creativa en las obras de modo indefinido. Si la obra es la comunicación de los participantes, cerrarla es tanto como declararla acabada, muerta [.EFU37]. Sin embargo proyectar su esencia inconclusa permite participar incluso a creadores nuevos [.EHA20], rescatando los poemas con nuevas aportaciones [.HV18] o a creadores que vieron nacer la obra y que en ese momento no participaron por cualquier motivo pero que, posteriormente, tienen algo interesante que añadir [.EFZ41] [.EFL42] [.HN50].

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.KDR22] Me gusta todo pero lo que más que los usuarios cocreen a partir de semillas de otros sin ningún límite.*
- *[.EFW39] Me parece genial que siempre se pueda añadir un comentario o continuar cocreando. ¿Cuándo acaba la construcción? Never!*
- *[.EFU37] ¿Quién querría cerrarlas? ¿Porque haría eso? ¿Sería como declararlas muertas?*
- *[.FZ72] la posibilidad de que alguien pueda continuar un poema en el que colaboré dos años atrás, pues la esencia de la poesía permite esto.*
- *[.EHA20] Me parece bien [los racimos inacabados] porque así todo el mundo que lo desee, llegue antes o después, podrá aportar.*
- *[.EHS60] [No cerrar los racimos garantiza que] cualquier persona puede participar en el momento que lo estime necesario, oportuno o conveniente.*
- *[.EHÑ61] Me parece estupendo, estar abierto un racimo supone que la incorporación más o menos tardía (cuando digo tardía lo hago tomando como referencia la puesta en marcha del site, ya que nunca es tarde) de un usuario concreto no está privada de realizar su aportación en racimos anteriores.*
- *[.HV18] [el racimo] debe de estar abierto. De tener una oportunidad de volver a rescatarlo, a verlo, a crear.*
- *[.EFZ41] [los racimos deben siempre abiertos] porque siempre surgen nuevas ideas que antes habían pasado desapercibidas.*
- *[.HN50] Si tú lees algo hoy, a lo mejor lo lees la semana que viene o el mes que viene o al año que viene y a lo mejor lo lees muy diferente. Y a lo mejor no te gusta ahora o no te apetece o no tienes idea, o no te llega. Y te llega dentro... con lo cual. El hecho de que esté abierto, de que no tenga fecha, y de que se pueda recuperar siempre, para mí, es genial.*
- *[.EFL42] Quizás algo no te haya inspirado en un momento pero pasados unos meses sí lo haga y pueden salir creaciones bonitas y que merezcan la pena. Nunca lo cerraría.*
- *[.EFN43] Sí, estoy muy a favor de no cerrar. Vivimos en la cultura del pasar página, cerrar etapas, finalizar capítulos... ¿Porque no dejamos que fluya y que sea el tiempo u otro factor que lo cierre? ¿Por qué tenemos que cortarle y ponerle fin?*

Y es que la posibilidad de la creatividad se considera ilimitada y hay algo inconcretamente incoherente en bloquear la posibilidad de su ocurrencia.

- *[.EFB44] Nadie tiene por qué poner cierre a un medio ilimitado.*
- *[.EFR45] me parece bien [no cerrar los racimos], la creación es infinita*

De un modo muy coloquial, Nuria Llopis resume el sentir de los demás participantes “Sí que mola. ¡Que no se cierren nunca! (muy enfática)” [.HN49]



### 8.6.2 La datación de la obra

Una obra perpetuamente inacabada plantea dudas acerca de la datación que le sería propia, en el caso de que se decidiera caracterizarla de este modo. Se puede datar el momento de su creación, cada una de las aportaciones, el todo en el momento de la última aportación... En muy pocas ocasiones a lo largo del trabajo de campo, los creadores se mostraron interesados en conocer esta datación o *timestamp*.

- [.EFD01] *Lo pondría [timestamp]. Me gustaría recordar la fecha de mi primer micro y sucesivos. También se sabría lo que es reciente y lo que no.*
- [.EFO02] *Sí las pondría [timestamp] para ver la evolución en el tiempo.*
- [.EFC08] *Sí, [timestamp] Sería interesante.*
- [.EFU07] *Creo que sí [pondría timestamp], un seguimiento temporal de las participaciones.*
- [.FM04] *Como usuaria también echo en falta que se especifique la fecha de publicación de las semillas.*

Como se puede observar en estos casos las unidades de significado refieren dataciones diversas. La quinta unidad de significado hace referencia a la primera aportación, la que abre la obra, mientras que la cuarta unidad propone datar cada participación para comprender las relaciones entre ellas y podría entenderse –aunque no es explícito, la segunda en la misma línea. Sin embargo, se observa un carácter inespecífico de las respuestas ya que no queda claro de qué modo se sabe si una obra es reciente o no cuando puede tener una decena de aportaciones o incluso más. Esta inespecificidad, unida a las impresiones de campo recogidas e incluso a otros fragmentos de discurso que opinan en este sentido<sup>205</sup> hacen pensar que estos testimonios están guiados por una comparación de lo que ocurre en prácticamente la totalidad de entornos en la Red, en los que cada ítem tiene su datación o *timestamp*, más que a una reflexión sobre la necesidad de esta fecha en obras compuestas por participaciones alargadas en periodos que pueden ser largos.

---

<sup>205</sup> El que la datación no esté presente sorprende, pero quizás más por comparación con otras redes que por una verdadera necesidad y, o, utilidad del mismo.

[.FZ34] *La verdad es que desde un primer momento me sorprendió que no llevarán fecha las aportaciones.*

[.HA54] *Seguramente por cultura de lo que normalmente hacemos en otros sitios o redes estuviera [el timestamp], pero entiendo que no, que no debe estar*

Pero, en todo caso, el resto de participantes en el discurso procomún coinciden al opinar al contrario que el *timestamp* aplicado sobre las aportaciones no aporta nada o, incluso, que es contraproducente para la creación, argumentando en este último caso de manera generalmente muy precisa sus respuestas.

- *[.EEU98] no lo había notado [ausencia de timestamps], creo que no me importa mucho*
- *[.KP14] Sólo un profesor y un alumno encuestados del CP Castilla piensan que debe incluirse timestamp en las participaciones, los restantes no.*
- *[.EEM99]Creo que no [pondría timestamp], mientras no haya un flujo semanal más elevado.*
- *[.EFV03] me es indiferente, no lo veo importante [timestamp]*
- *[.EFE06] no lo creo necesario [el timestamp]*
- *[.EFY09] No lo encuentro necesario [el timestamp]*
- *[.EHS53] [El timestamp] no es un aspecto que personalmente me interese.*
- *[.HA55] Yo, yo pienso que es valioso para la herramienta que no esté [el timestamp].*

Entre las opiniones en contra de la datación de la obra, la inmensa mayoría expresan con relativa profusión sus razones. Sobresalen tres explicaciones, algunas solapadas. La primera se origina en la pérdida de un sentimiento de libertad, aparecido de la percepción de que el tiempo cosifica límites, demarcaciones, compartimenta. Para fomentar la creatividad se trata de no ordenar las creaciones por un factor tan –con excepciones- ajeno al propio hecho creativo como el tiempo, si no que en todo caso podrían ligarse con las vivencias, experiencias, porque acaso el arte se manifiesta más pleno “*cuando extrae el material de otras experiencias y lo expresa en un medio que intensifica y clarifica su energía a través del orden que aparece*” (Dewey, 2008, p.275). Y si estas fronteras temporales compartimentan y segregan unas experiencias de otras, prescindir de ellas llevará a la continuidad de la creación, pudiendo llegar incluso a la idea de metaobra de arte expresada por varios de los creadores: el ágora es como todo, la obra cocreada por los participantes.

- *[.EFN05] No [pondría timestamp], no sería lo mismo. Las fechas controlan, la poesía es libre.*
- *[.HA57] Cuando tú no ves esos límites [se refiere al timestamp], pues, yo quiero, lo hago [participar en el racimo] y punto.*
- *[.FZ35] Tal como está, las aportaciones pueden ser a diferentes cocreaciones, no siempre a la última y hay veces que al ojear un racimo hay aportaciones más arriba de la que tú habías puesto. Tal vez si tuviesen fecha, esto podría disuadir a los posibles cocreadores. De este modo, la libertad es total. Tú participas cuando y donde te parece, sin respetar una especie de orden no impuesto en ningún momento.*
- *[.FT36] el hecho de que no conlleven fecha abre las posibilidades para los cocreadores.*
- *[.FH43] Señalo la importancia de una atemporalidad en eseusee ya que considero que vamos aportando racimos y cocreando a medida que vivimos experiencias y aprendemos de ellas.*

- *[.FG42] La no datación en eseeusee permite una creación continua y atemporal.*

La atemporalidad de la obra creativa, muy en línea con el recién detallado primer eje de explicación. Si una característica ontológica de la obra creativa es el cuestionamiento de la realidad o la búsqueda de realidades paralelas, no parece apropiado anclarla a un momento concreto porque su capacidad metafórica al reducir este grado de libertad connotativa se ve drásticamente disminuida.

- *[.HN47] Yo prefiero que no estén [datados los racimos]. Porque está en el aire, porque tiene que ser atemporal.*
- *[.HN48] algo se puede recuperar de hace mucho tiempo. Porque si le ponemos fecha a lo mejor le ponemos caducidad y no tiene por qué.*
- *[.FF40] [respecto al timestamp que aparece en wikipedia y no en eseeusee] destacar la atemporalidad de la una (eseeusee) frente a la actualidad de la otra (wikipedia).*
- *[.EHÑ54] No pondría fecha. Los sentimientos no son caducos, alguien puede sentir algo en un momento determinado que otro alguien podría también sentir no necesariamente en ese mismo momento (o sí) pero sí probablemente en cualquier otro instante (o no). Los sentimientos se repiten y el momento no importa, lo que importa es lo que se siente y se comparte.*
- *[.FQ41] El arte tiene la finalidad de llevarnos a un cuestionamiento de la realidad. Este viaje interior a partir de catarsis derivada del encuentro con cualquier tipo de manifestación artística, (en este caso micropoemas), no tiene fecha de caducidad y está vigente para la eternidad.*
- *[.FJ33] que no ponga la fecha deja abierto el hilo de manera indefinida, de manera que la cocreación no caduca... así podemos aportar creaciones de semillas que fueron plantadas hace meses o años, de manera que estos racimos pueden reverdecer en cualquier momento. me parece que es completamente intencionado.*
- *[.HV17] me gusta mucho así [sin timestamp], porque queda como atemporal. Eh... El tiempo es un enemigo para todos.*

Pero aún existe otra visión, más prosaica pero muy en línea con algunos postulados de la definición netmoderna teorizada en los capítulos introductorios de este trabajo. En las zonas más concurridas de la web los contenidos se suceden siguiendo un orden temporal que ponen en el tope de la pila no los más brillantes o apropiados, sino los más nuevos. Esto que puede observarse en Twitter, Facebook, Instagram, condenaría obras con gran carga creativa que aún pueden generar conversaciones al ostracismo por mor de esta citada sobreponderación de la novedad.

- *[.EHT52] No [usaría timestamp], de manera que las creaciones no caigan en el olvido clasificándolas en antiguas o nuevas.*
- *[.HA56] si yo veo que la última cocreación fue hace... no sé... eh... un año, Pues de pronto yo digo: Ya ¿Para qué?*

### 8.6.3 Ultraconcisión como seña de identidad de la narrativa

En el escenario de escasez de atención y sobreabundancia de contenidos, la rapidez de consumo de la obra se muestra como una condición necesaria para tener alguna posibilidad de llegar al destinatario. Esta rapidez de consumo tiene dos componentes: la celeridad de su lectura y de su interpretación; en otras palabras, que el mensaje sea corto y sencillo, lo que requiere revisar la complejidad tanto estructural y semántica. En cuanto a esto es tremendamente explicativo el feedback recibido en los institutos sobre las nuevas formas de poesía presentadas. (Se recomienda revisar la interpretación detallada y tabulada de estos resultados en la sección que corresponde a estos cuestionarios en el Diseño y Desarrollo del trabajo de campo):

- *[.QQ03] Existe una relación en las formas o narrativas poéticas que liga la apreciación por parte del espectador, la facilidad de lectura y la inclinación a la creación.*
- *[.QQ04] Existe una relación entre el aumento de tiempo de lectura por encima del umbral de lo instantáneo y el aumento de la consideración de la dificultad de lectura.*
- *[.QQ05] Existe una relación entre el aumento de la dificultad conceptual y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.*
- *[.QQ07] Existe una relación entre el aumento del tiempo de consumo del mensaje (lectura + interpretación) por encima del umbral de lo instantáneo y el aumento de la consideración de dificultad de lectura.*
- *[.HN09] [las creaciones que más me gustan son las que tienen parte] Visual y mensajes sencillos. A mí lo que personalmente me gusta, eh. Son escritos muy sencillos, muy breves e imágenes.*

El punto sobre el que se incide más por los participantes en el discurso procomún es la longitud del mensaje. Las aportaciones deben de ser concisas. Probablemente, esto es debido a que la ultraconcisión –en el caso de referencia las aportaciones que inician la conversación tienen 140 caracteres de longitud- de por sí no permite esquemas sintácticamente muy complejos.

---

#### Unidades de significado sobre la concisión de las aportaciones

*[.KP11] Todos los profesores y alumnos [.HP74] estamos ya acostumbrados por el formato encuestados en el CP Castilla, con una sólo de Twitter y por otras cosas a pues eso a usar excepción, consideran que es mejor un tamaño cada vez más la brevedad la fragmentación y*

<i>pequeño para las participaciones.</i>	<i>obliga a exprimir tu cerebro</i>
<i>[.EFM77] [el tamaño máximo de semilla] podría ser algo más amplio pero habría que ajustar igual que ahora</i>	<i>[.EFD78] En algunos casos faltan en otros sobran [caracteres], es cuestión de buscar palabras adecuadas y su significado acorten el texto.</i>
<i>[.EFN79] [Restringir el tamaño de las semillas] Me parece ideal. Si falta espacio se vuelve a cocrear</i>	<i>[.HC08] El tamaño de la semilla es el tamaño perfecto. (El tamaño es 140 caracteres)</i>
<i>[.HA69] el espacio que está ahorita es perfecto. Porqué de cierta manera te hace ser muy concreto, En lo que quieres aportar y le permite a las demás personas continuar en la construcción del racimo.</i>	<i>[.EFI75] Todos los informantes menos uno refieren que 140 caracteres es suficiente para la semilla. Un número significativo de ellos refieren como algo positivo la obligación de sintetizar o de decir mucho con poco.</i>
<i>[.HA70] [el que las aportaciones tengan tamaño reducido] no te limita respecto al número de aportes que haces. Tú puedes aportar acá, otro compañero aporta aquí y resulta que el siguiente puedes volver a aportar</i>	<i>[.HP73] [el tamaño corto de la semilla le gusta por] usar el lenguaje de una manera mucho más concisa y por cuidarlo. Porque a veces si tienes muchas palabras te puedes a eso, a cuidarlo menos</i>
<i>[.EFR80] [los caracteres máximos] podrían ser 150 o 90, no es importante</i>	<i>[.HP75] si te dan todo el espacio del mundo yo creo que es mucho más fácil y esto tiene su gracia.</i>
<i>[.HN52] Yo soy más partidaria de lo cortito.</i>	<i>[.HV24] me gusta más cortito [el tamaño].</i>

Y, como particularidad interesante, aunque existe patente un consenso sobre la multimodalidad de las aportaciones (la libertad para componer la obra con imágenes, sonidos, textos, videos...), hay varias voces que recuerdan que esto no debe de suponer una excepción para saltarse la máxima de la ultraconcisión: si se añaden videos<sup>206</sup>, estos deben ser cortos.

- *[.HN51] Sí, mientras sea corto [se deben permitir multimedia en los racimos].*
- *[.HP78] yo creo que también [me gusta menos el video en un racimo porque es más largo]*

#### 8.6.4 Imágenes, textos, videos, sonidos... multimodalidad

La multimodalidad o la composición de contenidos por medio de formatos diversos no es algo nuevo, sino que está presente en agentes tan visibles en Internet como Facebook o el muy paradigmático caso de Tumblr. Twitter, que hasta no hace mucho tiempo permitía, exclusivamente, mensajes de texto, lo que incluía links a URLs, ya ha modificado su esquema de visualización para incluir elementos multimedia en los tweets. Las tradicionales definiciones de poesía basadas en versos, estrofas, rimas,

<sup>206</sup> En la experiencia de campo de 30 meses en eseusee sólo se añadieron 2 videos.

texto al fin y al cabo, como la de referencia que plantea Quilis (1997) han quedado superadas. Micropoemas, las performance visibles en Instagram entre otros sites bajo la denominación #accionpoetica y sus replicaciones locales, los videopoemas de Ajo, holopoemas<sup>207</sup>, las letras de Rap, los Manifiestos Robot (Gache, 2009) o los WordToys de Belén Gache (2011b), la poesía visual, la no poesía... incluso formas no tan novedosas como la poesía concreta, que “acentuaba a su vez la triple dimensión verbal, visual y sonora de los signos” (Gache, 2006) o incluso las greguerías de Gómez de la Serna o los membretes de Oliverio Girondo escapan a las imposibles barreras formales que se describen en términos de la utilización exclusiva de texto y el encaje en un esquema estrófico determinado. Son fronteras demasiado poco naturales una vez que se abrió la caja de pandora de la explosión de formas para la expresión y así lo expresan con desparpajo hasta los alumnos del CP Castilla “[Me gustaron los haikus] porque no tenían que rimar.” [.KP27]

“En un entorno mediático y de convergencia, limitar o separar [modos o formatos] es una equivocación.” [.EHT72]. No existe otra posibilidad hoy en día: La expresión poética es multimodal. “La poesía integrada en otro soporte se sustenta en esta percepción metonímica de las cosas, que se da constantemente en el ojo no poético del paseante.” [.LY13]. Puede integrar texto, video, sonido, imagen, situaciones o performances irrepetibles... Pero, además, como toda obra de arte tiene la facultad de crear el lenguaje en el que se describe<sup>208</sup>, por lo que sobrepasa igualmente las convenciones formales amortizadas descritas sobre las nociones de estrofa, rima, ritmo...

---

Unidades de significado sobre la multimodalidad y libertad formal de la expresión de la poesía

[.EFW82] *Me parece bien mezclar. Estamos* [.KDR21] *las imágenes deberían poder ser también inmersos en un mundo lleno de información en cocreadas, aunque creo que es difícil transformar formato texto, imagen, vídeo, audio... el lenguaje visual.*

[.EFD81] *Siempre que sea poesía cualquier* [.KP26] *[Alumnos: los haikus que más me*

---

<sup>207</sup> “Un holopoema no es un poema compuesto en versos escritos en líneas que posteriormente se transforma en holograma, como tampoco es un poema concreto o visual adaptado a la holografía. La estructura secuencial de un verso es propia del pensamiento lineal, en tanto que la estructura simultánea de un poema concreto o visual es propia del pensamiento ideográfico. El poema escrito en versos, impreso en papel, refuerza la linealidad del discurso poético, mientras que el poema visual libera las palabras en la página.” Originalmente publicado en Letra Internacional, N. 53, Madrid, 1997, pp. 34-39, in the section "Cultura y Nuevos Medios", edited by C. Giannetti. Holopoesía. Obtenido de (Kac s.f.)

<sup>208</sup> Existen numerosas teorías que abundan sobre este punto, como la performatividad pareysoniana (Musso, 2010) o la visión de (Dewey, 2008) según la cual cada nueva obra de arte funda un Arte nuevo.

<i>aportación [modo/multimedia] es buena.</i>	<i>gustaron] tenían imágenes.</i>
<i>[.KP12] Los profesores encuestados en el CP Castilla consideran que las imágenes ayudan a la expresión.</i>	<i>[.HP77] me gustan más las imágenes solas, sin palabras o sea la imagen con las palabras pero las dos cosas del que ha hecho el racimo.</i>
<i>[.LY15] En este juego de espacios interiores y exteriores, de alma y realidades, pensemos en la poesía como unión con otros lenguajes, como matrimonio de códigos y visiones.</i>	<i>[.KP13] 3 de cada 4 alumnos piensan como los profesores, que las imágenes ayudan a la expresión del poema, pero el cuarto restante piensa que son parte del poema.</i>
<i>[.EHT97] [Los racimos que más me gustan tienen] Texto e imagen.</i>	<i>[.EHA35] Da igual que tengan imagen, solo texto... da igual.</i>
<i>[.HP76] me gusta más la combinación de imágenes y palabras, pero imágenes fijas. Las imágenes en movimiento suelen llevar incluidas palabras y ya pueden como estorbar de alguna manera.</i>	<i>[.EHS73] considero que la mezcla de todos ellos [distintos formatos] se complementa y ofrece valor a la aportación con lo cual creo que es algo oportuno y conveniente.</i>
<i>[.HV23] A mí me gusta la imagen. A mí me gusta la imagen con el texto y también incluso videos.</i>	<i>[.EFZ84] Todo [formato de media] se puede valorar igual, siempre que incite a poesía.</i>
<i>[.FZ70] Pueden elegir la forma ( imagen, texto o ambas cosas) en la que colaboran.</i>	<i>[.EFI80] Todos los informantes refieren que aprueban la multimodalidad de los racimos.</i>
<i>[.EFV83] Yo lo veo mas bonito así [mezclando medias], una imagen puede ser interpretada de mil formas y eso es lo que me gusta, ver como la misma imagen puede abrirse como un abanico de colores, al gusto de cada escritor.</i>	<i>[.EFK88] A mí me parece enriquecedor, así también se conocen otros puntos de vista que también son creativos, el arte son diferentes formas de expresar una idea o sentimiento, bien sea con fotos, música, etc.</i>
<i>[.EFR87] Creo que es bueno mezclar [formatos], cuanto más mejor.</i>	<i>[.EFN86] Me parece estupendo [mezclar formatos]. Aporta más creatividad.</i>
<i>[.HC02] La diversidad de formatos que permite crear en un racimo de todo tipo de cosas es positiva. Me gustaría que hubiera también más videos.</i>	<i>[.EFL85] No veo mal mezclarlo [formatos de media]. Cada uno puede tener una preferencia. Y pueden funcionar ambos elementos juntos.</i>
<i>[.EHÑ74] Los citados elementos [distintos formatos] se complementan bien</i>	

### 8.6.5 La posibilidad de retoque de la obra

Otra de las reflexiones que hicieron algunos de los generadores del discurso común basculó sobre la posibilidad de modificar sus aportaciones una vez han sido incluidas en una obra.

- *[.EGW17] Que existiese la opción al usuario de modificar o borrar algún comentario realizado.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.EGL19] Estaría bien poder borrar cuando te equivocas al escribir algo, como una falta ortográfica, etc. Por otro lado, se pude caer en retocar y retocar una semilla y eso también tiene dos lecturas, perder la originalidad del principio, pero auto-aprendizaje y reflexión.*
- *[.EGB21] El participante puede tener opción a borrar su propia semilla o cocreación.*
- *[.EIA17] [Mejoraría] que te deje editar una semilla que ya hayas publicado (se me olvida poner una tilde... cometo una falta ortográfica... y no tengo manera de cambiarlo o eliminarlo)*
- *[.EHA21] No me gustaría que me modificaran algo hecho por mí. Sí que añadan, pero no que me modifiquen mis semillas.*

Sería, técnicamente, algo de implementación sencilla. Sin embargo su puesta en marcha choca conceptualmente con muchas de las concepciones que se han ido construyendo sobre la obra cocreada. Entiéndase la obra como un intercambio comunicativo en el que del mismo modo que en Facebook “*el texto se presenta como un continuum, en una suerte de transcripción literal de la conversación oral*” (López y Cuiffoli, 2012, p.101). Desde esta aproximación conceptual no tiene sentido modificar aportaciones para incorporar al todo una nueva versión de las mismas, sino presentar ambas como integrantes del transcurso de la conversación. Tendría exclusivamente una factibilidad conceptual en el sentido de correcciones ortográficas que proponen [.EGL19] o [.EIA17], pero sería difícil de implementar técnicamente sin que fuera utilizado para modificaciones de más calado.

Y lo que es aún peor, las modificaciones de las aportaciones requerirían una política bien definida sobre las acciones a implementar sobre aquellas aportaciones posteriores que se basaran o hicieran referencia a las modificadas para mantener una suerte de integridad referencial. ¿Qué pasa si un creador borra o modifica completamente una semilla sobre la que se han realizado varias cocreaciones? ¿O si simplemente cambia el sentido de un comentario que ha integrado el contexto sobre el que se construyeron aportaciones posteriores?

Las aportaciones a la obra –salvo en caso de que se encuentre un modo de realizar correcciones exclusivamente formales u ortográficas- no pueden ser modificadas una vez se incluyen, porque esto pone en peligro la integridad referencial del resto de aportaciones y, en el límite, dado que todos los participantes en una obra cocreada son autores del todo, estaría dándose permiso a un individuo para modificar algo que pertenece a varios, disparando complejas e indeseadas consecuencias, como plantea [.EHA21].



## 8.7 Protomodelo de racimo y percepción de los participantes

Si en los racimos coexisten tres piezas distintas, semilla, cocreaciones y comentarios, todas son igualmente importantes y horizontales entre sí y cada uno de esos ítems atómicos toman parte en un *diálogo entre el fragmento y el todo* [.LY12] en el que una jerarquización entre éstos podría tener efectos negativos sobre la postulada horizontalidad de las participaciones. Sin embargo, los creadores que han participado en el estudio lo tienen claro al respecto. Salvo opiniones esporádicas como [.EFD38], que “*cerraría los comentarios para que se cocreara más*”, todo el resto otorga un papel de primer nivel a estos, al mismo nivel que el resto de las aportaciones.

- [.EFW13] *La opción de aportar comentarios, creo que aporta mayor riqueza.*
- [.HP41] *comentarios te ayudan a ver otros puntos de vista, te ayudan a reconstruir lo que tú igual no habías visto.*
- [.HP42] *Para mí tienen la misma importancia [los comentarios que la semilla y la co:] o sea, todo contribuye a que esto sea lo que es.*

Del mismo modo, desde una perspectiva convencional, que se ha copiado en la estructura de los blogs, por ejemplo, podría desarrollarse una tendencia a dar un mayor peso a la semilla que a las otras partes del racimo. Es cierto que se entiende que la semilla, por su condición de comienzo del racimo, es una buena metonimia del racimo cara a aparecer como elemento de índice en la página principal o las de búsqueda pues de ella “*han derivado las ideas y todos los demás temas*” [.HV39], pero siempre acompañado del número de participaciones generadas o bien de alguna muestra de ellas (como es el caso de la página principal de la herramienta eseeusee). Pero sin embargo la igual prevalencia en el racimo de semilla y el resto de participaciones –y por ende que el contributor de la semilla es igualmente autor que el resto de los participantes en el racimo, como se verá en el epígrafe correspondiente del análisis, un poco más adelante- es algo que no genera tampoco discusión, al menos entre las visiones recogidas en el presente estudio.

- [.HA24] *Tienen la misma importancia la semilla que las cocreaciones.*
- [.HP38] *A veces lo que más te emociona no es la semilla que alguien plantó, sino lo que han puesto los demás.*
- [.HP39] *[A veces] Cobran mas no sé si protagonismo, pero desde luego tienen más peso, te emocionan más, las cocreaciones de otros que la semilla que alguien plantó, porque les ha sugerido más.*
- [.EEO24] *Hay veces que una cocreación tiene más reconocimiento que una semilla.*

El resumen de lo anterior podría cerrarse en la unidad de significado siguiente de Nuria Llopis: “¿Cuál es para mí la [parte de un racimo] más importante? Las tres. Las tres. No me puedo mojar ahí, porque no... porque tan importante es quien salta del trampolín como quien está en la piscina”. [HN29]

### 8.7.1 Racimo como totalidad

Yago en su *diálogo entre el fragmento y el todo* [LY12] avanzaba la idea fuerza del racimo. El racimo como esquema no es un mero contenedor sino que expresa la conversación creativa, es la obra. Con el racimo tiene lugar la emergencia de un todo considerado superior a la suma de las partes, que ejerce como eje, medida de propiedad, autoría y referencia.

El racimo es la ubicación en que se desarrolla la conversación creativa que genera la obra. El racimo es un todo y es considerado más completo, de entidad superior que la suma de las partes porque se genera en él un epifenómeno que acompaña a la creación. Y cuando no es así, se entiende que es un racimo en cierto modo fallido, en el que no se ha captado su esencia, como dice Paz: “Hay racimos que sí. Sí tienen una unidad porque ya se ha captado la esencia y todo el mundo ha seguido la misma línea y hay otros que no, que se convierten un poco en un cadáver exquisito y aunque todos vemos lo que hay alrededor no continuamos bien los trazos.” [HP31]

- [EFO66] [El concepto de racimo] Aporta y mucho, hay semillas que han germinado una obra.
- [EFR71] [el racimo] aporta la colaboración de creadores que hacen de la creación algo más completo.
- [EFL69] [el racimo aporta] continuidad, creación-creatividad colaborativa, colaboración. Es una buena idea.
- [EHÑ25] No [permitiría que fragmentos de un racimo también lo sean de otro], de cada semilla emana una magia distinta, y lo que proyecte en otros por la cocreación supone un acto único y detenido en el preciso momento de la cocreación misma.
- [EHT70] [El concepto de racimo] Te hace comprender que tu aportación es solo una pieza más de un colectivo.
- [EFN70] [el racimo aporta] De globalidad, de colaboración de muchos, de comunidad, de unión, de acciones a varias manos unidas por un motivo... me gusta!
- [KU14] [Todos consideran que el racimo es un todo creativo]

- [.KU13] *[el racimo es un todo creativo] porque supongo que las sucesivas intervenciones acercan y alejan el ideal en un juego maravilloso.*
- [.EHA24] *Racimo aporta el concepto de TODO.*

### 8.7.2 Racimo como mejora iterativa y estructura rizomática

Otra idea que se repite en las participaciones de los cocreadores es que **el racimo se va mejorando iterativamente a medida que se añaden participaciones**. De un modo poético, refiriéndose al concepto de racimo: "Un rosal cuantas más rosas tiene más precioso es, aunque algunas se marchiten" [.EFZ68] y acaso en consonancia con los preceptos de algunas corrientes ikebana la comprensión global sólo puede lograrse a partir de la disposición de flores en estados diversos.

- [.EGR46] *[los racimos que más me gustan tienen] cocreaciones que colaboran a mejorar a la idea de partida.*
- [.LY6] *Cada vez estoy más de acuerdo con dos viejas ideas del romanticismo (de la filosofía y la poética románticas, bastante más complejas, enjundiosas y sistemáticas de lo que pensábamos como escolares): la poesía como algo preexistente en la realidad y la poesía como ser vivo y mutable que va creciéndose y desarrollándose en cada lector.*
- [.LY7] *pasamos al lector co-creador, el lector que interpreta y propone, para que otro haga lo mismo, para que el poema viva una metamorfosis que lo convierta en lo que ya era, para mutar permaneciendo.*
- [.EFV67] *[el racimo] Para mí aporta un aprendizaje continuo.*

Lo extraordinario de esta idea de mejora iterativa no es puramente teórica. Los participantes se comprometen con esta idea de mejora y toman precauciones para que su aportación aporte, añada algo al todo. "yo personalmente trato de captar lo que esa persona quiso decir en la semilla para poderle aportar algo, y en definitiva digamos que como en la forma tradicional" [.HA15]. No se trata de aportar por aportar, sino que se toman muy en serio su iteración porque desde ese momento forma parte del racimo y alimenta las iteraciones que puedan venir detrás: "a veces me cuesta mucho hacer las cocreaciones, porque para hacer una cocreación tienes que compenetrar mucho en esa semilla, entenderla. Y tener en ese momento una inspiración sobre ella y a veces no aciertas" [.HV26]

Sin embargo, esta mejora iterativa del racimo no se obra de modo lineal, sino que se debe paralelizar incorporando una estructura rizomática y fractal en que cada participación, sea la semilla, pero también comentarios o cocreaciones puede albergar el inicio de una rama cuyo devenir puede separarse momentáneamente –siempre siendo parte del racimo al fin y al cabo- y eventualmente acabar convergiendo.

- *[.EFU63] Aún no está del todo resuelto, suponte que quieres crear desde una co: y no desde una semilla, pero quieres que la co: sea semilla para ti, sin referir tan claramente a la semilla original porque lo que te inspiró fue la co: y no la semilla.*
- *[.HN32] Estaría bien [que fragmentos de un racimo pertenezcan también a otro], lo que pasa es que... Yo creo que sí que no es malo.*
- *[.FZ71] [los lectores eligen] también el orden, pues no solo "continúan" de manera lineal hacia abajo, el poema en el que quiere participar, sino que pueden elegir la parte del racimo en la que quieren colocar su cocreación. Además, también puede cada usuario optar por no continuar un ciberpoema que está en proceso, sino que también puede crear él mismo su semilla y empezar uno.*
- *[.HA17] eso era lo que me gustaba. Que de pronto sí y de pronto no, hubiese dado en captar el primer mensaje de esa persona. O incluso de otra cocreación que se hubiese hecho.*

### 8.7.3 El racimo como asiento de la diversidad

Y como si hubieran estado participando en las reflexiones teóricas sobre la importancia de la divergencia y la diversidad en el hecho creativo y no sólo en este sino, también, en la construcción sociológica netmoderna, los creadores exhiben un consenso a la hora de referir que una de las características más interesantes del racimo, sin duda provocada por su horizontalidad y libertad de participación, es la de reunir aportaciones e interpretaciones diversas, incluso divergentes entre sí. Lejos de restar unidad al racimo, esta heterogeneidad no sólo en temas si no conceptual y de interpretación y matices [.EFM64] es algo que lo enriquece.

- *[.EFD65] ¿Te imaginas un peral con una sola pera? Su conjunto es lo que lo hace grande*
- *[.EFC72] [El concepto de racimo] da mayor diversidad.*
- *[.EGM34] [Los racimos que más me gustan tienen] distintos puntos de vista sobre el mismo tema.*
- *[.EFM64] [El racimo aporta] distintas opiniones, diferentes interpretaciones, matices*
- *[.EGU33] [Los racimos que más me gustan tienen] amplitud de criterios.*
- *[.HN21] [Que otros puedan interpretar tu aportación de diversos modos] Es genial. A ver, lo aburrido sería que todo el mundo lo interpretara de la misma manera. ¿No? Que todo el mundo lo viera igual.*

- *[.HV06] Ninguna [aportación] veo mala. No sé yo que soy muy... todas las veo bonitas. Porque cada uno... eh... pone lo que siente y eso es lo bonito.*
- *[.EHS63] [Que otros modifiquen mi creación]; me permite ver que existen otras posibilidades diferentes a las mías; otros puntos de vista.*
- *[.EHT46] [valoro] el proceso creativo, el respeto por las creaciones, la comunidad*
- *[.HA14] Buena mala regular, digamos que es lo que más me llama la atención. Que hay una participación en la creación por parte de varias personas y cada una con su, por supuesto, con su manera de entender y sentir.*
- *[.HC14] Lo interesante del racimo es la variedad de aportaciones.*

#### 8.7.4 El racimo, lo inédito y lo genuino

Pero tras el repaso a las rentas y potencialidades del racimo emerge la cuestión de cómo reconciliar la cocreación y la multiplicidad e incluso la reutilización o translocación de contenidos preexistentes con la genuinidad requisito indispensable del arte. ¿Hasta qué punto son inéditos los racimos que surgen?

- *[.FS82] Como algo escrito y no publicado, opino que el concepto se queda obsoleto para la ciberpoesía. Por ejemplo, si copio un fragmento de una obra (texto, sonido, vídeo, imagen...) ya publicada por un autor y la incluyo en un ciberpoema, el resultado, el conjunto, ¿no es acaso inédito?*
- *[.FZ78] Que sea inédita [una creación, aquí un poema] no quiere decir que no recoja, de manera inconsciente la mayoría de las veces, las influencias de otros autores, sus experimentaciones. Eso sería imposible. Nadie tiene el cerebro tan bloqueado como para que no queden en él las huellas de otros que usaron las palabras o las imágenes para expresar sentimientos, sensaciones y experiencias, para que puedan ver el mundo.*
- *[.FS81] Desde el punto de vista de algo desconocido, nuevo; lo inédito se manifiesta en el ciberpoema en su conjunto, en la suma de todas las aportaciones para construir una obra nueva, en constante transformación.*
- *[.FS80] la ciberpoesía se construye en el ciberespacio a través de la interacción y la cocreación. En mi opinión se trata de una obra inédita, colectiva, inacabada, en construcción día a día.*
- *[.FL28] Efectivamente, ninguna persona (absolutamente, nadie) puede estar libre de sus experiencias, entorno, cultura, etc. Por tanto, no hay información objetiva. El mismo protagonista de un hecho "transforma" la realidad.*
- *[.FP27] Los contenidos están hechos por personas y todas las personas estamos condicionadas por nuestras experiencias, por nuestros conocimientos y por nuestro entorno, debido a ello siempre habrá cierta tendencia en los contenidos a reafirmar lo que pensamos...*

Los creadores no ven un obstáculo a la genuinidad del resultado ninguna de las prácticas anteriores y consideran que el racimo puede tener condición de inédito – salvando los reparos que la utilización de este concepto provoca en el ciberespacio- incluso habiendo sido una remezcla de contenidos previos, porque quien obra la dislocación para recolocar el ítem en un nuevo contexto realizó un trabajo creativo.

### 8.7.5 Lanzar una semilla vs cocrear sobre lo existente

Del discurso de los participantes se podría inferir que existe una mayor presencia de semillas que de cocreaciones porque hay muchos más participantes que refieren que es más fácil aportar una semilla que hacer una cocreación a una existente.

- *[.EEI10] Hay 7 personas de 19 que refieren más que les gusta hacer semillas, al resto por igual que cocreaciones.*
- *[.EEO12] las cocreaciones más fácil porque ya dispongo de la idea o la imagen de la semilla*
- *[.EEX14] las cocreaciones me resultan más difíciles.*
- *[.EEN15] me cuesta más cocrear porque pienso que puedo poner feo algo que está muy bonito o no...pero tengo ese miedo.*
- *[.HN33] me es más fácil hacer semillas.*
- *[.EHS26] Las cocreaciones requieren un grado mayor de dificultad y profundización y sinceramente tampoco tengo mucho tiempo para dedicarle o no tengo el que me gustaría.*
- *[.HN35] Es más fácil [hacer semillas que cocreaciones] y aparte a veces tampoco sabes de lo que la otra persona está hablando cuando hace una semilla. Y esto a veces te corta a la hora de contestar... porque a lo mejor es pudor, o vergüenza.*
- *[.HP55] me gusta mucho plantar semillas, eso me gusta más.*
- *[.EIA08] A mí me gusta más hacer semillas.*
- *[.HA46] me gustaba... hacer semillas, Pero también me gustaban hacer cocreaciones.*

Incluso refieren preferir que hagan cocreaciones a una semilla *plantada* por ellos que la acción recíproca.

- *[.EEB16] [Me gustan más las] semillas. Es como sembrar y ver cómo va creciendo y la gente se inspira y a veces salen cosas fantásticas.*
- *[.HN34] Sí, claro [le gusta ser cocreada].*
- *[.EEL18] Me encanta leer cocreaciones de mis semillas. Te das cuenta de lo que han inspirado tus palabras en otras personas.*
- *[.HV27] me encanta [que hagan cocreaciones a mis semillas]*

- [EEI26] Los participantes refieren preferir que les hagan cocreaciones a sus semillas que a la inversa (ningún participante refiere que prefiere hacer co: que que se las hagan a sus semillas).



Ilustración 73. Screenshot de la portada de la herramienta eseeusee a 19/3/2015.

Pero la realidad no va en la línea de lo esperado. Hay significativamente más cocreaciones que semillas en la herramienta eseeusee a lo largo de los 30 meses de actividad y el ratio ha crecido por término medio en los últimos tiempos. Valga como ejemplo la situación a 19 de marzo de 2015. Los diez primeros racimos de la portada, excluidos dos que correspondían a comunicaciones del administrador, tenían respectivamente 5,3,1,0,5,2,4,3,2 y 1 cocreación, dando un total de 26 cocreaciones, lo que arroja una media de entre 2 y 3 por racimo.

### 8.8 El ágora. ¿Es necesario un lugar específico para crear?

Interrogados los participantes acerca de las condiciones necesarias para la existencia de un ágora de creación colectiva, aparecen la necesidad de tener un tipo de participante variado [.LC7] y el acceso libre y gratuito [.LC3], algo que jugaría a favor de la utilización de las grandes redes sociales más concurridas para la implementación de ágoras de creación. Incluso hay un participante que llega a negar la utilidad de

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

eseusee, porque considera –si bien no tuvo una participación muy extensa- que todo lo que permite es realizable en otras redes.

*“No veo mucho la diferencia del uso de Twitter y Facebook. Todas las "entradas" que he visto son reflexiones que quieren compartir los demás o imágenes, cosas que ya se pueden hacer en otras redes. De momento me abstengo a hacer más comentarios hasta que tenga nuevas experiencias, ya que con respecto a la creatividad no veo que pueda hacer cosas "nuevas" que no se puedan hacer en otras redes.”* [FU14]

Sin embargo, el resto de los individuos consideran que existen razones para crear y mantener un medio específico para vehicular la creación cooperativa en las circunstancias que se han hablado. Estas razones son las siguientes.

### **8.8.1 El ágora de creación como foco de resistencia y hacktivismismo cultural**

Hacktivismismo y resistencia frente a los agentes poderosos de la red. Algunos participantes refieren no encontrarse a gusto en redes mayoritarias como Twitter y Facebook, al menos para sus actividades de creación, hasta el punto de “no querer entrar en ellas” [EEY72]. La razón es la conciencia de la utilización empresarial “empresas cuyos objetivos y fines son la utilización de la información de los usuarios para fines “empresariales”, “económicos” y todo lo que subyace.” [EEW66]

Este enfoque empresarial hace, también, que se primen en las Redes Sociales conspicuas contenidos de infoentretenimiento por encima del resto, incluso sin importar el origen, autor o efectos de los contenidos. La mayor aprobación de estos contenidos, aún cuando puedan ser remezclas o copias de otros contenidos no es percibida positivamente por los creadores que ven sus contenidos infraponderados respecto a esos otros.

- [LZ7] *No obstante ni en ella ni en el Facebook, estamos libres de caer presas del olvido y de que una imagen agraciada o amarillista, obtenga una mayor retroalimentación, al margen del esfuerzo que nos haya implicado la construcción del material compartido.*



- *[.EHÑ44] Eseeusee ha sido concebido para la creación en comunidad; Facebook y Twitter parecen estar más orientados a compartir vídeos, fotos personales, nada que ver con la micropoesía*
- *[.LZ8] en el YouTube existe mucho de ello. El autor queda nuevamente sujeto a caer en serio riesgo de ser invisibilizado cediendo su lugar al enorme y frondoso bosque de información, pero también al plagio.*

### 8.8.2 El ágora de creación como comunidad de interés

Pero la razón principal para que los participantes en el estudio refieran que es apropiado crear un ágora virtual segregada de Twitter o Facebook, incluso sabiendo que se necesita de éstas para la necesaria difusión de la creación como se verá más adelante, estriba en que consideran que en Twitter, Instagram o Facebook –por citar sólo algunas- son redes más inespecíficas en las que no sienten que se crea una verdadera comunidad de interés en la que todos los participantes comparten una motivación común, básicamente el interés por la poesía.

- *[.KDR20] Creo que la mayor ventaja [de eseeusee respecto de tw, fb, ig] es que los usuarios tienen las mismas inquietudes y la red se limita a crear y cocrear 'poesía', es algo que une a todos los participantes.*
- *[.HA32] en esta herramienta. Pero además tiene una pasión que es el gusto por la poesía. Entonces diría que es una de las características que debía tener la creación o la cocreación*
- *[.KDA26] En eseeusee quien participa está interesado en hacerlo y es receptivo [al contenido, al contrario de Tw, Tb]*
- *[.EEU63] creo que en twitter mis semillas no les importan a nadie*
- *[.EEM64] [Respecto a Tw y Fb] quien accede a eseeusee está interesado en el tema*
- *[.EEU71][Respecto a Tw y Fb, eseeusee aporta] la predisposición a crear y compartir poesía*
- *[.EEB73] [en eseeusee] sabes que todo el mundo disfruta y respeta lo que se hace, en otros lugares, no.*
- *[.EHÑ09] eseeusee [se diferencia de otras webs en que] está mucho más orientado a la creación colectiva, lxs usuarixs se implican más, cocrean... y no hay moderadores, las aportaciones (siempre que no sean ofensivas) son libres de ser realizadas por cualquiera que tenga interés en llevar a cabo esta experiencia.*
- *[.EHT42] Eseeusee está enfocado a una vertiente poética, mientras que el resto de redes se centran en procesos sociales cotidianos, aunque ambas se pueden complementar.*

Como complemento a lo anterior, nótese que encontrar contenidos poéticos en Facebook, Instagram o Twitter no es una tarea sencilla, especialmente si se quieren encontrar con un relativo aislamiento del resto. En Facebook hay grupos dedicados a

la creación poética, pero que por las características de esta red, están muy imbricados con cuestiones generales. En Twitter existen hashtags utilizados para marcar contenidos poéticos, como #poetweet, pero que son usados constantemente para etiquetar contenidos inapropiados como suerte de broma de mal gusto. En Instagram, sin embargo, estas etiquetas #visualpoem, #poesíavisual o la muy conocida #accionpoetica sí suelen ser utilizadas para su fin inicial, pero requieren de una búsqueda específica que no crea la ficción de lugar de creación que se discutió en el desarrollo teórico previo cuando se abordó la cuestión de lugares para la creatividad. No ocurre como con eseeusee, en la que se comprende que su principal cometido es precisamente la creación poética, lo que hace que incluso los participantes adapten su comportamiento: *“Generalmente como te digo, [en eseeusee] son comentarios respetuosos. Y creo que es como por la temática, como por la razón de ser de la herramienta, porque no sucede con otras.”* [HA31]

Esta conciencia antes descrita de compartir fines y medios ayuda a crear estos “lugares para la creatividad” pero, también, la noción de comunidad de interés, una de las características más apreciadas sin lugar a dudas por los creadores, como se verá más adelante.

- [HN46] *lo que me aporta eseeusee [respecto a Twitter] es que es comunidad. Es que... hay personas, hay usuarios que, que te gustan como escriben o que están o que han desaparecido o que vuelven*

Pero se puede ir más lejos. Hay quien considera que el ágora virtual, más que asiento a comunidades de interés, es algo que se identifica con el propio concepto: *“eseeusee no es un racimo ni un conjunto de racimos. Es más. ¿No? Yo lo veo como una globalidad, como una obra en la que participan varias personas.”* [HN17]

### 8.8.3 El ágora de creación como soporte a la creación cooperativa

Otra de las características más salientes que los participantes en el estudio han descubierto es la posibilidad de generar obras colectivas de propiedad y autoría compartida, lo que se ha llamado cocreación en el presente estudio. Esta noción de creación cooperativa, sin necesidad de invisibilizar o banalizar al creador **no existe en**

las redes sociales generalistas, que vierten más claramente sus esfuerzos en actuar como focos de difusión que en encarecer el trabajo de creación y, desde luego, nunca cooperativo y horizontal<sup>209</sup>. Los creadores remarcan ésta como una de las razones más importantes para la justificación de la necesidad de un ágora de creación específica.

- *[.EEN06] [La diferencia de otros sitios es] que no son nada colaborativas ni participativas ni mucho menos cocreativas.*
- *[.EIA02] En las Redes Sociales comparto mis creaciones creativas pero nadie más aporta a esa creación.*
- *[.FWG65] Creo que tienen dos objetivos bien diferenciados que actúan como condicionantes en su manera de actuación, entre otras cosas. (eseusee y Wikipedia los objetivos condicionan el modelo usado). [FT57] Supongo que las propias estructuras de ambas plataformas ya presuponen que en uno se puede "cocrear" y en otro, en todo caso, "colaborar". Eseeusee utiliza términos como semillas (lo que supone que tu sólo eres el inicio), "co" o "cocrea", lo que ya supone cocreación. Sin embargo, en Wikipedia, encontramos términos como "colabora" "amplia" "Notifica de un error", no creas nada, sólo amplías o aportas.*
- *[.EHÑ09] eseusee está mucho más orientado a la creación colectiva, lxs usuarixs se implican más, cocrean... y no hay moderadores, las aportaciones (siempre que no sean ofensivas) son libres de ser realizadas por cualquiera que tenga interés en llevar a cabo esta experiencia.*
- *[.EEL69] Porque Eseeusee es una web enfocada a la poesía digital y Twitter y FB tienen otras funciones y otras características ¿Aporta algo de distinto Eseeusee? ...Sí, es una web enfocada a la creación, cocreación, creatividad colaborativa. Está especializada en poesía digital.*

#### 8.8.4 Sobredimensión, infoxicación e impersonalidad en las redes sociales convencionales

Los creadores cuya opinión se ha recuperado tienen una cierta agorafobia respecto a la creación en las redes sociales convencionales. Varios consideran algo negativo el tamaño excesivo de éstas frente a ninguno que lo aprueba como positivo para la tarea de creación y, en cierto modo, el problema parece venir de la abundancia de contenidos no relacionados con la temática de creación que son comparados con contaminación o información dispersa inmanejable o disgregada...

- *[.HC06] En Twitter hay demasiada información para ser manejable.*

---

<sup>209</sup> Algunos de los creadores cuyo discurso se añade al global establecen comparaciones respecto a la Wikipedia porque se les pidió que realizaran una experiencia en ambos entornos. En estos casos, como se puede leer en las unidades de significado subsecuentes a la Wikipedia se le achaca su falta de horizontalidad (Y en mayor medida cuando se analice específicamente este tema).

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.EIA16] Lo bonito de Eseeusee para mí, y que no tiene twitter y Facebook es que es como un pueblecito perdido en la montaña, somos pocos y todos nos conocemos. Twitter y Facebook son grandes ciudades llena de contaminación.*
- *[.EHS43] Respecto a twitter y eseeusee considero que este último está más relacionado con un tema concreto y como que la información está más acotada mientras que en twitter la información la veo más dispersa y disgregada en lo que a tema se refiere.*
- *[.EED65] eseeusee es de andar por casa, lo otro [Tw, Fb] es un desmadre descontrolado e imposible de controlar.*

Este tamaño excesivo cifrado en el extraordinario flujo de información en paralelo, abundando el testimonio que compara eseeusee con un pueblecito de la montaña y Facebook con grandes ciudades, redundaría en la impersonalidad de las RRSS y una parte de las relaciones que se construyen sobre ellas, a decir de los participantes en el estudio. Hay testimonios abundantes que tienen en cuenta la opinión esperada de otros participantes sobre las propias participaciones, como [.HP58].

- *[.LZ2] En Facebook nuestro mundo personal se ve reducido literalmente a un cuadrado, dinámico y acelerado, sujeto por tanto a desaparecer con la misma celeridad que fue creado.*
- *[.HP58] tengo la sensación de que si yo participo en otra [racimo] tiene que ser algo que se ajuste un poquito [a la semilla] porque si no a la otra persona le podría molestar.*
- *[.HN45] para mí Twitter es más impersonal para estas cosas [la creación]*

### 8.8.5 Invisibilidad de la creación en las redes sociales convencionales

Sin embargo, se percibe como punto crucial la invisibilidad de las creaciones que redundan de que el esquema de las redes sociales sitúa en igualdad de condiciones los contenidos originales y creativos con el infoentretenimiento, los plagios o los contenidos insustanciales, desapareciendo del tope de la pila –y por ende de la posibilidad de estar visible- a un ritmo vertiginoso que marca precisamente el brutal caudal de contenidos que se vierte de manera continua al caudal global. Esta preocupación no es nueva sino una reedición de aquellas que expresaron los creadores de la obra colectiva (Telira, 2011), recogidas en (Antón Cuadrado, 2012). En la explicación de esta preocupación, los testimonios extraídos del post de Zegarra son extraordinariamente explícitos.

- *[.EEX70] Es que [en Tw, o Fb] mi poema se perdería como lágrimas en la lluvia. En eseeusee no pasa eso.*
- *[.LZ2] El tiempo es el enemigo bravío de los contenidos que fluyen en el Facebook.*

- *[.LZ3] Nuestras obras, independientemente de su volumen e importancia desaparecen al unísono de un clic [en Facebook]. Y lo hacen, incluso, ajenas al ojo crítico, que nos retroalimenta e invita a seguir creando y escribiendo.*
- *[.LZ8] En el YouTube existe mucho de ello. El autor queda nuevamente sujeto a caer en serio riesgo de ser invisibilizado cediendo su lugar al enorme y frondoso bosque de información, pero también al plagio.*
- *[.LZ5] El autor de los contenidos, que pueden ser un poema, un artículo, un ensayo, una propuesta, es poco visible en ese mundo rectilíneo y acelerado [facebook], y se ve ciertamente eclipsado al punto de asomarse a un punto blanco dentro la frondosa espesura de un nevado de información.*
- *[.LZ1] Su problema [de Facebook] radica probablemente en ello, es decir, en su gran éxito, pues me animo a decirlo así: “lo común nos hace invisibles” y lejos de aflorar nuestra creatividad la limita.*

### 8.8.6 El ágora y los mecanismos de difusión

39. *[.HP21] Siempre escribimos para alguien o hacemos una foto para alguien, de manera consciente o inconsciente. Pero no lo sé, al menos en mi caso particular, [.HP22] [el destinatario] no tiene que ser pues eso la persona de la que estoy enamorada, o que le quiero, o a mi madre o a mi perro. ¿No? Pero siempre tiene en mente alguien, a quien quieres enseñarle eso, cuando tienes una cámara o cuando estas escribiendo. [.HP23] Yo no creo que alguien escriba para uno mismo ¡No! Igual que uno no se pone guapo para uno mismo, eso son bobadas, es para los demás que es ahí que nos sale.*

40. RAÚL: *Hay algunos que no nos podemos poner guapos de ninguna manera...*

*(Risas)*

*Y entonces cuando... Bueno, por preguntarlo de otro modo... Cuando estabas pensando que escribes para el destinatario en cierto modo, entonces tú crees que el destinatario tiene influencia en lo que escribes o escribes pensando en el destinatario pero no tiene influencia*

41. PAZ: *Si, tiene influencia, aunque a veces es para provocarle o para molestarle, no por agradar. O sea que [.HP24] tú escribes algo pensando en alguien... la mayoría de veces si buscamos aprobación y bueno, yo creo que esta es la esencia humana. Pero muchas veces buscamos lo contrario, buscamos provocar, o fastidiar o molestar. Pero siempre teniendo en cuenta un receptor. O al menos a mí me pasa, vamos.... no creo que no sé... Que [.HP25] igual sería lo ideal, que fuera una creación absolutamente libre y sin pensar en nadie pero yo creo que nos mediatiza quien va a ver eso o quien...*

Fragmento de la entrevista a Paz García

En el anterior fragmento de la entrevista a Paz García se pone de relevancia un esquema repetido en el resto de los creadores. El destinatario tiene importancia. No sólo a nivel de inspiración para la creación o de la participación final en la obra sino que los creadores coinciden en que una de las motivaciones para la creación es la difusión, algo lógico habida cuenta que el Arte era un lenguaje y la obra tenía como función la de establecer una comunicación. La difusión es una intencionalidad de la creación [HA38].

- [HA38] *la cocreación, o la creación...eh... tiene una intencionalidad de difusión. Intrínseca.*
- [HN23] *[Para animar a la gente a participar] Tendría que haber una difusión.*
- [HN11] *si haces algo que te quedas orgulloso de ello, yo creo que es importante difundirlo.*
- [HN10] *Yo tengo cosas metidas en un cajón que nunca voy a sacar y en cambio hay cosas que sí que... sí que me gusta compartir. A lo mejor lo más secreto lo guardaría en un cajón y no lo compartiría. Hay cosas que a lo mejor haciendo difusión te verías muy desnudo.*
- [HP83] *[Lo que me animó a participar fue] la aprobación de los demás. Ahí te soy totalmente sincera. A ver, a mi yo creo que si hubiera hecho mis semillas y mis cocreaciones y la gente lo continúa y tal, pero nadie te dice nada pues, no sé. Yo creo que al menos yo ¿eh? Yo no hablo de los demás... pero yo sí escribo para gustar.*
- [EHÑ48] *[valor de ágora de creación] lo gratificante que resulta ver cómo otrxs usuarixs han sido “tocadx”, de alguna forma, por mis palabras, por aquello que mis palabras les hayan podido sugerir o por lo que hayan despertado en ellxs.*

La difusión, antes del advenimiento de Internet era dirigida por la función de la crítica, los intelectuales que debían orientar el discurso según (Habermas, 2004). Pero la crítica encuentra dificultades cuando la figura del autor se desvanece [FCB02] y además, “*ya no dispone de una lista de obras que leer, que hacerse gustar y que criticar. No puede acceder a todo lo que se publica*” [FCB10]. Y esta debilidad de la crítica coincide con la elevación de los mecanismos de búsqueda de la viralidad basados en la pseudointersubjetividad y pseudodemocracia (debatidos en la introducción teórica al presente estudio).

### 8.8.7 Interrelación del ágora con redes y agregadores sociales

Evidentemente si se acepta esto, el ágora virtual debe tener mecanismos de difusión bien contruidos (lo que incluye mecanismos propios y elementos para facilitar la coparticipación en la difusión). Y esto puede retomar la necesidad de las redes sociales que fueron antes denostadas para la creación por sobredimensionadas o

impersonales. Si el ágora de creación no tiene un número suficiente de usuarios que asegure la creación [.KDJ07], lo lógico es que ésta adopte mecanismos que le permitan servirse de las RRSS para difundir lo creado. Esto desvela un doble esquema: el proceso de creación debe tener lugar en ubicaciones específicas que ayudan la definición de las propias narrativas de la obra y “*afectan dramáticamente la dinámica de la creatividad*” (Seelig, 2012, 96), refrescando la importancia del lugar que se trazó en el desarrollo previo de la presente investigación. Pero por otro lado, deben de apoyarse en los lugares concurridos de la Red para su difusión. Creación y difusión se entienden ambos procesos necesarios y suplementarios pero tienen lugar en entornos segregados, cada uno adaptado a su propósito.

- *[.KDJ07] La principal desventaja de Eseeusee puede que sea que no cuenta con el número de usuarios con el que cuentan las redes sociales, la difusión principalmente, es como un entorno cerrado.*
- *[.LC9] Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de estar relacionada con otros sitios de interés.*
- *[.EHÑ45] valoro el que se pueda compartir lo que se publica (en eseeusee) en Twitter, por ejemplo: ofrece la posibilidad de que alguien pueda conocer el site y animarse también a crear y cocrear.*
- *[.HN12] Sí. [Cuando quiero hacer algún tipo de evolución en una obra que me gusta] A veces la comparto. [.HN13] [Si te gusta una obra] imagino que necesitas hacer una devolución de alguna manera. Poniéndole aunque sea un me gusta para transmitir a la otra persona que te ha gustado y te ha aportado. Vale. Pero si no dices nada, a lo mejor sí que te aporta, pero la otra persona no se entera.*

Los participantes así lo entienden. Perciben que la difusión de su obra debe de trascender los límites del ágora de creación, para ir a buscar espectadores fuera e incluso buscar seguidores en RRSS para los trabajos del ágora [.HA37] [.CT15] [.CT16]. Porque aunque los efectos pueden no ser directamente visibles, lo que está en los lugares concurridos de la Red acaba teniendo espectadores [.HN31] y colaboran a la difusión de las obras a través de sus propias cuentas en redes sociales [.HC07] [.CT17].

- *[.HA37] yo creo que a mayores seguidores, mayor difusión.*
- *[.HN31] Si los tienes colgados por ahí [contenidos], tú crees que la gente no te lee, pero la gente te lee.*
- *[.HC07] De vez en cuando twitteo algún racimo.*
- *[.CT17] Las RRSS más utilizadas para la socialización del contenido de eseeusee son Twitter con 2 de cada 3 acciones sociales y Facebook, con 1 de cada 4.*

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Las estadísticas de página de eseusee corroboran el discurso procomún. Pese a la falta de mecanismos SEO/SEM de eseusee y la ausencia de una política robusta de RRSS) “Casi el 15% de las visitas a eseusee provienen de RRSS, entre las que destacan como origen Twitter (9.55%) y Facebook (3.57%).” [.CT15]. Si bien no toda la difusión equivale a visitas en la página, sino que gran parte queda en la red social o agregador sobre el que difunde, algo que visibiliza la cara B de la difusión que remite al teorizado capitalismo sobre los accesos-. Sobre esto puede dar un buen ejemplo en el instrumento eseusee el hecho de que para el intervalo de tiempo de estudio, unos 30 meses, “Sólo 216 visitas (0.96%) vienen desde la cuenta Tumblr divergente, que republica todas las participaciones en eseusee, pese a tener en torno a 3500 seguidores.” [.CT16].

## 8.9 La interfaz de usuario del ágora virtual

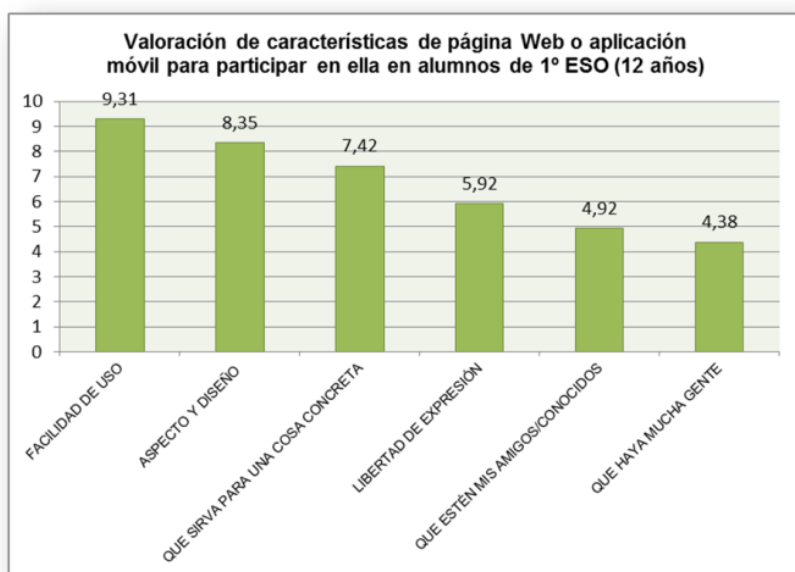


Ilustración 74. Características más valoradas para la participación.

interactividad, accesibilidad, responsabilidad de los interfaces, interoperabilidad... pero no es esperable encontrar estos mismos términos en una descripción de factores desde la perspectiva del utilizador. Interrogados al respecto, los tres factores que consideraron clave de la interfaz son tener una estética cuidada, un manejo sencillo y la posibilidad de utilizar el ágora desde cualquier dispositivo –esencialmente se referían a móviles-.

Es una constante en la implantación de sitios web que el diseño de interacción con los visitantes juega un papel preponderante tanto en la captación de nuevos participantes, como en el mantenimiento de los presentes. Existen numerosos estudios teóricos y de campo sobre conceptos como



### 8.9.1 Sencillez de uso del ágora virtual

El primer eje que los participantes ponen de manifiesto sobre la Interfaz, no por esperado, debe descuidarse. Existe evidencia muy abundante sobre la importancia de la facilidad de uso del interfaz para animar la participación en un site, que luego se ha teorizado en términos como accesibilidad, interactividad, usabilidad. Por sólo citar un ejemplo, que corresponde a una entrevista realizada a niños de 12 años –enculturados sobre Internet- tras una charla sobre participación creativa, se puede observar el gráfico de la Ilustración 74. En este caso la facilidad de uso y el aspecto y diseño de la Interfaz son, de largo y por ese orden las dos características más valoradas, muy por encima de otros que el investigador había supuesto importantes.

El Ágora virtual debe de ser fácil de utilizar y establecer mecanismos de mejora iterativa aprovechando tanto estas nuevas opiniones como las tecnologías a disposición.

Los participantes enumeran puntos de la interfaz donde esta sencillez de uso es clave, como el proceso de registro, la existencia de un esquema de navegación claro y, también, introducen dos aspectos: la necesidad de presentar el site en el idioma nativo al participante y el de integrar accesos multidispositivos.

- *[.KP07] Un profesor piensa que las dificultades para el registro en el site desanimaron a algún posible participante.*
- *[.HN24] [La interfaz de un ágora de creación] No tiene que ser difícil porque si no... Si no tiene una accesibilidad...mínima no voy a alcanzar. Porque a lo mejor me estoy diez segundos en una página y ya paso a la siguiente.*
- *[.LC1] Se consideran importantes en cuanto al aspecto de la página su presentación y el acceso al mapa de navegación, así como la amigabilidad de los elementos de la página.*
- *[.EHS85] Personalmente no me fue fácil iniciarme en el uso de este programa. La acogida y sentirme a gusto sí que me sentí pero no fue fácil el conocimiento de este programa.*
- *[.F117] La interfaz [de eseeusee] me sorprendió, me pareció desfasada, aunque fue solo mi primera impresión, cada vez me gusta más: se trata de una interfaz que facilita la navegación, en ella, los diferentes elementos se presentan organizados y a la vista y en verdad creo que la sencillez, una vez más, triunfa.*
- *[.LC2] Para la implementación de entornos de creación colectiva es muy importante la usabilidad. Esta está recogida en la sencillez de uso (no necesidad de conocimientos técnicos), variedad de idiomas, accesos desde dispositivos móviles.*

### 8.9.2 Interoperatividad multidispositivo

No es necesario detenerse en este punto porque ya ha sido revisado más arriba. Es algo indiscutible que la implementación del ágora virtual en dispositivos diversos, como los móviles, “*garantizaría la accesibilidad*” [.EHT76] y que permitiría reconducir hacia la herramienta una gran cantidad de recursos de otro modo desaprovechados, o aprovechados en otros entornos.

Pero es necesario no sólo adaptar el ágora a dispositivos actuales, sino establecer mecanismos por los que se valore periódicamente tener en cuenta otros a medida que van apareciendo para analizar la viabilidad e interés de su interoperatividad, como smartwatches, extendiendo la consideración de dispositivos tecnológicos a aplicaciones o infraestructuras que pueden significar el ampliar las posibilidades y la sencillez de acceso a la herramienta como pueden ser, en la actualidad, la creación de un canal ifttt, por sólo dar un ejemplo.

### 8.9.3 Estética cuidada

El aspecto estético de la herramienta es como era esperable otro de los ejes sobre los que se posicionan los participantes. La apreciación estética puede influir en la inclinación a participar en un ágora. Varios testimonios abundan en ello, como:

- [.KDJ11] *No me gustaba demasiado el aspecto estético, creo que es mejorable.*
- [.EHT49] *[Mejoraría] La propia interfaz.*
- [.LC1] *Se consideran importantes en cuanto al aspecto de la página su presentación y el acceso al mapa de navegación, así como la amigabilidad de los elementos de la página.*
- [.EIA18] *le daría otro aspecto a la interfaz.*

La interfaz es un término muy amplio y engloba colores, diseño de los logos e iconos, enlaces, la estructura...

- [.EEB97] *El aspecto se podría mejorar, incluso la estructura de la página.*
- [.EEU88] *[Mejoraría] los colores, pero nada, que tampoco es que sea huy que mal!*

- *[.HN42] Me cuesta a veces identificar los símbolos [iconos de la UI]...*

Uno de los testimonios más profundos y que aporta una explicación interesante es [.LZ12] que, refiriéndose a eseeusee dice que *“Es una página sin la seducción propia del Facebook o del Twitter. [...] porque probablemente el problema no es la página sino los esquemas hegemónicos que nos han acostumbrado a una interacción menos creativa.”*. Nos remite directamente a la cuestión de los estándares de mercado o de facto sobre el aspecto. Como se vio en la presentación teórica del presente trabajo, hay propuesta de interfaz que devienen por su preeminencia estándares de facto cuyo respeto y aproximación define uno de los criterios de éxito para las interfaces posteriores, porque la familiaridad del usuario hace que se encuentre más comfortable por la no exigencia de un desplazamiento conceptual para su uso y además se le requiere menos tiempo de aprendizaje de la interfaz, porque buena parte de los comportamientos de la herramienta están heredados. En este sentido se presentaba la interfaz de ventanas de Windows, cuya notación de aspecto y libro de estilo es seguido por la amplia mayoría de aplicaciones. Y, en el ecosistema de la Red, hay igualmente ejemplos de popularización de soluciones de interfaz que hacen que los utilizadores se familiaricen con los esquemas presentes en ellos. El buscador Google es un buen ejemplo de minimalismo y “menos es más” en cuanto a la interfaz con la que también se alinean otras propuestas perspicuas como Twitter e Instagram.

El alineamiento de la interfaz con estas propuestas populares es lo que se ha entendido como su condición de moderno que requieren una parte importante de los participantes en el estudio. El que la interfaz se considere desfasada como dice [.F117] se entiende que hubiera podido ser en otro caso que no tuviera detrás la celebración de una actividad de animación a la creación motivo suficiente para abandonar el site.

- *[.FM05] [echo en falta en eseeusee] un diseño de la interface más moderno. Estéticamente parece una herramienta antigua.*
- *[.EEN95] Le daría un aspecto a su interfaz más moderno*
- *[.F117] La interfaz [de eseeusee] me sorprendió, me pareció desfasada, aunque fue solo mi primera impresión, cada vez me gusta más: se trata de una interfaz que facilita la navegación, en ella, los diferentes elementos se presentan organizados y a la vista y en verdad creo que la sencillez, una vez más, triunfa.*

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Por último, uno de los participantes recuerda que los cambios en la interfaz producen modificaciones de hábitos en los participantes que, aunque sean para abrazar mejoras la interfaz, pueden provocar momentáneamente despiste y, en definitiva, el efecto contrario al buscado, incluyendo potencialmente la aparición de abandonos.

- [.EEU96] *En los últimos tiempos ha cambiado la forma y me he despistado, todavía dudo cuando quiero buscar mi perfil, determinados usuarios.*

## 8.10 Metadata del ágora virtual. Indexación y Búsqueda de contenidos.

Pelt y Trogemann (2006) reflexionaron sobre las características de las ágoras para *user driven media* e incluyó en esta reflexión cuestiones relacionadas con la indexación y la posterior recuperación de los contenidos generados por los usuarios. Previa a las cuestiones técnicas sobre la tecnología y de repositorio de datos a utilizar es necesario conducir una reflexión sobre los métodos de recuperación de contenidos y, por ende, de los medios funcionales para su marcado o etiquetado –la metainformación que acompaña a los contenidos- que estarán en la base de las políticas de almacenamiento, indexación y búsqueda y por ende de las implementaciones técnicas de estas políticas. Nótese que un caso específico de metainformación, de la que se ha decidido prescindir por cuestiones funcionales, es el *timestamp*.

Es básico comenzar por comprender cuáles son los accesos y métodos preferidos para recuperar los contenidos por parte de los utilizadores. De este modo se pueden prever mecanismos y estrategias para mejorar éstos y, consecuentemente, decidir cuál es la mejor metainformación, la más pertinente para ser utilizada por los participantes en el ágora virtual.

No queda claro de los testimonios de los cocreadores cuál es el mecanismo preferido para acceder a los contenidos. [.EHT29] y [.EIA12], por citar sólo dos ejemplos, confían en los contenidos que el site muestra en la página principal, mientras que otros como [.EHÑ30] dicen que suelen ser más activos a la hora de elegir los contenidos que se recuperan: *“suelo buscar contenidos, a ese respecto me considero bastante inconformista”*. Sin embargo, hay un modo cuantitativo de recuperar esta información

válida al menos para la interacción registrada en eseeusee. Como se puede comprobar en el anexo de datos cualitativos en el apartado de las páginas visitadas, la portada de eseeusee es la página más servida (37%), seguida muy de lejos por la segunda página de portada (1.27%) y por la página de búsqueda que incluye la búsqueda de últimos racimos, la de búsqueda por etiquetas y la de búsqueda por participantes (1.23%). Es de esperar que la página de búsqueda sea la más servida porque es la que aparece por defecto en las conexiones a la URL eseeusee.com. Sin embargo precisamente por ser la que más efecto tiene sobre las visitas y participaciones a la página, independientemente de cuáles sean las causas y sus ponderaciones, requiere un estudio.

### 8.10.1 Portada. Ordenación de contenidos por más recientes.

En línea con la sobreevaluación de la novedad que se considera característica indisoluble de la condición netmoderna, la gran mayoría de las redes y servicios sociales muestran sus contenidos ordenados poniendo en la posición más visible los más recientes. En los intercambios en blogs, Branch, Foros, Whatsapp, Slack, aparece más visible la última intervención en los medios periodísticos convencionales o en los blogs, el último post o noticias; en los agregadores, los últimos links añadidos o los últimos que han ascendido a la portada, según la página. En las redes sociales, ocurre lo mismo: Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest... reproducen este esquema de visualizar primero lo último que ha ocurrido, por la novedad que expresan sus utilizadores.

En este mismo sentido se expresan los participantes en el estudio. Todos –menos un solo individuo que dice que “es *indiferente*” [EFY34] - optan por la ordenación temporal en la portada, con la precisión de que el racimo que se pone en el tope de la pila –para la portada y para las búsquedas- es aquel que haya tenido aportaciones más recientes. Así, el momento usado para su ordenación no es el de creación, sino el de la última interacción sobre él.

- [EFU26] [Ordenar por última participación] *está bien, es un criterio que permite ver que está sucediendo justo ahora, aun cuando puedas perderte la maravilla de hace tres días.*
- [EFM27] [Ordenar por última participación] *está bien así, facilita el diálogo.*
- [EFO29] [Ordenar por última participación] *pienso que está dando buen resultado.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.EFN33] [Ordenar por última participación] está bien así. Indica que hay movimiento y que alguien ha aportado algo.*
- *[.EFC34] [Ordenar por última participación] Es mejor, más inmediato.*
- *[.EHT58] [Ordenar por última participación] es una forma organizativa, puedes incluir tu comentario en el orden que quieras.*
- *[.EHS59] [Ordenar por última participación] no lo cambiaría porque así me sirve para echar un vistazo respecto a las últimas aportaciones desde mi última conexión.*

### 8.10.2 Portada. Ordenación de contenidos por calidad.

Pero examinando un poco más las respuestas de los participantes aparece una rebelión somera contra la dictadura del paso del tiempo que puede hacer invisibles racimos de calidad por la sola razón de que hayan aparecido otros después, algo que es incompatible con la consideración atemporal de la creación y que ya habían expresado al opinar sobre *el timestamp*.

Los cocreadores se guardan la opción de combinar la variable del tiempo mediante la capacidad de rescatar racimos de calidad para los primeros puestos de la pila por sus comentarios. Así es. El hecho de que un participante participe en un racimo, hace que este pase automáticamente al primer puesto de la portada. Se han dado casos que esta participación consiste en un comentario “*este racimo merece ser rescatado*” y que da una buena muestra de que lo que subyace es la necesidad de un mecanismo por el que los participantes tienen la oportunidad de superponer sus criterios al del paso del tiempo a la hora de elegir el orden de los contenidos en la portada. Es interesante destacar también, el testimonio [.EFO30] que recoge frente a la preocupación de que esto sea utilizado aviesamente,<sup>210</sup> la inexistencia de estos comportamientos y la convicción que de darse, serían sancionados por el resto de participantes en el ágora.

- *[.EFD28] Siempre es bueno rescatar micros buenos.*
- *[.EFO30] Se podría dar que un participante pusiese siempre un comentario en su semilla para mantenerla siempre en primera posición. Pero de momento eso no se ha dado y además se le vería el plumero.*

---

<sup>210</sup> Casos de utilización aviesa de estos mecanismos se observan en sitios de noticias poco frecuentados (y con pocas medidas de seguridad, porque es sencillo de evitar por el administrador del site). Mediante aplicaciones robot que simulan visitas a una determinada página, pueden colocar en los primeros puestos de ‘noticias más visitadas’ cuando este ranking está presente a un contenido que normalmente no ocuparía ese lugar.

- *[.EFZ31] Parece una idea formidable poder rescatar micros que pasan desapercibidos y volver a fomentarlos. Vuelven a coger vida y mayor entendimiento,*
- *[.EFL32] [Ordenar por última participación] Está bien para que no queden atrás las primeras semillas y así se puedan rescatar aquellas que te hayan gustado y te apetezca cocrear.*
- *[.EFO40] Siempre es bueno rescatar semillas antiguas que te gusten y aportarle algo más.*

Una precisión importante al respecto ha de hacerse frente a la tentación de usar mecanismos pretendidamente democráticos para la composición de los primeros puestos de la portada. En casos como Meneame.net la portada se define por contenidos más votados por los participantes en el site, lo que teniendo en cuenta que los votos no valen lo mismo (sus valores van de 0 a 20, siendo de 6 puntos para el participante recién registrado) frustraría la metáfora de la horizontalidad de la participación que está en la base de la definición del esquema del presente estudio. Pero aún en el caso de la igualdad entre participantes, la existencia de una opinión mayoritaria en la masa, haría invisibles las opiniones divergentes, cuya importancia ya se ha tenido la oportunidad de remarcar anteriormente. Es por esto que el esquema que se propone se basa en la oportunidad de todo participante de hacer llegar su opinión al tope de la pila de la portada, en la utilización seria y honesta de esta posibilidad y en la madurez de la comunidad de interés que debería fijar consuetudinariamente los límites de lo aceptable y proceder sancionando los comportamientos en caso de que ocurrieran infracciones a este principio de aceptabilidad.

### 8.10.3 La utilización de los mecanismos de búsqueda explícita

Los participantes en las iniciativas de creación refieren usar mecanismos de búsqueda. Entre los criterios más utilizados para estas búsquedas están las etiquetas y los autores –que en la herramienta eseeusee adiciona la búsqueda de usuarios y de sus participaciones-, aunque también se utiliza, en alguna ocasión, la opción de ver las participaciones de aquellos autores marcados como favoritos por el usuario (algo que parece corroborar las analíticas cuantitativas del site).

- *[.HN40] no acostumbro [a hacer búsquedas por etiquetas].*
- *[.HN41] Por autores sí [hago búsquedas]. Porque terminas teniendo tus favoritos.*
- *[.HN43] Sí que la he chafardeado alguna vez pero habitualmente no la utilizo [la opción de ver racimos de autores a los que sigues]*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.EEI32] 15% de los participantes en eseusee refieren no conocer el mecanismo de búsqueda.*
- *[.EFI99] 3 de cada 4 participantes en eseusee dicen usar la funcionalidad de búsqueda y esto sube al 100% en el grupo de participantes más habituales, G1.*
- *[.HA59] Uno generalmente busca lo más reciente.*
- *[.HA63] Entonces en el momento que yo quisiera hacer una búsqueda yo buscaría de pronto a Isi [un autor al que conoce]. Lo que ha escrito a ver qué tal.*
- *[.HP64] A veces [hago búsquedas] por personas, a veces por temas raros.*
- *[.FM02] los racimos podrían estar mejor indexados y que el buscador necesita mejorar.*
- *[.HV30] busco por etiquetas sí. Está muy bien eso.*
- *[.HV28] Sí, [busco por] etiquetas, sí. Y luego me voy a todos los autores y voy mirando.*

### 8.10.4 Indexación por folksomías

La funcionalidad de búsqueda de otros participantes tiene mucho que ver con cuestiones de identidad y relacionales, por lo que será abordada con posterioridad en el apartado correspondiente.

En cuanto a los racimos, la forma más común de búsqueda es a través de etiquetas que son definidas por folksomías, es decir, no de entre una lista predefinida de opciones –como pueden ser las categorías de un blog o en ciertos foros de debate– sino que el autor escribe directamente estas etiquetas. La utilización de folksomías hace que en ocasiones la definición de las etiquetas no sea limpia, perdiéndose aquellas que tienen errores tipográficos o grafías poco convencionales –o faltas de ortografía– y dividiéndose las que existen opciones alternativas para su escritura, por poner un ejemplo como ocurre con “acción poética”, que también puede ser escrita como “accionpoetica”, “Acción\_poética”, “acción-poética” o “accion.poetica”. En este sentido abunda [.KDM10]: “[mejoraría] la búsqueda por temas, mejor definición de palabras clave, muchas son similares”. Sin embargo a cambio de esos inconvenientes veniales se añade un grado de libertad al participante. Desaparece la sensación de que alguien tiene una situación de privilegio, porque puede definir etiquetas posibles y por otro lado permite que el pool de etiquetas evolucione con nuevas circunstancias sin que tenga que mediar una acción del administrador.

Aunque hay quien mantiene dudas acerca de su utilidad [.HN39], las etiquetas son utilizadas para clasificar y, consecuentemente, consultar o buscar los aportes de otros



participantes y, no menos importante, constituyen un elemento aportador de contexto, que guía la comprensión y la interpretación del racimo [EFZ92].

- [EFM90] *no las uso [etiquetas] porque prefiero que cada uno lo interprete desde su punto de vista, pero creo que son necesarias para consultar lo aportado por los demás.*
- [EFD98] *[Las etiquetas sirven] Para buscar micros y para índice aclaratorio.*
- [EFO91] *[La etiquetas] de alguna manera define al micro y sirve de búsqueda.*
- [EHÑ75] *las considero [las etiquetas] una buena forma de organización, de clasificación de ideas.*
- [EHS76] *Para clasificar por temas, las uso [las etiquetas] de vez en cuando.*
- [EFI97] *Las etiquetas sirven para buscar poemas de un tema concreto a todos los que utilizan la búsqueda.*
- [EHA25] *[Las etiquetas] Valen para etiquetar por temáticas tus creaciones.*
- [EFZ92] *[Las etiquetas sirven] Para búsquedas y para guiar un entendimiento del aporte.*
- [EFL93] *[Las etiquetas] están muy bien para clasificar por temáticas las semillas.*
- [EFR95] *[Las etiquetas] agrupan temas y eso está bien.*
- [EFN94] *[Las etiquetas sirven] Para categorizar y saber dónde se hablan de ellas .*
- [EFK96] *si a veces sirven de sugerencias.*
- [HA58] *en estos escritos que he hecho, automáticamente me pone etiqueta y a mí me parece chévere. Porque pues en esto de las redes y de los sistemas de información, es una manera automática de búsqueda por intereses.*

Los participantes interrogados refieren usar prioritariamente como etiquetas palabras contenidas en el texto de la aportación o la temática acerca de la que versa el contenido. También, de los datos cuantitativos del site se desprende que una gran parte de las etiquetas (más de una de cada cuatro de entre aquellas que figuran entre las más utilizadas), hacen referencia a la acción de creación en la que se circunscribe la aportación –aportando asimismo contexto.

- [HN37] *yo a veces pongo etiquetas de las palabras textuales. Pero a veces pongo de lo que creo que estoy hablando.*
- [CT01] *Un 27% de las utilizations de etiquetas en racimos (considerando las 120 etiquetas más frecuentes) hacen referencia a acciones de animación.*
- [CT02] *El tema más recurrente en las etiquetas es el Amor.*
- [CT03] *Las etiquetas utilizadas son claramente folksomías que no siguen un estándar sobre sintaxis, semántica o gramática.*
- [HP62] *Le cogí el gustillo de etiquetar. Otras es que son muy difíciles pero es que sí que me gusta.*
- [HP63] *[Etiqueto] Con temas, solo con temas. Con ideas de por dónde va.*
- [HV29] *a veces por temas, a veces por la palabra que uso, según me pille las [etiquetas] pongo*

Sin embargo hay una particularidad de la propuesta de eseusee manifiestamente mejorable respecto de las etiquetas. Si todos los integrantes del racimo son igualmente importantes, no hay razón alguna para exclusivamente el aportador de la semilla pueda añadir etiquetas a un racimo. Las etiquetas deben poder ser añadidas por todos los participantes a un racimo. Y esto además de los propios comentarios de los participantes en el sentido de la utilización de etiquetas como aportación de contexto, abre la posibilidad en caso de que el mecanismo de búsqueda –o uno de ellos- se construya en el ágora sobre la definición de etiquetas de considerar estas etiquetas como una aportación de contexto del mismo nivel que comentarios y por consiguiente un cuarto tipo de ítem del racimo, junto con semillas, comentarios y cocreaciones.

- *[.HN36] Pues tendría sentido [que todos los que aporten al racimo puedan añadir etiquetas]. Porque... la etiqueta si la pone quien hace la... semilla. Mmm. Todo el resto se pierde.*

#### 8.10.5 Presentación de los contenidos

Una cuestión no banal dada la estructura mutable, ramificada y multimodal del racimo y la posibilidad de visualización que debe de asegurarse en dispositivos disimilares, como un ordenador de sobremesa y un teléfono móvil, es la toma de decisiones acerca de la presentación en pantalla de los racimos. Sin embargo, no es algo sobre lo que haya existido un acuerdo, ni somero, entre los coautores del discurso procomún.

- *[.EIA19] pondría [las participaciones en un racimo] en función de cómo leemos, de arriba abajo, de primera a última empezando por arriba.*
- *[.EIA07] cuando entro en una semilla y me pongo a leer de arriba abajo... muchas veces no tiene sentido. No sé si ese es el orden de lectura o es al revés: la última co: es la que han escrito primero.*
- *[.HV38] van entrando y conforme van entrando van bajando y el último se queda arriba. Y entonces tú si a lo mejor llevas dos días que no has entrado, cuando vienes ya sabes quién es el primero y quién es el último.*
- *[.EFB35]SI [cambiaría la ordenación por último comentario], porque a veces se pierde la esencia, la evolución del racimo.*

### 8.11 Ágora virtual, brecha y desmotivación de la participación

La existencia de una brecha de participación es evidente. La inmensa mayoría de los visitantes de una página no dejan traza alguna de sus visitas. Los datos de eseusee, pese a que una gran parte de las visitas provenían de acciones de animación a la creación y podrían estar por ello más motivadas a participar que en otros sites, son muy explicativos: 22K sesiones y casi 135K páginas vistas para menos de diez mil acciones que dejen huellas explícitas. Y los propios participantes se percatan de esta diferencia entre estar y aparecer.

- [*QQ01*] Existe una barrera desde el consumo de contenidos hasta la participación creativa.
- [*HP01*] Soy Paz García tengo 38 años soy profesora de lengua y literatura , me encanta leer pero escribo poco o muy poco.
- [*HP08*] Es un uso poco activo. O sea soy más un poco voyeur.
- [*FCL09*] Como lectora, a veces me gusta que me guíen, que me lleven por un único camino del que soy una simple espectadora.
- [*KDA23*] lo leo cada dos , tres días pero no participo.

Acaso este sea el objetivo fundamental de un ágora de creación: “*Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de fomentar la participación.*” [*LC6*]. Se revisan en este epígrafe para comenzar todas las causas expresadas por los participantes en el discurso procomún para explicar el retraimiento a la participación.

Es vital eliminar los elementos desmotivadores del ágora, considerando como un pensamiento común el de @Alba en su entrevista asíncrona, “*En el momento que algo me desanime dejo de crear*” [*EIA15*]. Siempre será más directo actuar sobre aquellos que exhiben comportamientos pasivos en el mismo, sobre los *lurkers*, que ir a buscar participantes fuera de los límites del ágora, y más teniendo en cuenta que aunque se atraigan visitantes al ágora habrá que, en todo caso, hacerles vencer la barrera de la participación.

### 8.11.1 Intercambios desmotivadores con otros participantes del ágora

Uno de los casos más reiteradamente repetidos como causa de desmotivación para la participación en el site son los intercambios desmotivadores con otros compañeros del mismo modo que, posteriormente, se puede comprobar que estos intercambios son también probablemente la más importante fuente de motivación. Debido a la

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

naturaleza diversísima de los escenarios de comunicación humana, las tipologías de intercambios poco motivadores son también muy numerosas y genéricamente difíciles de tratar. Abarcan desde las faltas de comprensión, las diferencias de criterio, la gestión inapropiada de las expectativas...

- *[.EE053] [Me desmotiva a participar] Cuando te curras un micro pensando que va a gustar, lo repasas cien veces para que quede bien y luego una vez colgado, pasa desapercibido totalmente, ¡Je! Después plasmas la primer idea que viene a la cabeza y tiene más éxito.*
- *[.EEK60] [Me desmotiva a participar] los malos entendidos y las malas interpretaciones y dar por hecho que se nos entiende a la primera.*
- *[.EEY61] [Me desmotiva a participar] La persona engreída y la grosería.*
- *[.EEW27] La poca experiencia en este tipo de iniciativas creadoras no facilite conocer lo que otras personas piensan.*
- *[.HV16] Ahí [en Facebook] no voy a crear... mi casita es eseuse yo ahí [en Facebook] no me gusta porque hay gente de todo tipo.*

Sin embargo, en algunos casos los escenarios desfavorables si pueden ser aislados. Uno de los más citados son las críticas negativas expresadas en términos poco alentadores.

- *[.EEU49] Sé que a algunos los desmotiva la crítica cuando es muy dura.*
- *[.EED51] [Me desmotiva a participar] los malos comentarios, o los juicios malos sin idea.*
- *[.EHS50] [mejoraría de eseusee] Los comentarios de diversos participantes que no son idóneos o no los más aconsejables en determinadas situaciones.*
- *[.HA30] Yo diría que al ser humanos a todos no nos gusta la crítica. Y saberla manejar es difícil. Es complicado.*
- *[.EEU89] Alguna crítica mal intencionada [es lo que menos me gusta].*

Otro escenario posible de desmotivación son los comentarios offtopic o fuera de lugar.

- *[.HP51] Este tipo de aportaciones está bien, es divertido pero ¡Joder! Te quedas un poco así.*
- *[.HP57] No me gusta que el primero que pase ponga cualquier cosa.*
- *[.EE054] Comentarios fuera de lugar, también me echan para atrás.*

Pero la capacidad de desmotivación crece con los contenidos abiertamente inapropiados y, por ende, cuando se da repetición de estos por parte de individuos de los que pueden ser considerados trolls “[me desaniman] algunos gamberros que aparecen fastidiando y que son inevitables por ser un portal abierto” [.EEZ56]. Aunque

la categorización de lo apropiado y lo admisible no es totalmente objetivo, existe un cierto consenso de mínimos –o de máximos en este caso-. Entre los contenidos inapropiados más citados se encuentran las faltas de respeto, groserías, obscenos, violentos...

- *[.EEV55] me desanima entrar y encontrarme faltas de respeto y groserías, por fortuna nunca ha pasado, solo una vez y se ha cortado a tiempo, por lo tanto ya no hay nada que me disguste.*
- *[.EHÑ83] si me topase con una semilla o un racimo que incluyesen contenidos fuera de lugar: ofensivos, obscenos... jamás participaría de ello.*
- *[.EHS66] veo mal cuando se añaden comentarios groseros o aportaciones poco convenientes*
- *[.EHÑ82] Si en una de mis semillas se dejara caer un comentario como el que se menciona me sentiría, en gran medida, desmotivada en caso de que ni yo misma ni nadie por mí pudiera eliminarlo.*
- *[.HP54] lo que igual es ofensivo para ti, igual no lo es para mí o al contrario. Pero sí que pienso que puede haber gente que acabe marchándose de la comunidad porque estas cosas le molesten.*
- *[.HP50] han puesto un video de Belén Esteban. Entonces, a ver, ¿Debería alguien censurarlo? ¡Pues no! Pero A mí no me gustaría ni un poco.*
- *[.HV10] tenía Facebook y Me lo quité: aparte de que no tengo tiempo veo cosas que no me gustan.*

El problema comienza cuando se trata de dirigir alguna acción encaminada a minorar la ocurrencia de estas que podrían denominarse faltas de convivencia en la comunidad. O bien se considera que la comunidad es absolutamente autónoma y puede fijar acordadamente las normas y los criterios de lo admisible y actuar para eliminar estos comportamientos o bien se requiere la participación de un administrador o moderador, cuyos límites de actuación deben igualmente ser fijados.

- *[.KU08] A veces la censura, o la simple sanción social es desmotivante, aunque claro, la falta de moderadores no garantiza la ausencia de sanción, es decir, las comunidades tienen también su humor y a veces es cambiante.*
- *[.FZ74] En eseusee, no existe esta figura de moderador, que yo sepa, y así es totalmente libre. Si algún usuario abusa de esa libertad de la manera que sea...pues, habrá que ignorarlo y esperar que se aburra y se vaya. Es el precio de que un espacio sea abierto, con todas sus ventajas y algún que otro pequeño inconveniente.*

La comunidad puede autoregularse en cierto modo, pero la inexistencia de una figura con capacidad para cortar de raíz estos comportamientos de inclusión al ágora de contenidos inapropiados tiene un precio como el que refiere [.FZ74], permitiendo la

molesta proliferación de trolls. Pero la simple existencia de moderación o función de administración sin que haya sido aprobada previamente también se observa como un elemento desmotivante para la participación.

- *[.FH66] Lo que destruye la cocreación en Wikipedia es primeramente la existencia de moderadores, creadores de un embudo jerárquico donde sólo unos pocos son los que aportan realmente.*
- *[.FQ63] Cuando se crean contenidos libremente para la Wikipedia, estamos condicionados subconscientemente a que tenemos que pasar un filtro. Este tipo de "Examen" realmente no deja fluir tus verdaderas intenciones, emociones o ideas.*

Es una decisión que pertenece al global de los participantes del site. La cuestión de la presencia o ausencia de moderador y sus prerrogativas no es un tema sencillo y debe de ser acordado por la comunidad.

En todo caso, no es una mala estrategia, incluir como mensaje inicial una advertencia contra infracciones reiteradas de las reglas de interacción y netiqueta, como la que tuvo que ser incluida en eseusee, tras conversación con algunos de los participantes más activos, después de la aparición de un incidente de participantes incívicos o trolls *"En todo caso serán objeto de estudio para la suspensión del acceso las violaciones reiteradas de las normas de netiqueta y las contribuciones a la comunidad que puedan ser calificadas de irrespetuosas, espurias o desmotivadoras para otros miembros de la comunidad."*<sup>211</sup>

### 8.11.2 Autocensura por percepción de falta de calidad. Vergüenza.

Algunos de los participantes se retraen de participar porque perciben sus aportaciones como menos interesantes o de menos calidad que las de otros participantes. En estos casos, relacionados con la vergüenza, las posibilidades que el ágora de creación tiene para motivar positivamente pasan por lograr un adecuado equilibrio entre el respeto y la apreciación de aportaciones divergentes y, en algunos casos, de una menor elaboración y la promoción de contenidos más sofisticados.

- *[.EEX57] [Me desmotiva a participar] Ahora mismo la falta de inspiración.*

---

<sup>211</sup> Recuperada el 20/03/2015 de <http://eseusee.com/about/t-o-s>

## Cap 8. Interpretación de los datos. Análisis del discurso.

- *[.EEM50] [Me desmotiva a participar] El no estar tan satisfecho con las nuevas semillas como con las anteriores*
- *[.EEN58] [Me desmotiva a participar] El miedo a decir algo superfluo*
- *[.EHT39] [Me desanima de participar] El no estar al nivel de creación poética que el resto de cocreadores.*
- *[.EHT27] me cuesta hacer cocreaciones ya que el nivel de cocreacion es alto.*
- *[.KP05] Los profesores de Haikus Castilla piensan a los alumnos les podía desanimar la vergüenza porque su creación la vean compañerxs del colegio.*
- *[.KP05] Los alumnos de HaikusCastilla refieren como causas de desánimo a la hora de participar que sus contenidos los vean otros alumnos o sus padres.*
- *[.HP26] Tu eres mi amiga, tú me conoces desde hace 30 años y tú no lo [mi creación] vas a ver, porque tengo pudor*

### 8.11.3 Falta de calidad de las aportaciones de otros participantes

La otra cara de la moneda de la animación de participantes diletantes o menos experimentados a incluir sus participaciones es la posibilidad de que alguien se vea desmotivado por estas. Una vez más, se trata de gobernar equilibrios dejando espacios para ambas tipologías de participación pero sin forzar que se creen dominios separados de participación.

- *[.EEB62] [Me desmotiva a participar] Lees cosas que no te animan. No tienen calidad ni literaria ni lingüística.*
- *[.EHÑ51] Lo que menos me agrada son las faltas de ortografía, las abreviaturas, el uso arbitrario de signos de puntuación... No me gusta en absoluto el lenguaje que se utiliza mayoritariamente en Internet, tan... “dejado”. Cuido mucho estas cosas, nuestro idioma es rico y es una verdadera lástima limitarlo tanto, “desfigurarlo”.*
- *[.FM06] Aunque el modelo de creación que defiende esta herramienta me parece buenísimo, yo no la utilizaría porque el tipo de contenido que circula en él para mí es demasiado “cursi” y me aporta poco literariamente hablando.*

### 8.11.4 Falta de tiempo

La falta de tiempo es un tema recurrente muy en la línea con lo esperado en la concepción netmoderna de la economía de la atención. Aunque no sería propiamente un elemento desmotivador a la participación se incluye porque interrogados directamente sobre estos elementos, hay varios participantes que lo citan.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.EEC59] [Me desmotiva a participar] Falta de tiempo.*
- *[.EHS28] Realmente no lo hago pero todo por falta de tiempo.*
- *[.EHS40] Me desanima mucho la falta de tiempo y no conocer en profundidad el programa.*
- *[.EHS40] Me desanima mucho la falta de tiempo y no conocer en profundidad el programa.*
- *[.KDM09] [dejé eseusee por] Falta actual de tiempo debido al trabajo.*
- *[.KDJ08] La verdad es que la experiencia me gustó, lo dejé de usar porque perdí la costumbre de meterme diariamente, a lo mejor es que me abandonó la inspiración...espero retomarlo.*

### 8.11.5 Privacidad, intimidad, engaño respecto identidad

Los participantes en las ágoras virtuales son muy celosos de su privacidad como muestra el resultado del pequeño experimento sobre participación con niños en un centro público de educación secundaria en Roa de Duero<sup>212</sup>. En este experimento se pasó una encuesta a un grupo de niños de 12 años que contenía un apartado en blanco para responder a la pregunta “¿Qué consideras lo más importante para participar en una página web o aplicación móvil?”. Tres de cada cuatro alumnos respondieron que la privacidad.

La preocupación por la privacidad y el respeto a la intimidad están igualmente presentes, junto con el engaño respecto a la identidad en las respuestas de los participantes en la creación del discurso común. El ágora debe asegurar las condiciones de protección de la privacidad y la intimidad y marcar muy claramente cuál va a ser su utilización –mejor cuanto menor<sup>213</sup>- de las informaciones de los participantes. En el caso de la usurpación de la identidad, el ágora puede también exhibir políticas activas como el caso de Twitter con las cuentas certificadas –que siempre serán limitadas- y hay que recordar que puede llegar a constituir delito.

- *[.EHÑ41] [Me desanima de participar] Los comentarios subidos de tono, las mofas y las dudas que me asaltan con respecto a cuestiones de privacidad.*
- *[.HP65] [Eseeusee respecto Fb o Tw aporta] Para mí la privacidad, a mí me da corte que mis alumnos vean lo que escribo.*

---

<sup>212</sup> Recuperado el 20/3/2015 de <http://www.comunicacionextendida.com/que-4-cosas-son-las-mas-valoradas-por-los-preadolescentes-en-una-aplicacion-movil-o-pagina-web>

<sup>213</sup> Y preferiblemente no ceder o utilizar estos datos en iniciativas de publicidad contextual hasta el punto en el que lo permita el modelo de aseguramiento de la perennidad del ágora, pues según el estudio de Lucena, Pla y Álvaro, “En entornos de creación colectiva no se valora positivamente la presencia de publicidad.” [.LC5]



- [HP66] [Respecto a engaños en identidad] Si ponemos las cartas sobre la mesa y lo decimos, bien.
- [HP67] No tengo la misma sensación de exhibicionismo en eseusee que la que podría tener en Twitter aunque en realidad todo lo que pones es susceptible de ser leído y tampoco hay nada que no puedan ver. [HP07] El Twitter que no lo tengo con mi nombre pero [mis alumnos] me han encontrado.
- [HP05] Soy poco de redes, tuve una malilla experiencia con un problema de intimidad. No tenía nada que ver con mi trabajo, más bien con el aspecto más personal y me dan un poco de apuro.
- [HP09] se lo digo mucho a mis alumnos en plan madre, más que madre amiga, que no cuenten sus miserias, que... que sus enemigos no tienen que tener tanta información.
- [KP22] Los alumnos de HaikusCastilla dicen sentirse cómodos con el resto de gente del site, aunque de ellos un tercio exclusivamente cuando sabían quiénes eran los otros participantes.
- [HV11] [refiriéndose a Facebook] ver a la gente, enseñando todas sus fotos, su familia es que lo veo absurdo.

## 8.12 Motivación endógena de la participación en el ágora virtual

En cuanto a los mecanismos que fomentan la participación en el ágora, existe una categoría significativa que engloba aquellos endógenos al propio planteamiento de un ágora horizontal y abierto y en muchos casos estos tienen una influencia del mismo orden que los mecanismos exógenos de ludificación que se entienden por los creadores en todo caso como “*hacer la experiencia de usuario más amigable, pero no como ‘conditio sine cuanon’ para la realización de una actividad.*” [FF51].

Los creadores que han participado en el discurso procomún enumeran posibles factores de animación de la participación, pero partiendo de la base de que es complejo medir y, o, anticipar el resultado de cada uno en casos concretos “*¿Y qué es lo que haría yo para estimular la creatividad? Pues... pues... no sé porque a veces la gente te sorprende...*” [HN26]

### 8.12.1 Participación inherentemente lúdica

El entender la propia participación como un juego es el mecanismo más básico y puede que el más efectivo de motivación endógena de la participación. De esta visión emanan las teorías de la ludificación que tratan de integrar en la propuesta de

participación la noción de niveles de logro, de avance en el juego u otras como galardones, puntuaciones tanto al *jugador* como a sus participaciones... Sin embargo existen características del proceso que sin recurrir a adiciones externas hacen que resulte atrayente tomar parte en él. La curiosidad y la novedad fundan por la propia naturaleza humana un interés en el proceso que va más lejos del obtenible por mecanismos de refuerzo, como refleja Quebrajo, “*Está claro que la incertidumbre anima a ver "lo que me encuentro" o a ver racimo ha generado mi semilla. La verdad que me parece mucho más sorprendente y motivante que un simple badge o un número de karma.*” [FQ48].

- [EEW36] *Uno de los aspectos que me animaron a participar fue la curiosidad de conocer una experiencia que mantiene pilares como la construcción, la conexión entre personas, la relación horizontal, etc.*
- [EEE43] *es algo nuevo para mí,*
- [HN27] *Hay un factor que no sé si es el nombre de la comunidad o que pones algún dibujo atractivo que hace que te atraiga. A mí, yo soy bastante curiosa y me puede atraer cualquier cosa.*
- [HN28] *[Lo que me anima a participar] En mi caso es curiosidad. ¿Qué me despierta la curiosidad? Pues no sé. Cualquier cosas diferente.*
- [EEC45] *[me anima a participar] Conocer textos y personas.*
- [EEY08] *Eseeusee es más variado y sorprendente*
- [KDM05] *[Me animó] La novedad de la actividad cocreadora. Nunca antes lo había hecho.*
- [EEY47] *[Me anima a participar] La creatividad, la novedad y variedad de creaciones. Compartir la pasión por la poesía con otros que sienten lo mismo por ella y la relación humana.*
- [EHS35] *Realmente me gusta aprender otras cosas y simplemente lo hago [participar] por eso.*

La idea es finalmente que el proceso capte el interés del participante. Algo que puede lograrse por converger con el resto de intereses del mismo, como el caso de la experiencia de haikus con la comunidad del CP Castilla que se plantea como una extensión de su proyecto anual sobre Japón:

- [KP25] *[Alumno: los haikus que más me gustaron] eran sobre Japón (el tema del proyecto anual del CP Castilla)*

Es más visiblemente obtenible por la divergencia de las otras actividades cotidianas. Es el arte como vía de escape que se refería en el punto 8.2.7, justo lo que significa ‘divertir’, etimológicamente ‘llevar por varios lados’<sup>214</sup> o entretener ‘Divertir, recrear el

---

<sup>214</sup> RAE 22ª edición.

ánimo de alguien'<sup>215</sup> o 'Divertirse jugando, leyendo, etc.'<sup>216</sup>. Es precisamente aquí donde está el origen de la experiencia de juego.

- [.EED77] *[Lo que más me gusta es] las opciones que te da, es divertido*
- [.KU27] *[lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] son las horas de entretenimiento y el ejercicio de jugar con el lenguaje.*

### 8.12.2 Libertad como condición necesaria para la celebración del juego

En este punto, los participantes en el discurso procomún vuelven en redondo a una de las ideas fuertes repetidas continuamente. Para que el juego se lleve a cabo efectivamente requiere de una condición insoslayable. No se puede obligar a jugar ni, por el lado contrario, restringir las condiciones en que se permite hacerlo, porque entonces se cancela la metáfora y los efectos del hecho del juego. El juego ha de ser libre. Así, en el caso de la participación en un ágora virtual de creación, el mecanismo de animación de la participación ha de construirse indefectiblemente sobre la noción de libertad creadora que Paz considera en el ágora herramienta eseeusee "*[La libertad creadora de eseeusee] es una experiencia totalmente nueva. Y se sale, se sale de lo convencional y yo creo que aporta mucha riqueza*" [.HP47]

- [.HP27] *Me gusta lo libre que es [eseeusee]*
- [.EHÑ48] *[valoró de ágora de creación] La libertad a la hora de realizar mis aportaciones.*
- [.FV18] *Personalmente me costó montón adaptarme a eseeusee; al principio no le veía mucho sentido y lo veía muy horizontal y bueno yo plantaba semillas pero tenía la sensación de que a nadie le interesaba [.FV19] ahora mi sensación es diferente y ya me siento un poco más parte de la comunidad de eseeusee; creo que la libertad de creación es total.*
- [.FY62] *se podría llegar a la conclusión de que es la eseeusee la que más posibilita la cooperación colectiva y es la más democrática de las dos [se refiere a wikipedia] (se basa en la ausencia de moderador y de normas formales para colaborar).*
- [.HA53] *Después de este análisis [para animar a la creación la semilla tiene que ser] yo diría abierto. Y horizontal para todos.*

Interesante la visión de [.EIA10] "*Me gusta cocrear en racimos que vayan pocos avanzados. Los que llevan la tira de co: no participo*". La interpretación que se hace de esta particular perspectiva está en línea con la libertad creativa como condición necesaria, una condición que se puede ver coartada cuando se considera que, sobre

---

<sup>215</sup> Id.

<sup>216</sup> Id.

un racimo, ya está todo dicho o que las aportaciones han acotado demasiado el horizonte de lo posible en el racimo.

### 8.12.3 Calidad del contenido

Del mismo modo que la falta de calidad percibida de las aportaciones, tanto ajenas como propias, era motivo tanto de retraimiento a la participación, la recíproca ejerce un poderoso influjo. La apreciación de los contenidos presentes en el ágora es un polo atractor de la participación.

- *[.EEO37] [me anima a participar] Ver movimiento en la participación, también comentarios de los que aprendes y otros que sorprenden. y por supuesto grandes micros. Calidad.*
- *[.EEB48] [me anima a participar] las que te sorprenden, las que lees una y otra vez, las que te seducen por el contenido y el continente.*
- *[.EEY47] [me anima a participar] La creatividad, la novedad y variedad de creaciones. Compartir la pasión por la poesía con otros que sienten lo mismo por ella y la relación humana*
- *[.EEU75] [Lo que más me gusta es] los racimos muchas veces son bellísimos,*
- *[.HN66] es guay cuando alguien hace un comentario de algo que haces o queda general algo una semilla así chula.*
- *[.LC4] En entornos de creación colectiva es importante mantener un nivel de calidad de los contenidos incluidos.*
- *[.LC8] Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de contener ideas creativas.*
- *[.EEV02] [Respecto a otra creación online] En eseusee hay más creatividad, se abre a otras formas de hacer poesía.*
- *[.EEL41] Me gusta mucho participar dentro de un grupo de personas tan creativas.*
- *[.EEU44] [Me anima a participar] Los creadores son geniales, disfruto con sus comentarios y creaciones.*

### 8.12.4 Contagio creativo

Yago Reis explicaba magníficamente en Antón Cuadrado (2012, p. 261) el *estimulante efecto de la retroalimentación* pero, sobre todo, el efecto del contagio creativo como animador de la participación: “era entrar y era como tirarte a una piscina llena de niños y tú también eres un niño”. Este ambiente que experimentaron los creadores del colectivo Telira (2011) por medio de su participación en un foro, se reproduce en esta investigación –si bien son menos gráficos en su explicación–.

- *[.EEL41] Me gusta mucho participar dentro de un grupo de personas tan creativas.*
- *[.EEU44] [me anima a participar] Los creadores son geniales, disfruto con sus comentarios y creaciones.*
- *[.EEY86] [Lo que más me gusta es] La creatividad, las diferentes variantes creativas, el aprendizaje y las personas que participan, agradables cien por cien.*
- *[.KP21] Un alumno refiere verse motivado a participar por otros participantes.*
- *[.EEV29] A veces te sientes sin inspiración y una semilla de un compañe@ te inspira, seguro que a tod@s nos pasa igual.*
- *[.EEY15] La semilla nace de ti, la cocreación surge de una motivación que provoca una semilla que estás leyendo y te inspira por algo difícil de concretar.*

### 8.12.5 La cocreación como baricentro de libertad, novedad e interacción

Los participantes valoran muy especialmente la posibilidad de cocrear. Esta estimación por el concepto y su implementación se encuentra en un difuso baricentro entre la libertad creadora, pues no existe ninguna restricción a la participación en los racimos, la curiosidad y la novedad de la propuesta de cocreación y, por último, la interacción con otros participantes con gustos compartidos.

- *[.EEW11] Es interesante plantar una semilla y ver cómo otras personas comparten su crecimiento, tanto como ayudar a otras y ver este crecimiento.*
- *[.EEL80] [Lo que más me gusta es] La interacción de sus participantes y el hecho de poder entre varias personas cocrear y hacer un cúmulo de semillas (poema) bonito, colaborativo, emocional.*
- *[.EHT34] [Me anima a participar en eseeusee] La cocreación.*
- *[.EHÑ36] [Me anima a participar] En eseeusee: la libertad de poder crear a mi antojo y la colaboración tan característica.*
- *[.KU29] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es experimentar el trabajo y creación colaborativa.*
- *[.KU30] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es leer las creaciones de otros usuarios y ver cómo crecen con los aportes de los demás.*
- *[.KU26] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es la participación conjunta y libre.*
- *[.EEL40] La poesía en sí, la creatividad y especialmente la creatividad colaborativa. Leer lo que escriben otros participantes y lo que tú inspiras a otros.*

### 8.12.6 Interacción con otros participantes

No debe sorprender la propuesta de una creación cooperativa percibida como uno de los ejes de motivación. Si se parte de la novedad, la libertad y el contagio creativo, es

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

el paso intermedio o la síntesis de los anteriores factores con la interacción entre personas que comparten una misma apreciación en este caso artística, un mismo fin. Esta parece ser, a tenor de la cantidad de comentarios al respecto, la principal motivación intrínseca de la participación en un ágora, lo que entra en las explicaciones clásicas del éxito de las redes sociales. La participación social es, al mismo tiempo, una necesidad y un juego de normas tan complejas como inagotables sus posibilidades.

- *[.EEN20] Te llena de satisfacción que alguien cocree con la semilla que plantas.*
- *[.EEU22] [Me gusta] que las hagan [cocreaciones a mis semillas], me sorprende mucho como una semilla mía termina en cualquier otro lado.*
- *[.EEZ25] Me gusta participar y apoyar a que los usuarios escriban y se manifiesten.*
- *[.FI15] Resulta muy enriquecedor tanto el hecho de aportar cocreaciones como el de comprobar que todxs somos partícipes, de algún modo, de la constante interacción y colaboración con los demás.*
- *[.KDJ06] [Me animaba] el feedback de otros y que se podían tener unos resultados inesperados de las semillas (unos frutos muy curiosos).*
- *[.EEV79] [Lo que más me gusta es] la familiaridad que hay entre tod@s.*
- *[.EEC85] [Lo que más me gusta es] La familiaridad.*
- *[.EEM34] [me anima a participar] La relación con el resto de participantes, la crítica constructiva.*
- *[.EEE83] [Lo que más me gusta es] el buen compañerismo y el respeto que muestran.*
- *[.EEM76] [Lo que más me gusta es] La relación con los demás participantes.*
- *[.EEX94] Me gustaría poder conocer más a las personas que participan. Quizá un lugar común para poder charlar estaría bien.*
- *[.EEW78] [Lo que más me gusta es] Todo lo que engloba y conlleva la construcción entre personas.*
- *[.EHÑ37] [Me anima a participar] en otros sites (como Facebook, que es el que más uso): el estar en contacto con amigxs a lxs que difícilmente puedo ver en persona, salvo en contadas ocasiones y el compartir.*
- *[.EHÑ38] [Me anima a participar] en el blog que ando editando con unxs compañerxs del Máster: la satisfacción que me produce el ser "leída" por lxs usuarixs, el pensar que aportó algo, que disfruto haciéndolo.*
- *[.HN22] A mí me gusta que... y me hace gracia, [que] lo que digo a lo mejor no se entiende nada Y de vez en cuando hay personas que lo aciertan y dices ¡Ostras!*
- *[.HA18] Y eso era lo que más me gustaba: La posibilidad de participación colectiva.*
- *[.KU28] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es interactuar en una comunidad sin conocer a los usuarios de antemano y saber cómo pueden responder frente a un aporte de otro usuario.*
- *[.KU25] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es la manera de interactuar entre todos.*

Para la implantación de un ágora virtual se deberá tener en cuenta el fortalecimiento de la posibilidad de comunicación entre los participantes como un objetivo clave a perseguir. Y estos mecanismos pueden integrar sistemas de menciones en los que aparece delante de un nombre de usuario la clásica arroba de Twitter o Instagram, mensajes directos ya sean cerrados como los DM de Twitter o difundibles en abierto al estilo de las notas de Meneame, o escrituras en el muro de Facebook...Pero no hay que olvidar el más sencillo, clonado y banalizado de los mecanismos. Un comentario de una participación es un poderoso medio de establecer una interacción entre participantes. Un comentario positivo no se queda sin agradecimiento, del mismo modo que una crítica requiere un retorno... los comentarios cumplen una función: “*De animarte, de sentirte bien porque alguien agradece, de darte ideas para hacer otras cosas, para responder, para...*” [HN30]. Así, para [HA26] “*No hay comentarios malos, ni buenos.*”, algo que parece querer decir que si bien gustan más los retornos positivos o encomiásticos, incluso en las críticas negativas hay contenido “*importante para desarrollarse y crecer*” [EFL17]

- [LZ4] *Sí el aplauso es el alimento del artista, la crítica y el reconocimiento lo son de todo escritor.*
- [EFL18] *Esas críticas no tienen por qué ser las correctas pero es importante oír las opiniones de todos.*
- [EFL19] *El problema es que muchas veces la gente no se atreve a decir, "no me ha gustado mucho".*
- [HP83] *[Lo que me animó a participar fue] la aprobación de los demás. Ahí te soy totalmente sincera. A ver, a mí yo creo que si hubiera hecho mis semillas y mis cocreaciones y la gente lo continúa y tal, pero nadie te dice nada pues, no sé. Yo creo que al menos yo ¿eh? Yo no hablo de los demás... pero yo sí escribo para gustar.*
- [HA29] *[Los comentarios te aportan] sentirte bien contigo mismo, por supuesto que a todos nos gusta que nos digan cosas bonitas.*
- [EFZ55] *A veces una opinión negativa te alza a una positiva.*
- [KP18] *A todos los alumnos del CP Castilla les animaba recibir comentarios.*
- [KDR19] *Los feedback positivos del resto de usuarios, te animaban mucho, era fenomenal*
- [KP02] *Los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla que recibieron comentarios a sus participaciones refieren que les gustó recibirlos y les animaba.*
- [KP03] *Todos los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla piensan que a sus alumnos les gustaba recibir comentarios a sus aportaciones.*

Así las cosas, no hay que olvidar que, previo a la instauración de mecanismos de ayuda para favorecer la participación, es necesario revisar hasta qué punto se han cerrado todas las oportunidades para crear un modelo lúdico por sí mismo de participación, ya que los participantes cocreadores parecen coincidir en que “*un*

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

*comentario una crítica... constructiva. Eso gusta más que una estrella y que una la copa, porque así aprendes, aprendes, ¿Sabes?" [HV22]*

La interacción con otras personas está, por fin claramente, en la base de los comportamientos de reconexión al ágora y que gracias a los dispositivos móviles se hacen más potentes. En un móvil o tablet por medio de sonidos o avisos de cualquier tipo se puede transmitir que en el ágora hay alguien que directa o indirectamente está hablando sobre las participaciones.

- *[HP84] Estaba por la noche viendo la tele y te llega un correo: "No sé quién te ha hecho un comentario", "No sé quién te ha hecho un comentario"... Esas cosas gustan. Gustan y te sientes, pues eso, pues en una comunidad que hoy en día no es nada fácil.*

### **8.13 Mecanismos ludificación en el ágora virtual. Puntuaciones y badges.**

- *[FQ46] El uso de la ludificación (o mal llamada gamificación) aplicada a ámbitos formativos como pueden ser los mooc, cursos elearning, otros... (mediante karmas o sistema de badges) a mi parecer está más relacionado con un sistema de condicionamiento operante - rollo paloma de Skinner- que busca mantener una conducta con un premio (refuerzo positivo) que con una estrategia de carácter lúdico. No obstante, hay que decir que tiene su efectividad.*

Sea por condicionamiento positivo, por una estrategia cercana al conductismo o por causas más afines a los postulados del aprendizaje que se han mantenido en el presente trabajo de investigación, la animación exógena parece funcionar bajo posibilidades muy variadas. En esto, los participantes parecen estar de acuerdo e incluso llegan a lamentar la ausencia de estas animaciones exógenas y a requerir del investigador que ponga en práctica políticas destinadas a incrementar la participación en el instrumento eseeusee.

- *[KP06] Un profesor piensa que faltó implicación de los padres para que sus hijos se animaran.*
- *[KP04] Todos los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla piensan que la principal animación a la participación fueron ellos.*
- *[EEL93] Buscaría formas o ideas para fomentarlo [eseeusee] más.*
- *[EGD47] Pienso que a eseeusee le falta un empuje, generar actividades en las que los participantes se involucren, lo de los hayku ha sido buena idea, harían falta más actividades.*



Un buen ejemplo es la animación del entorno offline (clásicamente familiares o amigos), cuya opinión no obstante puede animar pero, también, generar reacciones de vergüenza, como se ha visto. Otro la repercusión al exterior del ágora virtual: la ya comentada difusión en Internet o incluso las posibilidades de trascender la barrera del medio incorporándose a una publicación papel. Todo ello sin olvidar concursos, la existencia de iniciativas puntuales de animación a la creación, la adición de informaciones creando una estructura tipo portal...

- *[.KP19] La principal razón para participar en HaikusCastilla para los alumnos fue la animación de los profesores.*
- *[.KDA27] Creo que cada mes o con una periodicidad se podría publicar algún extracto en prensa o revista escrita que estuviera interesada.*
- *[.KDA29] Quizá se podría proponer crear racimos para participar en algún concurso de poesía amateur o no.*
- *[.KDA30] También comunicar ferias, publicaciones, concursos o encuentros.*
- *[.EEO91] Le daría más impulsos de participación, concursos, jurado cualificado para puntuar, buscaría ideas para sumar más participantes e interactuaran con toda libertad.*
- *[.KP20] Un alumno refiere que el libro que se iba a publicar con el resultado de la experiencia fue su motivación para participar.*

### 8.13.1 Calificación de participaciones y participantes. Puntuaciones y badges.

La inmensa mayoría de las ágoras de participación contienen mecanismos de votación y calificación de las aportaciones basadas en métodos que, comúnmente, son cercanos a lo democrático. En Meneame, una excepción porque normalmente no existen votos negativos, sino solo *'me gusta'*, los enlaces propuestos se votan, en YouTube se utilizan pulgares hacia arriba –y hacia abajo-, en Twitter dan lugar a retweets o favoritos, otra forma de votar, Google+ está construido, incluso denominado, sobre la noción de recomendación, Facebook creó el omnipresente me gusta, las RRSS de propósito específico como Tripadvisor, imdb o entrelectores califican por medio del tratamiento de las votaciones individuales tanto hoteles, como películas, libros...

- *[.FQ47]Igual pasa [son estrategias de ludificación basadas en el refuerzo positivo] con los "me gusta" del Facebook o RT de "Twitter".*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.FT52] Wikipedia te permite ver las visitas que tiene tu entrada, cuanto arriba está llegando tu post, lo que puede favorecer la motivación intrínseca<sup>217</sup>, siendo un factor más de gamificación.*

A imagen de las otras ágoras de la red, un buen número los participantes requieren la clonación o la proyección de estas posibilidades de votación de aportaciones, pues lo consideran un enérgico coadyuvante para animar a la participación creativa.

- *[.EHS56] [un mecanismo de votación de racimos] Puede servir como manera de puntuar aquellas participaciones que sean más significativas o llamativas y relevantes para así “entresacar” aquellas participaciones que a otros participantes les resultan más llamativas o significativas.*

Pero, punto específico de un ágora de creación, no todo el mundo debiera poder votar, pues los resultados estarían falsados al convertirse los cocreadores en juez y parte. Los participantes requieren la erección de una figura que califique de modo objetivo estas participaciones.

- *[.EED90][mejoraría]Que hubiese alguien al tanto especializado para valorar o puntuar los micros*
- *[.EFZ15] Elegiría un jurado impar de personas afines al portal que tuviesen los suficientes conocimientos para votar. Cuando existiera alguna queja se le daría una contestación acorde al porque?.....*
- *[.EFI25] 3 de los sólo 5 (sobre 19) participantes que dicen que pondrían mecanismo de creación, explicitan que quien puntuase no tendría que participar.*
- *[.HC09] Estaría bien que hubiera un mecanismo de puntuación de las aportaciones que lo integrara un jurado de expertos y que no participaran en eseeusee.*

También existen voces a favor del establecimiento de políticas de badges que aporten información sobre los usuarios y participantes. Sean por logros o bien por participación tanto en calidad [.EHS80] como en cantidad como da a entender el contexto de [.HA67], cumplen la misma función que las votaciones sobre aportaciones. Las calificaciones pueden orientar la mirada y las búsquedas [.HA68] entre las aportaciones presentes.

- *[.EHS80] Quizá sería una opción de reconocer el trabajo pero solo lo haría con las personas que hicieran buenas aportaciones no con las personas que participaran más, pues la calidad de las aportaciones también es fundamental a mi modo de verlo.*

---

<sup>217</sup> Si bien el participante refiere que estos mecanismos de motivación son intrínsecos, en el presente trabajo se han considerado extrínsecos, no necesarios en el esquema de participación creativa.

- *[.HA67] A mí [los badges] sí me parece rico porque hay gente apasionada y... y eso sería un valor de la creación*

### 8.13.2 Renuncia a las calificaciones y los badges

Pero si hay participantes manifiestamente a favor de calificaciones y badges, los hay en mucha mayor medida en contra. Los que se posicionan en contra de estas políticas entre aquellos participantes en la conversación procomún son amplia mayoría, a los que hay que sumar aún aquellos cuya opinión es neutra. Esto es así porque se considera que calificar las obras da lugar a competición, lo que reprime indiscutiblemente la participación en entornos de creación que se basan sobre la aparición de comportamientos cooperativos, no competitivos. Y, por otro lado, ejerce una presión en sentido contrario al del respeto de la diferencia porque visualmente habría racimos mainstream y otros laterales.

- *[.EFM12] [un mecanismo de puntuación] mal entendido puede dar lugar a competición..*
- *[.EFV14] [si hubiera puntuaciones] parecería una competición y no se trata de eso, creo yo.*
- *[.EFN20] Tampoco [me gustaría que hubiera puntuaciones] porque se crearían racimos de primera, de segunda, de tercera....*
- *[.EFC22] [puntuar ] no es necesario.*
- *[.HA64] Pero es que aquí en cocreación... sería como un poquito limitante la cosa [poner puntuaciones o calificaciones]*
- *[.HA65] [Calificar] Está amarrado al tema de que bueno o malo, bonito o feo, pero pues depende de quién está haciendo la calificación, sus condiciones, su perspectiva.*
- *[.HC04] En ocasiones ver como alguna aportación que no lo merece tanto recibe un galardón, mientras que otra que ha sido muy trabajada no lo hace, es frustrante.*
- *[.HA66] [Haber calificaciones] hasta podrían reprimir.*
- *[.HP68] Yo estoy más cómoda así [sin puntuaciones].*

Cuando se pasa al terreno de lo personal la oposición se hace más clara. Si las puntuaciones de las aportaciones no son bien aceptadas, las que califican personas – esencialmente se ha tratado la posibilidad de los badges por su comparación con otros entornos de creación en la red como Mundopoesia o Monosilabo- lo son aún menos y las opiniones se vuelven más explícitas. Un mecanismo de badges o galardones, aun cuando no tuviera asociado privilegio alguno cosificaría una jerarquía de participantes que acaba con la idea de horizontalidad.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.FT54] Establecer niveles en función de la categoría de tus creaciones y diferenciar perfiles, y aunque esto último añadiría más gamificación, no sé si respetaría mucho la "no" jerarquización de eseusee.*
- *[.HV21] [Me animo a participar] porque no hay galardones, no hay... Escribes porque escribes y por qué la gente... Yo prefiero que no haya nada.*
- *[.HV19] Eso [no haber calificaciones de las participaciones] hace distinto a eseusee. Lo hace distinto a los demás. Como en otros sitios que te ponen galardones, te ponen copas... no tienen nada que ver, tú lo escribes y lo compartes. Tus sentimientos los dejas ahí, entonces no tiene por qué tener galardones ni estrellas,*
- *[.HP71] No me gustaría [los badges]. Yo creo que la gente que lleva muchos racimos está ahí porque le gusta lo primero, y porque de alguna manera tiene eso pues el agrado de los demás. Si no, no sé, se iría.*
- *[.EGC12] No debe haberlos. Sí dejar constancia de quien participa más.*
- *[.HN59] A mí no me mola [los badges en los nombres de usuarios].*
- *[.HN60] Cuando pones una medalla a uno, le reconoces algo que le estás privando a otro.*
- *[.HN58] ¿Pero con qué finalidad [diferenciar usuarios con permisos especiales, badges, medallas...]?*
- *[.EHT79] Creo que no [debiera otorgarse premios a la participación], pues implicaría diferentes niveles.*
- *[.HC03] Los galardones rompen la metáfora de la participación.*
- *[.HC05] Los galardones en algún portal como mundopoesía se otorgan por mamoneo. Los mamoneos que hay en mundopoesía vienen de que unos votan a otros [amigos] y no a lo que es mejor.*
- *[.HV20] te pones a leer de esa gente y dices, bueno ¿Y dónde está el galardón? Porque es que no me gusta nada.*
- *[.HC11] Los galardones podían retraer de participar a los novatos.*
- *[.FQ49] No obstante, yo incluiría cargos o menciones honoríficas cuando se llega a un determinado número de interacciones originadas desde la semilla plantada (en el caso de eseusee) - por introducir cambios e ir probando.*
- *[.FF50] el número Karma no me motiva nada... Pero es que un badge tampoco es que me vuelva loca.*
- *[.EHA28] No me gustaría, perdería su encanto y ya no trataría por igual a todos los participantes. La gente no hace arte, no hace poesía... para conseguir medallas.*

### 8.13.3 Mecanismos tácitos de puntuación

Una particularidad que ha desvelado los testimonios recogidos en el trabajo de campo es la existencia de mecanismos que se consideran tácita y de forma consuetudinaria de puntuación de los racimos. En línea con lo esperable de la declarada importancia de la interacción, los comentarios y, en mayor medida, cuanto más jugosos y, o, detallados, se consideran un premio de mucha más entidad que un voto en cualquiera

de sus formas. Las cocreaciones, como caso especial de aportación sobre una aportación anterior y que requiere una reflexión y un tiempo de dedicación, son incluso más valoradas.

- [EEO28] *Pienso que se debería cocrear mas y omitir comentarios cortos como: "Me gusta!,Me encanta, etc" me da la sensación que se hace para quedar bien y punto.*
- [EFL16] *Sería interesante poder dar al "me gusta". Aunque es mejor decirlo en palabras a través de un mensaje, más cercano y humano.*
- [HP70] *Esto no es dar a me gusta, me gusta, me gusta... A ver, si te ha gustado, dime porqué. ¡No me pongas una o dos! Es como muy cómodo plantar las estrellitas, esto exige un poco más de esfuerzo.*
- [HV22] *Aparte de un comentario una crítica... constructiva. Eso gusta más que una estrella y que una la copa, porque así aprendes, aprendes, ¿Sabes?*
- [HP69] *Yo que sé de alguna manera los comentarios contribuyen a todo eso [a valorar las aportaciones].*



Ilustración 75. Vista de racimo en eseusee

Así las cosas emerge un nuevo método de calificar un racimo mucho más en línea con la horizontalidad, la no jerarquización ni de participaciones ni de participantes. En primer lugar lo que resulta indirectamente calificado es el racimo, no las aportaciones individuales y además la medida elegida refleja la intensidad de la participación, al consistir en el número de cocreaciones y de comentarios que ha engendrado. No menos

importante es el hecho de que ¡exactamente mide lo que se pretende conseguir mediante la ludificación!, esto es, la participación. En ausencia de los desterrados votaciones, badges y galardones, los participantes en el ágora refieren tener en cuenta y estar agradados por estos contadores de participación: "Creo que no hay mejor mecanismo de puntuación que las cocreaciones en sí" [EFB23]. Aún más, germina una idea de forma repetida en la comunidad: se entiende que la participación en un racimo es un gesto que refleja la apreciación del mismo: "cuando una semilla o una cocreación te gustan, o mejor dicho te transmiten algo positivo, basta con cocrear o

*dejar un comentario; cocrear es una manera de decir “me gusta” desde la libertad creadora: lo más precioso.”* [EHÑ57] Este hecho aceptado recíprocamente, tanto por quien participa posteriormente como por el participante referido, funda sobre la cantidad de participación un nuevo mecanismo de votación más acorde con los principios de horizontalidad y apertura.

- [EFU11] *la valoración de una semilla esta de algún modo en las cocreaciones y comentarios*
- [EEO23] *[me gusta] Que se la hagan [cocreaciones] a una semilla mía. Da la sensación de que ha gustado y la satisfacción es más grande.*
- [EEZ30] *Pienso que le cocreen una semilla les sube más el ego. Se debería cocrear mas o animar a que lo hagamos, algunas semillas buenas se quedan casi desiertas.*
- [FT53] *En eseusee quizás la gamificación sea mayor ya que la interfaz es más amigable, más informal, acercándose al concepto de juego. El hecho de que se enumeren las cocreaciones que tu semilla va consiguiendo es también una herramienta de gamificación.*
- [EFU21] *La cocreación es una manera de puntuar o los comentarios, para el creador es un regalo*
- [EFB23] *Lo que te gusta o no te gusta es relativo. No lo veo necesario [puntuar aportaciones]. Creo que no hay mejor mecanismo de puntuación que las cocreaciones en sí.*
- [EHÑ17] *El hecho de que haya usuarixs dispuestxs a cocrear y enriquecer la aportación primera con su creatividad ya es más que suficiente en lo que a retribución se refiere.*
- [EHT55] *Cuantas más co: tenga una semilla implica que ésta ha tenido una gran valoración. No la pondría [sistema de votación], creo que con esto es suficiente.*
- [EHÑ57] *No, no lo pondría [mecanismo de votación]. Para mí todas las aportaciones tienen su valor, siempre y cuando no traspasen unos límites obvios. Dar “me gusta” no es necesario, cuando una semilla o una cocreación te gustan, o mejor dicho te transmiten algo positivo, basta con cocrear o dejar un comentario; cocrear es una manera de decir “me gusta” desde la libertad creadora: lo más precioso.*
- [FT53] *En esseusse quizás la gamificación sea mayor ya que la interfaz es más amigable, más informal, acercándose al concepto de juego. El hecho de que se enumeren las cocreaciones que tu semilla va consiguiendo es también una herramienta de gamificación.*
- [EIA18] *[en lugar de puntuar] Si te gusta haz una co:, si no te gusta... no la hagas.*

#### **8.14 El modelo relacional. El autor, el perfil y la autoría.**

Existen al menos tres razones por las que la traslación del yo del participante al ágora es indispensable y van en línea con el netmodernismo, la ludificación que supone la recreación de una red relacional y con el modelo de autoría que se propone. En primer lugar, es un asiento a la expresión de la individualidad netmoderna mediante la proyección del yo al Ágora que es necesaria para jugar el juego de creación. Algo tan evidente como que no existe juego sin jugador. De modo equivalente, no hay

posibilidad de interacción sin sujetos. Y conviene recordar que los participantes designaron esta interacción como la causa más radical de motivación endógena para la participación. Por último, y no menos importante, dado que se ha propuesto un modelo de cocreación o creación cooperativa, habrá que describir un esquema de autoría conforme a las máximas de horizontalidad y apertura. Y no hay autoría sin autor.

#### 8.14.1 Avatarización del participante

El primer efecto de la economía de la atención sobre la definición del participante es precisamente su adelgazamiento representacional. Por mor de la reducción del paquete de comunicación es necesario reducirlo a un avatar en el estricto sentido de *Meigs* que lo consideraba un útil representacional para interactuar en un entorno o en el de *The subrogates* como sustituto proyección del individuo al mundo de juego.

La información del participante se esloganiza, lo que es lo mismo que decir que el participante se sustituye por su avatar, un resumen del mismo en el que no existe latente la intención de engañar sobre la identidad, “Existe cuantiosa evidencia de que las categorías convencionales que definen la identidad, como el género, la raza, la sexualidad, etc... lejos de borrarse son importantes fundamentos para la organización del sentido de muchos usuarios y usuarias de Internet” (Hine, 2004, p. 32), si no de reducirlo a lo único necesario.

¿Qué es lo necesario entonces? Se trata de comprender que es el mínimo cuanto informacional que permite recrear un individuo a través de su perfil. Respecto a esto, las aportaciones al discurso no parecen ayudar mucho. Parece que los participantes no prestan ninguna atención a la información de perfil e interrogados sobre los ítems de información que consideran necesarios, tanto a nivel de su propia expresión como para informarse de otros participantes, alegan con respuestas vagas.

- *[.HN56] Ni me he dado cuenta que no tenía ninguna Bio. Me di de alta muy rápido y empecé*
- *[.EHÑ78] La información que se detalla [en el perfil] me parece suficiente, se trata de una información esencial.*

Pero, sin embargo, las frecuentes alusiones a otros usuarios, especial pero no exclusivamente, en las entrevistas síncronas, hacen patente que existe una construcción de la identidad. Hay dos hechos significativos al respecto. La inmensa mayoría de los participantes en eseusee no tienen información detallada de BIO, la única opción que se permite agregar al perfil además del *nickname* y de la imagen del avatar; por ejemplo, @iniguez, la persona que profirió [EHÑ78] no la tiene. Pero, además, en contadas ocasiones esta información es consultada a juzgar por los datos de analíticas de página.

El resultado es doble. La identidad parece construirse a partir de *nickname* o alias y la imagen de perfil<sup>218</sup>. Por otro lado esta avatarización de la identidad es una potente generadora de metáforas e interpretaciones. Los participantes, pese a que no aportan en término general prácticamente ninguna información de sí mismos además de su *pic*<sup>219</sup> y su *nickname* o alias, sí que muestran interés en conocer más datos que los explícitos en el resto de participantes.

- [HN54] *Me gustaría saber quién hay detrás [de cada usuario]. ,... que... a lo mejor también se le va la magia, eh*
- [HN55] *Tengo curiosidad de saber más, sobretodo de usuarios o usuarias que... que... que no tienen sexo en eseusee... y que me gustaría saber quién hay detrás.*
- [HP82] *me gusta [buscar información de los otros participantes]. Sí, yo soy cotilla, yo soy voyeur.*

#### 8.14.2 Avatar y reconstrucción metafórica de la identidad

El hecho de que los participantes deseen conocer más del resto de los integrantes de la comunidad y que esta información no esté disponible, obliga a reconstruirla a partir de la información explícita. Es decir, sistemáticamente los participantes en un ágora virtual en la que no hay disponible una información de perfil extensa, imaginan los datos faltantes recurriendo a la utilización del *nickname* y de la imagen de perfil como una metáfora que haciendo buena su naturaleza genera una multiplicidad de identidades dependiendo de quien la utiliza.

---

<sup>218</sup> El 78% de los 100 participantes más activos cambiaron su imagen de perfil, muestra de que lo consideran importante, pese a que el mecanismo para cambiarla no es precisamente accesible.

<sup>219</sup> Pic es la abreviatura de picture o imagen.



- [.HP80] yo creo que sí [me formo imágenes de los demás por su Nick]... Y yo creo que todos.
- [.HP81] Es inevitable [formar imágenes de los participantes por el nick], pero es que en el momento que te pones el nombre y te pones una imagen ya te estás vendiendo. Y si no la eliges también.
- [.HV14] [Te haces idea de los otros participantes] Sobre todo por el avatar.
- [.HV15] a veces [los avatares] son muy agresivos o a veces son de otra manera que dices... ¡Uy! Lo miras y dices... voy a mirar lo que tienen.

Pero siendo conscientes de esta reproducción metafórica<sup>220</sup> que su tarjeta de presentación causa en los demás participantes, el individuo cuida su nombre y su imagen llegando algunos participantes en el instrumento a cambiarse a cambiar periódicamente su definición, especialmente la imagen.

### 8.14.3 El autor como la suma de sus participaciones

Existe empero una segunda forma de reconstruir el autor y esta es a través de sus creaciones. En este sentido no es el autor quien aporta un contexto a la creación, sino a la inversa. Y como efecto deseado tanto de lo anterior como de la deseada horizontalización, el autor pierde su bagaje “*tú mismo te tienes que ganar tu sitio.*” [.HP48] que tiene que reconstruir desde cero en el ágora virtual.

El poema, así, se presenta sin la pesada mochila de la autoría como contexto que permita efectuar una interpretación hermenéutica del poema [.HC16], [.HC15]. En este sentido el autor no es lo importante para el poema. Al contrario que en el esquema de autoría antecedente, el autor no coloca a la obra en un punto de partida privilegiado [.LY8] y esta es otra de las razones de la percepción que tienen los autores del estudio de que un ágora de este tipo, horizontal y abierta, sería inapropiada para la participación de autores reputados. Consideran que para *disfrutar cocreando* tiene que renunciarse al *ego autorial* [.EEB31] de éstos. La calidad de sus anteriores creaciones, su popularidad, serían muy poco tenidas en cuenta en un entorno de este tipo. El autor no es el protagonista [.FCL13] de su aportación, sino en cierto modo a la inversa. Son

---

<sup>220</sup> “Es también interesante ver los modos de representación que se despliegan en los chats con el uso creativo de alias” (Hine, 2004, p. 32).

las aportaciones las que permiten conocer a sus creadores “Sin verlas, cuando no ves a las personas cuando escriben y las conoces llegas a conocer su fondo” [.HV13].

- [.HC15] *Procuro dar mi opinión de lo que escriben los demás de manera ecuánime, sin dejarme llevar por si conozco personalmente a la persona.*
- [.HC16] *No me fijo en el autor de las aportaciones sino en la aportación en sí.*
- [.FCL12] *La "separación" que existe entre un relato y su autor, ya que el origen de ambas experiencias ha sido colectiva, y su resultado tan colectivo como ambiguo.*
- [.FCL13] *la multiplicidad de voces han creado más diversidad y creatividad, donde el protagonista es el proceso lingüístico y no el Autor.*
- [.LY8] *¡Cuánto prejuicio, pedantería y prepotencia canónica hay detrás de condicionar la lectura del poema en función del autor!*
- [.LY9] *¿No será que el poeta y sus mensajeros me impiden llegar hasta el poema?*
- [.EHT77] *Nunca me he metido a ver el perfil de otros usuarios, no me interesa su perfil, sino sus aportaciones.*
- [.HP45] *Tú escribes una novela o escribes un relato y tú lo escribes para que lo entiendan así, si luego lo entienden de otra manera, allí se acabó tu responsabilidad en el momento que das a la tecla, tú has soltado la criatura al mundo y que se las apañen... entonces.*
- [.EHA27] *A mí lo que me interesa de Eseeusee son las aportaciones, las creaciones... no quién es el que las empieza o quién las termina,*
- [.HA78] *Yo participo más allá. Es por sus aportaciones que me llaman la atención y no por las personas.*

Pero del mismo modo que la horizontalidad no permite colocar las aportaciones de unos autores en situación de privilegio frente a otras, tampoco permite invisibilizar a quien fue copartícipe de un racimo. En ese sentido, al contrario de lo que ocurre en entornos como las RRSS más conocidas, el autor no desaparece bajo la figura de un curator –al fin y al cabo el usuario que acompaña a una imagen en Facebook no se conoce si es su autor o simplemente alguien que la encontró y la redifunde-. Invocando de nuevo la horizontalidad se respeta al autor en virtud de su trabajo de colaboración en la creación y se añade como una etiqueta en cada aportación.

- [.HP32] *está la unidad de cada usuario, que, que se ve claramente la dulzura de Valentina que aunque tapara su avatar y eso, yo creo que se seguiría notando. Yo sí creo que haya una unidad en el estilo en muchos usuarios.*
- [.FT56] *Mientras que en Wikipedia se elimina de forma fulminante el autor en pro del producto colaborativo (que si tenemos en cuenta la figura del moderador realmente no existe un producto colaborativo), en eseeusee el autor siembra su semilla con la intención de que ésta sea cocreada, sabiendo que su creación es simplemente eso, un germen.*
- [.FV58] *Las aportaciones en este último caso sean de la clase que sean se publican completamente manteniéndose la propiedad por parte del autor mientras que en wikipedia esto*

*no sucede. El eseeusee las relaciones son más horizontales (no hay jerarquías) mientras que en wikipedia la verticalidad se hace patente.*

- *[.HA61] Me parece interesante [que esté presente el autor de cada aporte] porque de hecho eso crearía un interés.*
- *[.HA62] [al aparecer el autor de cada aporte] empieza uno a identificarse con @Isi, como más o menos lo que escribe, como más o menos... para bien o para mal.*

Se volverá sobre la unidad de significado [.FV58] cuando se incida sobre la separación entre autoría y propiedad de la aportación, pues son dos conceptos que se utilizan equívocamente en ocasiones, incluso entrelazados.

#### 8.14.4 Atribución de la autoría

Además de incluir la referencia a cada participante en sus aportaciones, de modo que no se pierda la traza del proceso de creación y se tribute la labor creativa de cada ítem, es necesario un cambio conceptual de base, “*entender la autoría de otra manera*” [.HP37]. “*No se trata de una renuncia como tal a la autoría, sino de una reformulación de lo que conlleva ser autor [...]*” [.FCB05]. Y esta nueva descripción de la autoría incluye necesariamente nuevas formas de protección de la misma surgidas con la Red porque se siente que el esquema de copyright es inoperante como Creative Commons.

- *[.EHÑ18] De bueno [de creative commons]: el nombre del autor puede ser conocido por lxs usuarixs. Supongo que para algunxs autorxs esto es importante.*
- *[.EHT19] Lo malo [de creative commons], la poca generalización y la diversidad de licencias.*

Los participantes en el estudio asumen que “*La idea de autoría viene apagándose desde el nacimiento de Internet... y está herida de muerte con las nuevas creaciones*”. [.FCB01] En un esquema de sobreabundancia de contenidos es posible que se le niegue la retribución, frecuentemente es así<sup>221</sup>, pero ni eso ni esa borrosidad de la autoría puede ser óbice en ningún caso para reconocer el derecho del creador a ser

---

<sup>221</sup> Los participantes son conscientes de la escasa retribución económica “*yo veo que la creación. Por lo menos de Internet, no creo que haya mucha retribución. Económica*” [.HA33]. Les cuesta entrar en el debate sobre el modelo de precio cero, que consideran que “*no es fácil para nada*” [.FL45], “*un tema delicado, donde no faltan opiniones impostadas y políticamente correctas...*” [.FJ44]

atribuido por su esfuerzo. Por más que esta reclamación pueda entenderse como generada por el orgullo [.FCB04], ha de respetarse.

- *[.EHT23] puedes coger la semilla de alguien y utilizarla como co., siempre citando el autor, claro.*
- *[.EIA05] En Wikipedia no hay un autor definido visiblemente. No te indica qué información ha sido escrita por quién. También es un espacio de co-creación, pero a diferencia de Eseeusee, en Wikipedia te controlan qué públicas y deciden si sale a la luz o no. El propietario es Wikipedia. ¿Está bien?... pues supongo que quien escribe y aporta información en Wikipedia sabe que no va a ser reconocido públicamente con su nombre al lado de su información.*
- *[.KU18] [Refiriéndose a cada parte del racimo incluido los comentarios] cada aporte construye y merece atribución.*
- *[.FCB04]La autoría tiene su parte de vicio, de euforia personal derivada del orgullo.*

#### 8.14.5 Renuncia a la propiedad

La cara B de la atribución de la autoría es una renuncia a la propiedad. Una renuncia que no debe de ser forzosa sino aceptada libremente [.FZ88].

- *[.FZ88] Me parece maravilloso y muy enriquecedor el concepto de cocreación y coautoría y la democratización de la expresión y su colectivización...siempre que sea elegida y voluntaria, no impuesta por la web 2.0 y su uso y abuso.*
- *[.KU03] [Cocreación significa para mí] Renunciar a la propiedad de la palabra, para que sea propiedad compartida, mis versos en eseeusee.com no son sólo míos, son mejores, enriquecidos, aumentados por la comunidad*
- *[.FCB11] La literatura se refiere a la sociedad, depende de ella y se dirige a ella.*
- *[.HA35] la cocreación... o todo lo que tú crees... de alguna manera y sobretodo en redes, casi que se vuelve... público. O de propiedad pública*

Justamente. Pero que algo sea público o de propiedad pública implica también una renuncia a la percepción de una retribución por el trabajo de creación, porque ésta está íntimamente ligada a la reclamación de un derecho sobre el ítem. Renunciar a la propiedad de un modo elegido y voluntario es, desde la teoría, algo practicable. Sin embargo en la realidad del esquema económico del precio 0 se implica la renuncia forzosa a la retribución. No se convierte en una opción factible, sino que va de suyo.

- *No se trata de una renuncia como tal a la autoría, sino de una reformulación de lo que conlleva ser autor... ¿hablamos beneficios económicos quizás? [.FCB05]*

#### 8.14.6 Redefinición de la autoría. Coautoría.

Pese a que son dos conceptos imbricados y en un momento de efervescencia de su redefinición, los creadores comprenden que autoría y propiedad son dos conceptos disimilares. Los anteriores fragmentos de discurso reflejan que están de acuerdo, o bien asumen como algo generalmente inevitable, la pérdida de los derechos de propiedad sobre las obras que se vierten a la red<sup>222</sup> o, al menos, de aquellos que generan posibilidades de recuperación de un beneficio. Sin embargo, también refieren que no les parece aceptable la pérdida de la atribución de la autoría. La obra debe de tener una referencia a quien la ha creado.

Pero así las cosas, existen dos razones por las que el modelo de autoría debe cambiarse, al menos para el ámbito de estudio del presente trabajo. Por un lado, el actual modelo enmarca la tarea del autor en un ámbito desconectado que asume la obra como un ente prístino engendrado por un autor libre de influencias y no tributario de otros participantes. Por otro la arena de creación cooperativa horizontal y abierta hace que en la obra hayan participado varios autores a título principal.

La omnidifusión de los contenidos que se apareja a la sociedad Red somete indefectiblemente a la influencia de innumerables creaciones anteriores, teniendo cada una de ellas a su vez, innumerables influencias previas. Entonces, los contenidos distan de ser prístinos, aunque esta aparente fatalidad está borrada por la naturaleza caótica de los caminos de las influencias. Es decir, forzosamente la inmensa mayoría de las obras nuevas tienen influencias de obras anteriores por más que estas sean inadvertidas, pero esto no es óbice para que la remezcla, recontextualización o deconstrucción y reconstrucción no sea un proceso creativo.

- *[.FCL06] El autor no es un creador absoluto porque el lenguaje y las expresiones ya han sido creadas. El autor entonces sólo las desarrolla, las plasma, las construye para dar forma a un relato.*
- *[.HP36] Desde el momento en que tú quieres comunicar algo o contribuir a algo si eres el autor de ese mensaje, pero entiendes y asumes esa filosofía de que es un grupo, no eres tú.*

---

<sup>222</sup> [.HA20] “No hay propietario [del racimo]”.

Esto arroja una pregunta sobre la existencia de una autoría múltiple de cada obra: la del autor entendido canónicamente y la del grupo creador de antecedentes de esta obra, sea este un conjunto de personas, un grupo social o la sociedad Red al completo. Las dificultades para la fijación de fronteras a esta autoría transitiva son tan grandes como la importancia de comprender que ésta existe. Los participantes en el discurso procomún se dan perfecta cuenta de esto y siguen llamando autor a un *autor último*, sabiendo que reutiliza expresiones ya creadas [.FCL06].

#### 8.14.7 Coautoría en creación cooperativa y en el modelo de racimo

Pero en ocasiones la colectivización de la autoría puede ser más evidente porque no es fácil designar un único autor último de la obra. Esta dificultad para designar un autor único es evidente en casos de creación cooperativa como el que anima el presente trabajo.

Se pueden explorar casos de creación cooperativa jerárquica y abierta –Wikipedia - o bien horizontal, pero restringida -tableros compartidos de Pinterest-. Aparece en el discurso procomún una confusión al respecto, al margen de que ahonda en la separación de autoría y propiedad. Hay quien piensa que en Wikipedia hay un creador por entrada y quienes comprenden la misma como resultado del trabajo cooperativo. Respecto a Pinterest, se equipara la mera copia a un nuevo entorno (esto es un pin de Pinterest en la mayoría de los casos) con autoría del ítem y no se considera el tablero como un todo probablemente sujeto de autoría.

- [.EHT12] *[Las contribuciones] creo que pasa a ser contenido de Wikipedia. Realmente debería ser el propio creador quien fuera el propietario de su [entrada]*
- [.EHÑ14] *En Wikipedia los autores de una entrada son todos los que participaron en ella.*
- [.EHT15] *El autor [en Pinterest] es quién vuelca la imagen en la red social.*
- [.EHS16] *También aquí creo que [los contenidos] pasa a ser contenido propio de Pinterest, aunque realmente debería ser el propio creador quien fuera el propietario de su [aportación].*

El caso del modelo de racimo da un paso más al crear un entorno de creación cooperativa, horizontal y abierta. Si, como se ha consensuado, el racimo es la unidad de sentido, existen diversas posibilidades de asignar la autoría a esta obra. ¿Quién

debe ser considerado el autor del racimo. ¿Es quien hizo la primera aportación o semilla, se considera autore al mismo nivel a éste y a quienes añadieron cocreaciones? ¿Se extiende la consideración de autoría al grupo de participantes a



Ilustración 76. 4 posibles consideraciones de autoría de un Racimo.

título de comentaristas o finalmente es autor toda la comunidad del ágora virtual? La innovación conceptual es de tal cariz que existe una cierta dispersión en las opiniones de los participantes en el estudio respecto de las consideraciones de autoría que aparecen en Ilustración 76.

Muy pocos de los sondeados en el transcurso de la investigación se manifestaron en la dirección de considerar autor del racimo exclusivamente a la persona que realizó la semilla. Y, sorprendentemente, todas estas respuestas se dieron en análisis posterior de la experiencia en el CP Castilla. Queda en el aire si los profesores pudieron o no influir las respuestas de los alumnos que fueron recogidas en presencia de aquellos. Lo que es un hecho es que los tres profesores que respondieron coincidieron en que el autor de los haikus es quien puso la semilla [.KP09] pero, sin embargo, la mitad de los alumnos piensan que lo son todos los que han participado en el racimo [.KP10]

La mayor parte de las opiniones van en la dirección de considerar como autor del racimo entendido como todo a aquellos participantes explícitos en el racimo. En el caso de la herramienta eseeusee equivale a decir los creadores de semilla,

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

cocreaciones (co:) y comentarios, haciendo la salvedad de que si se cumpliera completamente el modelo de racimo, también habría que incluir en esta lista aquellos participantes que modificaran la lista de etiquetas –algo que en la herramienta eseeusee hace exclusivamente el autor de la semilla-. Sólo hay una opinión que aboga por excluir de la lista de participantes en el racimo a aquellos que realizan sólo comentarios [.HA28], a la que podría añadirse una un poco más confusa en su delineación [.EHT10].

- *[.HA28] no creería que son autores lo que comentan. Porque simplemente se mantienen al margen de lo que está pasado, hacen su apreciación, por supuesto, pero no le están metiendo mano al asunto.*
- *[.EHT10] Creo que nadie es el autor del racimo, el racimo se construye gracias a la cocreación con el resto de participantes. No existe propietario, sino usuarios que plantan semillas. Creo que la no jerarquización resulta perfecta.*

La mayoría amplia se decanta por extender esta consideración de autoría. Para los participantes en el estudio, autor de un racimo es todo aquel que participa explícitamente en él (Semilla, cocreación, comentario).

- *[.EHÑ11] Lxs autorxs de un racimo son todas aquellas personas que han hecho germinar la semilla plantada (incluyendo a quien aportó la semilla, por supuesto) y, por consiguiente, el racimo pertenece a esxs mismxs usuarixs, lxs que han contribuido en él de alguna forma.*
- *[.HA21] Yo creo que los autores [de un racimo] serían todos sus participantes. Hablemos de una semilla y sus cocreaciones.*
- *[.HA22] Yo tuve algo que ver pero... definitivamente el producto es de todos. Y va hacia todos. Que esa es como la mejor... como también lo más bonito.*
- *[.HC13] El autor del racimo es todo el que ha participado en él.*
- *[.KU16] [La autoría de los racimos se puede atribuir] a todo aquel que participe en su creación/cocreación.*
- *[.KU17] [La autoría de los racimos se puede atribuir] a cada uno de los que han aportado desde cualquiera de las semillas, sin semillas no hay racimos, sin comentarios no crece.*
- *[.HP40] [Autor de un racimo son] Todos los que han participado sea como sea Incluso con comentarios.*
- *[.EIA03] Creo que tanto el autor como el propietario somos todos los que participamos en el desarrollo de ese racimo. Cada semilla tiene un autor, quien la escribe, pero el racimo tienen muchos autores.*
- *[.EIA04] Para mí si está bien ya que no me puedo apropiar de creaciones que han hecho [otros] todo por el simple hecho de haber empezado yo con la primera semilla.*
- *[.HV25] pienso que [el racimo es] de todos, porque una vez que lo dejas ahí es para todos Luego si que lo que forman parte una parte y los que se atreven a cocrear, ya forman una parte Y del que hacer los comentarios también.*



Llegados a este punto, la pregunta que se hacen algunos participantes es si la propia posibilidad de participar que confiere la apertura no restringida del modelo convierte en coautores también a aquellos integrantes de la comunidad que teniendo la posibilidad de participar no lo hacen. Algunos participantes considerarían que esa libertad de dar un toque o esa opción de participar se usa cuando se decide dejar el racimo tal y como se ha consumido o leído.

- *[.EGV23] Creo que una vez que escribimos una semilla, todos somos autores y propietarios de ella, todos tenemos la libertad para darle un toque de color distinto al primero.*
- *[.HN16] No lo veo como exclusivo... [la autoría] no lo veo como exclusiva de esa persona que inicia, porque quien lo lee... tiene la opción de participar. Tú te vas leyendo y vas discriminando lo que más y lo que menos,*

No pocos informadores llegan entonces a la misma conclusión que sale de los límites de la explicitud de la participación para considerar la autoría. La mitad exacta de los informadores de la entrevista asíncrona [.EGI25] dice que el autor del racimo es toda la comunidad –no exclusivamente los que participaron a título de comentario o cocreación en el racimo-. Esta es una posibilidad de pensar la autoría mucho más abierta que requiere de desplazamientos ideológicos profundos, mucho más profundos que la autoría cooperativa anterior pero que han empezado ya a ocurrir.

- *[.EGN24] Toda la comunidad es autora y propietaria*
- *[.HN14] [El autor de una obra colectiva] es La comunidad. Los que están implicados en eseeusee [en la comunidad, no en la obra propiamente dicha].*

Existe alguna opinión que refiere considerar que no existe un autor o que nadie es autor de los racimos. La misma construcción de la argumentación se muestra un poco confusa, porque consideran que no hay un tal autor y en la frase adyacente que la autoría es colectiva [.KU19] o bien que no existe autoría y que es de todos [.KU15]. Esta confusión se recoge aquí por presentar completo el abanico de las tipologías de opiniones, pero es aparentemente originada por la confusión terminológica, primero entre autoría y propiedad y después la que implica el desplazamiento conceptual antes descrito que hace que la autoría única canónica pierda peso en la obra, pero siga teniendo preeminencia en el vocabulario.

- *[.KU15] No existe autoría [en los racimos], ya que es un todo de todos.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.KU19] La autoría [de los textos en eseeusee] es colectiva, tiene la característica propia de cualquier producción colaborativa. No tiene un dueño o un autor, todos aportaron a la creación del texto, a nadie le pertenece particularmente, es la creación conjunta de todos.*

El asunto es que sin la presión de marcar correctamente la autoría que exigía la consideración derivada de propiedad que fundaba los derechos a ser remunerado, esta autoría pueda permitirse el lujo de quedar un tanto borrosa. Pero en todo caso, la situación de los testimonios que conforman el discurso procomún es clara. La autoría se encuentra en algún lugar entre el conjunto de participantes explícitos, sea cual haya sido su participación y el conjunto de los participantes potenciales, que en un ágora de creación abierta sería toda la web.

### 8.15 El modelo relacional. La comunidad.

La comunidad genera un sentimiento de pertenencia muy marcado en aquellos participantes integrados y que es también visible por quienes son conscientes de permanecer al exterior.

- *[.EGN48] Me encanta formar parte de esto. Nunca había participado en algo así.*
- *[.HN18] eseeusee... tú entras, desapareces un tiempo, vuelves a aparecer... pero... Sigue ahí, hay respuestas, hay personas nuevas... eh... hay personas que vuelven, hay cambios, pero... pero te sigues sintiendo igual de cómodo. De decir la tuya, que te respondan, de responder... Y... forma algo grande.*
- *[.EHÑ93] Me sentí integrada [en la comunidad] desde el primer momento y es altamente gratificante que sí, que te exige un poco de compromiso, dicho de alguna manera.*
- *[.HV34] Hay unos cuantos que somos comunidad [en eseeusee].*
  
- *[.EHS89] No considero que yo forme parte de ella [la comunidad].*
- *[.EHT91] Tras un periodo sin visitar creo que me quede fuera [de la comunidad].*
- *[.EHS92] No me siento integrado [en la comunidad] pero puede ser porque mi participación es realmente no continua.*
- *[.KD-02] Entiendo que participar en una Red social comporta sentirse cómodo e identificado con los participantes y el contenido. Ese no era mi caso.*
- *[.KDH15] Lo utilizaba continuamente hace poco pero deje de utilizarlo y solo me paso de vez en cuando.*

A lo largo del presente trabajo de campo, los integrantes del discurso procomún hablan en sucesivas ocasiones de la comunidad. Existe abundante bibliografía al respecto, pero la visión de ésta construcción relacional no tiene por qué coincidir necesariamente con la de los actores implicados. ¿Qué características ponderan estos? Es importante que la comunidad la construyen los participantes, o como dice [EHA32] “la comunidad [...] *son los participantes*”. El site o la Red Social, pone a disposición un espacio confortable para que emerja pero la decisión última es de estos.

Asimismo, la percepción de los participantes acerca de la comunidad se construye sobre la noción de interés común [EEY47], [EEU84] ya explorada y la existencia de una comunicación o interrelación personalizada [EEY47]. Es justo esta personalización de la interrelación lo que hace que algunos de los participantes consideren que la emergencia de comunidad es más complicada a través de entornos como Twitter o Facebook, basados sobre los intercambios en *broadcast*, o uno hacia muchos [EEV67] y extraordinariamente poblados y que prefieran un entorno de tamaño reducido del que se apropien [EEZ68].

- [EEY47] *[me anima a participar La creatividad, la novedad y variedad de creaciones. Compartir la pasión por la poesía con otros que sienten lo mismo por ella y la relación humana.*
- [EEU84] *[Lo que más me gusta es] la comunidad se vuelca en crear.*
- [EHA32] *La comunidad que existe son los participantes.*
- [KDA28] *[Me gusta de eseeusee] El compañerismo, la complicidad de personas con intereses comunes.*
- [HV36] *[La comunidad] Somos los que más entramos, los que más lo usamos, los que estamos siempre. Parece que somos más unidos, pero lo demás está abierto a todo el mundo.*
- [EHÑ90] *Sí, existe comunidad; lxs usuarixs nos acogemos lxs unxs a lxs otrxs, nos ayudamos entre sí, nos implicamos.*
- [EEV67] *[Respecto a Tw y Fb] creo que más cercanía entre los miembros que formamos esta comunidad.*
- [EEZ68] *Eseeusee es una comunidad que va creciendo y me hace sentir que estoy andando por casa. También me gusta más ahora hacer poesía visual y micro-poemas.*

### 8.15.1 Comunicación, menciones e integración en la comunidad

La comunidad es una construcción de los participantes que se construye de modo relacional a través de los intercambios entre éstos. El modo más básico y puede que

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

más potente de interacción entre participantes, contenido en el modelo de racimo, es la participación en una misma obra o racimo. Adicionalmente a la evidente importancia para el proceso creativo, se asienta desde su base un proceso comunicativo que coadyuva a construir comunidad [.EEL18].

- *[.EEL18] Me encanta leer cocreaciones de mis semillas. Te das cuenta de lo que han inspirado tus palabras en otras personas.*

De este modo, se pueden crear otros flujos paralelos de comunicación entre participantes como son las menciones. Las menciones consisten en la inclusión de un nombre de usuario en una participación y disparan un email que avisa al usuario mencionado vía email y son uno de los mecanismos más clonados en redes sociales, con diferente nivel de sofisticación, funcionando en Facebook, Twitter, Instagram, Foursquare, Wordpress.com... por sólo citar algunos ejemplos. Las menciones permiten robustecer las comunidades al ampliar las posibilidades de comunicación entre participantes -centrándose en el objetivo del site, en este caso la creación, porque se encuentran circunscritas a un racimo- y cumplen con los postulados de horizontalidad y autoría, al escribirse públicamente.

Existe un consenso en que las menciones ayudan a la comunicación entre participantes y, por ende, a robustecer la comunidad. Sin embargo no parece interesar la posibilidad de establecer mecanismos de mensajes privados, en la línea de los DM de Twitter, o se considera algo de menos importancia [.EFY61].

- *[.EFY61] No estaría mal poder comentar algo a alguno de los participantes en privado, pero no me parece imprescindible*
- *[.EHT94] [la comunidad] Funcionan como un todo, se invitan entre ellos y se mencionan para la creación.*
- *[.FM01] Eseeusee respecta la coautoría, se construye des dela horizontalidad, permite que los miembros de la comunidad devengan verdaderos emirecs y que se fomenta la interacción a través de la mención @ como en Twitter entre sus miembros y la libertad de seguir a quien quieras sin sentirse en la obligación de aceptar al otro como en Facebook.*
- *[.KU22] La posibilidad de comentar/dialogar con los demás usuarios [favorecen la integración en la comunidad de creación]*

Al final, la comunidad parece entenderse como una relación social, que se construye por la interacción y, en el caso de un ágora virtual de creación, por la participación en

ésta [.EHS95]. Así las cosas, tomar parte requiere de un tiempo de toma de contacto para conocer a las otras personas, las normas tácitas, etc [.HA79] y también para presentar una participación en el sentido del objeto del ágora –en este caso la creación- que está en la base de la apreciación por parte de los otros miembros [.EGR11]. Pasado el momento inicial, con la vigorización de la pertenencia se construyen unas convenios cuasinormativos entre los miembros basadas en la reciprocidad de la comunicación [.HP85], [.HP86], [.HV35] y [.EII11] que se podrían entenderse como la estructura de la comunidad y describen para cada miembro lo que está dispuesto a aportar al grupo y solidariamente lo que espera de él.

- *[.HA79] Yo pienso que no tuve la oportunidad de pronto de sentirme acogida. incluso no acogida sino ser un poco más visible, por el tiempo de participación [se refiere a que participó poco tiempo].*
- *[.EHS95] Creo que la participación enriquece a la comunidad y viceversa; a más participación más conocimiento y más interacción pero esto es labor de todos.*
- *[.EGR11] La propia comunidad hace que unos usuarios sean más 'queridos' que otros por sus aportaciones y me parece bien.*
- *[.HP85] [la comunidad] tiene la comodidad que no exige de ti como exigen tus amigos. Pero te aportan mucho que, que, pues eso a nivel espiritual que no te aportan otros círculos sociales que, que tú tienes.*
- *[.HP86] [la comunidad] a veces sí, te exigen actividad a que te dicen a ver ¡Contesta! y cuando tienes menos tiempo joder, me siento mal porque ellos han escrito lo mío y ahora yo no he escrito lo suyo pero es que no sé cómo que si yo creo.*
- *[.HV35] Siempre estamos unos pendientes de otros, y sí somos comunidad. Si somos como una pequeña familia ahí, que nos vamos animando unos a otros.*
- *[.EII11] Si las hacen [cocreaciones] en una semilla mía me parece que por deferencia debo responder.*

### 8.15.2 Autoregulación de la comunidad

No es el ágora virtual quien decide las normas que rigen en los intercambios de la comunidad construida a su abrigo. Un punto clave para la emergencia de la comunidad y sobre el que existe un amplio consenso en los cocreadores cuyo discurso se ha recolectado es que son sus miembros los que acuerdan las normas que la gobiernan. Si es el ágora quien dicta las normas, como explica [.FP24] y [.FP25] finalmente lo que ocurre es que se entiende la participación como un encaje individual en estas –que de no existir excluye- y no como una coparticipación en la construcción

apropiándose del ágora en la que cabe la discusión y la negociación de las normas de modo dinámico en el marco de la comunidad de los más participativos.

- *[.EGU15] Creo que la comunidad aprendió a regularse.*
- *[.EGR20] Los comentarios fuera de lugar creo que serán criticados por los usuarios de la propia comunidad.*
- *[.EHT65] Existe un código de autorregulación por parte de la comunidad. Creo que frente a un troleo, la comunidad actuaría de forma que ésta quedará aislado.*
- *[.EHT81] Creo que la figura del moderador en este tipo de redes por ahora no es necesaria, es una comunidad pequeña que se autorregula. Quizás si ésta se amplió, una figura de moderador sería necesaria.*
- *[.EHT88] Creo que es una comunidad que se autorregula.*
- *[.KU09] [La ausencia de moderador aporta] que el grupo de participantes se autogestione y automodere y tenga mayor autonomía para las interacciones.*
- *[.FP24] Si alguien crea una plataforma con unos determinados objetivos/propósitos y unas determinadas pretensiones lo más coherente es que imponga una serie de filtros o normas para que esos objetivos se lleven a cabo porque de otro modo estaría incumpliendo su propia filosofía y engañando a los usuarios. Si la Wikipedia desde un principio expone en sus bases que no acepta publicidad o el plagio, lo normal es que sea consecuente, que no lo acepte y que la participación se haga dentro de esos términos... [FP25] Si no se quiere entrar en esas normas [las de Wikipedia] (Se puede referir a en general las de un site) siempre se puede ir por libre: montarte un servidor en casa, crear un sitio web y publicar lo que quieras con tus propias bases.*

### 8.15.3 La integración de los nuevos participantes

Si la comunidad tiene sus normas que han sido pactadas por sus miembros y además el pasar a formar parte de ésta requiere un tiempo inicial, por reducido que sea, para comprender estas normas y establecer las relaciones con los demás miembros, un punto clave, ya subrayado por Bruckman y Zagal (2010) y discutido ampliamente en la introducción teórica, es la integración de los nuevos participantes.

El ágora en general y la comunidad de los más participativos se benefician de la incorporación de nuevos participantes con ideas novedosas esenciales para la creación. Pero estos tienen que salvar una barrera inicial para pertenecer a la comunidad consistente en primero comprender el objeto conceptual del ágora y su utilización [.EHA31]<sup>223</sup>, segundo comprender y aceptar inicialmente unas normas que

---

<sup>223</sup> En [.EHA31] se dice que no es necesario tiempo de acogida porque el uso es sencillo, lo que indica que este tiempo de acogida está en relación con la dificultad de éste.

no colaboró a fijar [.KU10] –por más que luego pueda colaborar a evolucionarlas- y tercero ser aceptado por el grupo. Es esencial, rebajar en la medida de lo posible esta barrera para no obstaculizar la incorporación de nuevos participantes.

- *[.EHA31] [No se necesita] Tiempo de acogida no porque el modo de uso es fácil y con las primeras creaciones se entiende bien la dinámica.*
- *[.KU10] [Mis aportaciones no tienen el mismo peso que las de los demás usuarios] por ser un participante novel en la comunidad. Hay códigos entre los usuarios que es necesario conocer y que solo se conocen cuando una ya ha experimentado con eseeusee y es parte de la comunidad*

El mecanismo fundamental para la integración de los nuevos participantes es, una vez más, la comunicación. Tanto los miembros de la comunidad como aquellos que aportan su testimonio como *novatos*, refieren que la bienvenida y la acogida por parte de los miembros veteranos –que puede ser un simple mensaje- y la generación de respuestas a sus participaciones es el elemento esencial de integración.

La comunidad tiene una influencia crucial en la acogida a los nuevos participantes. Tanto el estimulante clima existente [.EEK46], [.KDJ12] como la percepción de los nuevos participantes de no ser relegados o de ser tratados como iguales [.EHS86], [.KU21] son clave a la hora de no plantear dudas a la participación inicial. En esta misma línea se sitúa la sensación de libertad que se interpreta originada en dos ejes ya discutidos y muy en relación; la horizontalidad de las participaciones y la existencia de moderadores que puedan vetar o promover unos contenidos sobre otros.

- *[.KU21] La igualdad a la hora de participar [favorecen la integración en la comunidad de creación]*
- *[.KDJ12] Me gusta la comunidad que se ha formado, creo que es bastante activa y hace que los nuevos usuarios se animen a escribir. Es bastante estimulante el clima que se crea.*
- *[.EEK46] [me anima a participar que] creo que hay buen rollo*
- *[.EHS86] [A los novatos] Considero que se les trata igual que al resto de la comunidad. No he visto ninguna diferencia*
- *[.EHÑ87] [A los novatos se los trata] Estupendamente*
- *[.KU20] La conectividad y libertad [favorecen la integración en la comunidad de creación]*

Aunque los nuevos participantes otorgan importancia a ser tratados como iguales, lo cierto es que no lo son tanto, sino que se les trata de un modo especial [.EHÑ87], que podría denominarse *cariñoso*. Las opiniones de participantes activos, miembros de la

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

comunidad o eseeuseers, recogen su impresión de que su tarea de bienvenida tiene una influencia positiva en las nuevas incorporaciones al ágora. Incluso consideran que una de las normas de la comunidad debiera de ser institucionalizar esta bienvenida.

- *[.EGZ28] Todo el portal debería dar la bienvenida a quien entre por primera vez.*
- *[.EGD26] Se debería apoyar más a la gente que aparece nueva entre todos.*
- *[.HV37] cuando entra alguien se le da la bienvenida... yo creo que se sienten bien, no creo que se sientan, ahí, aislados.*

Y los testimonios que reflejan las impresiones en la incorporación al ágora validan la visión de los anteriores. Los novatos observan la bienvenida y el que otros miembros de la comunidad estén pendientes de sus aportaciones y establezcan comunicación sobre ellas como un elemento mayor de motivación a la participación [.HA80].

- *[.KDJ04] Me gustó mucho la primera vez que me metí porque sentía que había una reacción a las entradas que hacía, me gustó mucho que se hicieran diferentes versiones de las semillas que puse así como los comentarios de otros usuarios*
- *[.HN61] ¡Sí [me sentí incluida como novata en eseeusee]!*
- *[.HN62] [lo que me hizo sentir incluida es] alguien que respondió, supongo. Alguien que respondió. Debiste ser tú, que me diste la bienvenida y alguien ya hizo, ya cocreó con la semilla*
- *[.HN63] ¡Si se te acoge superbién!*
- *[.EGV27] Mi experiencia fué muy bonita, fué como abrir una puerta y que un puñado de amigos de estuvieran esperando para darte un abrazo, así me sentí y me siento.*
- *[.EGN30] Siempre hay alguien que te da la bienvenida y eso es de agradecer. Al principio te sientes perdido.*
- *[.EHT84] Mi experiencia [como 'novata'] fue buena, la comunidad te acoge rápidamente, te animan y valoran tus semillas y co:*
- *[.HA80] Vi, que había participantes como muy pendientes de eso... bienvenida, me encantó tu semilla, no sé qué, voy a pensar en una cocreación para tu semilla, porque está genial... Eso lo vi mucho y eso me parece motivante a participar.*
- *[.EGL29] En general los demás miembros te hacen sentir muy bien y se pueden crear amistades.*

### 8.15.4 Influencia de la comunidad en la creación

La influencia de la comunidad en la creación puede mejorar la calidad de la creación por su influencia sobre los mecanismos de mejora o enriquecimiento iterativo de los racimos ya revisado. Esta mejora de la calidad es difícil de medir, pero tiene un valor que los participantes aprecian especialmente.



- *[.HN15] Las cosas hechas en comunidad yo creo que tienen un valor que... muy diferente a la obra individual.*

Pero esencialmente la comunidad funciona como un polo animador de la participación que acrecienta la creación [.EHA34]. La influencia positiva que la actividad de la comunidad ejercía sobre los novatos, no cesa al concluir la primera etapa, sino que va más allá. La comunidad da confianza en sus creaciones a los participantes [.EHA33] o simplemente anima a participar [.EHÑ96], [.HV33] porque hace sentir bien [.EEV38], [.KDR18].

- *[.EHA33] Yo sí me siento integrada. [La comunidad] Me aporta confianza en mis creaciones.*
- *[.EEV38] [me anima a participar] la gente que forma esta comunidad, me hace sentirme bien y pasar un ratito agradable compartiendo poesía e ideas, es un sitio para mí de relax, aprendo mucho de mis compañer@s.*
- *[.EHÑ96] La comunidad anima a participar en gran medida, he podido comprobarlo.*
- *[.EHA34] [la comunidad afecta a la participación] A que haya más, más variedad...*
- *[.HV33] [la comunidad] sí que me anima.*
- *[.KDR18] los colegas son súper majos y me hacen participar más.*
- *[.KDJ06] [Me animaba] el feedback de otros y que se podían tener unos resultados inesperados de las semillas (unos frutos muy curiosos)*

Y un punto clave es que los participantes en el ágora conocen el efecto de sus palabras [.EEX81], por lo que cuidan especialmente los comentarios y críticas [.EEZ17], de modo que sean inspiradores y motivadores para el resto de los participantes.

- *[.EEX81] [Lo que más me gusta es] El apoyo y la valoración siempre positiva que se hace sobre las creaciones.*
- *[.EEZ17] a veces me excedo en las valoraciones solo por animar a que sigan escribiendo.*

### 8.15.5 Mecanismos de amistad y follow

Como se examinó en la parte teórica existen mecanismos de reificación de las relaciones en las Redes Sociales que, esquemáticamente, pueden ser reducidos a dos tipos. Los primeros son aquellos que, con Facebook como ejemplo insigne, se basan en la relación recíproca. Se pueden denominar de amistad y suponen que si una

persona es amiga de otra, la segunda también lo es de la primera. Otro caso de mecanismo recíproco son los enlaces de LinkedIn.

El segundo tipo, visible en Twitter, es el de follow, según el cual una persona muestra su interés en la actividad de otra, sin que esto suponga ninguna acción por parte de esta segunda persona. Es cierto que se dan comportamientos como el follow-back, que llega incluso a postularse en ocasiones como norma de netiqueta según el cual se considera una buena práctica el responder con un follow recíproco a un follow. Este mecanismo acerca el seguimiento a la amistad, pero sólo teóricamente. Por encima de un número de usuarios seguidos no se establecen relaciones de comunicación reales sobre los vínculos. Existe usuarios en Twitter –y en otras ágoras- que ‘siguen’ a cientos de miles de otros usuarios, cuando por encima de pocos cientos es temporalmente imposible disponer de tiempo para leer las participaciones de aquellos usuarios a los que se sigue. Tanto en el caso de que este seguimiento no implique la semántica del seguimiento sino una exhibición recíproca y difícilmente creíble de capacidad de influir como cuando se utilizan como medio de análisis de tendencias, esta circunstancia cancela la posibilidad de formar una comunidad sobre la comunicación recíproca entre usuarios, algo que hace más complicado la emergencia de una comunidad.

En el caso de la primera implementación de la herramienta eseeusee se optó por un esquema de follow que posteriormente no se cambió. Aunque la versión de la amistad es recíproca y, por ende, más apropiada para esquemas horizontales, implica un reconocimiento mutuo, por lo cual podría dejar de ser abierta, porque aunque alguien quiera estar al tanto de las operaciones de otro participante, requiere del permiso del primero. Pero aún más importante se trató de no amparar relaciones recíprocas forzadas, como la que @valentina relata socarronamente [.HV12]. Y esto es así porque aunque desde la netiqueta del follow-back un seguimiento implica un deber recíproco de seguir, la fuerza semántica se convierte en cuasi obligación cuando alguien concreto te solicita amistad [.FM01].

- [.HV12] *[refiriéndose a Facebook] tienes amigos o tienes vecinos que te piden amistad y luego te ven por la calle y no te saludan.*
- [.FM01] *Eseeusee respecta la coautoría, se construye des de la horizontalidad, permite que los miembros de la comunidad devengan verdaderos emirecs y que se fomenta la interacción a*

*través de la mención @ como en Twitter entre sus miembros y la libertad de seguir a quien quieras sin sentirse en la obligación de aceptar al otro como en Facebook.*

La funcionalidad de follow en eseeusee se creó basada sobre la opción denominada “ver racimos en los que han participado autorxs a quienes sigo”. Esto quiere decir que en principio no tenía ningún contenido semántico adicional y un buen número de participantes así lo advierten –o incluso una porción significativa de estos [.EEI32] ni han reparado en la existencia de esta posibilidad-.

- *[.HN44] Cuando algún autor me gusta, le doy a seguir.*
- *[.EHT31] Sigo a participantes cuyas creaciones o cocreaciones me han gustado, de forma que sus aportaciones me aparezcan en la primera página y pueda seguirles fácilmente.*
- *[.EEI32] 1 de cada 3 de los participantes en eseeusee refieren no conocer el mecanismo de seguimiento de otros participantes o no usarlo.*
- *[.HV32] A veces me apetece... Miro la gente que me sigue y digo ¡Uy, cuanto tiempo sin ver a tal! Y miro sus cosas*

El uso por parte de los participantes intensivos en la herramienta eseeusee, se revistió de otras características semánticas. Los participantes en eseeusee han hecho del seguimiento una herramienta de creación de comunidad. No es sólo una acción cuya existencia se circunscribe del lado de quien sigue, sino que se asume que llega al participante que es seguido como un signo de apreciación de su trabajo que motiva al seguido y sobre el que puede construir un vínculo personal, lo que en ocasiones causa el efecto recíproco de follow-back. De este modo la semántica de “seguir” podría considerarse a medio camino sobre el “me gusta” general sobre el trabajo de creación de una persona [.HP92] y una acción consciente de motivación para este destinatario.

- *[.EHÑ32] Me motiva mucho el sentir que a otrxs les gusta lo que escribo, o se identifican con ello o les “cala”, y creo que por eso me siguen. A la par, yo sigo a aquellas personas cuyas aportaciones voy conociendo y las cuales me transmiten ese algo que percibo como bueno*
- *[.EHÑ33] En otras páginas... es distinto. Suelo seguir a amigxs o profesorxs, a veces a compañerxs de estudios, nunca a meramente conocidos. Soy bastante reacia a seguir o aceptar la amistad de alguien que, en principio, va a considerarme “una más” en su lista de contactos, solo buscando el aumento de su popularidad.*
- *[.HP92] [uso la funcionalidad de seguir] Porque cuando he leído varios de esa persona, siento como esa necesidad de decirle, me gusta lo que haces.*
- *[.HP93] me di cuenta eso lo hice al revés, o sea iba siguiendo algunas personas y les ponía eso. Y luego ya me di cuenta, digo joder pues si los que me gustaban son a los que sigo.*

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- *[.HP94] cuando estoy varios días sin aparecer y eso pues miro los últimos y luego me voy pues o a lo que hacen los que me gustan, mis favoritos.*
- *[.EIA13] Sigo a bastantes. Así me saldrán más creaciones y me empaparé de más arte.*
- *[.HV31] cuando me sale que me siguen, yo siempre suelo seguir. A veces se me pasa, pero luego si lo veo, lo sigo. Sí, si me siguen a mí, pues sigo yo también.*

### 8.16 El modelo relacional. Administración y Moderación.

Existe una decisión a plantear en la construcción de un ágora virtual y consiste en la existencia o no de niveles de participación en el ágora basados en la estructura de privilegios o de funcionalidades que pueden activar los usuarios. De nuevo estas dos posibilidades son percibidas por los participantes en la herramienta de experimentación eseeusee.

- *[.FY60] En Wikipedia existe la figura de una persona que se le podría llamar la "principal" o "encargada" de administrar la información. En el sistema que se maneja en Wikipedia se forman editores o comentaristas quienes ya tienen este status. Por el contrario, en eseeusee los que construyen la información son todas las personas quienes desempeñan la función de colaboradoras activas.*

#### 8.16.1 Privilegios, horizontalidad y la existencia de moderadores

El punto de partida para la creación de diferentes niveles de usuarios o participantes es la creación de una estructura de niveles de privilegios en los que unos participantes tienen distintas posibilidades de participación que otros. Y este es el principal punto problemático. Aunque hay dos participantes de entre los que participan en la investigación [.EGI13] que consideran que debe de haber usuarios con más privilegios basados en tomar en cuenta a aquellos que participen más [.EGE10], estos testimonios pueden ser considerados muy residuales, frente al consenso casi unánime de lo contrario. Los participantes no desean romper la horizontalidad que tanto aprecian en el ágora por la implementación de privilegios distintivos. Consideran contraproducente la existencia de privilegios especiales y refieren que no los desean ni para otros participantes ni para ellos mismos.

- *[.EGU01] por lo pronto no quiero más privilegios que nadie.*
- *[.EGD02] No veo de momento privilegios, sí que veo a veces un poco de compadreo, si se conoce a la persona es más fácil caer en la afinidad.*

## Cap 8. Interpretación de los datos. Análisis del discurso.

- *[.EGW03] No debería haber ningún tipo de lujos [se refiere a privilegios], iría en contra de sus fundamentos.*
- *[.EGO04] No de momento no he visto privilegiados, ni debería de haberlos, los privilegios no son buenos para nadie.*
- *[.EGV05] Todos son tratados por igual, creo que esa es una de las cosas que hace que me sienta bien en Eseeusee.*
- *[.EGZ06] Privilegios no son buenos en ninguna parte. Sí, veo que hay participantes que se conocen y entre ellos se apoyan, normal,*
- *[.EGL07] No sé si sería adecuado lo de los privilegios. Está bien tratar a todos por igual dependiendo del cuánto puedan participar. No todo el mundo dispone del mismo tiempo libre. Puede haber temporadas más activas o pasivas.*
- *[.HN58]¿Pero con qué finalidad [diferenciar usuarios con permisos especiales, badges, medallas...]?*
- *[.HA71] [Existir usuarios con privilegios específicos] Sería contraproducente.*
- *[.HA72] [que todos los usuarios sean iguales hace que] no te sientes cohibido en aportar, y de pronto vulnerado.*
- *[.HV02] yo le llamo eseuse siempre. Y yo allí me encuentro súper a gusto, porque allí he encontrado un sitio donde todos somos iguales. No sé cómo explicarte. En mundopoesía, en monosilabo siempre hay una preferencia por alguien y no porque haga buena poesía sino porque a lo mejor ese usuario pues... comenta mucho a la gente.*
- *[.HV03] [Me gusta de eseusee] que todos seamos iguales y nos llevemos como nos llevamos todos. No sé, que no haya unos más que otros.*

La negación de la posibilidad de niveles de funcionalidades o de privilegios, cancela automáticamente la existencia de moderador. Es, como se ha dicho, un ataque que socava la horizontalidad del ágora y que, tomando como ejemplo lo que ocurre en otras ágoras, como Wikipedia, no se desea.

- *[.FT55] La figura del moderador de Wikipedia, pues supone una jerarquización de los usuarios, desplazándose así del modelo de cocreación. En eseusee en cambio no existe moderador (censurador le llamaría yo) lo que implica a todos los usuarios al mismo nivel.*
- *[.FJ75] En eseusee no existe la figura de moderador... pero... ¿es necesaria o estaríamos pervirtiendo su carácter genuinamente horizontal?*
- *[.FB76] Pues imagino que con un moderador ya perdería el carácter horizontal y no dejaría crear contenido de forma libre; quedarías supeditado a la aprobación por parte de alguien.*

La sola existencia de moderadores se ve como una restricción a la libertad creativa y genera temor, aunque no actúen, a ser censurado, algo que Alexandra refiere como una sensación de vulneración del aportador [.HA73]. Incluso cuando actúan se pueden percibir como animados por intereses espurios (el mamoneo de que habla [.EEV03])

por lo que se lanzan interrogantes incómodos por la falta de confianza en su labor, “¿Quién vigila a los vigilantes?” [.FP26].

- [.HA74] [Al no existir moderador] Me gusta mucho que no me vayan a quitar lo bueno, poco o malo que yo aporte.
- [.KU05] [La ausencia de moderador aporta] neutralidad, objetividad.
- [.KU07] [La ausencia de moderador aporta] libertad para crear sin temor a la censura.
- [.KU06] [La ausencia de moderador aporta] que todos los usuarios puedan decidir cómo crear y cocrear.
- [.KU12] [siento que mis aportaciones tienen el mismo peso que las del resto] por no haber moderador.
- [.KP08] Un profesor de tres piensa que no debe de haber administrador que pueda eliminar participaciones fuera de lugar. En los alumnos este ratio sube a 5/9 porque ‘tiene que haber libertad’.
- [.FX59] Bajo mi punto de vista ambos son mecanismos de cocreación ya que aunque la autoría se pierda el fin que es la construcción y creación de conocimiento es el resultado de ambos. El moderador no sería determinante para decidir si es cocreación o no a mi forma de ver.
- [.EEV03] Monosilabo.com es poesía libre, se diferencia de eseeusee en su política de intervención (Hay demasiado mamoneo) por lo que cuelgo pocos poemas con ellos.
- [.FP26] Por otra parte ¿Quién vigila a los vigilantes?...

Sin embargo, aparecen algunas voces en el discurso que plantean que una figura de moderación podría ser útil, siempre y cuando se mantuviera dentro del compromiso con la horizontalidad y la libertad de participación.

- [.EGN08] No debe de haber privilegios en general. Entiendo que haya alguien moderando, mejorando y manteniendo la web
- [.FZ73] [el moderador de wikesia] algunas entradas no las agregaba por no ser adecuadas y se ponía en contacto con sus autores, pero esto le generaba muchos quebraderos de cabeza. Luego, piensa en crear una especie de encuesta, para ver qué opinaban los otros usuarios, pero este proceso sería lento y poco democrático, aunque esto generó que se llenara el espacio de spam y contenidos nada adecuados.

### 8.16.2 Contenidos fuera de lugar

En todo momento, los participantes en la creación del discurso procomún refieren apostar por la libertad no censurada de las participaciones. Sin embargo, existe una frontera, y no se han recogido excepciones a esta opinión, a partir de la cual consideran que esas participaciones están fuera de lugar y por ende debieran

desaparecer del ágora, lo que implicaría poner a disposición un mecanismo de eliminación de participaciones fuera de lugar.

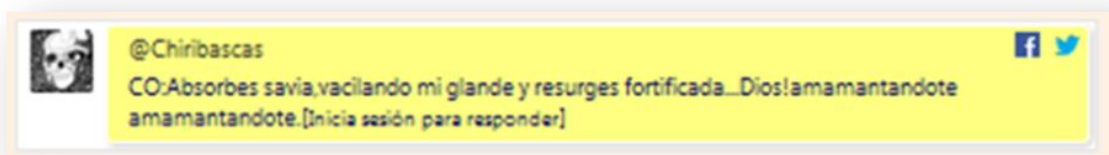


Ilustración 77. Cocreación en eseusee (<http://eseusee.com/2015/micropoema4784>)

Ubicar con precisión la frontera de lo admisible no es fácil dado que no existe acuerdo en temas como la pornografía o las groserías. Del mismo modo que se permiten contenidos de este género en sitios no dedicados como ffffound, son sistemáticamente eliminados de Facebook. En un ágora virtual horizontal y abierta, es el agregado de los participantes en el site o al menos la comunidad de los más activos quien debe decidir cuáles son y qué hacer con las aportaciones consideradas fuera de lugar.

Por fijar a qué se refieren los cocreadores cuando hablan de fuera de lugar, los temas más recurrentes en la categoría de no admisible están encabezados por las faltas de respeto, insultos o comentarios ofensivos (referidos por tres de cada cuatro participantes en las entrevistas asíncronas [.EGI22]) a los miembros de la comunidad, target que en ocasiones se hace extensivo a colectivos ajenos al ágora [.HN64]. Aproximadamente un tercio refieren considerar fuera de lugar las groserías, palabras malsonantes y obscenidades. Por último se recogen tanto en estas entrevistas asíncronas como el resto de aportaciones el porno, la violencia, los derechos humanos, la pornografía infantil<sup>224</sup> y los contenidos plagiados.

- [.HN64] *[contenidos fuera de lugar son aquellos] que falten al respeto. Que falten al respeto de las personas. De las personas que participan o de las que no participan, de colectivos. Que falten al respeto de, de, de minorías. O de mayorías El resto... tu puedes poner una palabra malsonante sin insultar a nadie, ni despreciar a nadie. Ni faltar al respeto.*
- [.EGI22] *Los participantes en la entrevista asíncrona de 2014 consideran fuera de lugar –habría de eliminarlos un administrador- las faltas de respeto, insultos o comentarios ofensivos (12/16) entre los que se citan (machismo y xenofobia) y las groserías, obscenidades o palabras*

<sup>224</sup> Una precisión a la discusión en curso se ha de hacer en el caso de contenidos ilegales y consuetudinariamente inaceptables. Manifiestamente estos contenidos han de ser eliminados y en su caso, puesta a disposición de los aparatos legales que correspondan los datos que conduzcan a la eliminación de conductas intolerables. Un buen ejemplo de esto es la exhibición de pornografía infantil.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

*malsonantes (5/16). Además de esto se cita específicamente (1/16) cada uno: nada, porno, violencia y plagios.*

- *[.HA75] Todo es relativo. Pero pues nada, ¡Hay cosas que no [deben tolerarse en un sitio de creación]! Como los derechos humanos. No, no son negociables. Cosas de ese estilo. Como la pornografía infantil. Claramente no.*
- *[.HP52] también te hace pensar que ¿Qué es lo que no es apropiado?*
- *[.HP53] hay contenidos que no tienen que estar en la red. Porque no, porque no benefician a nadie, sobre todo hablo de cosas violentas. Yo creo que ya lo pornográfico menos... porque ya hay pocas cosas que nos puedan impresionar. Pero vamos a mí la violencia así de una manera gratuita, sí que es algo que no me gusta ver y además es que creo que perjudican al espacio.*
- *[.HP49] [Contenidos no apropiados serían] pornográfico, violento, todo tipo de cosas que se quedan un poco con el que ha estado allí escribiendo*
- *[.EHA30] [consideraría fuera de lugar] Pues comentarios ofensivos hacía los participantes o hacia las creaciones.*
- *[.HV08] Cuando hay algo que esta fuera de lugar y que no está bien que lo borren directamente.*
- *[.HV09] lo vi muy bien que se borrara [refiriéndose a un episodio de participación de trolls], se quitara de en medio eso y ya está. Eso lo veo muy bien. Es que hay que hacerlo.*
- *[.HV07] [la violencia explícita] está fuera de lugar, eso está fuera de lugar en donde sea. Pero allí [en eseeusee] no he visto yo nada que haya sentido hacerme mal.*

Un punto fundamental es que los contenidos aceptables –o más concretamente los que no lo son- deben estar demarcados por la discusión de los participantes en el ágora. Y tan importante como lo anterior, deben estar recogidos y accesibles en los términos de servicio del ágora o un lugar equivalente, de modo que la inscripción en el sistema implique su aceptación. Y todo esto al margen de que la definición de lo aceptable evolucione por la negociación de los participantes y, evidentemente, se actualice en estos términos de servicio. En el caso de la herramienta eseeusee, se incluye una advertencia sobre la suspensión de acceso que estas aportaciones pueden acarrear.

“serán objeto de estudio para la suspensión del acceso las violaciones reiteradas de las normas de netiqueta y las contribuciones a la comunidad que puedan ser calificadas de irrespetuosas, espurias o desmotivadoras para otros miembros de la comunidad.” (Términos de servicio de eseeusee, Recuperados el 1/4/2015 de <http://eseeusee.com/about/t-o-s>)



A término está claro que existen contenidos fuera de lugar, pero no tanto de qué modo resolver estas situaciones al margen de lo deseado. Hay que tener en cuenta que el borrado de contenidos, sean estos cuales sean, ponen en cuestión la máxima de la libertad de aportación, la apertura y la horizontalidad, por lo que es necesario establecer un mecanismo apropiado.

- *[.EGM16] Creo que eso [borrado de contenidos] debe existir, pero no sé cuál es el mecanismo menos malo para ello.*

### 8.16.3 La función del administrador

La primera piedra en la construcción de una solución pasa por la identificación de los contenidos no apropiados. Serían descartables por su falta de operatividad soluciones basadas en estructuras pseudodemocráticas como las de Wikesia. Pero los cocreadores no van tan lejos. La propuesta para identificar los contenidos no deseados es sencilla y probada: se trata de establecer un mecanismo de denuncia, tal y como ya está implementado en varias de las redes sociales más conspicuas.

- *[.FV20] Me gustaría que hubiese un botón que permitiese denunciar aquellos contenidos que no fueran lícitos.*
- *[.HA76] [Deben denunciarse] comentarios vulgares, lenguaje no, no... apropiado.*
- *[.EHA29] En el momento en que esto sucediera [aparecer contenidos fuera de lugar]... sí que llevaría a cabo alguna acción.*
- *[.FM03] He leído que se va a introducir un botón para denunciar contenido. Me parece necesario en un sistema horizontal y autopoietico (¿Valdría aquí este concepto?) como este.*
- *[.HA77] [Los contenidos inapropiados] Se denuncian, y entonces el administrador entrará y... y verifica y lo borra. A mí me parece que eso es sano.*

El paso siguiente es la invisibilización de los contenidos disconformes. No se puede decalar más esta toma de decisión, porque se trata de respetar una libertad, la del participante en el Ágora [.EHÑ82] frente a la de aquel que no esté respetando las normas consuetudinarias incluyendo contenidos en el mejor caso off topic.

- *[.EHÑ82] Si en una de mis semillas se dejara caer un comentario como el que se menciona me sentiría, en gran medida, desmotivada en caso de que ni yo misma ni nadie por mí pudiera eliminarlo.*
- *[.FQ84] Se trata de una plataforma en la que no hay filtros o moderadores y en algunas ocasiones, este hecho da pie a interpretar que todo vale.*

Aunque existen visiones contrarias entre los cocreadores, concretamente 3<sup>225</sup>, hay un acuerdo amplio en que hay contenidos que deben de ser eliminados. No todo vale [.FQQ84]. Y entonces la segunda decisión, empujada por esta posibilidad de borrado es quién lo hace. O se abre para que todo participante pueda ejercer esta acción o se designa un actor que se dedique a esta tarea, significando una excepción a la horizontalidad, como parece apuntar ya [.HA77] como solución. El quid de la cuestión es no tratar las direcciones y los acuerdos como dogmas. Preservar la apertura y horizontalidad colaborativa del ágora puede incluir en casos extremos la limpieza de contenidos que no respeten las normas acordadas. Y para ello, más que permitir a todo participante borrar contenidos, se opta por designar un administrador.

- [.FP87] *El hecho de que una herramienta se presente como abierta y colaborativa no quiere decir que tenga cabida todo, creo que eso es sacar las cosas de contexto y que el debate se nos va un poco de las manos si descontextualizamos.*
- [.EGV18] *tiene que tener un "vigilante" que mantenga las cosas cada una en su sitio.*
- [.HN57] *deberías tener [un superusuario], porque deberías poder borrar temas como insultos como personas que se conectan y que van a destruir, no a construir.*
- [.FL22] *me parece lógico que haya un moderador y también que borrasen el artículo [en wikipedia]. Eso es comprensible. Y claro que están en su derecho.*
- [.EEO92] *[con más libertad] Surgirían polémicas pero para eso estáis vosotros. (Aquí se está refiriendo con 'vosotros' a la eventual función de administración).*

Las características exigibles del administrador serían en primer lugar mantenerse al margen del proceso para que sus intervenciones cuando actúa de *hombre bueno* no sean sesgadas [.EEO92]. Pero ante todo, el administrador, no debe actuar de oficio, sino que estos eventuales borrados deben de dispararse por el mecanismo antes descrito de denuncia. Los participantes en el Ágora recelan de los administradores omnímodos o con más poder que los participantes convencionales.

El rol que se pide para el administrador recuerda el jefe piel de leopardo de la sociedad igualitaria Nuer, basada en una relación que se califica de *anarquía*

---

<sup>225</sup> [.EGI14] "La mitad de los niños del CP Castilla dicen que no debiera haber moderador, sin embargo en edades posteriores esta opinión es residual (3 de 19)". De este modo, se han recogido tres testimonios en contra de este eventual borrado bien porque confían en la resolución del conflicto eventualmente generado por medio de la respuesta pasiva de la comunidad a provocaciones o porque lo entienden como un ataque intolerable a la horizontalidad y no restricción a la participación.

*ordenada* (Evans Pritchard, 1977, p.200). El jefe piel de leopardo no tiene mando alguno, sino que se dedica a hacer funciones rituales, que son las que espera de él la comunidad (Evans Pritchard, 1977, p.191). El administrador debe de ser un ejecutor de la voluntad de los participantes con capacidad técnica para llevar a cabo ciertas tareas en el ágora bajo el estricto mandato de la comunidad.

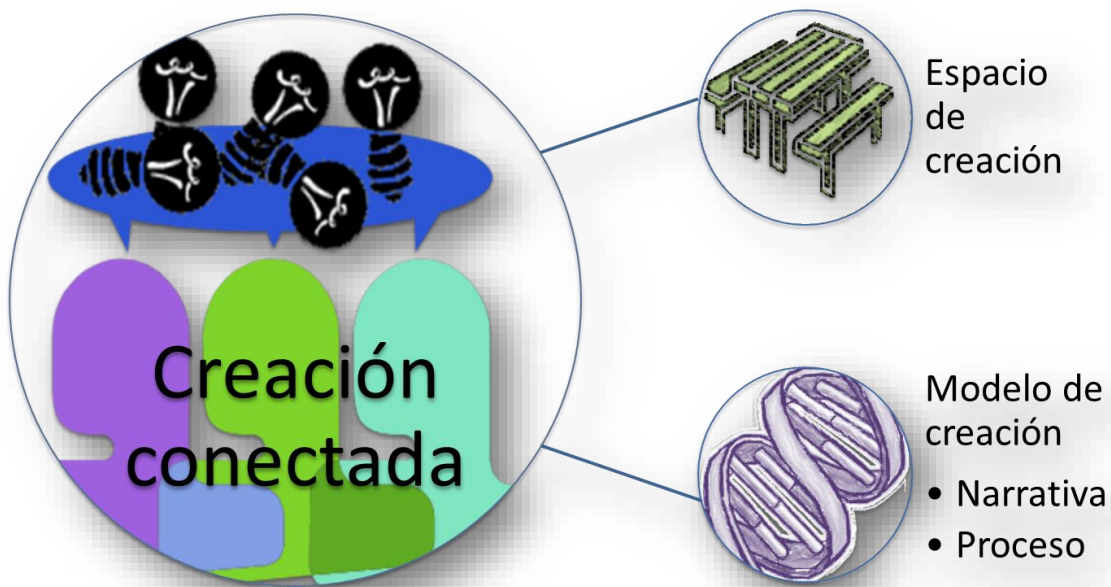


## 9 Conclusiones.

No todos los principios tienen algo de final.

@paz\_sinmas, [eseusee.com/2014/micropoema4235](http://eseusee.com/2014/micropoema4235)

De la revisión del análisis del discurso, se alcanzan conclusiones en dos categorías interdependientes. Por un lado quedan descritas propiedades que el ágora virtual ha de cumplir sin entrar en cómo ejecutar éstas. Amén de existir múltiples posibilidades igualmente válidas de implementación, según las diversas tecnologías coexistentes, su evolución esperable a corto plazo sancionaría una rápida obsolescencia de las mismas.



**Ilustración 78.** La creación conectada requiere de un modelo y de un espacio de creación.

En paralelo de la descripción de requisitos del e-ágora, se patentiza la necesidad de redescubrir el modelo de creación. Redefinición en absoluto banal, porque delimita el proceso de cooperación –el proceso de creación al fin y al cabo- y consecuentemente caracterizará los objetos creativos que queden como huella de la producción artística, por lo que no es admisible la mera clonación de patrones desconectados. Este modelo que permea la herramienta marca la coreografía que interpretarán los participantes (Murray, 1999) y señala el camino a los ingenieros que “enfrentados al desafío de

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

implementar una innovación tecnológica [...] actúan como verdaderos diseñadores de sociedad” (Ardevol y otros, 2009, p. 6).

## **9.1 Un modelo para la participación horizontal y abierta en la red: la cocreación en racimos**

El modelo que se determine para la creación deberá tener en cuenta en primer lugar los tres atributos primordiales extensamente tratados: la cooperación entendiendo la obra creativa como el establecimiento de una comunicación, la horizontalidad de participantes y por ende de participaciones y la apertura universal, esto es, la ausencia de restricciones a la participación.

### **9.1.1 Racimo como contenedor de diálogo creativo**

La característica ontológica del racimo es la de ser soporte de una comunicación o intercambio creativo entre varios participantes, pudiendo ser sus aportaciones creativas, que serán llamadas semilla y cocreaciones, o aportadoras de contexto, que se llamarán comentarios y etiquetas. De este modo el foco de la creación se pone sobre el proceso y no sobre el resultado, lo cual se alinea con las tesis ya revisadas en profundidad que postulan la inacababilidad de la obra incluso con las que vindican la creación artística independientemente de la existencia de esa obra mercancía, supuestamente necesario resultado final.

La estructura del racimo si pretende dar soporte a este diálogo creativo ha de ser la de contenedor, dado que la conversación en la red se da nativamente sobre componentes. De este modo el racimo contenedor de componentes a través de los cuales se construye el diálogo creativo cumple la función de vehicular y perennizar éstos.

### 9.1.2 El racimo como una invitación no restringida a la participación horizontal

Cada racimo, en tanto que obra creativa, constituye una invitación a colaborar (Gulbrandsen y Just, 2011) uniéndose al proceso de interpretación y creación de significados (Bauman, 2001, pp. 133-34) que supone la conversación cuya transcripción es el racimo mismo. Así, siendo una invitación a colaborar y ampliar significados, todo racimo está abierto a la participación horizontal y no restringida y todo participante puede fundar en igualdad de condiciones nuevos racimos por la aportación de una semilla o añadir tanto comentarios como etiquetas y cocreaciones a un racimo existente. Esto significa que:

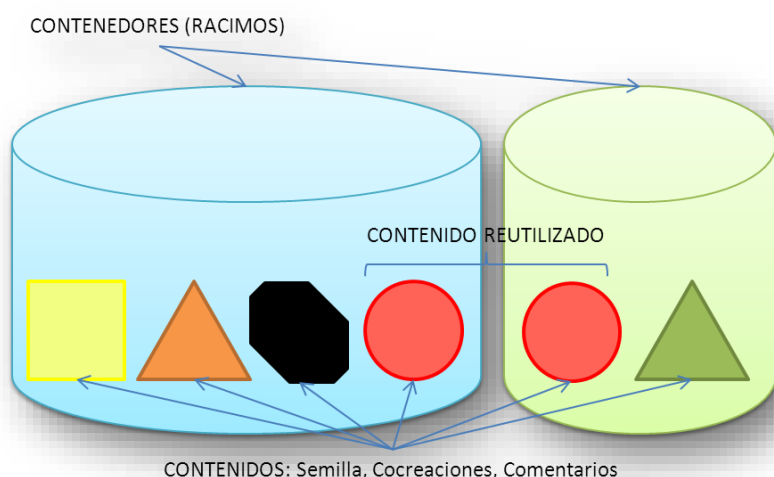
- No existe jerarquía entre aportaciones (semillas, etiquetas, comentarios y cocreaciones). La denominación de semilla que distingue la primera aportación que crea el racimo debe considerarse puramente operacional.
- Por extensión tampoco existen participantes en su ejercicio de la aportación al racimo con derechos o capacidades distintivas.
- La censura o moderación de las aportaciones recae en el participante que las aporta. Los demás participantes en condición de horizontalidad podrán incluir su criterio sobre si una aportación está en consonancia con las reglas del juego creativo acordadas y, si procede, hacer evolucionar estas reglas.
- La participación está abierta sin restricciones. No están previamente definidos los participantes en racimo ni en el proceso creativo, como tampoco existe ningún impedimento para la inclusión de participantes nuevos. De hecho, incluso obstaculizándose en el e-ágora la participación sobre un racimo, aún no habría modo alguno de impedir que se multiplicaran en otras arenas de participación las versiones o cocreaciones de la obra.

### 9.1.3 La autoría polifónica del racimo

El respeto al papel del creador, así como la posibilidad latente de fundar un diálogo sobre la creación, exigen que la autoría individual esté bien trazada y visible. Sin embargo, dado que cada aportación forma parte y cada aportación recibe contexto del todo, esta autoría puede y debiera entenderse en forma global. El racimo no es una mera suma de partes, sino que agrega el epifenómeno de la creación conectada y crea un contexto de construcción de significados.

Siendo el racimo un todo creado cooperativamente su autoría es compartida. No lo es de una manera coral en que un grupo de personas *cantan al unísono* como podría considerarse en los servicios embudo. Debe de entenderse como una polifonía en la que las diversas aportaciones se combinan. Queda por definir, como se observa de las opiniones de los participantes en el discurso procomún, si esta autoría correspondería a todos aportadores explícitos al racimo (con semilla, etiquetas, cocreaciones, comentarios) o si se extiende a toda la comunidad si se entiende todo el ágora y la comunidad de interés que se define sobre ella como contexto de la creación.

#### 9.1.4 Aportaciones multimodales y reutilizables



**Ilustración 79. Contenidos multimodales, horizontales e reutilizables en diversos contenedores/racimos.**

Consecuencia de la libertad formal que debe regir la expresión creativa, los aportes en el modelo de racimo no están restringidos a un formato determinado. La derivación transtextual ha de entenderse ampliamente y poder proyectarse a textos,

imágenes, videos, sonidos...Y no sólo debe poder expresarse en cualquier formato que pueda ser considerado componentizado en la red, sino que cada aportación de un mismo racimo puede tener un formato diferente al resto. Al no estar definida la forma de antemano –salvo la restricción de ser componentizable- y permitirse la adición de



elementos en diferentes formas a un mismo racimo, se considera que estas aportaciones tienen forma libre y multimodal.

Al hilo de la cuestión de la componentización de las aportaciones al racimo, puede objetarse la anteriormente descrita limitación creativa que impone la estandarización formal inherente al componente. Sin embargo, sin que exista una solución óptima a esta encrucijada se ha retenido el requisito de la componentización de las aportaciones por dos razones. En primer lugar, la posibilidad de integrar un racimo con componentes de tantas tipologías de componente distintas como se considere multiplica de manera casi inabarcable, aún sin cobrarlos completamente los grados de libertad. En segundo lugar, la posibilidad de contar con infinidad de herramientas de ayuda a la edición para los formatos extendidos de componente en la Red, hace que el gradiente creativo que Duchamp definía como la distancia entre lo que se dice y lo que se quiere decir, no esté ligada al dominio artesanal de un artefacto de expresión.

Por otro lado existe un efecto conveniente y muy fructífero de la componentización. Ésta convierte en reutilizables a los ítems creativos que componen el racimo. Y de este modo un mismo contenido puede adjuntarse a diferentes racimos. Evidentemente el ítem transferido a otro universo de contextualización –cada racimo lo es- varía su significado y hace variarlo a la globalidad de cada racimo en que se haya insertado.

#### **9.1.5 La consideración creativa de las aportaciones**

Una cuestión importante es la delimitación de los ítems creativos del racimo (semilla y cocreaciones) y si existen características exigibles para diferenciarlos de los ítems aportadores de contexto (etiquetas y comentarios). La carga creativa puede estar en cualquiera de los siguientes espacios o en una composición de varios de entre ellos:

- En el ítem en sí –y aquí podría hacerse necesario aclarar cuál de entre las numerosísimas teorías sobre la medición de la creatividad se considera-

- La aportación creativa se puede obtener por medio de la recomposición de otros ítems, creativos o no, como ocurría en los *Found Poems*.
- La traslación o reubicación de un ítem puede ser un proceso creativo. Cuando el participante elige un ítem probablemente de otro autor –en cuyo caso debe de mediar acreditación - y añadirlo al racimo está sometándolo a un escrutinio diferente, con un contexto diferente en cuyo caso los significados construidos serán específicos. Tomando un ejemplo; no es lo mismo escuchar la novena sinfonía de Beethoven en un teatro que reubicada en una película. Y el racimo evolucionará de modo diferente del que lo haría sin esta aportación.
- La creatividad combinacional (Boden 2004) consiste en la unión anómala –o innovadora- de ideas familiares. Esto hace creativa la pura resignificación de un ítem no creativo cuando se añade a un racimo sin que necesariamente medie modificación física (Ready Made). Esto debe entenderse sin menoscabo de que en el caso de reutilizarse una obra originalmente de otro autor, debe acreditarse esta cuestión, y hacerse siempre que lo permitan y respetando los derechos de propiedad intelectual sobre la misma. La horizontalidad de los participantes se cancelaría si no estuviera respetado el criterio –incluida la decisión sobre prestar o no sus obras- de estos participantes subrogados.

Volviendo a la cuestión de la decisión de la condición creativa o no de la aportación, sólo hay un modo de resolverla si se confía en la horizontalidad de la participación. Cada participante debe, en un ejercicio honesto necesario para la comunicación según el principio de cooperación de Grice (1991), decidir sobre esta condición creativa. Quien aporta el ítem decide al cabo de qué lado cae de la borrosa frontera entre comentario-contexto o cocreación.

#### 9.1.6 La inherente inacababilidad de la obra

Del mismo modo que no se puede vetar la participación a un agente porque los elementos digitales pueden fácilmente reproducirse y escapar las fronteras de un ágora determinado para ser utilizados, tampoco se podría delimitar el periodo permitido de participación en un racimo. De existir esta restricción, a su cierre, sólo

sería aplicable en un ágora. No sería posible la gestión de la interdicción de su cocreación en otros lugares. El racimo permanece indefinidamente abierto a la adición de nuevas aportaciones y esto de modo no restringido. Es decir, todo aquel participante en el ágora puede libremente incluir cuando considera una aportación a un racimo, por lo que éstos nunca se dan por concluidos, son inherentemente inacabados.

No obstante, del mismo modo que el racimo está condenado a ser inherentemente modificable, cada situación momentánea cobra existencia y sobre ella se apoya la eventual próxima cocreación y, o, comentario.

Este modelo de racimo es el modelo que se propone en la presente investigación para su implementación en aquellos sitios web que se pretenda que se constituyan en ágoras virtuales de creación cooperativa con sus características de horizontalidad y no restricción. Es un modelo intencionalmente muy sencillo apoyado en la idea de contenedores, sobre el que después habrá que completar la definición del ágora, incluyendo estrategias y heurísticas para que los creadores lo hagan funcionar con su participación, condición *sine qua non* de la construcción creativa que no deja de tener una condición inmensurable. Un participante en las entrevistas asíncronas refleja esto: “Entiendo que el concepto de racimo no se produce en todos los racimos.” [EFB74]

- [LZ9] Al interactuar en la misma [eseusee] se me produjo un sentimiento ambivalente que me llevó a pensar lo difícil y lo sencillo a la vez que puede resultar crear y cocrear

### 9.1.7 El modelo de Racimo

El modelo deberá tener en cuenta la componentización de la expresión, sabiendo que formará parte de un ágora que se comporta como proveedor de contenedores para contenidos componentizados. El propio racimo es entonces, básicamente, un contenedor de aportaciones.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

La horizontalidad e igualdad de ponderación de las participaciones, unido a la comprensión de la obra creativa como comunicación aporta la clave fundamental sobre la estructura del modelo, que llamaremos de racimos. El modelo no puede comportarse como un embudo que genera una sola salida visible a partir de las múltiples aportaciones, sino que debe centrarse en la visibilización del proceso antes que en la búsqueda de un resultado hipotéticamente acordado. Uno de los participantes se expresa así al respecto: *“El eseeusee a mí me gustó sobre todo por la posibilidad de participación de varias personas. Y porque no da múltiples entradas para una sola salida”* [HA13]

Los elementos contenidos en el racimo no son forzosamente creativos, sino que pueden también ser conversacionales. Entre las aportaciones creativas, cada racimo cuenta con una **SEMILLA**. La particularidad de la semilla consiste en colonizar un contenedor vacío, fundando un nuevo racimo, pero sin que en ningún caso esto suponga una jerarquía respecto al resto de aportaciones. A partir de este momento de la creación del racimo se pueden añadir a él **COCREACIONES**, que son nuevas aportaciones creativas basadas o derivadas del estado del racimo en un momento dado –esencialmente palimpsestos genettianos-. Los **COMENTARIOS o ETIQUETAS** son aportaciones de mantenimiento de la conversación y de contexto entre las que figuran apreciaciones o comentarios, expresiones de estados de ánimo, arengas, fragmentos de comunicaciones externas e incluso exógenas, pero para las que se utiliza el racimo como vehículo y, en todo caso, contribuye a la contextualización de éste, del mismo modo que directamente lo hacen los metadatos aportados por los participantes, que se han llamado genéricamente etiquetas. El racimo configura un todo en el que cada aportación creativa, y también los comentarios, constituyen solidariamente tanto la obra, como el contexto –interno a esta- de reconstrucción de su significado.

**Racimo = Semilla + Cocreaciones + Comentarios +  
Etiquetas**

Así, un racimo se define un contenedor de aportaciones de participantes, que pueden ser una semilla -que lo funda o inicia-, cocreaciones y comentarios y,

como se justifica en el epígrafe dedicado a la indexación, también **etiquetas**. Aunque los límites pueden ser borrosos y, o, permeables entre ambas categorías, **corresponde exclusivamente a quien agrega un contenido al racimo la decisión de si éste es conversacional o creativo (un comentario o una cocreación).**

## MODELO DE RACIMO

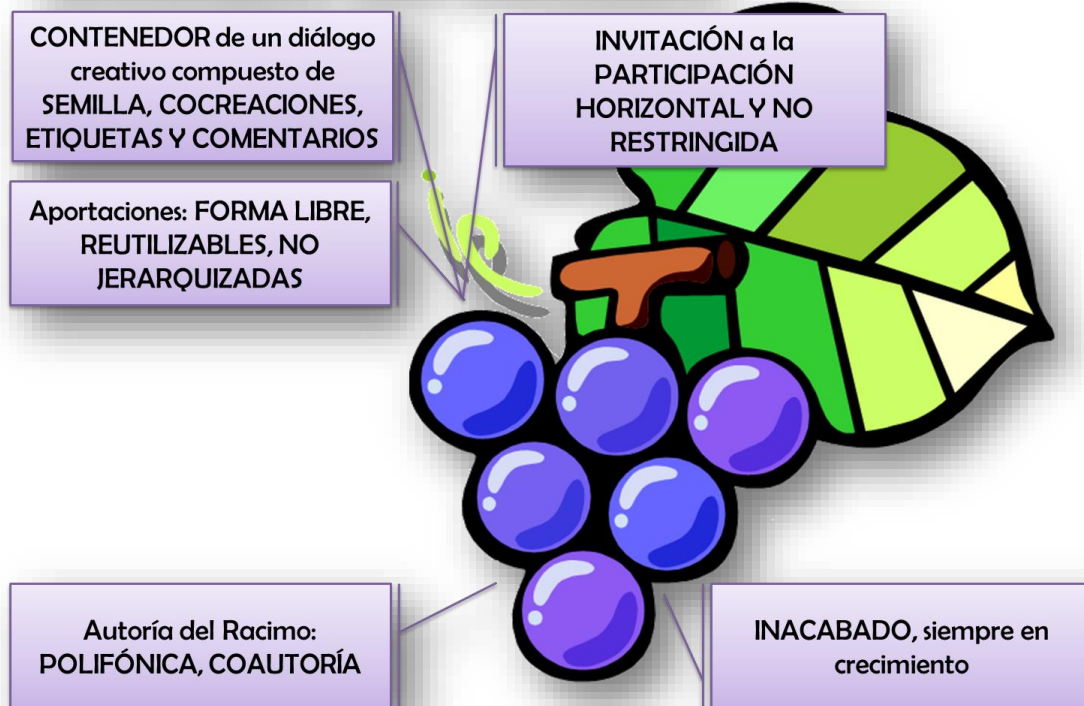


Ilustración 80. Esquema visual del modelo de racimo.

### 9.2 Los factores de madurez del ágora virtual

El ágora de creación cumple como función principal la de establecer un espacio-lugar para la celebración de la creación conectada. Además de poder vehicular la creación siguiendo un esquema como el modelo de racimo debe de ser un punto de encuentro para los creadores donde esta sea la actividad principal, proyectando a otros ámbitos la difusión de la obra, cuando exista. Roura (2013) presenta en su estudio una lista de requisitos para alcanzar los objetivos de interacción y participación en un ágora virtual

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

que se pueden observar en la Tabla 11 y que podrían resumirse en accesibilidad, facilidad de uso, generación de comunidades basadas en la participación, calidad del contenido y reglas de juego consensuadas por los participantes.

**Tabla 11. Factores para alcanzar los objetivos de interacción y participación en un ágora virtual según (Roura, 2013)**

<i>“Factores fundamentales para que un escenario alcance unos los objetivos construidos sobre la interacción y la participación de sus miembros” (Roura, 2013, p. 163)</i>
Accesibilidad para todos los miembros, tanto para poder recibir, solicitar y enviar información.
Mínimas destrezas y competencias digitales de los miembros.
Aceptación de una cultura de participación y colaboración.
Calidad de la información y contenidos relevantes que dependen fundamentalmente de la contribución de cada uno de los miembros de la comunidad.
Objetivos claramente definidos y consensuados por todos sus miembros, así como unas reglas eficientes de funcionamiento.
Generación de un ambiente de actuación positiva que motive y potencie las buenas prácticas educomunicativas.

Debido a la carga de caos e indeterminismo de los procesos creativos sería inabordable anticipar los resultados de un ágora de creación. Pero no es menos cierto que existen un conjunto de atributos y procesos en estas infraestructuras que se pueden designar como coadyuvantes para los buenos resultados y de los que la lista de Roura (2013) son una buena muestra. A continuación, se enuncian esas buenas prácticas sobre procesos clave. El ágora será más madura en la medida en que ponga en juego estrategias y técnicas para cumplirlas.

En la línea del modelo de madurez de la capacidad del desarrollo SW, auspiciado por el CMMI Institute de la Universidad de Carnegie-Mellon, la definición de los factores de madurez del ágora virtual que se presenta no detalla de qué modo implementar cada uno de los procesos y atributos, sino que se centra en describir en cuáles son estos procesos a asegurar, dejando a la implantación del ágora virtual establecer las estrategias concretas para hacerlo. No es el objetivo del presente trabajo establecer medidas de este cumplimiento ni marcar métodos de comparación entre e-ágoras respecto de estos ejes, sino indicar estos procesos clave a tener en cuenta en su diseño y construcción.

### 9.2.1 La formalización de los factores de madurez

En el epígrafe del desarrollo teórico del presente trabajo que revisaba las preguntas de Trogeman y Pelt, se lanzó el siguiente interrogante:

“¿Cómo se diseña un ágora virtual de creación? Se trata de proponer un “juego que produzca buenas obras de arte, no importa el nivel de educación artística del jugador” (Camnitzer, 2012).

Es precisamente la descripción de los factores de madurez del ágora virtual – juntamente con el modelo de creación en racimos que ya se ha propuesto- la reflexión que pretende dar respuesta a esta pregunta.

Estos factores de madurez que son, como se ha anticipado, una lista de procesos y atributos analíticos se describen en los términos que esquematiza la Ilustración 81. Sus características clave son su procedencia empírica, es decir el haber sido testados con creadores y recoger sus percepciones acerca de las mejores condiciones para la creación conectada, horizontal y abierta, lo que les deja abierta la posibilidad de evolucionar conforme se integren más perspectivas de creadores.

### 9.2.1 Fomento activo de la creación

Es muy importante que el ágora virtual incorpore herramientas que faciliten el tratamiento de las aportaciones en aquellos formatos que estén permitidos. Podría considerarse la disposición de estas herramientas a caballo entre las políticas de fomento activo de la creatividad y la facilitación del acceso a la arena de creación.

Con la existencia de estos útiles de edición -parte crecientemente importante de un buen número de servicios de la red basados en la participación- se facilita la

interacción, no teniendo que disponer de otras herramientas añadidas para celebrarse ésta. Este es el caso de Whatsapp, que permite edición básica de contenidos, como el recorte de fragmentos de video. O Instagram cuyo toolbox, mucho más sofisticado, permite el retocado de imágenes con un aceptable panel de posibilidades entre las que figuran el girado de imagen, filtros, modificación de brillo, contraste, eliminación de ojos rojos... Pero es notable que estas herramientas de edición básica son cada vez más frecuentemente proporcionadas por el núcleo del sistema operativo e integradas con todas y cada una de las aplicaciones que funcionan en el dispositivo. Este es el caso del corrector ortográfico de los dispositivos móviles –algo equiparable a la edición de imágenes en el campo de las aportaciones textuales-, entre otros.

#### Factores de Madurez de las Ágoras virtuales de creación

- Los factores de madurez son una lista de **procesos y atributos** aplicables a la implementación de las Ágoras.
- Propician la generación de contenido creativo cooperativo.

#### Los factores de madurez son propuestas analíticas y no de diseño.

- Se describen en términos del **QUÉ y no del CÓMO** o de su implementación concreta.
- Se describen en términos de requisitos funcionales, no de opciones técnicas o tecnológicas.
- Por lo anterior, son trasladables en plataformas tecnológicas y dispositivos dispares.

#### Los factores de madurez son empíricos.

- Reflejan la opinión de los cocreadores sobre las condiciones que consideran propicias para la creación. No aseguran resultados de ningún tipo.
- Se han definido partiendo **de la experiencia de cocreadores**, no sobre modelos teóricos.

#### Los factores de madurez son evolutivos.

- Han de **evolucionar iterativamente** a medida que el discurso de más cocreadores se integre en su definición.
- La presente versión debe considerarse sólo un punto de partida que pueden venir a fortalecer investigaciones posteriores.

Ilustración 81. Descripción de factores de Madurez de las Ágoras Virtuales.



Sin embargo la posibilidad de fomento activo de la creatividad se puede especificar más propiamente con políticas que a través de la integración herramientas. Así, además de otras en relación con la emergencia de comunidades virtuales o la usabilidad de la plataforma, es muy adecuado que la arena de creación implemente estrategias de ludificación para aprovechar que “los juegos tienen un gran potencial para crear poderosos momentos de revelación, pero rara vez hacen uso de él” (Murray, 1999, p. 65). Las estrategias de ludificación se basan en la noción de juego y para ello, es preciso que existan con anterioridad unas reglas claras sobre lo deseable y que clarifiquen los objetivos de la participación, además de que estas reglas hayan sido pactadas por los participantes y que sean evolucionables para adaptarse a circunstancias cambiantes de las iniciativas de creación.

Entre las posibilidades de la ludificación más potentes se cuentan las recompensas por la participación sea esta creativa –al fin y al cabo el objetivo principal del juego de las ágoras virtuales que se están investigando en este trabajo- o de construcción de las condiciones de la comunidad (ayuda a otros participantes, creación de clima de comunicación) -ya que la construcción de la comunidad virtual no deja de ser uno de los objetivos secundarios necesariamente presentes en la instauración de un ágora de creación cooperativa-. Pero la ludificación ampliamente entendida puede también incorporar la propia celebración de la relación social y la expresión del yo.

### 9.2.2 Facilidad de acceso y uso

Accesibilidad, usabilidad e interactividad son tres condiciones evidentes de cualquier servicio que pretenda recoger participación. De nada servirá que un potencial participante encuentre la motivación para jugar el juego de participación y que tenga algo que aportar, si no tiene acceso al terreno de juego o si hacer uso de este acceso le es excesivamente complejo. Si traspasar la barrera del silencio digital es estadísticamente anómalo, cualquier interacción explícita que no tenga lugar debido a condiciones de la herramienta debe considerarse una oportunidad perdida.

Diseñar ágoras de creación cooperativa es complejo porque parte de una existencia de herramientas en su género y por ende, de resultados prácticos generalizables de

las estrategias sobre interfaz de usuario muy acotada más allá de las directivas comunes a toda GUI (Graphical User Interface). Este diseño deberá partir de una obtención de requerimientos de los utilizadores-participantes que no pueden partir de supuestos a priori, sino que han de ser elaborados a partir del modo en que estos se relacionan con la herramienta, poniendo en práctica técnicas etnográficas<sup>226</sup> (Faiola, Boyd y Edwards, 2010, p. 698 y p.699) que se han de aplicar primero sobre utilizadores tipo y, posteriormente, estableciendo políticas de refinamiento iterativo de la interfaz a partir del análisis etnográfico continuado de los requerimientos de los participantes.

No ha sido la finalidad del presente estudio el compendiar técnicas de accesibilidad, usabilidad o interactividad que, de todos modos, se enunciaron someramente en los epígrafes antecedentes y que en muchos casos se apoyan sobre una generación potente pero sencilla para el usuario de fragmentos de metainformación que después se categoriza y almacena para ser utilizada posteriormente. En todo caso, aunque existen multitud de posibilidades y de corrientes en el diseño y construcción de las interfaces de usuario adaptadas a diferentes circunstancias, existen tres líneas directrices que parece indiscutible tener en cuenta.

- La participación, cuanto más detallada, exige más esfuerzo al participante, algo crítico en el contexto de economía de la atención. Por el contrario, la más ligera es menos jugosa pero tiene más posibilidades de verificarse. Teniendo en cuenta esta máxima, el creador del ágora debe evaluar qué tipo de participación pretende potenciar y establecer los cauces de comunicación y las pautas de ludificación desde esa orientación.

Decidido el nivel o los niveles de participación target, se han de implementar plantillas para la recolección de ésta. Por plantilla<sup>227</sup> debe entenderse cualquier estrategia que reutilice información explícita o implícita existente de modo que no sea necesario reescribirla para la aportación de una participación.

---

<sup>226</sup> “As an interpretive methodology, ethnography has found growing acceptance among soft-ware and Web designers as a means to explore the various techniques for testing human-computer interaction” (Faiola, Boyd y Edwards, 2010, p. 698) y “In a new media setting, ethnography is of paramount importance for gathering the requirements needed to understand the crucial relationship between users and new media products.” (Faiola, Boyd y Edwards, 2010, p. 699)

<sup>227</sup> Un ejemplo de plantillas son los plugins sociales que con un solo click pueden retransmitir en los canales sociales un contenido. Otro, puede ser la propuesta automática de etiquetas a una aportación creativa que las requiere, la estandarización de los mecanismos de participación para varios formatos...

- El ágora virtual de participación sólo se concibe con acceso multidispositivo y adaptado a cada uno de estos, es decir, *responsive*. Un participante que sólo hace unos años accedía casi exclusivamente desde ordenador ha dado paso a otro que utiliza los canales de acceso indistintamente y que ha hecho que el flujo desde dispositivos móviles –teléfonos, tabletas, híbridos...- crezca en importancia hasta haber desbancado al que se genera desde computadoras de sobremesa, laptops y network PCs. Y se llega a dar el caso de ágoras de participación y comunicación perspicuas cuya versión PC no existe o su presencia es simplemente testimonial, perdiendo gran parte de su significación y, o, funcionalidad, como es el caso de Whatsapp, Wallapop, Drivy o Swarm y otros tributarios de los anteriores como por citar sólo un ejemplo Fotopot.

Así, el punto de acceso al ágora deberá evolucionar y diversificarse en paralelo a las necesidades del participante potencial. A día de hoy, eso implica que existan interfaces desde los distintos sistemas operativos para teléfono móvil y, o tablets (iOS y Android fundamentalmente, pero también Windows Mobile o Backberry) y que el aspecto del interfaz esté retrabajado para mostrar en cada caso el contenido ajustado a las características de la pantalla de acceso.



Ilustración 82. 4 ejes de construcción de comunidad.

La última regla genérica sobre la facilidad de acceso y uso de la interfaz consiste en la reutilización de patrones de diseño del aspecto. Aunque esto puede limitar la creatividad propia de la herramienta en sí, una clave para que aumente la sencillez y lo intuitivo de un interfaz es que repita conceptos y componentes de diseño de otras interfaces conocidas. El ejemplo paradigmático son las ventanas de aplicación del sistema operativo Windows cuya barra superior es prácticamente idéntica en todos los casos,

operativo Windows cuya barra superior es prácticamente idéntica en todos los casos,

con sus botones de minimizar, maximizar y cerrar, a la derecha o los esquemas basados en themes de los sistemas de gestión de componentes como WordPress.

### 9.2.3 Fomentar emergencia de comunidades virtuales

La existencia de una comunidad virtual tiene efectos positivos que ya han sido discutidos sobre la creación conectada, por lo que se recomienda poner en práctica operaciones con miras a fomentar su emergencia. Cuatro son los ejes fundamentales que se han destacado para posibilitar la construcción del sentimiento de comunidad.

1. Las reglas de funcionamiento deben de haber sido definidas de modo explícito o implícito por la comunidad. Ésta debe también participar en su redefinición de modo dinámico para ajustarse a cambios en las condiciones de participación.
2. La comunidad debe ser autoconsciente para aprovechar su existencia. Para ello debe cosificar sus redes de relaciones, lo que permite realizar procedimientos sobre ellas que de otro modo no serían concebibles. Las estrategias puestas en juego por las redes sociales más conocidas dan clara muestra de la potencia descriptiva y operativa de proyectar a esquemas mesurables y operacionalizables estas redes de relaciones.
3. Los miembros de una red relacional deben de tener algún mecanismo y canal de comunicación bien sea peer-to-peer o basado en grupos, dependiendo del modelo de relaciones subyacente a la herramienta. Esta es la operación más básica y al mismo tiempo la más necesaria sobre la reificación de la red de relaciones porque permite el mantenimiento de intercambios comunicativos entre sus miembros no forzosamente enfocados directamente a la consecución de los fines del juego, sino que pueden ser usados principalmente para el fortalecimiento de los lazos comunicativos y, por ende, de la comunidad.
4. La integración rápida y entre iguales de los nuevos participantes es vital. Este eje debe de ser objeto de planificación específica porque de otro modo los novicios en la comunidad pueden sentirse descorazonados y abandonar su

participación. Y en este caso el ágora no será capaz de aquilatar su presencia inicial en una participación duradera y mantenida.

#### 9.2.4 Visibilización del creador

Parte esencial de la horizontalidad de la participación, así como pieza necesaria para la reificación de la red de relaciones, por no hablar de la construcción de un eventual modelo de retribución de la creación, es la presencia del autor participante visibilizado y en relación a sus aportaciones. Para que este autor participante sea visibilizado en primer lugar debe existir como representación delegada o avatar en el site. Así, se requiere una información adicional sobre el mismo que esté en consonancia con el propósito de la participación descrito por las reglas del site y siempre respetando los deseos del participante relacionados con la intimidad de sus datos.

Un punto de debate es si es lícito, honesto o ético el que un mismo actor posea varios avatares para la participación en la misma e-ágora. Este aspecto se discutió en epígrafes antecedentes del presente estudio. Dado que como estos avatares no son propiamente un sustituto de la persona, sino una *i-skin*, un instrumento del yo para transferirse a la red y relacionarse en ella, es perfectamente pertinente que una misma persona física participe en un e-ágora con varias identidades virtuales con finalidad diversa. La excepción a esta aseveración tiene lugar evidentemente, en el caso de que el propósito del desdoblamiento de las *i-skin* sea engañar acerca de la propia identidad, ya que en este caso cancela las condiciones del principio de cooperación en la comunicación de Grice.

Además de que la representación del autor sea tan detallada como requiere el juego del e-ágora y como desea el participante, estos avatares deben de hacerse accesibles. Para esto no basta con la existencia del avatar en una URL y la eliminación de las restricciones de acceso a esta información, sino que esta debe de estar apuntada desde cada una de las participaciones del autor. Así, en cada creación –racimo- debe de constar la descripción visible de quienes contribuyeron a su desarrollo y, si fuera posible, enlaces y, o, operaciones que permitan el intercambio comunicativo con éstos

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

así como el establecimiento de reclamaciones de autoría del índole que el autor exprese y que quepan dentro de las restricciones de autoría del site.

### **9.2.5 Integración con mecanismos de difusión**

La posibilidad de difusión, incluso la potencialidad remota de la conversión en viral de una aportación aumenta la posibilidad de participación por vía de la interpretación del contenido de los inicialmente destinatarios. Pero además, esta posibilidad latente de difusión extendida es un acicate para la creación, como refieren explícitamente de forma reiterada los participantes investigados.

Las redes sociales más conspicuas no están dedicadas a la creación, pero participan como vehículo a la difusión de la creación una vez ha tenido lugar. Es necesario que el ágora virtual tenga una estrategia de difusión que no distinga entre las aportaciones de novicios y expertos y que incluya una o varias redes sociales.

### **9.2.6 Checklist de madurez aplicable a e-ágoras de creación cooperativa horizontal y abierta**

Teniendo en cuenta lo anterior se presenta una lista tentativa de encaje de madurez para las ágoras virtuales de creación cooperativa horizontal y abierta. En esta lista de factores, éstos se agrupan siguiendo los siguientes epígrafes: aspectos de interfaz, participaciones, participantes, interacción entre participantes y opciones de administración del ágora, conforme a las categorías de análisis que habían puesto de relevancia los participantes en el presente estudio de investigación.

Tabla 12. Factores de madurez. Aspectos de interfaz.

Factor de madurez		Declinación
<b>ASPECTOS DE INTERFAZ</b>	i1. Existe una política para mejorar de forma continua la sencillez de uso.	Existe un libro de preconizaciones sobre la sencillez de uso del ágora.
		Se tiene en cuenta el idioma de los participantes en la interfaz.
		Existen mecanismos para recuperar la percepción de los utilizadores acerca de la sencillez de uso y sus propuestas para mejorarla.
		Existen procesos que valoran periódicamente la integración de novedades tecnológicas para aumentar la sencillez de uso de la interfaz
		Existen procesos que valoran periódicamente la integración de la percepción y propuestas de los utilizadores para aumentar la sencillez de uso de la interfaz
	i2. Existe una política para mejorar de forma continua la percepción estética de la interfaz.	Existe un libro de preconizaciones sobre la estética de la interfaz.
		Existen mecanismos para recuperar la percepción de los utilizadores acerca de la estética de la Interfaz, así como sus propuestas para mejorarla.
		Existen procesos que valoran periódicamente la integración de la percepción y propuestas de los utilizadores para aquilatarlos en la mejora de la estética de la interfaz.
	i3. Existe una política para mejorar de forma continua la accesibilidad del interfaz.	El ágora es de libre acceso.
		El ágora es de utilización gratuita.
		En la interfaz se tienen en cuenta algún(os) estándar(es) de accesibilidad y se valoran periódicamente las adaptaciones necesarias disparadas por las modificaciones en estos estándares.
		Se tiene en cuenta todos los dispositivos existentes de acceso en cada una de las políticas definidas sobre la interfaz.
Existen mecanismos para recuperar la percepción de los utilizadores y sus propuestas de mejora respecto a la accesibilidad de la interfaz.		
Existen mecanismos para movilizar recursos para estudiar la viabilidad de la integración del ágora en nuevos dispositivos (relojes inteligentes...).		
Existen proceso que valoran periódicamente la modificación del ágora para aumentar su accesibilidad.		

Tabla 13. Factores de madurez. Aspectos relacionados con las participaciones.

Factor de madurez		Declinación
<b>PARTICIPACIONES</b>	p1. Se realiza una adecuada indexación y búsqueda de contenidos.	Para la ordenación de los contenidos en los resultados de búsquedas y displays predefinidos como la portada se tiene en cuenta lo reciente que sea un contenido.
		Existen mecanismos para tener en cuenta la opinión de los participantes a la hora de dar más visibilidad a un contenido en la ordenación en los resultados de búsquedas y displays predefinidos como la portada.
		Se utilizan folksomías en forma de etiquetas para añadir metainformación a las aportaciones.
		Los contenidos tienen información de sus autores.
		Existen búsquedas de contenidos que tienen como criterio sus autores y las etiquetas con que se ha calificado.
	p2. Se favorece la calidad de los contenidos.	Se han implantado acciones para favorecer la calidad de las aportaciones.
		Se han implementado mediciones de la percepción de los participantes en el ágora sobre la calidad de las aportaciones.
	p3. No existen calificaciones cuantitativas de los contenidos.	Existe un mecanismo para aquilatar en acciones si procede las mediciones de la percepción sobre la calidad.
		No existen mecanismos subjetivos de evaluación cuantitativa de las obras y, o las participaciones individuales.
		No existen visibles en el ágora contadores sociales sobre las participaciones individuales. En el caso de mostrarse valores como el número de RT (Twitter), +1 (Google) o Me gusta (Facebook), estos se ligarán al racimo en su totalidad.
	p4. Existen mecanismos de animación a la participación creativa.	Las calificaciones cuantitativas de existir, atañen únicamente a los racimos en su globalidad y se basan esencialmente en mediciones objetivas de participación sobre la misma.
		Existe un libro de preconizaciones de animación a la participación creativa que incluye acciones exógenas o que tienen lugar fuera del ágora.
		Existe una política de recuperación de opinión sobre las acciones de animación exógena de la participación. Las acciones de animación integran esta opinión.
	p5. Las participaciones son consideradas horizontalmente.	No existen diferencias que puedan reificar jerarquías en la visibilización de las participaciones, ni entre autores, ni entre racimos, ni entre las partes del racimo.



Tabla 14. Factores de madurez. Aspectos relacionados con los participantes.

Factor de madurez		Declinación
<b>PARTICIPANTES</b>	a1. El autor puede expresar su individualidad en el ágora.	<p>Existe la posibilidad de construir un perfil en el site, visible a los otros participantes. Este perfil debe contener un nombre de usuario o nick y, si lo desea el participante, un icono personalizado.</p> <p>Existe la posibilidad de buscar perfiles de usuario.</p> <p>Existen mecanismos para recuperar la opinión de los participantes acerca de los contenidos adicionales a mostrar en ese perfil.</p> <p>Hay descrito un mecanismo para el estudio de las opiniones de los participantes al respecto.</p> <p>Si bien la unidad de autoría es el racimo, toda aportación individual tiene una referencia a su autor.</p> <p>No existen mecanismos de evaluación de la actividad de las personas, más allá de sus estadísticas de participación, como pueden suponer badges o galardones.</p> <p>El objeto del ágora y su modelo conceptual es sencillo y comprensible.</p> <p>El objeto del ágora y su modelo conceptual está descrito en una URL a la que se accede desde cualquier punto del ágora. Existe un mecanismo para la puesta al día del documento cuando requiere modificaciones para alinearse con la realidad.</p>
	a2. Existen políticas para que los nuevos participantes se integren rápida y fácilmente en el ágora.	<p>Existen mediciones sobre la sencillez y comprensión del objeto del ágora y su modelo conceptual y son tenidas en cuenta en modificaciones.</p> <p>Existen unos Términos de Servicio que incluyen las reglas del juego y los contenidos no válidos, estos dos acordados por la comunidad.</p> <p>Los Términos de Servicio son aceptados antes de participar en el site. Los Términos de Servicio son visibles en una URL accesible desde cualquier punto del ágora.</p> <p>Existen mecanismos para dar la bienvenida a los nuevos participantes que se ponen sistemáticamente en juego.</p>
	a3. Existen y se respetan preconizaciones para respetar la privacidad y la intimidad de los participantes en el ágora.	<p>Están definidas acciones para preservar la privacidad y la intimidad de los participantes.</p> <p>Está definido un seguimiento de la percepción de privacidad e intimidad de los participantes cuyos resultados se tienen en cuenta para la eventual puesta en marcha de modificaciones.</p> <p>En el caso de que el ágora utilice datos de los participantes, debe de existir visible la opción de no permitir este uso que en todo caso debe de estar integrado en los términos de servicio.</p>

Tabla 15. Factores de madurez. Aspectos relacionados con la relación entre participantes.

	Factor de madurez	Declinación
INTERACCIÓN ENTRE PARTICIPANTES.	o1. Se entiende como el principal mecanismo de ludificación y por ende se fomenta la interacción entre participantes.	<p>Existe un libro de preconizaciones para favorecer el buen clima entre participantes que se respeta en la implantación del ágora.</p> <p>Existe una política de recuperación de opinión sobre el clima y propuestas para su mejora que son aquilatados en el libro de preconizaciones.</p> <p>Existen mecanismos de comunicación entre participantes.</p> <p>Existe un mecanismo de menciones.</p> <p>Existe un mecanismo de follow.</p>
	o2. Se da asiento a la cocreación y la coautoría.	<p>Se tiene la posibilidad de generar obras de autoría compartida.</p> <p>La unidad de atribución de la autoría es el racimo aunque existen referencias de quien aportó cada ítem individual (Semilla, comentario, cocreación, etiqueta).</p>
	o3. Se trata activamente de facilitar la emergencia de comunidades.	<p>Existe un libro de preconizaciones para favorecer la emergencia de comunidades.</p> <p>Existe una política para recoger la opinión de los participantes acerca de esta emergencia de comunidades.</p> <p>Existe un mecanismo de evaluación de esta opinión que puede desencadenar modificaciones eventuales del ágora.</p> <p>El interés(es) común(es) de la(s) comunidad(es) están claramente descritos.</p> <p>Las normas de pertenencia y comportamiento dentro de la comunidad están acordadas sin la participación del ágora.</p> <p>Los miembros de la comunidad ponen en marcha políticas para la recepción de novatos.</p> <p>La comunidad es consciente de su papel como animadora de la creación y la expresión se cuida para ser inspiradora y motivadora.</p> <p>Existe un acuerdo explícito o implícito sobre los contenidos fuera de lugar y que deben ser eliminados.</p>

Tabla 16. Factores de madurez. Aspectos relacionados con la administración del ágora.

	Factor de madurez	Declinación
ADMINISTRACIÓN	d1. Existe una función de administración al servicio de los participantes.	<p>Existe un rol de administración que entre otras cosas puede eliminar contenidos fuera de lugar.</p> <p>Las funciones del rol de administración no son impuestas, sino que se acuerdan por los participantes.</p> <p>Las funciones del rol de administración están descritas con precisión y son visibles.</p> <p>El administrador actúa exclusivamente a petición de participantes -o por requerimiento legal-.</p>

### 9.3 Final

Se vive una convulsa construcción social originada en la evolución de instituciones culturales lábiles que genera y propaga Internet. Y hay indicios de que este estado de iteración perpetua en que las novedades se suceden en cascada va a ser perenne al menos a corto y medio plazo.

En este escenario, el individuo o grupo que aspira meramente a la inserción social es engullido en su papel de destinatario por los agentes de creación de opinión y sus omnipresentes anunciantes –comprendamos que la realidad está cada vez más construida publicitariamente-. La educomunicación postula la necesidad de la participación creativa para apropiarse del nuevo medio, la Red. Sólo de este modo le es posible al individuo empoderarse, contribuir a la construcción social transitando de mercancía u objeto de la dinámica de inserción a sujeto de la transformación social.

Pero “el sujeto aislado zigzagea en los límites del sistema, y aunque no lo comprenda porque ha sido enculturado en la competición, necesita del otro.” (Antón Cuadrado, 2009-2015). El apotegma de Buero, “No podrás luchar solo sin cansarte” (1975, p. 65) se reactualiza con las redes de participación que validan tesis como los metapsiquismos de Levy o el conectivismo de George Siemens y Karen Stephenson. Al cabo, se desvela la necesidad de un modelo catalizador de estas participaciones colectivas. Se trata de sobrescribir los modelos de trabajo en equipo basados en jerarquías y relaciones de poder desequilibradas y en las que las normas del juego provenían de fuera del propio grupo, con otros de movilización de recursos de ánimo.

“Hace unos años, cuando el profesor decía, vamos a trabajar en equipo, este contaba los alumnos y hacia los grupos de un tamaño determinado en función del número total de alumnos de la clase. Y los separaba por orden alfabético o les dejaba escoger grupo. Pues preguntémosnos: ¿porque todos los grupos tienen que ser homogéneos? ¿O porque los grupos no se pueden federar? ¿O porque un alumno a lo largo de un trabajo, no pueda cambiar de grupo o participar en ambos a la vez?” (Pasaporte Digital, 2015)

Son las reglas del juego de cocreación las que deben necesariamente adaptarse. No se trata tanto de factibilidades tecnológicas cuanto de adaptaciones conceptuales. La aportación subyacente de este estudio, puede que la más radical y de largo recorrido, ha sido poner de manifiesto cambios de eje epistemológicos que requiere la participación adaptada al nuevo escenario sociológico catalizado por la Red.

La primera condición es la horizontalidad. Sólo avalando de partida la mayoría de edad de los participantes se puede invocar su participación. No solo no son necesarias relaciones de poder que gobiernen los intercambios de participación reificadas en moderadores, censores o validadores de las participaciones de otros. Más bien este trabajo describe cómo estas figuras son esencialmente tóxicas para la participación en el escenario netmoderno. Los 7 niveles de organización de Wikipedia, desde el usuario no registrado hasta el Benevolent Dictator (Arazy et al, 2015) ¿Cómo puede un dictador serlo? se antojan inaceptables para aquellos que en este momento están redibujando la arena por su participación intensiva. Y esencialmente precaven de comportamientos y aportaciones creativas y divergentes, justo aquellas donde reside la innovación.

En segundo lugar es necesario recorrer la transición del llamado respeto a lo diferente, conducida por su inevitabilidad en un escenario globalizado, a la estimación de lo diferente como fuente de contextos de novedad, de espacios de creación. El gusto por el contacto con propuestas en la frontera de lo aceptado y aceptable, guiado por un extrañamiento etnográfico. Y solo desde esta perspectiva se comprende el derroche de talento que suponen los servicios y contenedores embudo –léase Wikipedia-, que integran todas las participaciones en un todo, con forzosa infrarrepresentación precisamente de las propuestas minoritarias, divergentes, no integradas en la streamline. El diálogo de visiones no se plantea desde la urgencia de llegar a un consenso que plasme escenarios de mínimos. Este diálogo no es sino una oportunidad de enriquecimiento procomún. Y, por ende, el resultado esperado es precisamente el intercambio comunicativo en sí, no resúmenes mutiladores del todo. El objetivo de la coparticipación es el proceso y acaso el epifenómeno de la construcción de significados en cada copartícipe, no un dudoso ítem que lo destile.

Finalmente los procesos de participación se han venido planteado desde la precondition de haber fijado los participantes potenciales. Pero existen razones para ampliar los grados de libertad del proceso a quienes toman parte en él. En lugar de fijar un grupo para crear, se trata ahora de planear un proceso que permita afiliaciones diversas. Además de sublimar el eje de la horizontalidad permitiendo la inclusión de nuevos contribuyentes cuyo rasgo distintivo es su voluntad explícita de participar -¡No poco!-, es un modo directo de incrementar la posibilidad de aportaciones divergentes.

Más que el conocimiento de herramientas tecnológicas cambiantes -cuyas interfaces persiguen en todo caso la facilidad de uso- la piedra miliaria para construir un nuevo modelo de participación es otra. Consiste en un cambio ideológico sobre la definición de los procesos de participación que incluya la horizontalidad tanto de contribuyentes como de sus aportaciones, la fascinación por lo genuinamente diferente y finalmente la apertura generalizada del proceso.





Ilustración 83. Ilustración del autor. <https://instagram.com/p/4G-7-PJNhA/>

## Lista de ilustraciones

Ilustración 1. Ventajas de la componentización para el capitalismo industrial (Antón Cuadrado 2009-2015).....	24
Ilustración 2. Tres skins distintas para Winamp.....	27
Ilustración 3. 6 postulados de la ética Hacker, según (Levy, 2001).....	31
Ilustración 4. Opinión de utilizador de WhatsApp tras el anuncio de cobro de 0.69€ al año por su uso. ....	33
Ilustración 5. Esquema de monetización del capitalismo sobre los accesos. CC-BY comunicacionextendida.com ...	49
Ilustración 6. Estratificación en las sociedades industrializadas. (Tezanos, 2007, p. 331).....	51
Ilustración 7. Caracterización de redes de participación en Internet. Basado en (Silva Machado, 2004) .....	56
Ilustración 8. Perfiles Facebook cuyo icono protesta por el cierre del CMU Jhonny (15/09/2014) .....	82
Ilustración 9. Tablones de un mismo participante en Pinterest, con contenidos de temas diversos. ....	88
Ilustración 10. Poetry Creator Verses. Captura de pantalla de su versión para iPad. [http://tiny-mobile.com/] .....	99
Ilustración 11. Relaciones transtextuales según (Genette, 1982). ....	101
Ilustración 12. Imágenes meméticas de <i>quotestags</i> e <i>iconosquare</i> con la clave "keep calm" el 22/09/2014.....	105
Ilustración 13. 3 razones para conectar el hecho creativo. ....	110
Ilustración 14. Participación en comunicacionextendida.com. Feb 2013.....	113
Ilustración 15. Claves para aumentar la ratio de participantes. ....	115
Ilustración 16. Post de 2/9/2014 con más operaciones sociales que lecturas.....	116
Ilustración 17. Vías de participación explícita de en el blog comunicacionextendida.com (21/8/2014).....	118
Ilustración 18. Ludificación: reificación del yo y de la red de relaciones. ....	127
Ilustración 19. Recompensa de la participación y la conducta social. ....	129
Ilustración 20. Perfil de usuario en Stackexchange con medidas de la reputación e indicadores de participación...	130
Ilustración 21. Usuarios de foros de Udacity con medidas de reputación (karma). ....	131
Ilustración 22. Perfiles de usuario en meneame.net. ....	133
Ilustración 23. Badges de un usuario en mundopoesia.com .....	134
Ilustración 24. Detalle de la lista de badges de Stackexchange (http://security.stackexchange.com/help/badges) ..	135
Ilustración 25. Detalle de badges de un participante en Foursquare.....	136
Ilustración 26. Perfil de usuario en 4sq con badges de experto. ....	137
Ilustración 27. Reglas y progreso claros en la iniciativa de ludificación.....	138

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Ilustración 28. Paneles de estadísticas de usuario en RRSS ( Tumblr, Instagram, Pinterest y Twitter).....	139
Ilustración 29. Obra de E. González derivada de la joven de la perla, de Vermeer. ....	142
Ilustración 30. 4 Niveles de participación basados en sus efectos sobre la obra. ....	144
Ilustración 31. Definición de Ágora. RAE 22ª ed. (2001) .....	151
Ilustración 32. Uso espúreo de etiquetas. Búsqueda por el hashtag #poetweet el 27/08/2012 .....	157
Ilustración 33. Diseño del interfaz para mejorar el enrolamiento de nuevos participantes. ....	166
Ilustración 34. Características comunes de la cibernance y la interacción en e-ágora, basadas en (Gomes, 2014).....	174
Ilustración 35. Comunicación online (Gulbrandsen y Just, 2011) .....	177
Ilustración 36. Ventajas y desventajas del mecanismo de moderación. ....	182
Ilustración 37. Portada de Meneame con noticias alusivas a la censura de 2009. (genbeta.com) .....	183
Ilustración 38. Publicaciones denunciando censura en meneame.net. ....	184
Ilustración 39. Algunos badges por moderación, de <a href="http://security.stackexchange.com/help/badges">http://security.stackexchange.com/help/badges</a> .....	185
Ilustración 40. Características del slogan-consigna aplicables sobre los memes .....	196
Ilustración 41. Gráfico de viralidad y long tail, adaptación de (Trogeman y Pelt) .....	199
Ilustración 42. Gráfica de visitas mostrando los fenómenos de viralidad y long tail. ....	200
Ilustración 43. Condiciones para narrativa. (Antón Cuadrado, 2012) .....	203
Ilustración 44. Medidas de atención según (Miotto y Altman, 2014, p.2).....	204
Ilustración 45. Requisitos de la escasez de la atención.....	205
Ilustración 46. Interfaz de Tumblr y tipos de contenido.....	210
Ilustración 47. Esquema conceptual del desarrollo del trabajo de campo.....	247
Ilustración 48. Esquema temporal del trabajo de campo por refinamiento iterativo. ....	249
Ilustración 49. Ejes de Validez y refuerzos, a partir de (Martínez Carazo, 2006) y (Yin, 1994).....	250
Ilustración 50. Objetivos del trabajo de investigación. ....	265
Ilustración 51. Bailarina (Martín, 2011) .....	277
Ilustración 52. Velocidade. Aceredo (1958) .....	278
Ilustración 53. Número de respuestas a cada pregunta en el instituto ICEDE y la UAH. ....	280
Ilustración 54. Número de respuestas en las encuestas de ICEDE y UAH. ....	281
Ilustración 55. Modelo de cuestionario para la UAH. ....	282
Ilustración 56. Modelo de encuesta para el instituto Vela Zanetti.....	283
Ilustración 57. Gráfica de los resultados en la sesión en la UAH (Cardenal Cisneros). ....	285
Ilustración 58. Comparación de los ejes de análisis en el IES ICEDE y el Cardenal Cisneros .....	288
Ilustración 59. Comparación de poemas respecto a su dificultad de lectura. ....	289
Ilustración 60. <i>Ladies</i> . Beiguelman .....	290
Ilustración 61. <i>Crisantempo</i> . Haroldo de Campos. 1998. ....	291
Ilustración 62. Formularios basada en (U. Cantabria, 2010) .....	295
Ilustración 63. Respuestas a la pregunta ¿Qué significa para tí el concepto de cocreación? .....	299
Ilustración 64. Encabezado de la encuesta para el alumnado del C.P. Castilla. ....	304
Ilustración 65. Detalle de la interfaz de eseusee (Feb 2015). ....	312
Ilustración 66. Líneas guía para la preparación de las entrevistas. ....	345
Ilustración 67. Canal de YouTube del investigador. Visibles 4 de los 5 videos de las entrevistas. ....	355
Ilustración 68. Comparación de Bounce Rate, tiempo y páginas de las visitas (Datos ALEXA). ....	372



Ilustración 69. Comparación analíticas eseeusee y Mundopoesia. (Google Analytics y Alexa, 9/3/2015) .....	372
Ilustración 70. Algunos valores concretos de analítica de página. Fuente Alexa.com, 9/3/2015. ....	373
Ilustración 71. Comparación de tiempo de sesión y páginas visitadas por tipo de dispositivo en eseeusee.com.....	376
Ilustración 72. Conversación cocreada en Branch.com .....	384
Ilustración 73. <i>Screenshot</i> de la portada de la herramienta eseeusee a 19/3/2015. ....	407
Ilustración 74. Características más valoradas para la participación. ....	416
Ilustración 75. Vista de racimo en eseeusee .....	445
Ilustración 76. 4 posibles consideraciones de autoría de un Racimo. ....	455
Ilustración 77. Cocreación en eseeusee ( <a href="http://eseeusee.com/2015/micropoema4784">http://eseeusee.com/2015/micropoema4784</a> ) .....	471
Ilustración 78. La creación conectada requiere de un modelo y de un espacio de creación. ....	477
Ilustración 79. Contenidos multimodales, horizontales e reutilizables en diversos contenedores/racimos. ....	480
Ilustración 80. Esquema visual del modelo de racimo. ....	485
Ilustración 81. Descripción de factores de Madurez de las Ágoras Virtuales. ....	488
Ilustración 82. 4 ejes de construcción de comunidad. ....	491
Ilustración 83. Ilustración del autor. <a href="https://instagram.com/p/4G-7-PJNhA/">https://instagram.com/p/4G-7-PJNhA/</a> .....	503
Ilustración 84. Pic del autor en <a href="https://instagram.com/p/fFZl6uJNoD/">instagram.com/p/fFZl6uJNoD/</a> .....	507
Ilustración 85. Ponencia sobre creación conectada.....	538
Ilustración 86. Diseño propuesto por un participante en eseeusee para la cabecera en Febrero de 2013. ....	540
Ilustración 87. Banner del concurso en eseeusee. ....	541
Ilustración 88. Algunas propuestas de la experiencia visibles en <a href="http://www.eseeusee.com/creaconUNED">http://www.eseeusee.com/creaconUNED</a> .....	542
Ilustración 89. Screen Capture de eseeusee donde se aprecia el banner de la experiencia. ....	543
Ilustración 90. Cartel del taller de encuadernación cartonera-japonesa .....	543
Ilustración 91. Interior del libro de haikus .....	544
Ilustración 92. Antiguo logo con el 'mosquito'. ....	545
Ilustración 93. Logo finalmente elegido para eseeusee.com .....	546
Ilustración 94. Poema visual del investigador .....	548
Ilustración 95. Poema visual del investigador .....	549
Ilustración 96. Poema visual compartido en multicanal: Instagram, Twitter, Facebook, Tumblr .....	551
Ilustración 97. Portada del libro de Haikus Cartoneros .....	576
Ilustración 98. Páginas web de concursos.com, radioaranda.com y diariodelaribera.org. ....	612
Ilustración 99. Fotograma del video de presentación de la iniciativa en la factoría Michelin de Aranda de Duero. ..	612
Ilustración 100. Diario de Burgos. Edición 12/03/2013. En la foto, el Investigador.....	613
Ilustración 101. Eco en los medios del fallo del jurado. ....	620
Ilustración 102. Fuente del fallo del jurado en la web del colectivo Telira ( <a href="http://telira.net">telira.net</a> ). ....	620
Ilustración 103. Geolocalización de los ganadores del concurso de hitos gracias a Foursquare.....	621
Ilustración 104. Plantilla de análisis de eseeusee .....	673
Ilustración 105. Plantilla de análisis de la Wikipedia .....	674
Ilustración 106. Plantilla de análisis de un blog. ....	674
Ilustración 107. Análisis comparativo compendiado entre entornos de creación conectada. ....	675
Ilustración 108. Respuestas a cuestionarios de desenganchados 1/2 .....	757
Ilustración 109. Respuestas a cuestionarios de desenganchados 2/2 .....	758

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Ilustración 110. Clases de etiquetas más comunes en eseeusee (120 et. más frecuentes) .....	849
Ilustración 111. Tipologías de etiquetas más utilizadas en eseeusee (Tomando las 120 etiquetas más frecuentes)850	
Ilustración 112. Comparación de valores de analítica de página por tipo de site web según Alexa (9/3/2015) .....	854
Ilustración 113. Comparación analíticas eseeusee y mundopoesía. ....	854
Ilustración 114. Comparativa de valores de analíticas de eseeusee con respecto de otros sites conspicuos. ....	855
Ilustración 115. Valores de analítica de página eseeusee y mundopoesía. ....	855
Ilustración 116. Comparación entre dispositivos de acceso a eseeusee.com .....	856
Ilustración 117. Uso de navegadores para el acceso a eseeusee. (Hasta 1/3/2015) .....	857
Ilustración 118. Acceso a eseeusee por navegador y el porcentaje de uso en Internet de los mismos. ....	858
Ilustración 119. Visitas por país a eseeusee hasta 1 de Marzo de 2015 .....	858
Ilustración 120. Visitas a eseeusee por ciudad de origen hasta 1/3/2015. ....	859
Ilustración 121. Visitantes nuevos frente al total en eseeusee hasta 1/3/ 2015 .....	860
Ilustración 122. Agrupación de visitas por duración de sesión, hasta 1/3/ 2015. ....	860
Ilustración 123. Días transcurridos desde la última sesión hasta 1/3/2015. ....	860
Ilustración 124. URL de origen de las visitas a eseeusee, hasta el 1/3 2015. ....	861
Ilustración 125. Acciones sociales desde eseeusee a 1/3/2015. ....	862
Ilustración 126. Visualizaciones de páginas en eseeusee hasta 1/3/2015 .....	863
Ilustración 127. 5000 últimas visualizaciones de páginas en eseeusee hasta 1/3/2015. ....	864
Ilustración 128. Modelo simplificado de Casos de Uso de eseeusee a Febrero de 2015. ....	868
Ilustración 129. Mapa conceptual de pantallas de eseeusee a Febrero de 2015. ....	870
Ilustración 130. Logo completo de eseeusee.com .....	870
Ilustración 131. Detalle de la web Eseeusee. ....	872
Ilustración 132. Detalle de una receta en lFTTT. ....	874
Ilustración 133. Logo original de eseeusee.com .....	875
Ilustración 134. Página principal de eseeusee al 27/11/2012 .....	875
Ilustración 135. Aspecto propuesto Feb 2013. Cambio de logo de la Naranja a una bombilla. ....	875
Ilustración 136. Aspecto propuesto Feb 2013. Diversos logotipos y diseños para la Web. ....	875
Ilustración 137. Elemento gráfico de animación a la participación. ....	875
Ilustración 138. Página principal de eseeusee al 4/11/2013 .....	875
Ilustración 139. Página principal de eseeusee al 10/12/2013. ....	875
Ilustración 140. Página principal de eseeusee a principio de Enero de 2014 .....	875
Ilustración 141. Página de racimo de eseeusee a finales de Enero de 2014 .....	875
Ilustración 142. Página principal de eseeusee 30 de Marzo de 2014. ....	875
Ilustración 143. Encabezado usuario autenticado 30 de Marzo de 2014. ....	875
Ilustración 144. Página principal de eseeusee Octubre de 2014 .....	875
Ilustración 145. Comentarios en página eseeusee.com. Enero de 2015. ....	875
Ilustración 146. Página principal eseeusee.com. Enero de 2015. ....	875
Ilustración 147. Aspecto de eseeusee, una vez finalizada la investigación, el 5/6/2015. ....	875



Ilustración 84. Pic del autor en [instagram.com/p/fZl6uJNoD/](https://www.instagram.com/p/fZl6uJNoD/)

## Bibliografía.

Aciman, A., & Rensin, E. (2009). *Twitterature*. Londres: Penguin Books.

Adichie, C. (07 de 2009). *The Danger of a Single Story*. Recuperado el 05 de 02 de 2011, de <http://www.caribbeanchoice.com/culture/content.asp?article=1645>

Adorno, T. (1970). *Sobre la metacrítica de la teoría del conocimiento*. Caracas: Monte Ávila Editores.

AETecno.com. (2013) Cisco: Internet generará 613.000M\$ en 2013, en AETecno.com. Recuperado el 23/10/2014 de <http://tecno.americaeconomia.com/noticias/cisco-internet-de-todo-generara-us613-mil-millones-en-2013>.

Alexa.com. (s.f.). *Alexa top 500 Global Sites*. Recuperado en varias fechas de Alexa.com: <http://www.alexa.com/topsites>

Alierta, C. (2010, 8 de Febrero). *Alierta (Telefónica) advierte a los buscadores de Internet de que tendrán que pagar*. Recuperado el 19/04/2011, de <http://www.eitb.com/es/videos/detalle/349899/alierta-telefonica-advier-te-buscadores-internet-tendran-pagar/>

Alonso, L. E. (2007). *La crisis de la ciudadanía laboral*. Rubí: Anthropos.

Althusser, L (1989). Ideología y aparatos ideológicos del estado en *La filosofía como arma de la revolución*, pp 102-151. México: Siglo XXI.

Álvarez Álvarez, C. (2008) La etnografía como modelo de investigación en educación en *Gazeta de Antropología*, 24 (1), Recuperado el 12/01/2015 de <http://hdl.handle.net/10481/6998>. Granada: Universidad de Granada.

Álvarez Álvarez, C. (2011) Implicaciones del método etnográfico en un estudio sobre el diálogo como método de educación en valores en *Gazeta de Antropología*, 27 (1), Recuperado el 12/01/2015 de <http://hdl.handle.net/10481/15102>. Granada: Universidad de Granada.

Álvarez, J. O. (1999) Del monologuismo del texto al poliloguismo del hipertexto, Ponencia en la *2ª Conferencia de Literatura Iberoamericana Florida International University*. Octubre, 28-30, 1999. Recuperado el 11/7/2012 de <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/omnibyte.htm>

Ambler, S. W. (s.f.). *User Interface Design Tips, Techniques, and Principles*. Recuperado el 16/02/2011 de [www.ambysoft.com/essays/userInterfaceDesign.html](http://www.ambysoft.com/essays/userInterfaceDesign.html)

Anderson, C. (2009). *Free, the future of a radical price*. Nueva York: Hyperion.

Antaki, C., Billig, M., Edwards, D. y Potter, J (2003) El análisis del discurso implica analizar: crítica de seis atajos analíticos. En *Athenea Digital*, nº 003 pp. 14-35.

Antón Cuadrado, R. (2009-2015). *Comunicación Extendida*. Obtenido de <http://www.comunicacionextendida.com>

Antón Cuadrado, R. (2012). *#poetweets : narrativa y netmodernidad*. (Tesis inédita de maestría. Director Aparici, R.). UNED, Madrid. Recuperado 14/09/2014 <http://e-spacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:masterEducacion-Ranton>

Antón Cuadrado, R. (2012b). Prólogo de Reis, Y. *Verso y Error*. Pp. 5-9. Aranda de Duero: Telira.

Antón Cuadrado, R. (2013). La participación hecha pedazos. Amateurización, componentización fordista y capitalismo del bandwidth vs la generalización de la creación de contenidos en actas del *II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital*. Recuperado el 12/04/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Antón Cuadrado, R. y Campi, W. (2013) El autor ha muerto ¡Larga vida al cocreador! en *VI Seminario internacional de educación a distancia*. (Red

*Universitaria de Educación a Distancia. Argentina*) Recuperado el 21/10/2014 de [http://www.uncuyo.edu.ar/seminario\\_rueda/upload/t169.pdf](http://www.uncuyo.edu.ar/seminario_rueda/upload/t169.pdf)

Antón Cuadrado, R, Campi, W. y Valverde Velasco, A. (2013). La cocreación digital como mecanismo de transmutación de la audiencia en participante, en *actas del II Congreso Intl Edumed*. Pp. 229-237. Recuperado el 12/04/2014 de [www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Antón Cuadrado, R. y Levratto, V. (2013) Construcción de la educación mediática por comunidades de aprendizaje horizontales en *Historia y Comunicación Social Vol. 18. Nº Esp. Octubre (2013) pp. 231-241*

Antón Cuadrado, R. y Levratto, V. (2013 b) Didáctica horizontal y comunidades de práctica para el desarrollo del espíritu crítico en la red en Rodríguez Terceño, J. (coord.) *Nuevas perspectivas modales para la enseñanza superior*. Madrid: Visión.

Antón Cuadrado, R. y Valverde Velasco, A. (2013) Conceptualización de la creación conectada en la red mediante la construcción colaborativa de textos poéticos y narrativos con la herramienta digital Eseeusee, en D. Caldevilla Domínguez, *Estrategias innovadoras para la docencia dialógica y virtual*, pp 111-129. Madrid: Visión Libros.

Antón Cuadrado, R. (2014) Narrativa digital para auditorios netmodernos en Rodríguez Terceño, J. (coord) *Creaciones audiovisuales actuales*. Pp. 39-55. Madrid: Ed. ACCI Madrid.

Antón Cuadrado, R. y Llopis, N. (2014) Educación y Metodología: Una experiencia de educación mediática sobre la red social Pinterest en Rodríguez Torres, J. (coord..) *Nuevas Metodologías didácticas*. Madrid: ACCI Ediciones.

Aparici, R. (2010). *Conectados en el ciberespacio*. Madrid: UNED.

Aparici, R. y Barbas Coslado, A. (2010) Estereotipos, ideología y representación en Aparici (Coord.), R. (2010). *La construcción de la realidad en los medios de comunicación* pp 35-64. Madrid: UNED.

Aparici, R. Y Osuna Acedo, S. (2013), La cultura de la participación, en *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol 4, nº2, pp 137-148.

Aparici, R. y Silva, M. (2012) Pedagogía de la interactividad en *Comunicar*, Revista Científica de Educomunicación, nº 38, pp 51-58.

Arazy, O., Ortega, F., Nov, O., Yeo, L., Balila, A. (2015). Functional Roles and Career Paths in Wikipedia en *Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, pp 1092-1105. New-York: ACM.

Ardèvol, E. Martí, J., Mayans, J. (2002) Cibercultura/Cibercultures: La cultura d'Internet o l'anàlisi cultural dels usos socials d'Internet. En *Actas del IX Congreso de Antropología de la federación de asociaciones de Antropología del Estado Español*. Barcelona.

Ardèvol, E., Gálvez Mozo, A., Núñez Mosteo, F., González Balletbó, I. (2003) Los espacios de interacción virtual como dispositivos sociotécnicos. Comunicación *VIII Congreso Nacional de Psicología Social*. Torremolinos, Málaga.

Ardèvol, E., Bertrán, M. Callén, M, Pérez, C. (2003) Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, 3. Recuperado el 30/1/2015 de <http://antalya.uab.es/athenea/num3/ardevol.pdf>

Ardevol, E. (2010). *El relato etnográfico*. Recuperado el 8/7/2012 de <http://eardevol.wordpress.com/2010/02/16/el-relato-etnografico/>

Ardèvol, E. (2011) Etnografía digital, en el blog *Mediaciones, antropología de los media*. Recuperado el 29/01/2015 de <https://eardevol.wordpress.com/2011/01/17/etnografia-digital/>

Aristóteles. (1974). *Poética*. (V. García Yebra, Trad.) Madrid: Gredos.

Arriazu Muñoz, Rubén (2007). ¿Nuevos medios o nuevas formas de indagación?: Una propuesta metodológica para la investigación social on-line a través del foro de discusión. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), Art. 37, <http://nbnresolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0703374>

Arroyave, O. (2006). Pareyson y la teoría de la formatividad. Una aproximación. En *Escritos*, 14(32), 78-93.

Asociación Española de la Economía Digital (2012). *Estudio de uso de Twitter en España. Mayo 2012*. Recuperado el 1 de Febrero de 2013 de <http://es.slideshare.net/adigitalorg/adigital-estudio-usotwitterenespaa2012def>

Augé, M. (2000) *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa editorial.

Ayala, J.L. (2013) Medir la creatividad en diseño gráfico en *Revista Gráfica #2* volumen 1. Pg 23-39

Ayer, A. (1986). *Lenguaje, verdad y lógica*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Azeredo, R. (1959) *Velocidade, poesia concreta*.

Azevedo, I. y Morais, M.F. (2012) Avaliação da criatividade como condição para o seu desenvolvimento: Um estudo português do Teste de Pensamento Criativo de Torrance em contexto escolar en *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol 10, Nº2. Recuperado el 7/11/2014 de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num1/>

Barthes, R. (1966) Semántica del objeto. Conferencia de 1964 en el coloquio 'El arte y la cultura en la civilización contemporánea' (Fundación Cini de Venecia) en Nardi, P. *Arte e Cultura nella civiltà contemporanea*, (1966) Florencia: Sansoni

Barthès, R. (1976). *Crítica y Verdad*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.

Barthès, R. (1987). La muerte del Autor, en 'El susurro del lenguaje'. Barcelona: Paidós. Obtenido de Cuba Literaria. Portal de Literatura Cubana.

Barrett, C. (2000). Arte Cinético. En N. Stangos, *Conceptos del arte moderno* (H. Mariani, Trad., págs. 211-222). Barcelona: Destino.

Barros, de, M. (1998). *Arranjos para Assobio*. Editora Record, 1998.

Baudrillard, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

Bauman, Z. (2001) *La posmodernidad y sus descontentos*. Madrid, Akal.

Benjamin, W. (1973). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (J. Aguirre, Trad.) Madrid: Taurus.

Bernal, C. y Barbas, A. (2010). Una generación de usuarios de medios digitales. Cap. 7 de Aparici, R., *Educomunicación: más allá del 2.0*. Barcelona: Gedisa.

Berrocal, S., Campos Domínguez, E. Redondo, M. (2014) Prosumidores mediáticos en la comunicación política: El «politainment» en YouTube en *Rev. Comunicar*, nº 43, XXII. Pp. 65-72

Bezerra Pontes, E. (2006). Tesis Doctoral. *Docencia y Nuevas Tecnologías. Una propuesta de formación de docentes de la educación fundamental para el uso*

*crítico de los medios y de las nuevas tecnologías de comunicación, información y multimedia.* Madrid: UNED

Bisquerra, R. (2008) Metodología Cuantitativa en Centro de Investigación y Docencia –antología- *Métodos cuantitativos aplicados*. Pp 34-57. Chihuahua: Secretaría de Educación y Cultura.

Boden, M. (2004) *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. 2nd ed. London: Routledge.

Bolaños, V. (2014, 28 de Febrero). El Gobierno propone regular el 'crowdfunding' y limitar a 3.000 euros la aportación por proyecto en *rtve.es*. Recuperado el 23/10/2014 de <http://www.rtve.es/noticias/s/economia/>

Booch, G., Rumbaugh, J., Jacobson, I. (2000) *UML : El lenguaje unificado de modelado*. Madrid : Addison – Wesley.

Bourdieu, P. y Passeron, J. C. (1979). *La reproducción*. Barcelona: Laia.

Bourdieu, P. (1990) *Sociología y Cultura*. México D.F.: Grijalbo.

Bourdieu, P. (03 de 1998). L'essence du néolibéralisme en *Le Monde Diplomatique*. Recuperado 02/02/2011, de <http://www.monde-diplomatique.fr/1998/03/BOURDIEU/10167>

Bowler, G. M., Jr. (2010). Netnography: A method specifically designed to study cultures and communities online. En *The Qualitative Report*, 15(5), 1270-1275. Recuperado el 28/01/2015 de <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR15-5/kozinet.pdf>

Bradbury, R. (2006) *Fahrenheit 451*. Barcelona: Planeta de Agostini.

Bretón, V. (2004). Las Organizaciones No Gubernamentales y la privatización del desarrollo rural en América Latina. En P. Moreno Feliu, *Entre las gracias y el molíno satánico: Lecturas de antropología económica*, pp 463-485. Madrid: UNED.

Brubaker, R. y Cooper, F. (2000) Beyond 'identity' en *Theory and Society* 29(1): 1–47.

Brumett, B. (1976) Some Implications of "Process" or "Intersubjectivity": Postmodern Rhetoric en *Philosophy & Rhetoric*. Vol 9, No 1976. Pp. 21-51. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.



Cáceres Piñuel, M., Torres, D., Fernández, R., Gibert, M. y Chamón, J. (2013) Educación on-line Masiva en Emprendimiento: La experiencia UNX, la comunidad Iberoamericana para el Emprendimiento en *actas del II Congreso Intl de Educación Mediática y Competencia Digital*, p.1330-1342. Recuperado el 12/04/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Ludoliteracy

Callejo Gallego, J. (2008). *El esquema espaciotemporal en la sociedad digital*. Madrid: UNED.

Callejo Gallego, J., Viedma Rojas, A. (2006). *Proyectos y estrategias de investigación social: la perspectiva de la intervención*. Madrid: McGraw-Hill.

Calvino, I. (1980) *Si una noche de invierno un viajero*. Barcelona: Bruguera.

Camarero Cano, L. Hacia un desarrollo de la creatividad en la Web 2.0: de la intercreatividad a la inteligencia colectiva, en *actas del II Congreso Intl de Educación Mediática y Competencia Digital*, p.1343-1344. Recuperado el 12/04/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

1344

Camnitzer, L. (2012) La enseñanza del arte como fraude. Texto de la conferencia en la Universidad Nacional, Bogotá. Recuperado el 1/7/2014 de <http://esferapublica.org/nfblog/?p=23815>

van Campenhout, E. (2012, 18 de Enero). Herramientas de a.pass. Recuperado el 10/5/2012 de <http://in-presentableblog.com/contenido/herramientas-de-a-pass.html>

Canevacci, M. (2004). Etnografía Web e identidades avatar en *Nómadas*. Nº 21, pp. 138-151. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105117678012>. Universidad Central Colombia.

Capparelli, S., Gruszynski, A.C., Kmohan, G. (2000) Poesía visual, hipertexto e ciberpoesía en *Revista FAMECOS*, nº 13 (Dec 2000) Pp 68-82

Carr, N. (2005). The amorality of web 2.0 en *Roughtype Nicholas Carr's blog*, Recuperado el 29/1/2011 de [http://www.routhtype.com/archives/2005/10/the\\_amorality\\_o.php](http://www.routhtype.com/archives/2005/10/the_amorality_o.php)

Caro, Gonzalo (2008) WEB 2.0: El usuario como consumidor, productor y producto, en Sábada, I. y Gordo, Á. *Cultura digital y movimientos sociales*. Madrid: Los libros de la Catarata.

de Carvalho Duarte (2013). Protocooperative Social Networks en Fonseca, *Journal of Communication*, n.7 (Julio - Diciembre de 2013), pp. 100-115. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Castells, M. (2010). El negocio de Google es vender libertad, entrevista de Horacio Bilbao en *Ñ revista de cultura del periódico Clarín*. Recuperado el 15/05/2014 de [http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2010/07/08/\\_-02204650.htm](http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2010/07/08/_-02204650.htm)

Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza Editorial.

Castells, M. (s.f.). *Internet y la sociedad Red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento*. Recuperado el 1/9/2012 de <http://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain2.html>

Cervantes (de) Saavedra, M. (2000). *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Barcelona: Edimat.

Coll Salvador, S., Bustos Sánchez, A. y Engel Rocamora, A. (2007). Comunidades de práctica complementarias: el equipo del programa y la comunidad en línea del curso en Rodríguez Illera, J.L. (Coord.) *Comunidades virtuales de práctica y de aprendizaje* [monográfico en línea]. *Revista Electrónica de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 8, nº3. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: Mc Graw-Hill.

Coria, K. (2001) *Estudio de Casos. Documento de Cátedra*. Recuperado el 12/01/2015 de <http://www.sai.com.ar/kucoria/materiales.html>

Corliss, J. (2010). Introduction: The Social Science Study of Video Games en *Games and Culture* 6(1) pp. 3-16

Correa García, R. I. (2010). TICs entre el mesianismo y el prognatismo pedagógico. En Aparici, R., *Conectados en el ciberespacio*. Pp. 199-216. Madrid: UNED.

Correa García, R.I. (2011). *Imagen y Control Social*. Barcelona: Icaria.

Constenla Vega, X. (2002). Geografía cultural y geografía de la industria cultural en la posmodernidad flexible en *Boletín de la AGE* N°34, pp 257-267

Crichton, S., Kinash, S. (2003) Virtual Ethnography: Interactive Interviewing Online as Method en *Canadian Journal of Learning and Technology* Vol. 29(2) Spring 2003. Recuperado el 30/1/2015 de <http://www.cjlt.ca/index.php/cjlt/issue/view/9>

CuantoCabron.com (2013) *Origen de los memes*. Recuperado el 12/9/2014 de <http://www.cuantocabron.com/origenes>

Cyberpunk Project. (2003, 11 de Octubre). Ciberdada Manifiesto. Recuperado el 28/12/2011, de <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberdada.html>

Dafonte Gómez, A. (2014). Claves de la publicidad viral: De la motivación a la emoción en los vídeos más compartidos en *Comunicar*, n°43, XXII. Pp. 199-207

Dans, E. (2013) *Estilometría y anonimato*. Recuperado el 30/10/2014 de <http://www.enriquedans.com/2013/08/estilometria-y-anonimato.html>

Davis, E. (1999, Septiembre). The spiritual Cyborg en *Cybersociology Magazine Issue 7: Religion Online / Techno-Spiritualism*. Recuperado el 28/10/2014 de [http://www.cybersociology.com/files/7\\_erikdavis\\_html.html](http://www.cybersociology.com/files/7_erikdavis_html.html)

De Vega, J. (2014, 21 de Mayo) La burbuja de filtros, lo que Internet te está ocultando en *Ciberiada*. Recuperado el 21/05/2014 de <http://javierdevega.com/2011/05/21/la-burbuja-de-filtros-lo-que-internet-te-esta-ocultando/>

de Ugarte, D. (2010). La Web2.0. Una verdad Incómoda. En Aparici, *Conectados en el ciberespacio*, pp. 189-197. Madrid: UNED.

Del Prete, A., Calleja, C. y Gisbert Cervera, M.M. (2011) Overcoming Generational Segregation in ICTs Reflections on Digital Literacy Workshop as a Method en *Gender, Technology and Development* 15(1) pp 159–174 DOI: 10.1177/097185241101500107

Delibes, M. (2004) *Parábola del Náufrago*. Barcelona: Destino

Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.

Díaz de Rada, Á., & Velasco, H. (1996). La lógica de la investigación etnográfica. Madrid: Trotta.

Díaz de Rada, A. (2006) *Etnografía y técnicas de investigación antropológica*. Madrid: UNED.

Dilthey, W. (1978). *Vida y Poesía*. México: Fondo de Cultura Económica.

Dijkstra, E. W. (1972). The Humble Programmer. *ACM Turing Lecture 1972*. Recuperado de Manuscripts of Edsger W. Dijkstra (Computer Science. University of Texas at Austin) el 07/05/2013 de <http://www.cs.utexas.edu/~EWD/transcriptions/EWD03xx/EWD340.html>

Duchamp, M. (1957). The creative act. Session on the Creative Act, Convention of the American Federation of Arts. Houston, Texas.

Durant, D. (2011). Models of democracy in social studies of science en *Social Studies of Science*, 41(5) pp. 691–714 15. Recuperable de <http://sss.sagepub.com/content/41/5/691>

Eco, U. (1977) *¿Cómo se hace una tesis?* Barcelona: Gedisa.

Eco, U. (1992) *Obra Abierta*. Barcelona: Ed. Planeta-de Agostini.

Eco, U. (1995) *Interpretación y sobreinterpretación*. Madrid: Cambridge University Press.

Edge.org. (s.f.). *Who are the "digerati" and why are they "the cyber elite"?* Recuperado el 16 de 05 de 2011, de <http://www.edge.org/digerati/>

Eisenhardt, K. (1989) Building theories from Case Study Research en *The academy of management review*, Oct 1989 (vol 14,Nº 4) pp 532-550

Ellis, M. y Lindley, K. (2014) Setting the Record Straight: Synchronous Versus Asynchronous Mobile Ethnography en *Marketing Insights e-newsletter* March 2014. Recuperado el 30/01/2015 de <https://www.ama.org/publications/eNewsletters/MarketingInsightsNewsletter/Pages/default.aspx>

Escaja, T. (s.f.) *Caída Libre*. Recuperada el 3/4/2012 de [http://www.uvm.edu/~tescaja /poemas/caida\\_libre/cl\\_caidalibre.html](http://www.uvm.edu/~tescaja /poemas/caida_libre/cl_caidalibre.html) University of Vermont.

Esquirol Salom, M. (2013). Cultura participativa y consumo creativo: ¿nuevos accesos, lecturas críticas? The Twilight Saga fans desde una perspectiva feminista, en *actas del 2º Congreso Intl de Educación Mediática y Competencia*

*Digital*, p. 99-106. Recuperado el 12/4/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/EDUMED_2013.pdf)

Evans Pritchard, E. E. (1977) *Los Nuer*. Barcelona: Anagrama.

Faiola, A. Davis, S., Edwards, R. (2010) Extending knowledge domains for new media education: integrating interaction design theory and methods en *New Media Society* 12(5) 691–709. Descargable de <http://nms.sagepub.com/content/12/5/691>

Fandos Igado, M. y González del Valle, A. (2013) La gamificación como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje en *actas del II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital*. Recuperado el 12/04/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Feito, R. (2009). *Teorías sociológicas de la educación*. Recuperado el 07/09/2011, de <http://www.ucm.es/BUCM/cps/lecturas/4.htm>

Fernández Burgueño, P. (2012) *Cómo cumplir la ley de cookies*. Recuperado el 4/3/2015, de [www.pabloburgueno.com/2012/04/como-cumplir-la-ley-de-cookies](http://www.pabloburgueno.com/2012/04/como-cumplir-la-ley-de-cookies)

Fernández, I., Eizagirre Sagardia, A., Arandia Loroño, M., Ruiz de Gauna Bahillo, P. y Ezeiza Ramos, A. (2012) Creatividad e innovación: claves para intervenir en contextos de aprendizaje en *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Vol 10, Nº 2. Recuperado el 7/11/2014 de [www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art2.pdf](http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art2.pdf)

Fernández García, J.J. (2008) *Más allá de Google*. Barcelona: Zero Factory.

Fernández Moreno, N. (2004). *Temas de etnología regional*. Madrid: UNED.

Ferreiro, R (2012) La Pieza Clave del Rompecabezas del Desarrollo de la Creatividad: La Escuela en REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación. Monográfico: Creatividad y Formación*. Volumen 10, nº2. Recuperada el 7/10/2014 de <http://www.rinace.net/reice/numeros/vol10num2.htm>

Ferrés i Prats, J. (2010) Educomunicación y cultura participativa en Aparici, R., *Educomunicación: más allá del 2.0*. pp 251-266. Barcelona: Gedisa.

Feyerabend, P. (1995) *Adios a la razón*. Barcelona: Altaya.

Feyerabend, P. (2009). *¿Porqué no Platón?* Madrid: Tecnos.

Flores Vivar, J.M. (2009) Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias en las redes sociales en *Comunicar*, nº 33, XVII, pp. 73-81

Frau-Meigs, D. (2010). *Avatar et la co-évolution homme-machine*. Recuperado el 06/05/2013 de <http://www.divina-frau-meigs.fr/chroniques.html>

Freire, J. (2007, 23 de Marzo). Rutas para la innovación abierta: costes, aceleración y creatividad en *Nómada*. Recuperado el 28/9/2014 <http://nomada.blogs.com/jfreire/>

Freire, P. (1970): *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI

Fueyo, A. (2008). Dimensiones pedagógicas y didácticas en el e-learning. Madrid: Uned.

Gabelas Barroso, J. A. (2010), Educación en la red. Algunas falacias, promesas y simulacros en R. Aparici, *Conectados en el ciberespacio*. Pp. 247-262. Madrid: UNED.

Gache, B. (2006). La poética visual en las fronteras entre leer y ver. En *Guarda, revista de lenguaje, edición y cultura escrita* N°2, Diciembre de 2006.

Gache, B. (2009) *Manifiestos Robots*. Presentados originalmente en la *7ma Bienal de Porto Alegre*. Porto Alegre

Gache, B. (2011). Introducción al Seminario *Poetas, robots y máquinas del lenguaje*. Grand Rapids, Michigan: Grand Valley State University.

Gache, B. (2011b) Gongora Word Toys. Presentado en *Cosmopoética, Soledades 2.0*. Recuperado el 5/7/2012, de <http://belengache.net/gongorawordtoys/>

Gadamer, H. G. (1977). *Verdad y Método*. Salamanca: Sígueme.

Gadamer, H. G. (2002). *Acotaciones Hermenéuticas*. Madrid: Trotta.

Galbraith, J.K. (1992). *La cultura de la satisfacción*, Madrid: Ariel.

Galperin, E. (2013). *How Open-Source Won Over Free Software* en Binpress.com. Recuperado el 13/1/2014 de <http://www.binpress.com/blog/2013/10/02/open-source-won-free-software>

- Galperin, E. (2013b). *Open-source cannot live on donations alone* Recuperado el 6/5/2014 de <http://www.binpress.com/blog/2013/04/14/open-source-cannot-live-on-donations-alone>
- Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (1994). *Design patterns. Elements of reusable object-oriented software*. Addison-Wesley.
- García Galera, M.C., del Hoyo Hurtado, M., Fernández Muñoz, C. (2014) Jóvenes comprometidos en la Red: El papel de las redes sociales en la participación social activa en *Revista Comunicar*, nº 43, XXII. Pp. 35-43
- García Salord, S. (2008) Del dato a la teoría, por los estudios de caso en Centro de Investigación y Docencia –antología- *Métodos cuantitativos aplicados*. Pp 102-113. Chihuahua: Secretaría de Educación y Cultura.
- Gaut, B. (2010) The Philosophy of Creativity en revista *Philosophy Compass* 5/12 (2010), pp 1034–1046. Hoboken, NJ: Blackwell Publishing Ltd
- Geertz, C. (2004). Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura. En N. Fernández Morano, *Lecturas de etnología: una introducción a la comparación en antropología*. (págs. 277-304). Madrid: UNED.
- Genette, G. (1966) *Figures I*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genette, G. (1982) *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genzuk, M. (2003). A synthesis of ethnographic research. Recuperado el 08 de 07 de 2012, de University of Southern California Center for Multilingual, Multicultural Research: Versión PDF en [www.rcf.usc.edu/~genzuk/Ethnographic\\_Research.pdf](http://www.rcf.usc.edu/~genzuk/Ethnographic_Research.pdf)
- Gil Flores, J. (1992-1993). La metodología de investigación mediante grupos de discusión. En *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica* nº 10-11), pp. 199-214. Sevilla : Dpto. Didáctica y Organización Escolar U. de Sevilla
- Gil i Saura (2001). *Investigació Comercial*. Valencia : Universitat de València.
- Givone, S. (1999). *Historia de la Estética* (Segunda ed.). Madrid: Tecnos.
- Glazier, L. P. (2012). Announce E-Poetry 2013. Recuperado el 4/7/2012, de Electronic Poetry Center. University of Buffalo.: <http://epc.buffalo.edu/e-poetry/2013/announce.html>

Goldhaber, M. (1997, 7 de Abril) The attention economy and the Net en *First Monday journal*, vol2 N°4. Recuperado el 28/10/2014 de <http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/issue/view/79>

Goldman, L. (1986) *El hombre y lo absoluto*. (1ª ed. en francés de 1955). Barcelona: Planeta Agostini.

Goldsmith, K. (2011). Provisional Language. en Revista *Crux Desperationis*(1).

Gombrich, E. (1999). *La historia del arte* (Decimosexta ed.). (R. Santos Torroella, Trad.) Ciudad de México: Diana.

Gómez, E. (2002) *Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las comunidades virtuales*. Descargado el 28/1/2015 de <http://www.academia.edu/1513988/>

Hacia\_la\_construcción\_de\_una\_metodología\_para\_el\_estudio\_de\_las\_Comunidades\_Virtuales\_-\_Una\_propuesta\_emergente

Gómez, A., Juristo, N., Montes, C. y Pazos, J. (1997). *Ingeniería del Conocimiento*. Madrid: Ceura.

Goncalves, B., Perro, N., Vespignani, A. (2011) Modeling Users' Activity on Twitter Networks: Validation of Dunbar's Number en *PLoS ONE* 6(8): e22656. doi:10.1371/journal.pone.0022656. Recuperable de <http://www.plosone.org/>

González Doreste, D. M. (1993) Notas hipertextuales sobre la parodia genettiana: a propósito de Palimpsestos en *Revista de filología de la universidad de la Laguna*, N°12, 1993, pp. 83-103. La Laguna: Universidad de la Laguna.

González Echevarría, A. (1990). *Etnografía y comparación*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.

González Fernández, A. y González Gómez, A. (2013) Memes, Rage-comics y Memenautas: Comunicación Efectiva en internet. (Tesis inédita de maestría. Director Aparici, R.) UNED, Madrid.

González Fontao, M. P., Suárez, E. M. (2007). Evaluación Cualitativa de la Creatividad en *Innovación Educativa*, nº17, 2007. Pp 209-220.

Grice, H. P. (1991). *Studies in the way of words*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.



- Guber, R. (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Guilford, J.P. (1987) Creativity Research: past, present and future en Isaksen, S.G. (ed.), *Frontiers of creativity research: beyond the basics*. pp. 33-65. Buffalo, NY: Bearly Limited.
- Gulbrandsen, I. y Just, S. (2011): The collaborative paradigm: towards an invitational and participatory concept of online communication en *Media, Culture & Society* 33(7), pp 1095-1108.
- Habermas, J. (1986). *Ciencia y técnica como ideología*. Madrid: Tecnos.
- Habermas, J. (2004). Social Space and Political Public Sphere — Biographical Roots of Two Conceptions. *Lectura Kyoto Prize 2004*. Recuperado el 15/2/2011 de [http://www.inamori-f.or.jp/laureates/k20\\_c\\_jurgen/lct\\_e.html](http://www.inamori-f.or.jp/laureates/k20_c_jurgen/lct_e.html)
- Hagel III, J. (2005, 1 de Noviembre) Return on Attention and Infomediaries en la *Revista Edge*. Recuperado el 31/10/2014 de [http://edgeperspectives.typepad.com/edge\\_perspectives /2005/11/return\\_on\\_atten.html](http://edgeperspectives.typepad.com/edge_perspectives /2005/11/return_on_atten.html)
- Hagel III, J. (2006) The Economics of Attention en la *Revista Edge*. Recuperado el 16/10/2014 de [http://edgeperspectives.typepad.com/edge\\_perspectives/](http://edgeperspectives.typepad.com/edge_perspectives/)
- Hamel, R. E. (s.f.). *Doctorado en ciencias antropológicas. Análisis del discurso I. Interacción verbal y procesos socioculturales*. Universidad Autónoma metropolitana-iztapalapa. Departamento de Antropología.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1994). *Etnografía. Métodos de Investigación*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge
- Hargittai, E. y Walejko, G. (2008) The participation divide. Content creation and charing in the digital age en *Information, Communication & Society*. Vol. 11, N°2, Marzo de 2008, pp. 239-256.
- Harris, M. (1996). *El desarrollo de la teoría antropológica*. Madrid: Siglo XXI.
- Hartt, F. (1989). *Arte. Historia de la pintura, escultura y arquitectura*. (M. V. Frígola, R. Lajo, J. L. Checa, & J. L. Sánchez, Trads.) Madrid: Akal.

Hartzell, M. (2011) *DoNanza Report says Social Media Marketing will surpass SEO and SEM*. Recuperado el 22/04/2015 de <http://www.michaelhartzell.com/Blog/bid/60026/DoNanza-Report-says-Social-Media-Marketing-will-surpass-SEO-and-SEM>

Hayles, K (2004) Refiguring the Posthuman. En *Comparative Literature Studies* Vol. 41, No. 3, Cybernetic Readings (2004), pp. 311-316. Pennsylvania: Penn State University Press. Legible en <http://www.jstor.org/stable/40247415>

Heidegger, M. (1996). El origen de la obra de arte. En M. Heidegger, *Caminos del bosque*. Madrid: Alianza.

Heidegger, M. (2001). *Poetry, Language and thought*. New York: Harper Collins.

Hernández, M. (1992). *Poesías de Miguel Hernández* (8ª ed.). México: Editores mexicanos reunidos, S.A.

de la Herrán Gascón, A. (2006). Hacia una creatividad complejo-evolucionista en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 61-68. Málaga: Aljibe.

Himanen, P. (2002) *La ética del hacker y el espíritu de la era de información*. Barcelona: Destino.

Hine, C (2004) *Etnografía-Virtual*, Barcelona: Editorial UOC

Huberman, B., Romero, D. M, y Wu, F. (2008) Social networks that matter: Twitter under the microscope. Recuperado el 28/05/2011 de <http://www.hpl.hp.com/research/scl/papers/twitter/twitter.pdf>

Indiegogo.com (s.f.) *Payment Types*. Recuperado el 28/10/2014 de <http://support.indiegogo.com/hc/en-us/articles/202544513-Payment-Types>

iTechNow (s.f.) *Poetry in Motion. Mobile learning lesson*. Recuperado el 30/10/2014 de <http://itechnow.weebly.com/poetry-in-motion-mobile-learning.html>

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture, la cultura de la convergencia del os medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Jensen, K., Jankowski, N. (1993). *Metodologías cualitativas de investigación en comunicación de masas*. Barcelona: Bosch Casa Editorial.

- Jiménez, L. (2011) Arte, revolución tecnológica y educación, en Lucina Jiménez en Jiménez, L., Aguirre, I., Pimentel, L. (coords.). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Madrid: Org. de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)
- Jiménez López, (2013) Sim-elearning: ludificación y simulación, en *actas del II Congreso Intl Edumed*, pp. 707-720. Recuperado el 12/4/2014 de [www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)
- Jiménez González, J., Artiles Hernández, C., Rodríguez Rodríguez, C., García Miranda, E. (2007) *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada*. Canarias (Figura así en la publicación): Consejería de Educación, cultura y deportes del gobierno de Canarias.
- Jones, S. (1999) Studying the Net: Intricacies and Issues en Steve Jones (ed.) *Doing Internet Research*. pp. 1-27. USA: SAGE Publications.
- Kac, E. (s.f.) Sitio Web de Eduardo Kac. Recuperado el 17/2/2012 de <http://www.ekac.org/>
- Kant, I. (1999). *En defensa de la Ilustración*. Barcelona: Alba Editorial.
- Kant, I. (s.f.). *Respuesta a la pregunta ¿Qué es ilustración?* Recuperado el 12/11/2014 de <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/kant.html>
- Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Madrid: de la Torre.
- Khayyam, O. (1993) *Rubaiyyat*, Barcelona: Ediciones 29.
- Keith, G. (2012) Twitter secrets for sale: Privacy row as every tweet for last two years is bought up by data firm en *Daily mail online*. Recuperado el 30/08/2012 de <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2107693/Twitter-sells-years-everyones-old-vanished-Tweets-online-marketing-companies.html>
- King, G., Kehoane, R. O., & Verba, S. (2000). *El diseño de la investigación social. La inferencia científica en los estudios cuantitativos*. Madrid: Alianza.
- Kirtchev, C. A. (1997, 14 de Febrero). *A Cyberpunk Manifesto*. Recuperado el 28/3/2011, de [cyberpunkreview.com/wiki/index.php?title=Cyberpunk\\_Manifesto](http://cyberpunkreview.com/wiki/index.php?title=Cyberpunk_Manifesto)
- Koper, R. (Ed.). (2009). *Learning Network Services for Professional Development*. Berlin: Springer.

Kottke, J. (2005, 19 de Octubre) Tumblelogs en *kottke.org*. Recuperado el 22/10/2014 de <http://www.kottke.org/05/10/tumblelogs>

Kozinets, R. V. (2010). *Netnography. Doing ethnographic research online*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications

Krüger, K. (2006, 26 de Octubre). El concepto de sociedad del conocimiento en *Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*, XI (683), 14.

Kuhn, T. S. (2006). *La estructura de las revoluciones científicas*. Madrid: Fondo de cultura económica.

Lakatos, I. (1974). *Historia de la Ciencia y sus reconstrucciones racionales*. Madrid: Tecnos.

Lanier, J. (2011). *Contra el rebaño digital*. (I. Gómez Calvo, Trad.) Barcelona: Random House Mondadori.

Lapitsky, Y. (23 de 04 de 2005). *Me at the zoo*. Recuperado el 6/5/2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>

Learneroo (s.f.) *The education Dialog*. Recuperado el 24/10/2014 de <http://www.learneroo.com/blog#270>

León, Osvaldo (2010) *Redes sociales alternativas*. México: Universidad Autónoma de México. Instituto de Investigaciones sociales.

León, O, Burch, S. y Tamayo E. (2005) *Comunicación en Movimiento*. Quito: Agencia Latinoamericana de Información.

Leung, L. (2007). *Etnicidad Virtual*. Barcelona: Gedisa.

Levy, S. (2001). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Penguin.

Levy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

Levy, P. (2014, 2 de Noviembre). *My Talk at \*The Future of Text 2014\**. Resuperado el 3/11/2014 de <http://pierrelevyblog.com/2014/11/02/my-talk-at-the-future-of-text-2014/>

López, G., Cuiffoli, C. (2012) *Facebook es el mensaje. Oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La crujía ediciones.

López Martínez, O. y Navarro Lozano, J. (2008) Estudio comparativo medidas de creatividad TTCT vs. CREA en *Anales de Psicología*, v. 24, nº 1 pp 138-42

Lynx Browser Crew (s.f.) *Lynx 2.8.6 Browser Page*. Recuperado el 01/04/2012 de <http://lynx.isc.org/lynx2.8.6/index.html>

Liotard, F. (1994). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.

MacBride, S. y otros (1980) *Un solo mundo, voces múltiples. Comunicación e información en nuestro tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Malinowski, B. (1989). *Les argonautes du pacifique occidental*. Ed Gallimard.

Malinowski, B. (1989b). *Diario de campo en melanesia*. Madrid: Ediciones Júcar.

Marcuse, H. (1990). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Ariel.

Mardones, J.M. (1990) El neo-conservadurismo de los posmodernos en Vattimo, G. y otros, *en torno a la posmodernidad*. Barcelona: ed. Anthropos.

Marín, M. (2007) Lectura de textos de estudio, pensamiento narrativo y pensamiento conceptual en *Hologramática* nº 7, Año IV. Pp. 61-80. Facultad de Ciencias Sociales – UNLZ.

Marina, J. A. (1994). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, colección argumentos, 145

Martín, M. H (2011). *Bailarina*. No poesía con tipografías. Recuperada el 9/2/2015 de <https://andaconpiesdepluma.wordpress.com/otros/>

Martín, M.T., Marín, E. (2006). Axiología y Creatividad en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 53-60. Málaga: Aljibe.

Martínez Carazo, P. C. (2006) El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica en *Pensamiento & Gestión*, nº20, Julio 2006, pp. 165-193. Colombia: Universidad del Norte.

Martínez González, R.A. (2007) *La investigación en la práctica educativa: Guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Madrid. Centro de Investigación y Documentación Educativa del Ministerio de Educación y Ciencia.

Mazariegos, J. (2008) Movimientos artísticos en *Revista Escena* de Junio de 2008 Segovia: Escena.

McKenna, B. (2013). What does a petabyte look like, en *Computer Weekly*. Recuperado el 14/06/2014 de <http://www.computerweekly.com/feature/What-does-a-petabyte-look-like>

Medina Rebollo, T. (2011). *Memorial Ocioso*. Aranda de Duero: Telira.

Meneame.net (s.f.) *Clones*. Recuperada el 29/10/2014 de <http://meneame.wikispaces.com/Clones>

Mercado Gómez, J.A. y Ramírez Marín, M. (Mayo de 2011) *Mecanismos de gobierno y creación de valor en empresas familiares que cotizan en la bolsa mexicana de valores*. Puebla: Universidad de las Américas, Escuela de Negocios.

Miotto, J.M., Altmann, E.G. (2014) Predictability of Extreme Events in Social Media. En PLoS ONE 9(11): e111506. doi:10.1371/journal.pone.0111506. Recuperable de <http://www.plosone.org/>

Mitjans, A. (2006). Creatividad y subjetividad en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 115-122. Málaga: Aljibe.

MongoDB y Udacity (2014) Data Extraction Fundamentals, material del *curso de Udacity: Data Wrangling with Mongo DB*. Recuperado el 1/7/2014 de [udacity.com](http://udacity.com).

Monroy Cornejo, S. (2009) El Estudio De Caso: ¿Método o Técnica de Investigación? En *Metodología de la Ciencia*. Vol. 1 Número 1. Jul-Dic 2009 México DF: Asociación Mexicana de Metodología de la Ciencia y de la Investigación.

Moraes, C. (2006). Creatividad en la Naturaleza en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 101-114. Málaga: Aljibe.

Müllauer-Seichter, T. (2005). *Historia de la antropología social: escuelas y corrientes*. Madrid: UNED.

Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification en *The 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*. Bucarest: Universidad de Bucarest y Cluj-Napoca

Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.

Musso, taller. (2010, 23 de Junio). *La teoría de Luigi Pareyson*. Recuperado el 19/3/2012 de <http://www.esteticascontemporaneas-tallermusso.blogspot.com.es/2010/06/la-teoria-de-luigi-pareyson.html>

Newman, M. (2010) New media, young audiences and discourses of attention: from Sesame Street to 'snack culture' en *Media Culture Society* 32: pp. 581-597. Sage Publications. Recuperado el 29/11/2011 de [mcs.sagepub.com/content/32/4/581](http://mcs.sagepub.com/content/32/4/581)

Nielsen, J. (2006) *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute* Recuperado el 30/3/2014 de <http://www.nngroup.com/articles/author/jakob-nielsen/>

Nozin' (2015) *Patadas a la Luna*. Barcelona: ed. Carena.

Oembed.com (s.f.) *oEmbed*. Recuperado el 28/10/2014 de [oembed.com](http://oembed.com)

Oliveira, E., Almeida, L., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Sainz, M. y Prieto, M.D. (2009) Tests de pensamiento creativo de Torrance (TTCT): elementos para la validez de constructo en adolescentes portugueses en *Psicothema*. Vol. 21, nº 4, pp. 562-567

Ong, W. (1987) *Oralidad y Escritura*. (1ª ed. en inglés en 1982). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Open Source Initiative (s.f.) *The Open Source Definition*. Recuperado el 31/10/2014 de <http://opensource.org/docs/osd>

Ortiz, S. (2004). *Bacterias Argentinas. De las redes tróficas a las redes de lenguaje*. Recuperado el 2/2/2012, de <http://moebio.com/santiago/bacterias/>

Osuna Acedo, S. (2007). *Configuración y Gestión de Plataformas Digitales*. Madrid: UNED.

Pariser, A. (2012). Filter Bubbles meet upworthy en *The Filter Bubble*. <http://www.thefilterbubble.com/filter-bubbles-meet-upworthy> March 26th, 2012

Pasaporte Digital (2015) Entrevista a Raúl Antón Cuadrado. Recuperado de <http://pasdigital.net/es/antes-creiamos-que-barrio-sesamo-era-el-summum-de-lo-educativo/>

Pear Analytics. (2009, Septiembre). *Twitter-Study-August-2009*. Recuperado el 11/2/2011 de [pearanalytics.com/blog/wp-content/uploads/2010/05/Twitter-Study-August-2009.pdf](http://pearanalytics.com/blog/wp-content/uploads/2010/05/Twitter-Study-August-2009.pdf)

Pelt, M. y Trogemann, G. (2006). *Citizen Media – Technological and social changes of user driven media*. Geneva: Broad Band Europe.

Perlow, S. (2011). On production for digital culture: iPhone Girl, electronics assembly, and the material forms of aspiration en *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17(3) 245–269

Petric, G., Petrovic, A. y Vehovar, V. (2011): Social uses of interpersonal communication technologies in a complex media environment en *European Journal of Communication* 26(2), pp 116-132. Sage ([ejc.sagepub.com/content/26/2/116](http://ejc.sagepub.com/content/26/2/116))

Pimentel, V. (2009, 1 de Mayo) *Meneame sufre una crisis 2.0*. Recuperado el 29/10/2014 de <http://genbeta.com/meneame-sufre-una-crisis-20.html>

Prensky, M. (2001) Nativos digitales, inmigrantes digitales, parte II. ¿Realmente piensan diferente? en *On the horizon* vol 9, nº6, diciembre 2001. MCB Press.

Prensky, M. (2009) *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. Recuperado el 12/05/2013 traducido al Castellano de Razón y Palabra, [http://www.razonypalabra.org.mx/ET en el siglo XXI/sept8.html](http://www.razonypalabra.org.mx/ET%20en%20el%20siglo%20XXI/sept8.html).

Quilis, A. (1997). *Métrica española* (10ª ed.). Barcelona: Ariel.

Rapallo Serrano, M. C. (2002) La creación de valor: una aproximación. *Documentos de Trabajo de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales* vol. 2002, Nº 11. Madrid: Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. Recuperado el 15/04/2014, de <http://eprints.ucm.es/6773/>

Redondo Sánchez, M. (2013) Aproximación a la competencia mediática en la cultura digital interactiva desde la modificación creativa de videojuegos (modding) en actas del *II Congreso Intl Edumed*. Recuperado el 12/04/2014 de [www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Reis, Y. (2012) *Verso y Error*. Aranda de Duero: Telira.

Robson, J. (2012) Digital Ethnography: Bridging the online and offline gap en *Ethnography Matters*. Recuperado el 29/01/2015 de <http://ethnographymatters.net/es/blog/2012/11/28/digital-ethnography-bridging-the-online-and-offline-gap/>

Roca Martínez, B. (2011) La solidaridad organizada, profesionalización y burocracia en las ONGD de Andalucía. (Tesis Doctoral). Sevilla: Facultad de Geografía e Historia, Universidad de Sevilla.



Rodrigues, C., Freire, R., Costa, S., Lopes, S., Dantas, A., Cruz, K. (2010) Ciberpoesia: um híbrido infinitamente colaborativo, ponencia presentada en Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte – Rio Branco – AC – 27 a 29 de Mayo de 2010

Rodríguez, A. F. (2006). Dialogando con la teoría componencial de Teresa Amabile en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 69-84. Málaga: Aljibe.

Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J., García Jiménez, E. (1997) *Metodología de la investigación Cualitativa*. Málaga: Aljibe

Rodriguez Gonçalves, M. I. (2011) *Educação na cibercultura*. Curitiba: CRV Curitiba

Romano, G. (2004). *The IP Poetry Project*. Recuperado el 22/12/2011 de <http://www.findelmundo.com.ar/ip-poetry/index.html>

Romo, M. (2006). Cognición y Creatividad en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 23-30. Málaga: Aljibe.

Rosenberg, D., Scott, K. (2001) *Applying Use Case Driven Object Modeling with UML: An annotated e-Commerce Example*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Professional.

Rouco Varela (2011). Discurso recogido en *Vida nueva.es*. Recuperado el 18/7/2013 de <http://www.vidanueva.es/2011/02/28/rouco-en-la-inauguracion-de-la-plenaria-urge-la-evangelizacion-de-los-jovenes/>

Roura Redondo, M. (2011) *Estudio de las comunidades en línea en torno a narraciones transmediáticas*. (Tesis inédita de maestría. Dir. Osuna, S.) UNED, Madrid. Recuperado el 30/1/2015 de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:masterComEdred-Mroura&dsID=Documento.pdf>

Roura Redondo, M. (2013) Un mundo de frikis: analisis de la cultura digital de la comunidad de usuarios universo Star Wars en actas del *II Congreso Intl EduMed* pp. 153-165. Recuperado el 12/04/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Rushkoff, D. (1994). *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace*. Clinamen Press.

San Roque, L., Kendrick, H., Norcliffe, E., Brown, P., Defina, R., Dingemanse, M., Dirksmeyer, T., Enfield, N.J., Floyd, S., Hammond, J., Rossi, G., Tufvesson, S., van Putten, S., Maiid, A. (2014) Vision verbs dominate in conversation across cultures, but the ranking of non-visual verbs varies en *Cognitive Linguistics*, nº 2015. DOI 10.1515/cog-2014-0089

Sánchez Meca, D. (2001). *Teoría del conocimiento*. Madrid: Dykinson.

Sanmartín Arce, R. (2000). La entrevista en el trabajo de campo En *Revista de Antropología Social* (9), pp105-126. Madrid: UCM.

Schonfeld, E. (2009, 14 de Mayo) *Google Gets Its Own Fail Whale* en *The Washington Post*. Recuperado el 23/10/2014 de <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/technology/index.html>

Schulten, K. (2010, 5 Abril) Student Challenge | Create a New York Times 'Found Poem'. *The New York Times*. Recuperado el 30/10/2014 de <http://learning.blogs.nytimes.com/>

Schwen, T.M. and Hara, N. (2003) Community of Practice: A Metaphor for Online Design? en *The Information Society* 19(3): 257–70.

Sedeño Valdellos, A. (2013) Hibridaciones autor/espectador en la producción cultural contemporánea: prácticas videográficas y competencias de la nueva recepción en actas del *II Congreso Intl de Educación Mediática y Competencia Digital* pp. 153-165. Recuperado el 12/04/2014 de [uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Seelig, T. (2012) *InGenius. A crash course on creativity*. London: Hay House.

Segura Vázquez, A. (2013) Posdata sobre las sociedades de la participación en actas del *II Congreso Intl de Educación Mediática y Competencia Digital* pp. 1388-1389. Recuperado el 12/04/2014 de [http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

Sennett, R. (2000). *La corrosión del carácter*. Barcelona: Anagrama.

Serban, A. (s.f.). *Manifiesto: Dislocated Art*. Recuperado el 19/02/2012, de <http://www.turbulence.org/curators/icon/dislocated.pdf>

- Sesmero González, A. (2014) *©ircunstancias*. Zurich: LUMA Foundation.
- Shirky, C. y Pink, D. (2010, 24 de Mayo) Cognitive Surplus: The Great Spare-Time Revolution en *Wired Magazine*. Recuperado el 8/7/2014 de [http://www.wired.com/2010/05/ff\\_pink\\_shirky/](http://www.wired.com/2010/05/ff_pink_shirky/)
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning Theory for the digital age. *International journal of instructional technology and distance learning*, 2(1). Recuperado el 10/3/2012 de [www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)
- Siemens, G. (2008). *Learning and Knowing in Networks: Changing roles for Educators and Designers*. Recuperado el 10/3/2012, de <http://it.coe.uga.edu/itforum/Paper105/Siemens.pdf>
- Siemens, G. (2010) conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital en Aparici, R., *Conectados en el ciberespacio*. Pp. 77-92. Madrid: UNED.
- Siemens, G. (2010b) *Conociendo el Conocimiento*. Nodosele editorial. Descargable en la web [nodosele.com](http://nodosele.com).
- Silva Machado, J.A. (2004) Movimientos Sociales y Activismo en la Red en // *Congreso On-line del Observatorio para la Cibersociedad* descargado el 9/10/2014 de [http://www.cibersociedad.net/congres2004/index\\_es.html](http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html)
- Sloep, P. y Berlanga, A. (2011) Redes de aprendizaje, aprendizaje en red en *Revista Comunicar* nº37, XIX, pp: 55-64
- Smith, R. (2000). Arte conceptual en Stangos, N., *Conceptos del arte moderno* (H. Hariani, Trad., págs. 255-270). Barcelona: Destino.
- Smullyan, R. (1989). *5000 años AC y otras fantasías filosóficas*. Madrid: Cátedra.
- Stake, R. E. (2005). *Investigación con estudios de casos*. Madrid: Morata.
- Stallman, R. (1985). *Manifiesto GNU*. Recuperado en 27/07/2014 de <http://www.gnu.org/gnu/manifeso.es.html> y [www.gnu.org/philosophy/free-sw.html](http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html)
- Stallman, R. (2007). *Why Open Source misses the point of Free Software*. Recuperado el 27/10/2014 de <http://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.html>
- Sternberg, R. (2006). Teoría de la inversión de la creatividad en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 85-94. Málaga: Aljibe.

Stephenson, N. (2000). *Snow Crash*. Barcelona: Gigamesh S.A.

Stephenson, K. (s.f.). *Web Site Personal*. Recuperado el 1/2/2011 de <http://www.drkaren.us/>

Tasaka, H. (s.f.). *The paradox of knowledge society - Talking to Hiroshi Tasaka* . Recuperado el 28/05/2012 de <http://www.youtube.com/watch?v=5TgXaaHPHAs>

Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de seis ideas* (6ª edición, 1997). Madrid: Tecnos.

Telira, colectivo. (2011). Poesía en 140 caracteres en *Cuadernos Telira* (Vol. 14). Aranda de Duero: Telira.

Telira, colectivo. (2011 b). *Poemas de Amor*. Aranda de Duero: Telira.

Tesler, L. (s.f.) *Entrevista: The Laws of Interaction Design*. Recuperado de el 20/11/2014 de <http://www.designingforinteraction.com/tesler.html>

Tezanos, J. F. (2007). *La sociedad dividida. Estructuras de clases y desigualdades en las sociedades tecnológicas*. Madrid: Biblioteca nueva.

Tezanos, J. F. (2007b). *Los impactos sociales de la revolución científico-tecnológica. Noveno foro sobre tendencias sociales*. Madrid: Sistema.

The Economist, (2013). Who owns your data when you are dead? En *The Economist*, 18/07/2013. Recuperado el 30/10/2014 de [www.economist.com/blogs/economist-explains/2013/07/economist-explains-12](http://www.economist.com/blogs/economist-explains/2013/07/economist-explains-12)

Todorov, T. (2009) *La literatura en peligro*. Barcelona: Galaxia Guttemberg.

Torre de la Torre de la, S. (2006). Teoría interactiva y psicosocial de la creatividad en Violant, V. y de la Torre, S. (coord.) *Comprender y Evaluar la Creatividad*. Pp 123-154. Málaga: Aljibe.

Turiera, T. (2010). *Entrevista a Hiroshi Tasaka*. Recuperado el 28/05/2012 de <http://www.infonomia.com/if/articulo.php?id=111&if=54>

Turnbull, A. (2014, 22 de Abril). The Power of Storytelling: How We Got 300% More People To Read Our Content. Recuperado el 28/10/2014 de [http://blog.bufferapp.com/power-of-story#disqus\\_thread](http://blog.bufferapp.com/power-of-story#disqus_thread)

Universidad de Cantabria (2010) *Métodos de valoración: Cuestionarios*. Recuperado el 11/02/2015 de <http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/promocion-de-la-salud/material-de-clase/metodos-de-valoracion-cuestionarios>

Valderrama, C. E. (2008). Movimientos sociales: TIC y prácticas políticas en *Nómadas* Nº 28. Abril 2008, pp 94-101. Universidad Central de Colombia.

Valles Calatrava, J. R, y Álamo Felices, F. (2000). *Fundamentos de semiótica narrativa*. Almería: Universidad de Almería.

Vásquez Rocca, A. (2007). Baudrillard; cultura, narcisismo y régimen de mortandad en el sistema de los objetos en *Revista Almiar* Nº31 (Diciembre 2006- Enero 2007). Recuperado el 12/02/2011 [demargencero.com/articulos/articulos3/ baudrillard.htm](http://demargencero.com/articulos/articulos3/ baudrillard.htm)

Vásquez Rocca, A. (2010). La posmodernidad; a 30 años de la condición postmoderna de Lyotard en *Revista Almiar*. Recuperado el 18/2/2012 de <http://www.margencero.com/articulos/new03/lyotard.html>

Vattimo, G. (1990) Posmodernidad, ¿Una sociedad transparente? en Vattimo,G, Mardones, J.M., Urdanibia, I., *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Anthropos.

Vatz, R. (1972) The Myth of the Rhetorical Situation en *Philosophy & Rhetoric*. Vol. 6, No. 3. Pp. 154-161. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press.

Vázquez Sande, P. (2013) Alcaldes españoles en Twitter: ¿Diálogo o Monólogo? en *Fonseca, Journal of Communication*, n.7 (Jul - Dic 2013), pp. 43-71. Salamanca: Universidad de Salamanca

Venditti, R. y Weldele, B. (2006) *The subrogates*. Marietta GA : Top Shelf Productions.

*Venturebeat.com* (2009) *Twitscoop lets you track live buzz on twitter*. Recuperado el 16/5/2014 de <http://venturebeat.com/2009/05/11/twitscoop-lets-you-track-live-buzz-on-twitter/>

Viedma Rojas, A. (2010) *Educación y Trabajo Soc. Conoc.: Guía para realizar entrevistas*. Recuperado el 5/3/2015 de [eytsc1011.pbworks.com/f/Guía+para+realizar+entrevistas.pdf](http://eytsc1011.pbworks.com/f/Guía+para+realizar+entrevistas.pdf)

Wall Street Journal. (10 de 02 de 2011). Facebook y Google muestran interés en comprar Twitter. Recuperado el 10/2/2011 de <http://www.europapress.es/>

latam/estadosunidos/noticia-eeuu-facebook-google-muestran-interes-comprar-twitter-cuyo-valor-puede-superar-7300-millones-20110210153332.html

Watercutter A. (2013) Why free software is more important now than ever before? en *Wired*. Recuperado el 2/3/2014 de <http://www.wired.com/2013/09/why-free-software-is-more-important-now-than-ever-before/>

Wenger, E. (2001) *Supporting communities of practice: A survey of community-orientated technologies*. Recuperado el 17/09/2008 de <http://www.ewenger.com/tech>

Wiener, N. (1985). *Cibernética*. Barcelona: Tusquets.

Wikipedia.org (s.f. ) *Wikipedia:Los cinco pilares*. Recuperado el 28/10/2014 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los\\_cinco\\_pilares](http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares). *Wikipedia: about*. Recuperado el 28/10/2014 de <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About>. *Ley de Linus*. Recuperado el 28/10/2014 de [http://es.wikipedia.org/wiki/Ley\\_de\\_Linus](http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Linus)

Wilson, B. (s.f.). *Mosaic NCSA*. Recuperado el 02/04/2012, de <http://www.blooberry.com/indexdot/history/mosaic.htm>

Winamp. (s.f.). *FAQ*. Recuperado el 08/05/2013, de <http://www.winamp.com/help/FAQ#Skins>

Wittgenstein, L. (1973). *Tractatus Logico-philosophicus*. Madrid: Alianza.

Woods, P. (1987) *La escuela por dentro. La etnografía en la investigación educativa*. Barcelona: Paidós.

Yacuzzi, E. (s.f.) *El estudio de casos como metodología de investigación: Teoría, Mecanismos causales, validación*. Buenos Aires: Universidad del CEMA.

Yin, R. K. (1994) *Case Study Research – Design and Methods, Applied Social Research Methods*. (Vol. 5) Newbury Park: Sage.

Zambrano, M. (1939). *Filosofía y Poesía*. México, Fondo de Cultura Económica. (Usada 4ªed. de 1996)

Zegarra, J. (2008). La telefonía móvil entre los productores y comerciantes de la Feria 16 de Julio de El Alto, Bolivia. Lima: DIRSI/IDRC (Serie Concurso de Jóvenes Investigadores, 5).

Zegarra, J. (2014, 3 de Junio). Hablando de las redes y las oportunidades de participar y cocrear. En *Comunicacionextendida*. Obtenido de <http://www.comunicacionextendida.com>





## Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo.

### Narración de experiencias de campo.

La recolección de datos se ha traducido en un proceso de aproximadamente dos años y medio, desde Noviembre de 2012. Dada la importancia de tener en cuenta la interactividad de contextos on-line y off-line para delimitar y/o acotar el contexto virtual (Arriazu Muñoz, 2007, p.14) además de para comprender en engarce sociológico y temporal del fenómeno y los grupos de estudio, se adjunta en este epígrafe una narración somera de las experiencias de campo. Esta narración recoge la experiencia de participación en la creación conectada que ocasionalmente podrá incluir fragmentos de cuaderno de campo cuando sean significativos o aporten información contextual importante. El proceso debe de entenderse desde la afiliación a las propuestas de Rodríguez Gómez, Gil Flores y García Jiménez (1997, p.72):

*“Existen muchas maneras diferentes de obtener la información necesaria. Es preciso ser persistente, la investigación se hace paso a paso, los datos se contrastan una y otra vez, se verifican, se comprueban; las dudas surgen y la confusión es preciso superarla. El investigador ha de ser meticoloso, cuidando cualquier detalle, sobre todo en lo que se refiere a la recogida de información y su archivo y organización. Debe tener una buena preparación teórica sobre el tópico objeto de estudio y sobre las bases teóricas y metodológicas de las ciencias sociales en general, y de su campo de estudio en particular”*

Según se fueron analizando y contrastando las informaciones recogidas se han ajustado iterativamente las teorías-borrador y los propios métodos de recolección de datos, lo que incluyó nuevas recogidas por la inclusión de variaciones o por la aparición de nuevos objetos de estudio. Este retrabajo sucesivo de las informaciones precisó de la observación participante y honesta en el campo y la posición activa en proyectos de animación a la participación y activismo en la Red, algunos de los cuales no se recogen en esta memoria por no generar datos significativos de estudio, aunque contribuyeron a incluir nuevos procesos reflexivos en el tratamiento de los datos y a cimentar relaciones capitales en la consecución del objetivo final. Además de lo

anterior la inmersión participante en la realidad de estudio ha desarrollado en el investigador un apasionado sentimiento de pertenencia a la comunidad de creación, que requiere de una narración más allá de la fría enumeración de los datos atesorados en el que la clave según Geertz es atestiguar que el resultado del análisis proviene de una penetración de los hechos estudiados, de haber sido testigo, de haber *'estado allí'*.

*“La descripción etnográfica es una manera de dar coherencia a nuestros datos en relación con nuestra experiencia de campo y con nuestro objeto de estudio [...] Es el diálogo del etnógrafo o de la etnógrafa con sus datos lo que da sentido al texto etnográfico. Lo que da sentido al relato de campo es el propio proceso de aprendizaje del autor.”* (Ardevol 2010).



**Ilustración 85. Ponencia sobre creación conectada.**

Esta descripción es una interpretación, y como tal sirve para *“captar los significados y hacerlos accesibles, inteligibles”*. (Fernández Moreno, 2004, p. 69). No es prescindible sin renunciar a una parte de la comprensión de la realidad ya que *“si la interpretación antropológica*

*es realizar una lectura de lo que ocurre, divorciarla de lo que ocurre [...] es divorciarla de sus aplicaciones y hacerla vacua.”* (Geertz, 2004, p. 292).

### **2012 Noviembre a 2013 Marzo. “Nuevas personas, nuevas poesías”.**

Si uno de los ejes del proyecto de investigación contemplaba la generalización de la expresión poética en Internet, el paso previo debía ser comprender qué podía esperarse a ese respecto de la primera generación que se ha enculturado con el concurso de la Red global. Para ello se prepararon unas charlas sobre nuevos formatos de creación y es por ello que los destinatarios de estas charlas fueron

alumnado de institutos de educación secundaria, así como universitarios de primeros cursos, es decir, nacidos tras la creación del primer navegador gráfico en 1995.

“Nuevas personas, nuevas poesías” se concibe como un repaso de formas poéticas que salen de los libros para apoyarse en las diversas oportunidades de que provee el la tecnología. Y como el Arte sólo tiene sentido si genera interpretaciones (Dewey, 2008) se interpela a los estudiantes para debatir cooperativamente construcciones de significado consiguiendo que se involucren en el proceso. Así comprendían –también sus profesores- que la poesía no les es ajena, sino que simplemente se amplía el abanico y es preciso elegir otros formatos para su degustación, como poesía concreta, animada, holopoesía, poesía hipertextual, interactiva o generada por ordenador...

*“Al principio de la sesión se ofreció a los participantes un formulario en que mediante un código sinóptico se podía valorar cada poema a medida que se comentaba. Se pretendía recuperar cuánto atraía/gustaba cada poema, cómo de sencillo les resultaba leerlo (uno de los puntos clave de la narrativa del ciberespacio es su usabilidad o facilidad de consumo de los contenidos) y un brindis al sol: si creían que podrían animarse a producir poemas en un formato similar al presentado. La regla de oro del cuestionario era que era anónimo y que no era obligatorio, aún más, podía elegirse responder un fragmento y no otro si, por ejemplo, se decidía dar la opinión de uno de los poemas, pero no de otro que hubiera resultado menos saliente...” (Antón Cuadrado 2009-2015<sup>228</sup>)*

Unos cuestionarios permitirían identificar los formatos que atraían más a los adolescentes que participaron en las charlas, los más fácilmente legibles o comprensibles y además valorar la inclinación a la creación. Posteriormente se trataría de ver si los patrones se repetían en cada centro o si existían rasgos identificativos de cada propuesta formal agrupables de modo que fuera posible deducir aspectos formales a conservar en la propuesta tentativa de ágora virtual. No menos importante, y cara a construir el corpus teórico de partida para el ágora virtual, se pretendía ver si existían correlaciones entre las tres variables de estudio. ¿Serían aquellos más fáciles

---

<sup>228</sup> Antón Cuadrado, R. (2012, Noviembre). Nuevas Personas, Nuevas poesías en el instituto ICEDE.. Recuperado el 24/1/2015 de [comunicacionextendida.com/el-proyecto/tallerescharlascursos/charla-nuevas-personas-nuevas-poesias/icede-10-2012](http://comunicacionextendida.com/el-proyecto/tallerescharlascursos/charla-nuevas-personas-nuevas-poesias/icede-10-2012)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

de entender los formatos que los estudiantes preferían? ¿Y aquellos más apreciados los que generaban más inclinación a la creación por su parte?

Se obtuvieron más de 100 respuestas en tres experiencias:

- El 30/10/2012 en el IES ICEDE, de Aranda de Duero<sup>229</sup>. (20 respuestas a cuestionarios obtenidas en 2 sesiones).
- El 29/11/2012 en la EU Cardenal Cisneros, de la Universidad de Alcalá de Henares<sup>230</sup>. (63 respuestas en 2 sesiones).
- El 12/03/2012 en el IES Vela Zanetti, de Aranda de Duero<sup>231</sup> (28 respuestas).

#### 2013 Enero. Primer feedback sobre la herramienta.



Ilustración 86. Diseño propuesto por un participante en eSeeuSee para la cabecera en Febrero de 2013.

Cuando la vida de la herramienta eSeeuSee cumplía un trimestre, se pidió feedback explícito a los participantes sobre la implementación del ágora virtual que incluía propuestas alternativas sobre su diseño, las cuales fueron recibiendo hasta bien entrado Febrero de ese mismo año. De las

respuestas de los participantes se derivaron cambios conceptuales y de diseño en la herramienta que permitieron en gran medida la celebración de las experiencias que se siguieron en 2013.

#### 2013 Marzo. Concurso de hitos urbanos en Aranda de Duero.

<sup>229</sup> Resumen de la experiencia en <http://www.comunicacionextendida.com/icede-10-2012/>

<sup>230</sup> Resumen de la experiencia en <http://www.comunicacionextendida.com/nuevas-poesias-uah>

<sup>231</sup> Resumen de la experiencia en <http://www.comunicacionextendida.com/npnnpvela/>

El 11 de Marzo de 2013 el colectivo Telira<sup>232</sup> presentó con la concejalía de cultura de Aranda de Duero un concurso para la creación de textos para realizar un itinerario de hitos urbanos. Los microformatos poéticos debían poder acompañarse a esculturas en



Ilustración 87. Banner del concurso en eseeusee.

puntos de interés seleccionados para convertirse en recurso turístico, pudiéndose presentar propuestas hasta el 31 de Mayo. Las particularidades del concurso eran especialmente dos:

- Una vía de presentación de originales fue la página web eseeusee, así que desde el momento de la propuesta y aun correspondiendo al jurado la decisión final, la obra quedaba sometida al escrutinio y opinión pública.
- Existía la opción de cocreación. En las bases se remarca *“En el caso de que una obra seleccionada haya sido resultado de la cocreación de varios autores en la página web, se tomarán como autores a todos los que a juicio del jurado hayan sido participantes”*. La cocreación a través de eseeusee, tal y como se plantea en las bases del concurso es también libre y abierta a todo participante lo que convierte a la obra en inherentemente inacabada –incluso después de la finalización del concurso-.

El resultado del concurso incluyó como acreedoras de galardón tres cocreaciones presentadas en abierto a través de la página web eseeusee, lo que significó un acontecimiento seminal. Por vez primera fueron declaradas ganadoras de un concurso una obra cocreada en que los autores no necesariamente habían tenido contacto por otra vía que por la creación de la obra. Añadidamente cuando el jurado deliberó sobre las obras, una parte de éstas habían sido ya expuestas a un juicio público en la Web.

---

<sup>232</sup> El colectivo Telira es una asociación cultural de tertulia literaria, cuyo nombre es acrónimo de TERTulia Literaria de la Ribera y Aranda y cuya página web está en <http://www.telira.net>.

## 2013 Abril. Crea Con UNED.



Ilustración 88. Algunas propuestas de la experiencia visibles en <http://www.eseeusee.com/creaconUNED>

El 23 de Abril de 2013 se planteó una experiencia de creación colectiva con el alumnado del máster de Educación y Comunicación en la Red la UNED. La experiencia contó con un banner específico en eseeusee que

servía como punto de referencia desde el que se accedía a las participaciones ligadas con esta iniciativa, que se marcaban con el tag CreaconUNED. Luego, a partir de ésta, permitir una reflexión sobre la Autoría –que incluía una lectura previa de (Barthes, 1987) -. Como se decía en el documento de preparación “*El objetivo es sencillo y a la vez ambicioso. Se trata de servir como punto de partida para un trabajo de reflexión en que los integrantes de la comunidad de aprendizaje construyamos el aparataje conceptual que vertebrará una visión sobre la forma de la creación lingüística en la red. Para ello contaremos con una parte de indagación teórica colectiva y una pequeña puesta en práctica de lo socializado en un taller de creación*”.

Tanto en el documento de preparación, como en el transcurso del chat preparatorio, quedaba claro que “*el objetivo de este taller es hacer de disparador para la reflexión, por lo que es precisamente lo posterior al taller, lo que pueda generar, lo más importante*”. Esta reflexión quedó registrada tanto en foros de ALF, cuya transcripción se aporta en Anexo, como en espacios personales de alumnos y alumnas<sup>233</sup>.

Resultado de la experiencia, se obtuvo una jugosa discusión de los participantes sobre la noción de autoría –recogida en Anexo-, casi 300 participaciones creativas registradas y varios participantes en el instrumento de investigación que continúan sumando de forma más o menos continuada sus aportaciones creativas.

<sup>233</sup> Ejemplos: [narrativadigitalenlinea.blogspot.com.es/](http://narrativadigitalenlinea.blogspot.com.es/) o [andreamastereando.blogspot.com.es/](http://andreamastereando.blogspot.com.es/)

### 2014 Marzo. CoCreación de un libro de Haikus en el CP Castilla.

En Marzo de 2014 se tuvo la oportunidad de promover una actividad de creación conectada en el CP Castilla de Aranda, integrada en su proyecto académico dedicado a Japón.



Ilustración 89. Screen Capture de eseusee donde se aprecia el banner de la experiencia.

Primeramente se organizó una feria de creación conectada de haikus para los estudiantes del colegio –también abierta a profesores o no miembros de la comunidad educativa- que consistía en la composición colectiva de este género de poemas durante 11 días, del 19 al 30 de Marzo de 2014, a través de la web eseusee. Previo a la celebración los estudiantes adquirieron nociones de esta construcción poética de origen japonés cuyas características más notorias son la presentación en 3 estrofas de

respectivamente 7, 5 y 7 sílabas (si bien el concepto japonés de mora no se corresponde exactamente con esta medida) y de temática relacionada normalmente con la naturaleza, si bien se decidió primar la animación a la participación conectada sobre la aplicación estricta de criterios estilísticos.



Ilustración 90. Cartel del taller de encuadernación cartonera-japonesa.

con técnicas japonesas.

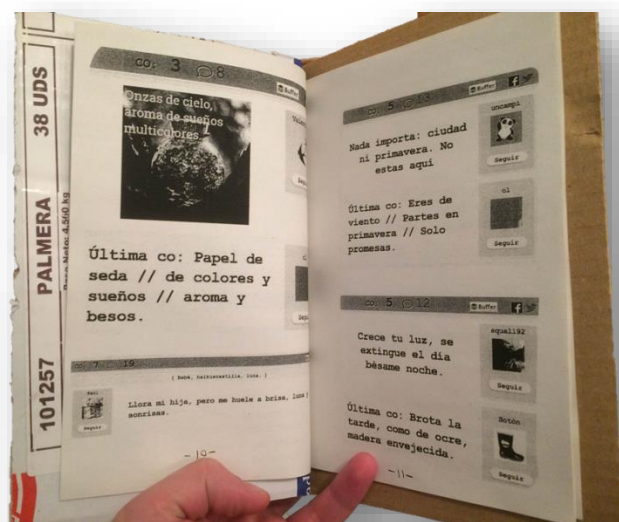


Ilustración 91. Interior del libro de haikus.

La experiencia de creación colectiva hizo surgir reflexiones que se recogieron con encuestas abiertas. Hubo una versión para el profesorado y otra, adaptada, para los alumnos más activos en la experiencia.

La aparición de *Trolls* durante la experiencia alentó un campo de reflexión sobre la existencia de administradores y los límites de su actuación. Estos participantes, que habían tenido una participación entre las más activas hasta ese momento, fueron dados de baja de eseusee después de una ronda de consultas con otros participantes asiduos de la comunidad por no respetar los términos de servicio, especialmente en lo que respecta a la edición de comentarios desalentadores. Desde este hecho, cada recolección de información incluye referencias al papel que debe de jugar un eventual administrador y respecto a los contenidos no deseados.

#### 2014 Abril. Entrevistas asíncronas a participantes de Eseeusee

El 16 de Abril de 2014 se comenzó a recuperar el discurso de cocreación de participantes en eseusee, algunos de los cuales habían pasado más de un año experimentando con la creación conectada en la plataforma eseusee. Se contactó a los participantes por email, utilizando para ello la cuenta [eseusee@gmail.com](mailto:eseusee@gmail.com) y dirigiéndose al correo electrónico que había servido para el registro en el sistema. Se trató de contactar con la práctica totalidad de los participantes registrados en eseusee, excluyendo los perfiles creados por el investigador o sus colaboradores y los que se constató que correspondían a miembros de la comunidad del CP Castilla, pues acababan de responder otro cuestionario diseñado para ellos.



Además de que visibilizó fallos en las direcciones de correo –algunos debidos a tratarse de cuentas con propósitos claramente de spam- mostró otros problemas por incompatibilidad de formatos entre sistemas informáticos. Finalmente se obtuvieron 16 respuestas muy completas que se transcriben en Anexo y que incluyeron en varias ocasiones felicitaciones y comentarios positivos al site.

### 2014 Junio. Reflexiones críticas en Máster UNED y OEA.

En Junio de 2014 concurren dos acciones formativas reflexionando sobre la creación cooperativa tecnológicamente mediada. En primer lugar, en el marco del máster de Calidad de Profesorado (Programa modular en formación del profesorado en las habilidades del siglo XXI UNED-OEA<sup>234</sup>) se propuso una reflexión sobre las posibilidades de cocreación de contenidos en la red estableciendo la experiencia problematizadora en la comparación de las participaciones en el entorno eSeeuSee y en el de la Wikipedia para la edición/creación de una entrada. Tras esta experiencia educativa, se pidió a un alumno que se había comprometido más estrechamente con el desarrollo de la experiencia, la elaboración de una memoria que quedó publicada en el blog comunicacionextendida y que se constituye en material de análisis.



Ilustración 92. Antiguo logo con el 'mosquito'.

En segundo lugar, una discusión sobre propiedad de los contenidos en la red

aconsejó la creación de un escenario de experimentación muy similar al anterior con el alumnado del máster de Educación y Comunicación en la Red, de la UNED. Uno de los grupos de alumnas realizó un análisis comparativo de entornos de creación cooperativa que partía de un establecimiento de ejes de análisis bien justificado y que se ha considerado de interés y se solicitó permiso para su inclusión en este trabajo.

<sup>234</sup> Organización de Estados Americanos

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

#### 2014 Octubre. Compra logo en [fiverr.com](http://fiverr.com)

Motivado por numerosos feedbacks a través del formulario de la página web [eseeusee](http://eseeusee.com), se emprendió una renovación completa del aspecto de la plataforma. Muchos testimonios referían sentirse desanimados a participar por el aspecto anacrónico en unos casos, la apariencia del logo o la mala elección de los colores en otros. Se usó *fiverr* –ejemplo de tercerización de la producción de componentes digitales- para encargar un logo a partir del cual se abordó un cambio en los elementos



Ilustración 93. Logo finalmente elegido para [eseeusee.com](http://eseeusee.com)

gráficos; colores de fondo, layout, las hojas de estilo, iconos/botones...

#### 2014 Octubre. Encuestas a participantes desenganchados.

A propuesta del director del proyecto se realizaron encuestas a participantes que en algún momento habían tenido una participación notable en el instrumento [eseeusee](http://eseeusee.com) pero que por algún motivo había disminuido drásticamente o incluso desaparecido. Se consideró que contar con la opinión de estos exparticipantes podría aportar mucha información acerca de ciertos detalles desalentadores en el instrumento de estudio y que por comparación podrían ayudar a esclarecer puntos necesarios –o a evitar- en la caracterización de las ágoras virtuales para la creación.

Así las cosas se trabó contacto vía email con una selección de participantes ‘desenganchados’ de los cuales 6 colaboraron en el estudio. El intercambio vía email, las encuestas tipo y el compendio de las respuestas pueden consultarse en el ANEXO.

#### 2014 Noviembre-Diciembre. Participación en [eseeusee](http://eseeusee.com) y discusión en foros.

En el marco de la asignatura de Educación y Comunicación en la Red del Máster homónimo, se propuso una experiencia de participación y creación colectiva en varios entornos como Wikipedia, Pinterest y [Eseeusee](http://eseeusee.com). El objetivo era generar “una reflexión

sobre la eliminación del vínculo entre autoría y propiedad así como de las formas colectivas de creación (y por ende sus implicaciones sobre autoría y propiedad), así como de la percepción de remuneración en Web2.0". Se pidió experimentar:

- En Wikipedia, creando una entrada y modificando otra.
- En Eseeusee interactuando con otros participantes a través de semillas, comentarios y cocreaciones.
- En Pinterest vehiculando la comunidad de aprendizaje en un tablero grupal, poblándolo con un repositorio de imágenes y comentarios al respecto.

Tras la experiencia, el equipo docente lanzó una serie de interrogantes abiertos en el foro de la asignatura los cuales generaron debates cruzados que permitieron llegar a construir un discurso común sobre la creación conectada en la Red que ha sido utilizado para su análisis en el presente trabajo de investigación.

#### **2015 Enero-Febrero. 2ª ola de Entrevistas asíncronas y cuestionarios a desenganchados.**

Antes de concluir el trabajo de campo, se quiso aprovechar la oportunidad para incluir como testimonio algún otro participante en eseeusee, tanto entre aquellos que participaban asiduamente en ese momento y no estaban dados de alta en Abril de 2014, como de nuevos desenganchados en ese periodo. Esto permitió sumar al discurso procomún, 5 testimonios nuevos.

#### **2015 Febrero. Entrevistas síncronas vía *hangouts de Google*.**

El último paso de recolección de datos que se planteó en el plan de investigación fue una entrevista personal con sujetos elegidos atendiendo a la potencialidad de que aportaran luz cada uno sobre un aspecto de la realidad de estudio. Estos fueron:

- una de las personas que más habían participado en eseuse desde su creación. @orion y, o, @valentina se acercan al millar de participaciones.
- algún participante reciente pero significativo que diera la impresión de irse a enganchar al entorno. @paz\_sinmás cuya adscripción laboral está en el ámbito de la literatura es profesora de literatura en un IES y parecía la opción idónea.
- Algún participante desenganchado, preferiblemente cuya participación en el site se hubiera visto restringida en el marco algunas de las experiencias animadas. Para ello se eligió a @alexandramng porque si bien en esta tipología podrían haberse propuesto otros muchos, este usuario había participado y por ende se había desenganchado hace poco tiempo y potencialmente su recuerdo de la herramienta iba a ser similar al del resto.
- Algún participante con participación en Internet muy intensa. El usuario @nurr proporcionaba una interesante instancia a este respecto.



Ilustración 94. Poema visual del investigador

Los individuos seleccionados residen en Sevilla, Alicante, Palencia, Colombia y Santa Coloma del Llobregat, lo que hacía inviable la celebración de entrevistas presenciales. Afortunadamente todos ellos tenían una gran familiaridad con técnicas de videoconferencia como *Hangouts de Google* así que las entrevistas se realizaron por

este medio y se registraron en la cuenta del investigador de Youtube.

2015. Marzo. Resultado de 30 meses de animación a la participación en un ágora de creación conectada

La experiencia hasta aquí ha sido extraordinaria. Se han entablado conversaciones sobre creación con cientos de personas, que se han prestado a hacer algún ejercicio de creación dentro o fuera del ágora eseeusee y se ha establecido éste como ágora de creación que podría generar animadas dialécticas creativas en un futuro próximo y ejercer como dinamizador creativo en un momento en que se necesitan nuevas herramientas para liberar instituciones como las tertulias literarias convencionales de sus restricciones espacio temporales que amenazaban con hacerlas desaparecer como indicaban los creadores de la tertulia Telira en (Antón Cuadrado, 2012).

A 1 de Marzo de 2015, se habían registrado 1132 semillas excluyendo las originadas en el investigador, y casi 1500 cocreaciones y 5500 comentarios en esas mismas circunstancias, que corresponden en su práctica totalidad a creadores amateurs, lo cual da una idea del increíble potencial de dinamización para la creación que ha tenido esta investigación.



Ilustración 95. Tema visual del investigador

En cuanto al efecto sobre el espectador de la recepción de creación genuina, acostumbrado en Internet a recibir contenidos remezclados en el mejor de los casos, 3518 seguidores de [divergente.tumblr.com](http://divergente.tumblr.com), blog de Tumblr donde se vuelcan en automático cada semilla y cocreación de eseeusee y 349 seguidores de la cuenta Twitter de @eseeusee\_ES, concebida para hacer lo propio en Twitter, dan una idea de la expectación levantada por estos ejercicios de creación. Más de 22000 sesiones de lectura han ocurrido directamente

en la página web eseeusee, con una duración media de la sesión de 7:32", arrojando un balance de más de 134000 páginas web vistas desde 94 países, entre los que destacan España (86% de las visitas), México, USA y Argentina, totalizando las cuatro el 92.4% de las visitas.

Otro de los resultados más interesantes de esta iniciativa de instigación e investigación de la creación conectada es la producción investigadora generada. Se cuenta entre

ella varios artículos, presentaciones, ensayos académicos y trabajos fin de máster en curso, entre los que se pueden citar:

- Artículos directamente relacionados en el blog Comunicación Extendida, por parte de José Zegarra y Raúl Antón Cuadrado <http://www.comunicacionextendida.com>
- Antón Cuadrado, R. (2012b). Prólogo de Reis, Y. Verso y Error. Pp. 5-9. Aranda de Duero: Telira.
- Antón Cuadrado, R. y Valverde Velasco, A. (2013) Conceptualización de la creación conectada en la red mediante la construcción colaborativa de textos poéticos y narrativos con la herramienta digital Eseeusee, en D. Caldevilla Domínguez, *Estrategias innovadoras para la docencia dialógica y virtual*, pp 111-129. Madrid: Visión Libros.
- Beatriz López López. Eseeusee.com based workshop. A horizontal micro-texts cocreation environment to support creative communities and ponder a new authorship model. En LLAS 9th annual elearning symposium, Southampton.
- Antón Cuadrado, R. (2013). La participación hecha pedazos. Amateurización, componentización fordista y capitalismo del bandwidth vs la generalización de la creación de contenidos el II Congreso Internacional de Educación Mediática y Competencia Digital.
- Antón Cuadrado, R. y Campi, W. (2013) El autor ha muerto ¡Larga vida al cocreador! en VI Seminario internacional de educación a distancia. (Red Universitaria de Educación a Distancia. Argentina)
- Antón Cuadrado, R, Campi, W. y Valverde Velasco, A. (2013). La cocreación digital como mecanismo de transmutación de la audiencia en participante, en el II Congreso Internacional Edumed.

- Antón Cuadrado, R. (2014) Narrativa digital para auditorios netmodernos en Rodríguez Terceño, J. (coord) *Creaciones audiovisuales actuales*. Pp. 39-55. Madrid: Ed. ACCI Madrid.

Por todo ello y por el gran aprendizaje y el disfrute que va inherentemente aparejado a la experimentación de la creatividad propia y la coparticipación en la ajena, así como al intercambio comunicativo con otros individuos interesados en liberar su creatividad, el balance de estos 30 meses es extraordinario, inesperado y muy provechoso. Una experiencia única y difícilmente repetible.



Ilustración 96. Poema visual compartido en multicanal: Instagram, Twitter, Facebook, Tumblr

### Recolección, clasificación y etiquetado de datos.

*“Con internet emerge un contexto de interacción y socialización paralelo, vinculado a la realidad, aunque con ciertas singularidades específicas – atemporalidad, ausencia de espacio físico – [...] que obligan a la reformulación de una metodología propia para su comprensión.” (Arriazu Muñoz, 2007)*

Cada TIS (técnica de investigación social), lleva implícita una serie de instrumentos para la recogida sistemática de información (RSI) (Arriazu Muñoz, 2007, p.4). En la presente investigación ésta recogida sistemática de información permitirá elaborar un discurso común de los participantes que podrá después ser analizado respecto a las categorías analíticas. El presente estudio pretende alinearse en este ámbito con la llamada Etnografía Online o Netnografía que se define por referencia a *“un conjunto de métodos de investigación online que se adaptan al estudio de las comunidades y*

*culturas creados a través de interacción social mediada por computadora*<sup>235</sup> (Bowler, 2010, p.1). Así se toma partido por métodos endémicos de la Red no ensayados en etnografía convencional como el análisis del discurso generado en foros o las entrevistas electrónicas asíncronas. No tendría sentido quedarse en las técnicas de recogida de datos tradicionales si *“El punto de partida supone considerar que las relaciones sociales que se originan a partir de y mediante Internet constituyen un estilo de vida particular, o que la comunicación mediada por ordenador posibilita la aparición de nuevos estilos de vida que son propios y específicos de las comunidades virtuales o del comportamiento on line.”* (Ardevol, Martín y Mayans, 2002, p.9)

Esencialmente la netnografía –*Netnography*– consiste en la aplicación de una investigación vertebrada por la observación participante a la red. De este modo, según Kozinets (Citado en Bowler, 2010, p.4) los datos se pueden recolectar esencialmente por tres vías, recogida por el investigador directamente, como parte de notas de campo del propio investigador y, aquí viene la diferencia sustancial, a través de la captura y registro de eventos e interacciones de la comunidad online a estudiar.

Es fácil cuando se maneja un sujeto de estudio olvidar que *“una de las características de la investigación social es que los 'objetos' que estudiamos son en realidad sujetos que por sí mismos producen relatos de su mundo”* (Hammersley y Atkinson, 1994, p. 121). Esto es una circunstancia que además de tener implicaciones obvias sobre la fiabilidad de los datos y los medios para accederlos hace surgir cuestiones éticas que deben aclararse previamente a la ejecución de la investigación.

### **Notación de etiquetado de Unidades de Significado**

La primera tarea de análisis sobre la transcripción de los fragmentos que integran el discurso global de los participantes en las experiencias de creación conectada a partir de los cuales se van a educir las conclusiones, tiene como objetivo la identificación de unidades de significado, que posteriormente se adscribirán a Categorías de Análisis.

---

<sup>235</sup> *“Online ethnography refers to a number of related online research methods that adapt to the study of the communities and cultures created through computer-mediated social interaction.”* (Bowler, 2010, p.1)



Su tratamiento efectivo requiere de una convención de etiquetado que describa el origen de cada una para, eventualmente, consultar en el anexo la fuente de datos.

Tabla 17. Notación de las etiquetas de las unidades de significado

<b>[.TFPNN] Notación general de la etiqueta de una unidad de significado</b>	
<b>[.</b>	Las etiquetas de las unidades de significado comienzan por estos dos caracteres, “[.”, para facilitar su búsqueda en documentos electrónicos.
<b>TF</b>	<p>Los caracteres TF marcan la fuente de la unidad de significado. Esencialmente la primera letra hace referencia a la técnica de recogida y la segunda a la fuente concreta sobre la que se utilizó esta técnica.</p> <p>Las combinaciones de técnicas-fuentes utilizadas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Q</b>: Cuestionarios de preguntas cerradas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>QQ</b>: Cuestionarios sobre formas de creación poética en Institutos.</li> <li>• <b>QE</b>: Cuestionarios sobre formas de creación poética en institutos. Educaciones y Generalizaciones del investigador.</li> </ul> </li> <li>• <b>K</b>: Cuestionarios de preguntas abiertas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>KU</b>: Cuestionarios relativos a la experiencia CreaConUNED</li> <li>• <b>KC</b>: Cuestionarios relativos a la exp. Haikus Castilla. Alumnos.</li> <li>• <b>KP</b>: Cuestionarios relativos a la exp. Haikus Castilla. Profesores.</li> <li>• <b>KD</b>: Cuestionarios a participantes desenganchados. (2014 y 2015)</li> </ul> </li> <li>• <b>E</b>: Entrevistas asíncronas <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>EE, EF, EG</b>: Entrevistas asíncronas a participantes en eseeusee, celebradas en Abril de 2014. Se usa EE por defecto, EF a partir de la unidad de significado número 100. Y EG a partir de la número 200. Esto es, de EE99 se pasa a EF01 y de EF99 a EG01</li> <li>• <b>EH, EI</b>: Entrevistas asíncronas a participantes en eseeusee, celebradas en Febrero de 2015.</li> </ul> </li> <li>• <b>H</b>: Entrevistas sincrónicas. Se ha utilizado la H, por <i>Hangouts</i>. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>HA</b>: Entrevista a Alexandra Navarro</li> <li>• <b>HN</b>: Entrevista a Nuria Llopis</li> <li>• <b>HP</b>: Entrevista a Maria Paz García</li> <li>• <b>HC</b>: Entrevista a Cristobal Periago</li> <li>• <b>HV</b>: Entrevista a Valentina Clemor</li> </ul> </li> <li>• <b>L</b>: Discursos libres <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LY</b>: Impresiones de Y. Reis, jurado del concurso de hitos</li> <li>• <b>LZ</b>: Artículo de José Zegarra.</li> <li>• <b>LQ</b>: Feedback sobre eseeusee por sus participantes</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>LC:</b> Plantilla de análisis comparativo de Lucena, Pla y Álvaro.</li> <li>• <b>F:</b> Foros de discusión             <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>FC:</b> hilo sobre la experiencia CreaConUNED (año 2013)</li> <li>• <b>FP:</b> foro sobre participación, creación colectiva, autoría y propiedad (Año 2014-2015).</li> </ul> </li> <li>• <b>CT:</b> Fragmentos de discurso obtenidos por el análisis de los datos cuantitativos de participación.</li> </ul>
<b>P</b>	Si proporciona una información añadida, la persona que profirió la unidad de significado como parte de su generación de discurso. Es interesante en cuestionarios o entrevistas asíncronas, porque puede completarse la explicación de la unidad de significado en términos de sus datos de encuadre (uso de Internet, edad...)
<b>NN</b>	El número de secuencia de unidades de significado con las anteriores etiquetas idénticas, por ejemplo, de un mismo individuo en su entrevista asíncrona.
<b>J</b>	Marca de conclusión de etiqueta.

Algunos ejemplos de esta notación:

- [.FQ09] Novena unidad de significado –siguiendo la secuencia- recogida en el Foro “Participación, Creación Colectiva...” correspondiente a Andrés Quebrajo. (Los individuos a quienes corresponden las notaciones particulares, se encuentran listados en los epígrafes correspondientes).
- [.QE11] Unidad de significado número 11 que consiste en la recogida textual de un fragmento de texto de cuestionario en los institutos referente a la acción “Nuevas Personas, nuevas poesías”

Las unidades de significado se subrayan en el texto de origen y se anteceden de las etiquetas antes descritas. Valga de ejemplo, la siguiente:

[.LY5] el acto poético no se produce solo en la escritura sino en el hecho de percibir la verdad poética existente en el mundo (la realidad en todas sus facetas) a través del elemento mágico que llamamos palabra. El receptor del poema también es poeta.

### Compleción de contexto en transcripciones y, o, unidades de significado.

El tratamiento de las unidades de significado como ítems individuales portadores de significado para el análisis requiere en ocasiones, dado que se arrancan del contexto originario, la adición de fragmentos de recontextualización. Esta adición también se ha juzgado ocasionalmente conveniente en las transcripciones.

**Se ha utilizado texto entre corchetes** para aportar aclaraciones de elipsis conversatorias. Estas pueden ser elipsis de la propia conversación que se aportan para comprender el sentido del intercambio o bien trasposiciones de fragmentos de contexto que figuran en elementos de discurso próximos (referencias a algo que se ha dicho antes o que se aclara después). Valga como ejemplo:

[.EN09] [las creaciones que más me gustan son las que tienen parte] Visual y mensajes sencillos. A mí lo que personalmente me gusta, eh. Son escritos muy sencillos, muy breves e imágenes.

Se utilizan los puntos suspensivos entre corchetes “[...]” para notar pausas marcadas de la conversación en una transcripción de evento síncrono como entrevistas.

**Se ha utilizado texto entre paréntesis** para añadir explicaciones que aportan contexto ajeno a la propia conversación. Son ejemplos de estos, risas, expresiones de acuerdo con sonidos no articulado o movimientos de cabeza.

(Risas)

(Asiente)

Se usa la notación parentética para justificar supresiones en la transcripción de fragmentos de la conversación que no aportan unidades de significado para el presente estudio o que pondrían al descubierto fragmentos privados de conversación.

(Comentarios acerca de los invitados a la entrevista e invitaciones a Hangout)

O también para expresar el transcurso del tiempo en las entrevistas síncronas, de modo que la transcripción contenga referencias que permitan ubicar el discurso.

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 10 de entrevista)

(Nota de tiempo. 10:00)

Adicionalmente, **se han utilizado puntos suspensivos** para recoger pausas breves en la conversación, usualmente dejando inacabada gramaticalmente una oración o cuando ocurren cruces de participaciones.

Bueno, queeeee... te voy a preguntar cosas.

Pues... A ver internet yo creo que más o menos desde el 2008... de pronto... más o menos... digamos que en forma, ¿sí? ... eh... como para empezar a navegar y ese tipo de cosas.

NURIA: tengo un blog, con lo cual...

RAÚL: (Risas)

NURIA:... estoy prácticamente siempre conectada

Por último, **se utilizan cursivas** cuando se transcriben literalmente expresiones incorrectas a nivel sintáctico, gramatical o semántico, lo cual puede incluir neologismos como *logeado*. Se ha optado por mantener las expresiones tal y como los informantes las profirieron porque *“las palabras reales que usa la gente pueden ser de considerable importancia analítica. Los ‘vocabularios locales’ nos proporcionan valiosas informaciones sobre la forma en que los miembros de una determinada cultura organizan sus percepciones del mundo y forman la construcción social de la realidad”* ya que *“Los vocabularios locales y las taxonomías folk incorporan los tipos y modelos de acción que constituyen el conocimiento acumulado y el razonamiento práctico de los miembros de cualquier cultura.”* (Hammersley y Atkinson, 1994, p. 200)



## Cuestionarios en charlas “Nuevas personas, nuevas poesías”.

Se ha considerado inoperativo incluir en este anexo todos y cada uno de los cuestionarios respondidos. Así, se consignan a continuación los resultados agregados de los cuestionarios en cada uno de los tres centros.

### Resultado agregado de los cuestionarios recogidos en el IES Vela Zanetti

		GUSTA			FÁCIL			ANIMA A CREAR						
<b>AYUDADS VISUALMENTE</b>	TREN EN MARCHA	2	5	1	<b>ANIMADAS</b>	SUMERGIDA, DESPRENDIENDO	6	3	1	<b>HIPRTEXTO</b>	MY BOYFRIEND CAME BACK	1	3	3
	CAIDA LIBRE	9	2	1		INVIERNO (I Y II)	1	6	5		DANCING RHINO			
	PATRIA	3	5	1		HOJAS ROJAS SECAS	1	8	4		STAINED GLASS			
	DENTRO Y LIBRE	8	1			MICROPOEMAS VIDEOS	11	3	3		XYLO	1	1	
	AGUA	1	9	1		HOLOPOEMAS		2			PIRINGUER			
	VELOCIDADE	3	9	1		TWITTERPOEMA		6	5		WORDTOYS			
	CRISANTEMO	1	2			JABBER	2				KILL THE POEM	1		1
	LADIES	2		1		MANIFIESTOS ROBOT	1	1	2		GAME, GAME, GAME	2	1	4
	BAILARINA	11	4	5		BACTERIAS ARGENTINAS	2		2		TODAY I DIE			
												<b>INTERACTIVA</b>	POETWEETS VISUALES	6
										COCREACIÓN ESEEUSEE	2	1		
<b>Elige 3 [G - Fac - Cr]</b>														
¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LAS TERTULIAS, LIBROS Y OTRAS ACTIVIDADES DE TELIRA? <input type="text"/>														

Resultado agregado de los cuestionarios recogidos en la EU Cardenal Cisneros,d e la UAH

																				
		- ¿TE GUSTA? +				- ¿ES FÁCIL DE LEER? +				- ¿INTENTARÍAS CREAR EN ESTE FORMATO? +				MEDIA ¿Te gusta?	MEDIA Fácil	MEDIA Interacción: ¿Has creado?	Nº RES-PUUESTAS			
AYUDAS VISUALMENTE	TREN EN MARCHA	6	14	18	9	3	7	12	12	11	7	11	11	13	4	4	5,6	6,0	5,0	142
	CAIDA LIBRE	3	7	17	16	16	2	7	19	19	12	6	6	14	14	11	7,2	7,1	6,7	169
	PATRIA	12	14	7	14	9	1	3	5	8	38	12	5	14	7	8	5,8	8,9	5,7	157
	DENTRO Y LIBRE	5	10	12	17	15	2	14	12	17	11	9	10	14	11	7	6,9	6,8	5,9	166
	VELOCIDADE	6	12	12	12	11	2	3	10	12	24	7	17	7	10	5	6,4	8,1	5,5	150
	CRISANTEMO	2	2	7	5	5	2	1	6	4	10	2	1	7	5	4	6,9	7,7	6,8	63
	LADIES	14	18	10	3	3	22	12	7	4	1	23	13	6	3	0	4,5	3,8	3,5	139
	BALARINA	3	0	6	16	30	7	11	9	12	14	6	6	16	10	12	8,55	6,6	6,6	158
ANIMADAS	SUMERGIDA, DESPRENDIENDO	2	5	12	10	6	2	7	12	4	7	5	7	12	5	4	6,7	6,4	5,8	100
	INVIERNO (I Y II)	14	15	12	11	5	9	14	12	8	7	16	16	9	2	5	5,2	5,6	4,5	155
	HOJAS ROJAS SECAS	3	7	12	14	25	1	1	10	20	27	4	8	13	13	14	7,7	8,4	7,0	172
TECNOLOGIA	HOLOPOEMAS	6	4	8	9	5	8	5	10	5	2	7	10	9	3	1	6,2	5,2	4,7	92
	TWITTERPOEMA	14	11	14	8	6	8	6	16	12	10	15	7	8	12	3	5,3	6,4	5,2	
	MANIFIESTOS ROBOT	5	19	16	9	1	2	9	13	20	5	11	19	10	3	1	5,3	6,7	4,4	143
	BACTERIAS ARGENTINAS	3	8	8	19	18	16	12	18	7	3	16	10	11	7	6	7,5	4,9	5,1	162
HIPERTEXTO	MY BOYFRIEND CAME BACK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
	DANCING RHINO	0	5	10	6	5	0	7	5	9	3	4	8	3	5	1	6,8	6,7	5,1	71
	STAINED GLASS	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
	XYLO	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
INTERACTIVA	PIRINGUER	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
	WORDTOYS	0	0	3	2	1	0	1	3	1	1	1	2	1	0	1	7,3	6,7	5,2	17
	KILL THE POEM	2	6	10	13	7	4	5	13	10	2	3	7	9	9	2	6,9	6,1	6,0	102
	GAME, GAME, GAME	4	12	12	6	7	5	13	9	4	4	11	12	8	3	2	6,00	5,4	4,5	112
	TODAY I DIE	8	4	6	6	1	5	2	7	8	3	8	6	4	5	0	5,04	6,2	4,5	73
POETWEETS VISUALES		1	0	2	6	6	1	1	1	2	10	2	0	5	3	5	8,1	8,5	7,2	
												8,1	8,5	7,2	45					
¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LAS TERTULIAS, LIBROS Y OTRAS ACTIVIDADES DE TELIRA?												PON AQUÍ TU NOMBRE Y CONTACTO (MAIL/TELEFONO/...):			6,5	6,6	5,5			
¿TE GUSTARÍA TOMAR PARTE EN eSeeusee.com COMO CURATOR / OTROS?												PON AQUÍ TU NOMBRE Y CONTACTO (MAIL/TELEFONO/...):								
¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN comunicacionextendida.com?												DIME COMO Y PON AQUÍ TU NOMBRE Y CONTACTO (MAIL/TELEFONO/...):								
																				

Resultado agregado de los cuestionarios recogidos en el IES ICEDE

												<h1>RE SUL TA DOS</h1>								
		TE ATRAE				FACIL DE LEER				¿LO INTENTARÍA?				Atrae	Facil	Atreves	Qt			
AYUDADAS VISUALMENTE	CAIDA LIBRE	2	5	5	2	4	1	4	5	5	1	6	4	1	2	1	6,1	6,1	4,3	48
	PATRIA	2	4	5	1	4	2	1	4	5	3	2	4	2	3	6,1	8,0	6,0	42	
	DENTRO Y LIBRE	2	4	3	4	4	1	3	8	5	1	1	3	3	6	7,4	8,0	7,7	44	
	AGUA	7	5	2	2	1	1	5	4	3	6	3	1	1	1	4,2	6,5	3,5	41	
	VELOCIDADE	1	2	8	1	4	1	1	2	3	8	4	4	1	1	6,6	8,1	5,6	40	
	CRISANTEMO	1					1	1				1				4,0	6,0	6,0	5	
	LADIES	1	4	2	1	4	3	3	1	1		2	2	3	1	6,5	4,0	4,8	28	
BALARINA	1		2	8	6	2	2	1	3	3	2	1	2	3	8,12	6,5	6,7	39		
ANIMADAS	SUMERGIDA, DESPRENDIENDO	2	5	2	3	3	1	1	5	1	1	3	1	2	2	7,0	6,0	6,8	29	
	INVIERNO (I Y II)	2	4	2	3	3	2	2	1	3		1	1	2	1	7,1	7,3	6,0	25	
	OTOÑO	2	2	8			1	2	1	6		2	3	1	1	9,0	8,4	6,3	29	
	HOLOPOEMAS	1					1	1								6,0	4,0	6,0	4	
GENERADAS P. ORDENADOR	JABBERWOKY																			
	TWITTERPOEMA	1	2	3	2	3	3	2	2			1	2		3	6,7	5,7	6,7	24	
	MANIFIESTOS ROBOT	1	2	1			1	2				2	1			6,0	7,3	4,7	10	
	BACTERIAS ARGENTINAS	1	1	1	3	2	2	3				2	1			7,0	5,2	4,7	16	
HIPERTEXTO	MY BOYFRIEND CAME BACK																			
	DANCING RHINO																			
	STAINED GLASS																			
	XYLO																			
INTERACTIVA	KIRINGUER																			
	KILL THE POEM																			
	GAME, GAME, GAME	3	1	1	5	5	5	1		1	1	2	1		1	7,60	5,1	5,2	22	
	TODAY I DIE																			
	POESÍAS PARA TWITTER	1			5					5			1		2	8,4	9,3	7,2	22	
	POETWEETS VISUALES	2			1		1	1	1			1	1							
		188				153				127										
												6,3	6,2	5,4						
¿TE GUSTARÍA PARTICIPAR EN LAS TERTULIAS, LIBROS Y OTRAS ACTIVIDADES DE TELIRA?												PON AQUÍ TU CONTACTO (MAIL/TELÉFONO/...):								
¿TE GUSTARÍA TOMAR PARTE EN LA COMUNIDAD DE eseeusee.com?												PON AQUÍ TU CONTACTO (MAIL/TELÉFONO/...):								

## Animación a la creación conectada CreaconUNED. Abril de 2012.

### Resultados completos de los cuestionarios.

**Eseeusee.com es una herramienta de creación conectada. ¿Habías tenido alguna experiencia de creación colectiva anteriormente? ¿En qué consistió?**

#	Texto	Repeticiones
1	NO	1
2	No, nunca había tenido una experiencia de este tipo.	1
3	A menudo utilizo herramientas de escritura colectiva tales como wikis o documentos compartidos, aunque no para creación artística sino como herramienta de trabajo. El consenso suele surgir muy fácilmente en situaciones de cuota de producción laboral	1
4	si, pero referida a la edición colaborativa de textos (documentos)	1

**¿Y de creación literaria (relatos, poemas, etc. en edición impresa, digital, online, ...)?**

#	Texto	Repeticiones
1	NO	1
2	Tampoco he realizado nunca ninguna creación literaria.	1
3	No online, si en persona, cara a cara, creaciones colectivas tales como cadáveres exquisitos o escritos corales	1
4	No, la experiencia de Eseeusee fue la primera	1

**Eseeusee.com permite la cocreación. ¿Qué significa para ti este concepto?**

#	Texto	Repeticiones
1	COPARTICIPACION, educacion, crecimiento, originalidad, identificacion,	1
2	Que cada usuario puede crear, es decir, creamos entre todos.	1
3	renunciar a la propiedad de la palabra, para que sea propiedad compartida, mis versos en eseusee.com no son solo míos, son mejores, enriquecidos, aumentados por la comunidad	1
4	colaboración, creación colaborativa y compartida entre un grupo con intereses comunes	1

**¿Llegaste a hacer cocreaciones en Eseeusee.com?**

#	Texto	Repeticiones
1	si	2
2	sí.	1
3	si, unas pocas y me ha gustado	1



## Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo

### ¿Qué aporta, en el caso de Eseeusee.com, la ausencia de moderador?

#	Texto	Repeticiones
1	neutralidad, objetividad	1
2	Que todos los usuarios puedan decidir como crear y cocrear.	1
3	aporta libertad para crear sin temor a la censura, a veces la censura, o la simple sanción social es desmotivante, aunque claro, la falta de moderadores no garantiza la ausencia de sanción, es decir, las comunidades tienen también su humor y a veces es cambiante	1
4	Que el grupo de participantes se autogestione y automodere y tenga mayor autonomía para las interacciones en el grupo de participantes	1

### Como participante, ¿sientes que tus aportaciones tienen el mismo peso que las de los demás usuarios? ¿Por qué?

#	Texto	Repeticiones
1	si, por no haber moderador, por su objetividad y libertad	1
2	Sí, porque todos podemos crear en igualdad de condiciones.	1
3	si, pues no lo sé, porque respeto en igual medida asumo que lo es, en cualquier caso así lo siento yo	1
4	No, por ser un participante novel en la comunidad. Hay códigos entre los usuarios que es necesario conocer y que solo se conocen cuando una ya ha experimentado con eseeusee y es parte de la comunidad	1

### ¿Crees que el conjunto de las aportaciones derivadas de la semilla pueden considerarse un todo creativo? ¿Por qué?

#	Texto	Repeticiones
1	si, por su origen creativo y libre, sin premisas.	1
2	Sí porque todos creamos.	1
3	si, y del mismo modo el último de los racimos y el más cruel de los comentarios, supongo que las sucesivas intervenciones acercan y alejan el ideal en un juego maravilloso, pero sobre todo lo creo porque así me gusta creerlo	1
4	Si,	1

### ¿A quién crees que se puede atribuir la autoría de los textos? ¿Por qué?

#	Texto	Repeticiones
1	considero que no existe autoría, ya que es un todo de todos.	1
2	A todo aquel que participe en su creación/cocreación	1
3	a cada uno de los que han aportado desde cualquiera de las semillas, sin semillas no hay racimos, sin comentarios no crece, cada aporte construye y merece atribución	1
4	A todos, la autoría es colectiva, tiene la característica propia de cualquier producción colaborativa. No tiene un dueño o un autor, todos aportaron a la creación del texto, a nadie le pertenece particularmente, es la creación conjunta de todos.	1

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

¿Qué aspecto/s de la aplicación favorece/n que los participantes se sientan integrados en la comunidad creadora de Eseeusee.com?

#	Texto	Repeticiones
1	el anonimato, y a su vez la conectividad y libertad.	1
2	La igualdad a la hora de participar	1
3	no lo sé, no lo he pensado, creo que las comunidades en cualquier caso bien pueden ser efímeras como pompas, y ahora que lo escribo creo que ya lo ha dicho Hernandez	1
4	la posibilidad de comentar / dialogar con los demas usuarios	1

A partir de tu experiencia como alumno/a, ¿qué usos le darías como profesor/a?

#	Texto	Repeticiones
1	participacion conjunta y libre, para conocer sus verdaderos pensamientos, y demás respecto a una temática puntual.	1
2	es una buena muestra de otros modos en los que puede darse la escritura colaborativa, mas allá de los Docs de drive o de las hojas de wikispaces o similares, y con una finalidad artística y con el limitante de los caracteres, en un entorno más cuidado que tuenti o twitter, y sin garantías claro	1
3	creación literaria, no se me ocurren, por el momento, otros usos para la enseñanza fuera del campo litarrario	1

¿Qué valoras más de tu experiencia de creación colectiva en Eseeusee.com?

#	Texto	Repeticiones
1	igual que en el punto anterior: "participación conjunta y libre, para conocer sus verdaderos pensamientos, y demás respecto a una temática puntual".	1
2	La manera de interactuar entre todos.	1
3	las horas de entretenimiento, creo y el ejercicio de jugar con el lenguaje	1
4	1)intercatuar en una comunidad sin conocer a los usuarios de antemano y saber cómo pueden responder frente a un aporte de otros usuario 2)experimentar el trabajo y creación colaborativa 3)leer las creaciones de otros usuarios y ver cómo "crecen" con los aportes de los demás	1

### Unidades de significado extraídas de los cuestionarios

Las unidades de significado extraídas de estos cuestionarios se etiquetarán [.KU<sub>nn</sub>], siendo nn el número de secuencia que la corresponde de entre las unidades obtenidas por esta vía. Se listan a continuación.

[.KU01] [Cocreación significa para mí] Coparticipación, educomunicación, crecimiento, originalidad, identificación

[.KU02] [Cocreación significa para mí] Que cada usuario puede crear, es decir, creamos entre todos.

[.KU03] [Cocreación significa para mí] Renunciar a la propiedad de la palabra, para que sea propiedad compartida, mis versos en eseeusee.com no son sólo míos, son mejores, enriquecidos, aumentados por la comunidad

[.KU04] [Cocreación significa para mí] Colaboración, creación colaborativa y compartida entre un grupo con intereses comunes.

[.KU05] [La ausencia de moderador aporta] neutralidad, objetividad

[.KU06] [La ausencia de moderador aporta] que todos los usuarios puedan decidir como crear y cocrear

[.KU07] [La ausencia de moderador aporta] libertad para crear sin temor a la censura.

[.KU08] A veces la censura, o la simple sanción social es desmotivante, aunque claro, la falta de moderadores no garantiza la ausencia de sanción, es decir, las comunidades tienen también su humor y a veces es cambiante.

[.KU09] [La ausencia de moderador aporta] que el grupo de participantes se autogestione y automodere y tenga mayor autonomía para las interacciones.

[.KU10] [mis aportaciones no tienen el mismo peso que las de los demás usuarios] por ser un participante novel en la comunidad. Hay códigos entre los usuarios que es necesario conocer y que solo se conocen cuando una ya ha experimentado con eseeusee y es parte de la comunidad

[.KU11] [siento que mis aportaciones tienen el mismo peso que las del resto] porque todos podemos crear en igualdad de condiciones.

[.KU12] [siento que mis aportaciones tienen el mismo peso que las del resto] por no haber moderador.

[.KU13] [el racimo es un todo creativo] porque supongo que las sucesivas intervenciones acercan y alejan el ideal en un juego maravilloso.

[.KU14] [Todos consideran que el racimo es un todo creativo]

[.KU15] No existe autoría [en los racimos], ya que es un todo de todos.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.KU16] [La autoría de los racimos se puede atribuir] a todo aquel que participe en su creación/cocreación

[.KU17] [La autoría de los racimos se puede atribuir] a cada uno de los que han aportado desde cualquiera de las semillas, sin semillas no hay racimos, sin comentarios no crece,

[.KU18] [Refiriendose a cada parte del racimo incluido los comentarios] cada aporte construye y merece atribución.

[.KU19] La autoría [de los textos en eseeusee] es colectiva, tiene la característica propia de cualquier producción colaborativa. No tiene un dueño o un autor, todos aportaron a la creación del texto, a nadie le pertenece particularmente, es la creación conjunta de todos.

[.KU20] El anonimato, y a su vez la conectividad y libertad [favorecen la integración en la comunidad de creación]

[.KU21] La igualdad a la hora de participar [favorecen la integración en la comunidad de creación]

[.KU22] La posibilidad de comentar/dialogar con los demás usuarios [favorecen la integración en la comunidad de creación]

[.KU23] [eseeusee se puede usar] para participación conjunta y libre.

[.KU24] [eseeusee se puede usar] para conocer sus verdaderos pensamientos, y demás respecto a una temática puntual.

[.KU25] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es la manera de interactuar entre todos.

[.KU26] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es la participación conjunta y libre.

[.KU27] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] son las horas de entretenimiento y el ejercicio de jugar con el lenguaje.

[.KU28] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es interactuar en una comunidad sin conocer a los usuarios de antemano y saber cómo pueden responder frente a un aporte de otro usuario.

[.KU29] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es experimentar el trabajo y creación colaborativa.

[.KU30] [lo que más valoro de mi experiencia en eseeusee] es leer las creaciones de otros usuarios y ver cómo crecen con los aportes de los demás.

### Solicitud de permiso para analizar participaciones en el foro CreaConUNED

Hola, Buenos días.

Actualmente estoy acabando mi tesis doctoral. Versa sobre creación en Internet y he encontrado que algunas de las reflexiones que añadiste en uno de los foros de la edición 2013 de la asignatura 'Narrativa Digital' del máster de educación y comunicación de la UNED (en un hilo que se llamaba 'La muerte del autor', concretamente), podrían ser tenidas en cuenta para el análisis en esta investigación.

Y te escribo para pedirte permiso para transcribirlas con este propósito. Si te agrada o no tienes inconveniente, bastará que me respondas afirmativamente a este email. Si tienes algún reparo (por ejemplo, deseas que tu nombre aparezca como pseudónimo) también házmelo saber por esta vía.

Evidentemente no te sientas obligadx a dar tu consentimiento ni, en el caso de que respondas negativamente, a explicar las razones de no darlo. Este es un acto absolutamente libre y tu decisión, como no puede ser de otra manera, se comprenderá y respetará en todo caso.

Quedo a la espera de tu respuesta.

Recibe un cordial saludo.

Raúl Antón Cuadrado

### Transcripción del hilo sobre autoría tras la experiencia CreaconUNED y extracción de unidades de significado

El siguiente hilo se circunscribe en los foros de la asignatura Narrativa Digital –edición 2013- del Master de Educación y Comunicación en el Ciberespacio, de la UNED. Se han eliminado las aportaciones de uno de los participantes porque no se consiguió contactar con él para obtener su permiso explícito de cara a ser utilizadas en el presente estudio.

#### **1: La muerte del autor [Raul Anton Cuadrado 23/04/13 19:32]**

Ya hemos visto que el concepto de la autoría se ha trastocado (en buena medida en línea con las nuevas formas de propiedad en la red). Vamos a reflexionar sobre ello mientras "nos cocreamos" en ese uso y... para mezclar novedad con clásicos ;), os propongo que leáis este texto de Barthes: (La muerte del autor)

<http://teorialiteraria2009.files.wordpress.com/2009/06/barthes-la-muerte-del-autor.pdf>

¿Qué os aportan ambas visiones?

#### **2: Re: La muerte del autor (respuesta a 1) [Beatriz Lopez Lopez 25 Abr 2013, 00:22]**

La noción de autor es prácticamente desconocida hasta Don Juan Manuel que se puede citar como el primer autor que se reconoce a sí mismo de tal manera. Así que no queda otra que decir que la palabra creada fue antes de lo que fue la idea de autoría.

[.FCB01]La idea de autoría viene apagándose desde el nacimiento de Internet... y está herida de muerte con las nuevas creaciones. Si podemos afirmar que caminamos hacia la desaparición del concepto de género literario tal y como lo conocemos hoy en día, ¿por qué no podemos afirmar que caminamos hacia la desaparición del concepto de autor? O por lo menos, hacia su reformulación, hacia su necesaria reformulación.

Roland Barthes enreda muy bien su pluma en la conveniencia de la crítica. [.FCB02]A la crítica le interesa que haya un autor. Pero, ¿acaso la crítica no tiene que cambiar sus anclajes y virar el sentido de sus velas?

La cocreación nos permite dar sentido a las palabras de Barthes. [.FCB03]Es necesario darle la vuelta al mito y darle importancia al lector. La tímida intrusión de la figura del lector en la teoría de la literatura se la debemos a la Estética de la Recepción y su teórico fundamental Jauss. Habría mucha tela que cortar (la figura de Umberto Eco también es clave), seré breve y concluiré porque sobre esto podemos indagar en la red.

Juguemos a crear, a ser el blanco y negro donde se pierda la identidad del que escribe aun a sabiendas de que “el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor”.

¡Saludos!

Beatriz

**3: Re: La muerte del autor (respuesta a 2) [No existe permiso explícito del participante para reproducir su aportación]**

[...]

**4: Re: La muerte del autor (respuesta a 3) [Beatriz Lopez Lopez 25 Abr 2013, 13:06]**

[.FCB04]La autoría tiene su parte de vicio, de euforia personal derivada del orgullo. No sé si nosotros mismos seríamos capaces de renunciar a ello fuera de aquí, la verdad que yo también me lo pregunto. De todos modos pienso, que [.FCB05]no se trata de una renuncia como tal a la autoría, sino de una reformulación de lo que conlleva ser autor... ¿hablamos beneficios económicos quizás?

Inevitablemente algo comienza a moverse en la maquinaria autor-lector, tal vez mejor habría que cambiar la dicotomía e ir viendo donde encaja creador y cocreador con lector y si solo queremos ser lectores y creadores mentales no reales.

¡Saludos !

**5: Re: La muerte del autor (respuesta a 2) [Raul Anton Cuadrado 26 Abr 2013, 20:35]**

A Beatriz López López. Es muy interesante lo que dices de la crítica... el traerla a colación, porque es otro concepto que se difumina con la pseudodemocracia y la pseudointersubjetividad que introduce la red. ¿Qué papel puede jugar la crítica en el escenario actual? ¿La reformulamos? ¿La sustituimos por los trending topics de Twitter o por la oligarquía participativa en meneame?

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

A Víctor Cordero. Esta es otra pregunta magnífica. La figura del autor como detentador de los derechos de reproducción... pero fíjate. Todo lo que hemos hecho en ese uso (por cierto, por el momento está resultando muy creativo: ¡felicidades!) está bajo derechos Creative Commons. Todo lo que publicamos en Facebook puede ser utilizado por Facebook... ¿Qué derechos quedan al autor? ¿No será que en cierta medida quien está lucrándose del trabajo del autor es quien controla los medios de difusión? Y si el autor se justificaba por detentar unos derechos que ahora no son nada lucrativos... ¿Qué otra base buscamos a la figura del autor?

Preguntémonos ¿Quién está interesado en la muerte del autor?

**6: Re: La muerte del autor (respuesta a 5) [Laura De La Portilla De La Nuez 06 May 2013, 13:54]**

Buenas tardes,

El escrito de Barthes y la experiencia colaborativa de estas semanas ha modificado mi idea sobre la autoría. Bien es cierto que las posibilidades tecnológicas cada vez más permiten la coautoría, la creación colectiva, pero también pensaba que el autor no sólo era un mero escritor, sino un único creador, dueño de sus obras.

Una de las cosas que me ha gustado del texto y que sin duda me ha hecho reflexionar, es la pregunta de quién escribe... las descripciones de una escena por ejemplo ¿son fruto de la personalidad desarrollada por uno de los personajes? ¿es el lenguaje del escritor? ¿es fruto de una época? Y como bien concluye, esto es algo imposible de determinar. Lo cierto es que la influencia existe de principio a fin y es por ello que [.FCL06] el autor no es un creador absoluto porque el lenguaje y las expresiones ya han sido creadas. El autor entonces sólo las desarrolla, las plasma, las construye para dar forma a un relato.

Con respecto al tema Creative Commons y Facebook, es obvio que son los medios quienes se lucran del trabajo de los demás porque los que escriben no tienen ningún derecho sobre sus palabras. Desde un punto de vista fatalista y orwelliano podríamos decir que [.FCL07] el sistema intenta matar a los autores, para que de este modo sean ellos la única base de conocimiento. Si todas las palabras pertenecen a una única organización, alcanzamos el control y el control es poder. Pero siendo algo más realista y positiva, quiero pensar que el interesado es el lector, que se siente partícipe y desea interpretar, así como desarrollar las historias.



[.FCL08] Me gusta la idea de una escritura colaborativa porque da pie a más posibilidades y a resultados, como hemos comprobado, relamente interesantes. Sin embargo, [.FCL09] como lectora, a veces me gusta que me guíen, que me lleven por un único camino del que soy una simple espectadora. ¿y vosotros?

Un abrazo

**7: Re: La muerte del autor (respuesta a 5) [Beatriz Lopez Lopez 06 May 2013, 14:01]**

Raúl, me temo que la crítica ya no puede acceder a todo lo que se escribe. [.FCB10] La crítica ya no dispone de una lista de obras que leer, que hacerse gustar y que criticar. No puedo acceder a todo lo que se publica pues todo discurso literario es el reflejo de una serie de circunstancias vitales. [.FCB11] La literatura se refiere a la sociedad, depende de ella y se dirige a ella.

Me atrevería a decir que corre el peligro de convertirse en una institución, en una mera institución alejada de la realidad de la tinta literaria (tal vez es arriesgado afirmar algo así..., tal vez no...). Decía Darío Villanueva que la crítica nació como algo natural, "las palabras ( del texto) llaman las palabras (de la crítica) ya en la antigua Grecia.

Pero dos mil años después... es un mero "asunto académico" como la ridiculiza George Steiner en *Presencias reales* (1991). O se reformula o muere. Pero no puedo decir que sea el mejor estilo la oligarquía participativa que reina en meneame... Sinceramente, como diría Platón no es el mejor el gobierno de los oligarcas que desemboca en tiranos... (Dejemos metáforas que nos pueden meter en senderos de difícil tránsito). Y no lo creo porque son necesarias dos cosas ( y aquí acuso a mi formación docente académica de lo que voy a decir): tener claro que puede o no formar el "hecho literario" (¿?) y tener claro o no que quiero criticar y cuáles son mis objetivos.

Hay una ambigüedad que afecta a todo esto.... y que nos hace enredarnos en la moda de lo último, lo más avanzado... (Trending topics ¿?) y que nos puede llevar a perder el rumbo. Me atrevería a establecer un paralelismo con el Arte Contemporáneo... no sé si es el momento de perder viejos anclajes y tener unos nuevos o si es necesario a partir de los viejos recrear unos nuevos. Me atrevería a decir que todavía vivimos en la cola de la crisis epistemológica de la Modernidad a lo que hay que sumar nuevos condicionantes (revolución tecnológica, web 3.0...).

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

No podemos encajar el concepto de crítica literaria, sin antes reformular, rehacer, instaurar de nuevo eso que llamamos "canon literario". O tal vez estemos enredados en un mismo laberinto y solo tengamos que vivir en él y esos condicionantes solo sean parte del atrezzo del relato mismo.

Sirva para esto último a modo de reflexión el principio de la *Iliada*:

El gran ciego no tuvo necesidad de clase alguna de ondas televisivas o naves espaciales para mover la cámara desde los territorios celestes, más precisamente desde el colérico cerebro de Zeus, hasta abajo en la tierra, al campamento militar desplegado frente a Troya, y después sobre las cabezas dormidas de miles de soldados y comandantes, hasta dar con el cráneo de Agamenón, en cuyo interior fermenta un ensueño.

Beatriz

**8: Re: La muerte del autor (respuesta a 1) [Raul Anton Cuadrado 26 Abr 2013, 20:57]**

Barthes dice que 'el escritor moderno nace a la vez que su texto; no está provisto en absoluto de un ser que preceda o exceda su escritura, no es en absoluto el sujeto cuyo predicado sería el libro; no existe otro tiempo que el de la enunciación, y todo texto está escrito eternamente aquí y ahora'

Podríamos ver lo que hemos hecho en eseeusee, como descontextualizar cada pieza de creación. Hacer que cada una sea única y entendible por sí misma como todo, renunciando a ningún otro contexto salvo si acaso ponerse en relación con las otras obras del mismo racimo, no las del mismo autor. El autor, como construcción conceptual que otorgue unidad y agrupe en un contexto a las distintas obras, o como repositorio de claves para un análisis hermenéutico, desaparece. La obra se presenta en tanto que contenido individual. ¿Qué opináis?

**9: Re: La muerte del autor (respuesta a 8) [Jeniffer Lorena Dreher Alzugaray 30 Abr 2013, 16:15]**

Hola a tod@s!,

Hasta ahora tenía incorporada la idea de autor como algo que no se separaba de su "producción literaria", pero luego de leer el enfoque de Barthes, he comprendido que esta concepción capitalista del relato y autoría no es del todo correcta. Tanto la experiencia del texto de Madame Bouvarie, como la experiencia de esta semana de

eseusee me han hecho abrir los ojos en relación de [.FCL12] la "separación" que existe entre un relato y su autor, ya que el origen de ambas experiencias ha sido colectiva, y su resultado tan colectivo como ambigüo.

Al comienzo me dió sensación de descontrol, pero a medida que he avanzado en la experiencia me ha parecido más coherente y justo, ya que [.FCL13] la multiplicidad de voces han creado más diversidad y creatividad, donde el protagonista es el proceso lingüístico y no el Autor.

Esto me recuerda a 2 frases de Barthes que destaco que dicen así: "La escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen. La escritura es un lugar neutro donde acaba por perderse toda identidad". y la segunda y última que dice así: "Un texto está formado por escrituras múltiples, procedentes de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, un cuestionamiento. Pero existe un lugar donde se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor sino el lector".

Os dejo un breve resumen de la lectura de Roland Barthes "La muerte del autor" como archivo adjunto.

Bueno, esto es todo por el momento. Me despido hasta esta tarde.

Saludos!

**10: Re: La muerte del autor (respuesta a 8) [Beatriz Lopez Lopez 06 May 2013, 14:15]**

¿Intuición? ¿Convención? ¿Evolución?

Vamos a lograr que los clásicos se revuelvan en sus sepulcros... Matamos a cada poco al autor. ¿Alguien se pregunta quien es el autor del *Cantar de Mio Cid* o de *La Celestina* (crítica a un lado)? ¿Cuándo lees necesitas al autor? No... Como diría Barthes el autor muere paralelamente al nacimiento del lector? Y quiero decir que en el caso de *La Celestina*, por ejemplo, hoy se cree en la doble autoría. Siempre vamos a tener en nuestras manos la noción del creador de algo, me temo.

Beatriz

**11: Re: La muerte del autor (respuesta a 10) [Ernesto Andrés Hermann Acosta 06 May 2013, 20:32]**

Hola a todos/as, articulando la idea de las discusiones de este máster se plantea que en el ciberespacio se plantea la posibilidad de hacer una ruptura con la comunicación

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

unidireccional, con el aprendizaje de tipo conductista y ahora la idea como dice Barthes de romper la lógica de la "escritura" desde la creación desde la visión capitalista-mercantilista del autor. En ese sentido no habrá que enfocarse dogmáticamente en determinismo tecnológicos; es verdad que en el ciberespacio y escenarios como las redes sociales se propende a que los autores pasen a ser co-autores en donde el diálogo pueda ser no sólo bidireccional, sino multidireccional, un espacio donde crear, cocrear, compartir, co-participar, etc., pero esto dependerá en gran medida de los uso que les demos a las tecnologías digitales, en ese sentido no habrá que olvidar que las tecnologías son los medios, ubican los escenarios, pero [.FCE14] para poder romper la linealidad del lenguajes y ser co-creadores responsables, criticos y creativos se requiere en primer instancia comprender a este nuevo espacio socio-centrico y eso también atraviesa por enseñar y aprender en el ciberespacio como la frontera que permite dialogar entre los lectores, los autores y los co-creadores.

Saludos,

Andrés

**12: Re: La muerte del autor (respuesta a 1) [Alicia Maria Valverde Velasco 07 May 2013, 00:03]**

Hola, a todo/as,

Curiosamente (por eso de la reproducción de bienes culturales y el papel que tienen las tecnologías en ello), los derechos de autor surgen a partir de la invención de la imprenta, y nacen, además, con la defensa del individuo que lleva aparejado el humanismo renacentista.

Durante siglos, el autor, desde ese reconocimiento a su capacidad creativa individual, ha reclamado una retribución (mínima muchas veces) por el trabajo que finalmente llega a las manos del lector. Cabría hablar aquí de la inserción del hecho literario en el ámbito del mercado y el consumo (como producto de esa industria cultural puesta en cuestión por Adorno y Horkheimer).

Sin embargo, ese texto concebido durante el proceso de escritura se transforma en un texto distinto en el proceso de lectura. Entramos entonces en el plano semántico, en la dimensión interpretativa del texto, lejos del circuito comercial.

En ese sentido, en la era de las NTIC destacaba K. Hayles cómo se pasa, con la escritura virtual, de la posesión del texto al acceso al texto (lo que afecta inevitablemente a su posición y valor en el mercado), y a su uso por parte del lector.

Con proyectos de literatura colaborativa (como *eseeusee*) el producto de consumo se subordina al quehacer artístico. De alguna forma, [.FCA15] el texto creado en la red y para la red, ideado para la participación de los usuarios, pone el acento sobre el acceso más que sobre la posesión, restituyendo la creación de la obra en y para la comunidad, es decir, modificando su uso y el valor de la autoría.

Asimismo, en la narrativa digital se contribuye a destacar la naturaleza fragmentada de la literatura, hipertextual, en virtud de las múltiples escrituras que la componen (tal y como señalan Barthes o Foucault), por lo que, como en el final de *El escritor de Polanski*, una vez reunidas las piezas del texto, la figura del escritor ya no es necesaria y el relato (ya del lector) sigue sin él.

Un saludo!

**13: Re: La muerte del autor (respuesta a 12) [Laura De La Portilla De La Nuez 07 May 2013, 11:25]**

Buenos días,

Quiero compartir esta información que he encontrado en la Red sobre Michel Foucault, historiador, psicólogo y filósofo francés que define al autor en los siguientes cuatro puntos:

1. El nombre de autor: imposibilidad de tratarlo como una descripción definida; pero imposibilidad igualmente de tratarlo como un nombre propio.
2. La relación de apropiación: el autor no es exactamente ni el propietario ni el responsable de sus textos; no es ni productor ni su inventor. ¿Cuál es la naturaleza del “speech act” que permite decir que hay obra?
3. La relación de atribución. El autor es sin duda aquél al que se le puede atribuir lo que se ha dicho o escrito. Pero la atribución --aún cuando se trate de un autor conocido-- es el resultado de operaciones críticas complejas y raramente justificadas. Las incertidumbres del “opus”.
4. La posición del autor. Posición del autor en el libro (utilización de las conexiones; función de los prefacios; simulacros del escritor de manuscritos, del comentarista, del

confidente, del memorista). Posición del autor en los diferentes tipos de discurso (en el discurso filosófico, por ejemplo). Posición del autor en el campo discursivo (¿Qué es el fundador de una disciplina? ¿Qué puede significar el “regreso a...” como momento decisivo en la transformación de un campo discursivo?).

Un abrazo

**14: Re: La muerte del autor (respuesta a 1) [Francisco Javier Hidalgo Casas 03 Jun 2013, 20:42]**

Hola compañeros/as

Ciertamente coincido con Barthes en su afirmación de que el concepto de autor es un producto moderno de nuestra sociedad. En épocas pasadas no existía la conciencia de la autoría tal y como la conocemos hoy, el escritor, el pintor o el escultor eran artesanos al servicio de la Iglesia, de la Corona o de mecenas que encargaban el trabajo. Quizá el concepto de autor tal y como lo conocemos hoy venga de la exaltación individualista del Romanticismo que nos retrataba al artista como una personalidad única capaz de crear obras inspiradas y originales. Esta idea de originalidad es también más reciente de lo que pensamos pues anteriormente no constituía un valor en sí mismo ya que lo primero que hacían los “autores” era imitar a aquellos que eran considerados como maestros con los cuales, en muchos casos, colaboraban en la realización de sus obras. No hay nada más que pensar en las escuelas pictóricas en torno a los grandes maestros como Rafael o Boticelli, ¿realmente sus obras eran solamente obras suyas? ¿Qué le debemos a sus discípulos? ¿Cuál sería la aportación de cada uno de ellos? Son preguntas que no nos planteamos a menudo porque percibimos dichas obras desde la perspectiva contemporánea que sitúa al autor como una especie de demiurgo romántico cuyas producciones están revestidas de cierta sacralidad y no pueden ser mancilladas por contaminación alguna.

La lectura de Barthes, desde mi punto de vista, es un posicionamiento en favor del lector que realiza el acto creativo de construir significados a través de lo escrito, mientras que se nos muestra el hecho de la autoría y su identificación con la “originalidad” como una falacia.

Tengo que decir aquí que mi concepto de la autoría ha cambiado (está cambiando) desde que comencé este Máster y más en concreto desde que empecé a experimentar las posibilidades colaborativas de la web 2.0. Esto me ha impulsado a indagar sobre nuevas formas creación colaborativa que tienen lugar en la web como la

que nos indicó Raúl en eseusee además de lo experimentado tanto en las experiencias colaborativas con los compañeros como en otros lugares de la web 2.0 y que analizo en mi blog: [http://narrativadigitaljavierhidalgo.blogspot.com.es/p/blog-page\\_8.html](http://narrativadigitaljavierhidalgo.blogspot.com.es/p/blog-page_8.html)

Un saludo

Javier

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

### **Animación a la creación conectada de Haikus en el C.P. Castilla.**

Se presentan en este epígrafe los siguientes materiales.

1. Cuestionarios de profesorado: Un cuestionario vacío (anverso y reverso) tal como se entregó al profesorado participante en la experiencia.
2. Cuestionarios del alumnado. Cuestionario vacío (anverso y reverso) tal como se entregó para el relleno por parte del alumnado participante.
3. Compendio de respuestas del profesorado. Se han compendiado y analizado todas las respuestas del profesorado, etiquetado identificando las unidades de significado que después serán utilizadas como material de análisis.
4. Compendio de respuestas del alumnado. Igual que el anterior, pero con las respuestas que dieron los alumnos.
5. Respuestas recogidas. Se consignan todos los cuestionarios respondidos.



Ilustración 97. Portada del libro de Haikus Cartoneros.



Modelo de cuestionario de profesorado.

**¡Hola, profe del C.P. Castilla!**

**¡Gracias por tu participación y ayuda!**

Esta es una encuesta anónima sobre la creación de Haikus del CP Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te has abido para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunta, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas. Solo que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizarán en una investigación de coeducación sobre creatividad en internet. (Información: [info@eseeusee.com](mailto:info@eseeusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, puedes preguntar a [resulanton@gmail.com](mailto:resulanton@gmail.com)

**SIEMPRE PUEDES MARCAR VANAS CASTILLAS**

<p><b>1- ¿Te costó que los alumnos participaran? M Si M No M tampoco lo intenté mucho</b></p> <p><b>1a- Si tu participaste, ¿Copiaste los haikus o eran originales tuyos? M Eran todos míos M Copié alguno</b></p> <p><b>2- ¿Hiciste correcciones en eseusee? M Si M No</b></p> <p><b>3- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Si M No</b></p> <p><b>3a- ¿Te gustó recibirlos? M Si, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Explicale si quieres)</b></p> <p><b>3b- ¿Crees que a los alumnos les gustó recibirlos?</b></p>	<p><b>6- ¿Qué crees que echaron en falta para animarse?</b></p> <p><b>7- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Si, un administrador M Si, los otros participantes M No, tiene que haber libertad M Otra cosa:</b></p> <p><b>8- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie Otra cosa:</b></p> <p><b>9- ¿Se animaron cómodos los alumnos creando con la otra gente del site? M Si M Si, pero sólo cuando sabían quienes eran M No, tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Si, me animaron M Si, me gustó cuando comentaban lo mío.</b></p> <p><b>10- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Faltan letras M No sé que hubiera un máximo de tamaño</b></p> <p><b>11- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No sé que se pudieran poner</b></p> <p><b>12- Los haikus no tenían fechas... ¿Deberían? M No M Da igual M Si, para...</b></p> <p><b>13- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?</b></p>
---	--

Si quieres saber algo más, busca aquí.

**HAIKUS CARTONEROS**

**TALLER CREATIVO A CARGO DE MENINAS CARTONERAS**

**4 DE ABRIL 18:30H**

**CENTRO CIVICO VIRGEN DE LAS VINAS**

**Te invitamos a participar en la primera edición de haikus cartoneros.**

Aforo: 20 personas  
Inscripción: 2€uros

Contacto:  
lilceira@gmail.com  
Telf. 669 102912

TELIRA

eseeusee.com

Modelo de cuestionario del alumnado.

**¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!**

**¡Gracias por tu participación y ayuda!**

Esta es una encuesta anónima sobre la coacción de Haikus del C.P. Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta algo para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunta, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde queda. No hay respuestas buenas o malas, sólo hay respuestas buenas. Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntarla a tus padres. @

**¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?**

1- ¿Escribiste haikus en eseusee? M Si M Si,  
bastantes M Ninguno

1a- ¿Los copias o eran originales tuyos? M Eran todos míos M Copié alguno

2- ¿Hiciste coacciones en eseusee? M Si M Si,  
bastantes M Ninguno

3- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Si M Si,  
bastantes M Ninguno

3a- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Si M Si,  
bastantes M Ninguno

3a- ¿Te gustó recibirlos? M Si, animaba M No, me daba vergüenza M Otros, ¿cómo se le llama?

4- ¿Qué te animó a participar? M Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras.

5- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo leen compañeros del colegio M o leen los profesores M lo leen mis padres M Otra cosa, ¿cómo se le llama?

6- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

7- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Si, un administrador M Si, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:

8- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie

Otra cosa:

9- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del aula? M Si M Si, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Si, me ayudaron M Si, me gustó cuando comentaban lo mío.

10- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras

11- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12- Los haikus no tienen fecha... ¿Deberían? M No M Da igual M Si, para

13- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

Si quieres añadir algo más, aquí está.

**HAIKUS CARTONEROS**

TALLER CREATIVO  
A CARTEL PARA  
MENINAS CARTONERAS

4 DE ABRIL 18:30H  
CENTRO CIVICO VIRGEN DE LAS VIÑAS

Te invitamos a participar en la  
primera edición de haikus  
cartoneros.

Aforo: 20 personas  
Inscripción: 2€uros

Contacto:  
lirafelira@gmail.com  
Tel: 669102912

TELIRA

eSantitas.com

### Compendio de respuestas del profesorado.

Hubo tres respuestas de profesores que se corresponden con quienes tutorizaban las clases elegidas para desarrollar la experiencia y que se consignan en su totalidad a continuación. De ellas se han obtenido unidades de significado para crear el discurso global, que serán etiquetadas [.KPnn], siendo nn el número de secuencia de la unidad de significado, precediendo esta etiqueta el fragmento de texto que la integra, en formato subrayado. En ocasiones las unidades de significado han sido redactadas por el investigador a la vista de las respuestas aportadas. En este caso, se escriben en cursivas, por ejemplo

- [.KP01] *Los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla sin excepción refieren no haberles costado que los alumnos participaran.*

Explicitando en el formato normalizado de unidad de significado, para su posterior tratamiento, las respuestas a la pregunta 1.

¡Hola, profe del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: info@eseusee.com). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, puedes preguntar a raulanton@gmail.com

¡Gracias por tu participación y ayuda!

¿Usas normal mente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

(1) NSNC

(2) Sí, diariamente

(3) Sí, en la dinámica de clase habitual.

1.- ¿Te costó que los alumnos participaran?  Sí  No  tampoco lo intenté mucho

(1) No (2) No (3) No

[.KP01] Los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla sin excepción refieren no haberles costado que los alumnos participaran.

1a.- Si tú participaste, ¿Copiaste los haikus o eran originales tuyos?  Eran todos míos  Copié alguno

(1) Eran todos míos (2) Eran todos míos (3) Eran todos míos

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseeusee?  Sí  No

(1) No (2) Sí (3) Sí

3.- ¿Hiciste comentarios en eseeusee?  Sí  No

(1) No (2) Sí (3) No

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseeusee?  Pocos  Bastantes  Ninguno

(1) Ninguno (2) Bastantes (3) Pocos

3a.- ¿Te gustó recibirlos?  Sí, animaba  No, me daba vergüenza  Otros (Explicarte si quieres)

(1) Otros (2) Sí, animaba (3) Sí, animaba

[.KP02] Los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla que recibieron comentarios a sus participaciones refieren que les gustó recibirlos y les animaba.

3b.- ¿Crees que a los alumnos les gustó recibirlos?

(1) - (2) - (3) Sí

[.KP03] Todos los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla piensan que a sus alumnos les gustaba recibir comentarios a sus aportaciones.

4.-¿Qué animó al alumnado a participar?  Los profesores  Mis padres  Otros participantes  Aspecto de la página  Poder escribir lo que quiera  Que respondan a lo que hago  Que se iba a hacer un libro  Otras:.....

(1) Los profesores (2) Los profesores (3) Los profesores

[.KP04] Todos los profesores participantes en la experiencia Haikus Castilla piensan que la principal animación a la participación fueron ellos.

5.-¿Qué les desanimó de participar?  Aspecto  Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio  o lean los profesores  lo lean mis padres  lo lea otra gente  lo lean mis padres  Explicate:

(1) Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio (2) Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio (3) NSNC

[.KP05] Los profesores de Haikus Castilla piensan a los alumnos les podía desanimar la vergüenza porque su creación la vean compañerxs del colegio.

6.-¿Qué crees que echaron en falta para animarse?

(1) NSNC

(2) Implicación de los padres

(3) Tuvieron algún problema a la hora de registrarse alguno

[.KP06] Un profesor piensa que faltó implicación de los padres para que sus hijos se animaran.

[.KP07] Un profesor piensa que las dificultades para el registro en el site desanimaron a algún posible participante

7.-¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar?  Sí, un administrador/a  Sí, los otros participantes  No, tiene que haber libertad.  Otra cosa:.....

(1) Sí, un administrador/a (2) Sí, un administrador/a (3) No, tiene que haber libertad

8.-¿Quién es el autor de los haikus?  Quien hizo la semilla  Quien hizo la co:  Quien puso la primera semilla y todos los que han participado  Nadie  Otra cosa:.....

(1) Quien hizo la semilla (2)Otra cosa (Individualmente, según qué caso) (3) Quien puso la primera semilla

[.KP09] Los profesores que responden consideran que el autor de los haikus es quien puso la semilla. Se ha considerado la respuesta 2 como demasiado vaga, por lo que no se tiene en cuenta.

9.-¿Se sintieron cómodxs lxs alumnx creando con la otra gente del site?  Sí  Sí, pero sólo cuando sabían quiénes eran  No, tenía reparos si no les conocía  No, porque notaba una jerarquía  Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla  Sí, me ayudaron  Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

(1) Sí (2) Sí (3) Sí

10.-El tamaño pequeño de los poemas...  Es mejor que largo  No permite expresarse  Faltan letras  No noté que hubiera un máximo de tamaño

(1) Es mejor que largo (2) Es mejor que largo (3) Es mejor que largo

11.-El poder poner imágenes...  Ayuda a la expresión  Distrae del poema  Es también parte del poema  No noté que se pudieran poner

(1) Ayuda a la expresión (2) Ayuda a la expresión (3) Ayuda a la expresión

[.KP12] Los profesores encuestados en el CP Castilla consideran que las imágenes ayudan a la expresión.

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran?  No  Da igual  Sí, para .....

(1) Da igual (2) Si, para (Organizar) (3) No

[.KP14] Sólo un profesor y un alumno encuestados del CP Castilla piensan que debe incluirse timestamp en las participaciones, los 10 restantes no.

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

- (1) El desarrollo de la creatividad por parte de los niños
- (2) Buen tema, buena expresión
- (3) La espontaneidad, la frescura, la libertad

[.KP15] [los haikus que más me gustaban] tenían el desarrollo de la creatividad por parte de los niños

[.KP16] [los haikus que más me gustaban] tenían buen tema, buena expresión

[.KP17] [los haikus que más me gustaban] tenían espontaneidad, frescura, libertad.

### Compendio de respuestas del alumnado.

- KC: Cuestionarios de alumnos relativos a la experiencia Haikus Castilla.

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

(1) Sí. Poco no mucho. Uso internet para buscar información, o ver algún video o usar eseeusee

(2) No. Sólo los fines de semana. Juegos

(3) No, pocas veces

(4) No

(5) Sí

(6) Sí, lo uso unas cinco veces a la semana para Eseeusee y el facebook

(7) Sí, lo uso a veces para jugar

(8) Sí, para el correo y esas cosas

(9) Sí, de vez en cuando. Para la página de Eseeusee y para el correo y buscar informaciones.

1.- ¿Escribiste haikus en eseeusee?  Sí  Sí, bastantes  Ninguno

(1) Sí, bastantes

(2) Sí

(3) Sí, bastantes

(4) Sí.

(5) Sí

(6) Sí, bastantes

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

(7) Sí

(9) Sí

(8) Sí, bastantes

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos?  Eran todos míos  Copié alguno

(1) Eran todos míos

(6) Eran todos míos

(2) Eran todos míos

(7) Eran todos míos

(3) Eran todos míos

(8) Eran todos míos

(4) Eran todos míos

(9) Eran todos míos

(5) Eran todos míos

NOTA: Ningún alumno refiere haber plagiado, pese a que ha existido constatación de que en algunos casos así ha sido.

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee?  Sí  Sí, bastantes  Ninguno

(1) Sí

(6) Sí, bastantes

(2) Ninguno

(7) Ninguno

(3) Sí, bastantes

(8) Sí

(4) Sí

(9) Sí

(5) Sí

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee?  Sí  Sí, bastantes  Ninguno

(1) Sí, bastantes

(5) Sí

(2) Ninguno

(6) Ninguno

(3) Sí, bastantes

(7) Ninguno

(4) Sí

(8) Sí



(9) Sí, bastantes

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee?  Sí  Sí, bastantes  Ninguno

(1) Sí, bastantes

(6) Sí, bastantes

(2) Sí, bastantes

(7) Sí

(3) Sí, bastantes

(8) Sí, bastantes

(4) Sí

(9) Sí, bastantes

(5) Sí

3a.- ¿Te gustó recibirlos?  Sí, animaba  No, me daba vergüenza  Otros (Explicarte si quieres)

(1) Sí, animaba

(7) Sí

(2) Sí, animaba

(8) Sí, animaba

(3) Sí, animaba

(9) Sí, animaba

(4) Sí, animaba

(5) Sí, animaba

[.KP18] A todos los alumnos del CP Castilla les animaba recibir comentarios.

(6) Sí, animaba

4.-¿Qué te animó/ayudó a participar?  Los profesores  Mis padres  Otros participantes  Aspecto de la página  Poder escribir lo que quiera  Que respondan a lo que hago  Que se iba a hacer un libro  Otras:

(1) Los profesores

(5) Los profesores

(2) Los profesores

(6) Los profesores y Otros participantes

(3) Los profesores

(7) Los profesores

(4) Los profesores

(8) Los profesores

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

(9) Los profesores y que se iba a hacer un libro

[.KP19] La principal razón para participar en HaikusCastilla para los alumnos fue la animación de los profesores

[.KP20] Un alumno refiere que el libro que se iba a publicar con el resultado de la experiencia fue su motivación para participar.

[.KP21] Un alumno refiere verse motivado a participar por otros participantes

5.-¿Qué te desanimaba de participar?  Aspecto  Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio  o lean los profesores  lo lean mis padres  lo lea otra gente  Otras cosas:

(1) NR.-

(2) NR.-

(3) NR.-

(4) NR.-

(5) Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio

(6) Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio

(7) Otras cosas [no explica]

(8) lo lean mis padres

(9) NR.-

[.KP05'] Los alumnos de HaikusCastilla refieren como causas de desánimo a la hora de participar que sus contenidos los vean otros alumnos o sus padres.

NOTA: Muy baja participación en esta pregunta porque era ilegible en la fotocopia que se pasó a responder por los alumnos.

6.-¿Qué echaste en falta para animar a participar?

(1) Nada

(2) Nada

(3) NR.-

(4) NR.-

(5) NR.-

(6) NR.-

(7) NR.-

(8) NR.-

(9) Premios, ej libros, al mejor haiku de la semana

[.KP22] Un alumno refiere que la existencia de concursos a los mejores de la semana podrían ayudarle a participar.

7.-¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar?  Sí, un administrador/a  Sí, los otros participantes  No, tiene que haber libertad.  Otra cosa:.....

(1) Sí, un administrador

(8) No

(2) No, tiene que haber libertad

(9) No, tiene que haber libertad

(3) No, tiene que haber libertad

(4) Sí, un administrador

[.KP08] Un profesor de tres piensa que no debe de haber administrador que pueda eliminar participaciones fuera de lugar. En los alumnos este ratio sube a 5/9 porque 'tiene que haber libertad'

(5) Sí, un administrador

(6) Sí, un administrador

(7) No, tiene que haber libertad

8.-¿Quién es el autor de los haikus?  Quien hizo la semilla  Quien hizo la co:  Quien puso la primera semilla y todos los que han participado  Nadie

Otra cosa:.....

(1) Quien puso la primera semilla y todos los que han participado

(6) Quien hizo la semilla

(2) Quien puso la primera semilla y todos los que han participado

(7) [RESPUESTA CONFUSA: elige la opción de quien puso la primera semilla y todos los que han participado, pero redondea sólo la primera parte de la frase]

(3) Quien puso la primera semilla y todos los que han participado

(8) Quien hizo la semilla

(4) Quien hizo la semilla

(9) Quien hizo la semilla

(5) Quien puso la primera semilla y todos los que han participado

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.KP10] La mitad de los alumnos de HaikusCastilla considera que el autor el haiku es el autor de la semilla y la otra mitad todos los que han participado en el racimo. Se han buscado sin éxito

correlaciones entre esta respuesta y las del grupo de participación (hiciste haikus, cocreaciones y, o comentarios) o las del grupo de uso de Internet.

9.-¿Te sentiste cómodx creando con la otra gente del site?  Sí  Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran  Tenía reparos si no les conocía  No, porque notaba una jerarquía  Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla  Sí, me ayudaron  Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

(1) Sí

(2) Sí

(3) Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran

(4) Sí

(5) Sí

(6) Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran

(7) Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran

(8) Sí

(9) Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

[.KP22] Los alumnos de HaikusCastilla dicen sentirse cómodos con el resto de gente del site, aunque un tercio sólo cuando conocían a los otros participantes.

10.-El tamaño pequeño de los poemas...  Es mejor que largo  No permite expresarse  Me faltan letras  No noté que hubiera un máximo de tamaño

(1) NR.-

(2) Me faltan letras

(3) Es mejor que largo.

(4) Es mejor que largo.

(5) Es mejor que largo.

(6) Es mejor que largo.

(7) Es mejor que largo.

(8) Es mejor que largo.

(9) [RESPUESTA CONFUSA: escoge la opción No permite expresarse, pero sólo redondea 'permite expresarse']

[.KP11] Todos los profesores y alumnos encuestados en el CP Castilla, con una sólo excepción, consideran que es mejor un tamaño pequeño para las participaciones.

11.-El poder poner imágenes...  Ayuda a la expresión  Distrae del poema  Es también parte del poema  No noté que se pudieran poner

(1) Ayuda a la expresión

(2) NR.-

(3) Ayuda a la expresión

(4) Es también parte del poema.

(5) Ayuda a la expresión

(6) Ayuda a la expresión

(7) Ayuda a la expresión

(8) Es también parte del poema.

(9) Ayuda a la expresión

[.KP13] 3 de cada 4 alumnos piensan como los profesores, que las imágenes ayudan a la expresión del poema, pero el cuarto restante piensa que son parte del poema.

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran?  No  Da igual  Sí, para .....

(1) Da igual

(2) No

(3) Da igual

(4) Da igual

(5) Da igual

(6) No

(7) No

(8) No

(9) Sí, para saber cuándo se han colgado

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

(1) Buena expresión, un bonito mensaje

(2) Que eran bonitos.

(3) Todo, sobre todo las imágenes

(4) NR.-

(5) NR.-

(6) Que eran sobre Japón

(7) Me gustaba porque no tenían que rimar

(8) Las imágenes

(9) Los sentimientos de las personas

[.KP23] [Alumno: los haikus que más me gustaron] tenían buena expresión, un bonito mensaje.

[.KP24] [Alumno: los haikus que más me gustaron] eran bonitos

[.KP25] [Alumno: los haikus que más me gustaron] eran sobre Japón (el tema del proyecto anual del CP Castilla)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.KP26] [2 Alumnos: los haikus que más me gustaron] tenían imágenes

[.KP27] [Alumno: me gustaron los haikus] porque no tenían que rimar

[.KP28] [Alumno: me gustaron los haikus] que tenían sentimiento de las personas.

## ¡Hola, profe del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizarán en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, puedes preguntar a [raulanton@gmail.com](mailto:raulanton@gmail.com)

## ¡Gracias por tu participación y ayuda!

### ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres

Si

1.- ¿Te costó que los alumnos participaran? M  Sí M

No M tampoco lo intenté mucho

1a.- Si tú participaste, ¿Copiaste los haikus o eran originales tuyos? M  (Eran todos míos) M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M Sí M  No

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Sí M  No

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Pocos M Bastantes M  Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M Sí, animaba M No, me daba vergüenza M  Otros (Explicate si quieres)

3b.- ¿Crees que a los alumnos les gustó recibirlos?

Explicate si quieres

4.- ¿Qué animó al alumnado a participar? M Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:.....

Explicate si quieres

5.- ¿Qué les desanimó de participar? M Aspecto M

Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio M o lean los profesores M lo lean mis padres M lo lea otra gente M lo lean mis padres M Explicate:

Explicate si quieres

### 6.- ¿Qué crees que echaron en falta para animarse?

Explicate si quieres

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M  Sí un administrador/a M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie M Otra cosa:.....

9.- ¿Se sintieron cómodxs lxs alumnxs creando con la otra gente del site? M  Sí M Sí, pero sólo cuando sabían quiénes eran M No, tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M  (Es mejor que largo) M No permite expresarse M Faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M  Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M  (Da igual) M Sí, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres

El desarrollo de la creatividad por parte de los niños

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí:

### ¡Hola, profe del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, puedes preguntar a [raulanton@gmail.com](mailto:raulanton@gmail.com)

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Expílicate si quieres  
*Si, diariamente.*

6.-¿Qué crees que echaron en falta para animarse?

Expílicate si quieres  
*Implicación de los padres.*

1.- ¿Te costó que los alumnos participaran? M Sí M No M tampoco lo intenté mucho

1a.- Si tú participaste, ¿Copiaste los haikus o eran originales tuyos? M Eran todos míos M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M Si M No

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Si M No

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Pocos M Bastantes M Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M Si, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Expílicate si quieres)

3b.- ¿Crees que a los alumnos les gustó recibirlos?

Expílicate si quieres

7.-¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Si, un administrador/a M Si, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.-¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie Otra cosa: *Individualmente, según que caso*

9.-¿Se sintieron cómodos los alumnos creando con la otra gente del site? M Si M Si, pero sólo cuando sabían quiénes eran M No, tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Si, me ayudaron M Si, me gustó cuando comentaban lo mío

Expílicate si quieres

4.-¿Qué animó al alumnado a participar? M Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:.....

Expílicate si quieres

10.-El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.-El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distráe del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M Da igual M Si, para organizar.....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Expílicate si quieres  
*Buen tema, buena expresión.*

5.-¿Qué les desanimó de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio M o lean los profesores M lo lean mis padres M lo lea otra gente M lo lean mis padres M Expílicate:

Expílicate si quieres

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí:

JILMPK FUEVES MARIKAK VAKIAS CASILLAS



¡Hola, profe del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseeusee.com](mailto:info@eseeusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, puedes preguntar a [raulanton@gmail.com](mailto:raulanton@gmail.com)

¡Gracias por tu participación y ayuda!

¿Usas normalmente internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres *Sí en la dinámica de clase habitual*

1.- ¿Te costó que los alumnos participaran? M Sí M  No M tampoco lo intenté mucho

1a.- Si tú participaste, ¿Copiaste los haikus o eran originales tuyos?  M Eran todos míos M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseeusee?  M Sí M No

3.- ¿Hiciste comentarios en eseeusee? M Sí M  No

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseeusee?  M Pocos M Bastantes M Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos?  M Sí  M No, me daba vergüenza M Otros (Explicate si quieres)

3b.- ¿Crees que a los alumnos les gustó recibirlos?

Explicate si quieres *Sí.*

4.- ¿Qué animó al alumnado a participar? M Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:.....

Explicate si quieres

5.- ¿Qué les desanimó de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio M o lean los profesores M lo lean mis padres M lo lea otra gente M lo lean mis padres M Explicate:

Explicate si quieres

6.- ¿Qué crees que echaron en falta para animarse?

Explicate si quieres *Tuvieran algún problema a la hora de registrarse alguno.*

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Sí, un administrador/a M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie M Otra cosa:.....

9.- ¿Se sintieron cómodxs lxs alumnxs creando con la otra gente del site? M Sí M Sí, pero sólo cuando sabían quiénes eran M No, tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M Da igual M Sí, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres *la espontaneidad, la frescura, la libertad.*

JULIENNE PUEDES MAKLUK VAKIAS CASILLAS

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí:

### ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. **No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión.** Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseeusee.com](mailto:info@eseeusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, **siempre es una buena idea preguntar a tus padres** ©

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

1.- ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicale si quieres Si. Poco, no mucho. Uso internet para buscar información, o ver algun video o usar eseusee.

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M Sí M Sí, bastantes) MNinguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M Eran todos míos) M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M Sí) M Sí, bastantes MNinguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Sí M Sí, bastantes) MNinguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Sí M Sí, bastantes) MNinguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M Sí, (animaba) M No, me daba vergüenza M Otros (Explicale si quieres)

Explicale si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M Los profesores)

M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:

Explicale si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M

Vergüenza porque lo que hago lo ican compañeros del colegio M o ican los profesores M lo ican mis padres M lo ica otra gente M Otras cosas:

Explicale si quieres

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicale si quieres Nada.

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Sí, un administrador/a) M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado) M Nadie

Otra cosa:.....

9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M Sí) M Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicale si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión) M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M (La igual) M Sí, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Buena expresión, un bonito mensaje ...

### ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. **No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión.** Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, **siempre es una buena idea preguntar a tus padres** ☺

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

#### ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicale si quieres  
*No, solo los finde semana. Juegos*

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M  Sí M  No, bastantes M  Ninguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M  Eran todos míos M  Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M  Sí M  No, bastantes M  Ninguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M  Sí M  No, bastantes M  Ninguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M  Sí M  No, bastantes M  Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M  Sí, animaba M  No, me daba vergüenza M  Otros (Explicale si quieres)

Explicale si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M  Los profesores M  Mis padres M  Otros participantes M  Aspecto de la página M  Poder escribir lo que quiera M  Que respondan a lo que hago M  Que se iba a hacer un libro M  Otras:

Explicale si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M  Aspecto M  Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio M  lo lean los profesores M  lo lean mis padres M  lo lean otra gente M  Otras cosas:

Explicale si quieres

#### 6.-¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicale si quieres  
*Nada*

7.-¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M  Sí, un administrador/a M  Sí, los otros participantes M  No, tiene que haber libertad. M  Otra cosa:.....

8.-¿Quién es el autor de los haikus? M  Quien hizo la semilla M  Quien hizo la co: M  Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M  Nadie  
Otra cosa:.....

9.-¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M  Sí M  No, pero sólo cuando sabía quiénes eran M  Tenía reparos si no les conocía M  No, porque notaba una jerarquía M  Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M  Sí, me ayudaron M  Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicale si quieres

10.-El tamaño pequeño de los poemas... M  Es mejor que largo M  No permite expresarse M  Me faltan letras M  No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.-El poder poner imágenes... M  Ayuda a la expresión M  Distrae del poema M  Es también parte del poema M  No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M  No M  Sí, para

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicale si quieres  
*que eran bonitos*

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

### ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntar a tus padres ☺

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

#### ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres  
*No, pocas veces.*

- 1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M  Eran todos míos M Copié alguno
- 2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 3a.- ¿Te gustó recibirlos? M  Sí, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Explicate si quieres)

Explicate si quieres

- 4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M  Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:

Explicate si quieres

- 5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio M o lo lean los profesores M lo lean mis padres M o lo lean otra gente M Otras cosas:

Explicate si quieres

#### 6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicate si quieres

- 7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Sí, un administrador/a M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad M Otra cosa:.....
- 8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M  Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie M Otra cosa:.....
- 9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M Sí M  Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

- 10.- El tamaño pequeño de los poemas... M  Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño
- 11.- El poder poner imágenes... M  Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner
- 12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M  La igual M Sí, para .....
- 13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres  
*Todo, sobre todo las imágenes*

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

### ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: info@eseeusee.com). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntar a tus padres @

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

#### ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres  
**No**

- 1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M  Eran todos míos M Copié alguno
- 2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M  Sí M Sí, bastantes M Ninguno
- 3a.- ¿Te gustó recibirlos? M  Sí, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Explicate si quieres)

Explicate si quieres

- 4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M  Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:

Explicate si quieres

- 5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo lean compañeros del colegio M o lo lean los profesores M lo lean mis padres M o lo lean otra gente M Otras cosas:

Explicate si quieres

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

#### 6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicate si quieres

- 7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M  Sí, un administrador/a M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

- 8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M  Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie M Otra cosa:.....

- 9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M  Sí M Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

- 10.- El tamaño pequeño de los poemas... M  Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

- 11.- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distrae del poema M  Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

- 12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M  La igual M Sí, para .....

- 13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

## ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntar a tus padres ©

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

#### ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres

Si

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M Si M Sí, bastantes M Ninguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M Eran todos míos M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M Si M Sí, bastantes M Ninguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Si M Sí, bastantes M Ninguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Si M Sí, bastantes M Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M Si, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Explicate si quieres)

Explicate si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M Los profesores

M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:

Explicate si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo ican compañeros del colegio M o ican los profesores M lo ican mis padres M no ican otra gente M Otras cosas:

Explicate si quieres

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

#### 6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicate si quieres

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Si, un administrador/a M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie

Otra cosa:.....

9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M Si M Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M La igual M Sí, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres

SILVARE, PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

### ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntar a tus padres ☺

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres

Sí ~~lo~~ uso unas 5 veces a la semana, para ~~escribir~~ ~~escribir~~ y el ~~facebook~~

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M  Sí M  No

bastantes M Ninguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M  Eran

todos míos M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M  Sí M  No

bastantes M Ninguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M  Sí M  No

bastantes M Ninguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M  Sí M  No

bastantes M Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M  Sí, animaba M  No, me daba vergüenza M Otros (Explicate si quieres)

Explicate si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M  Los profesores

M Mis padres M  Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:

Explicate si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M

Vergüenza porque lo que hago lo iban compañeros del

colegio M  lo iban los profesores M  lo iban mis padres M

lo iba una gente M Otras cosas:

Explicate si quieres

6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicate si quieres

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M  Sí, un

administrador/a M  Sí, los otros participantes M  No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M  Quien hizo la

semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie

Otra cosa:.....

9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M  Sí M  Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M

Tenía reparos si no les conocía M  No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M  Sí, me ayudaron M  Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M  Es mejor

que largo M  No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M  Ayuda a la expresión

M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M  No

M Da igual M  Sí, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres

Que eran sobre Japón

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

## ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizarán en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntar a tus padres @

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres

Si lo uso a veces para jugar.

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M  Sí M  Sí, bastantes M  Ninguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M  Eran todos míos M  Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M  Sí M  Sí, bastantes M  Ninguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M  Sí M  Sí, bastantes M  Ninguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M  Sí M  Sí, bastantes M  Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M  Sí M  Sí, animaba M  No, me daba vergüenza M  Otros (Explicate si quieres)

Explicate si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M  Los profesores M  Mis padres M  Otros participantes M  Aspecto de la página M  Poder escribir lo que quiera M  Que respondan a lo que hago M  Que se iba a hacer un libro M  Otras:

Explicate si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M  Aspecto M  Vergüenza porque lo que hago lo hacen compañeros del colegio M  o lo hacen los profesores M  lo hacen mis padres M  lo hacen otra gente M  Otras cosas:

Explicate si quieres

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicate si quieres

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M  Sí, un administrador/a M  Sí, los otros participantes M  No, tiene que haber libertad. M  Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M  Quien hizo la semilla M  Quien hizo la co: M  Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M  Nadie M  Otra cosa:.....

9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M  Sí M  Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M  No, tenía reparos si no les conocía M  No, porque notaba una jerarquía M  Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M  Sí, me ayudaron M  Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M  Es mejor que largo M  No permite expresarse M  Me faltan letras M  No me noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M  Ayuda a la expresión M  Distrae del poema M  Es también parte del poema M  No me noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M  No M  Da igual M  Sí, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres

Me gustaban porque no tenían que rimar.

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS



### ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. **No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión.** Las respuestas se utilizaran en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, **siempre es una buena idea preguntar a tus padres** ☺

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicate si quieres *Sí, bastante, para el correo y esas cosas.*

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M Sí M Si, bastantes M Ninguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M Eran todos míos M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M Sí M Si, bastantes M Ninguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Sí M Si, bastantes M Ninguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Sí M Si, bastantes M Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M Sí, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Explicate si quieres)

Explicate si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M Los profesores M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otras:

Explicate si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo ican compañeros del colegio M o ican los profesores M lo ican mis padres M no ica otra gente M Otras cosas:

Explicate si quieres

6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicate si quieres

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Sí, un administrador/a M Si, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie M Otra cosa:.....

9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M Sí M Si, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Si, me ayudaron M Si, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicate si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión M Distrae del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M La igual M Si, para .....

13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicate si quieres

*Los imagos,*

Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS

## ¡Hola, alumnx del C.P. Castilla!

Esta es una encuesta anónima sobre la cocreación de Haikus del C.P.Castilla en la que puedes elegir que preguntas responder y cuáles no. Y si te falta sitio para una respuesta o quieres decir algo que no se pregunte, no dudes en hacerlo en los huecos de la página o donde quepa. No hay respuestas buenas o malas, sino que queremos saber tu opinión. Las respuestas se utilizarán en una investigación de doctorado sobre creatividad en Internet (+información: [info@eseusee.com](mailto:info@eseusee.com)). Si tienes dudas sobre cómo responder una pregunta o sobre la encuesta en sí, siempre es una buena idea preguntar a tus padres ☺

### ¡Gracias por tu participación y ayuda!

#### ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Qué?

Explicale si quieres  
 Sí, de vez en cuando. Para la página de useusee y para el ~~trabajo~~ trabajo

1.- ¿Escribiste haikus en eseusee? M Sí M Sí, bastantes M Ninguno

1a.- ¿Los copiaste o eran originales tuyos? M Eran todos míos M Copié alguno

2.- ¿Hiciste cocreaciones en eseusee? M Sí M Sí, bastantes M Ninguno

3.- ¿Hiciste comentarios en eseusee? M Sí M Sí, bastantes M Ninguno

3a.- ¿Recibiste comentarios en eseusee? M Sí M Sí, bastantes M Ninguno

3a.- ¿Te gustó recibirlos? M Sí, animaba M No, me daba vergüenza M Otros (Explicale si quieres)

Explicale si quieres

4.- ¿Qué te animó/ayudó a participar? M Los profesores, M Mis padres M Otros participantes M Aspecto de la página M Poder escribir lo que quiera M Que respondan a lo que hago M Que se iba a hacer un libro M Otros:

Explicale si quieres

5.- ¿Qué te desanimaba de participar? M Aspecto M Vergüenza porque lo que hago lo ican compañeros del colegio M lo ican los profesores M lo ican mis padres M lo ican una gente M Otras cosas:

Explicale si quieres

#### 6.- ¿Qué echaste en falta para animar a participar?

Explicale si quieres  
 Premios ej: libros, al mejor haiku de la semana.

7.- ¿Crees que debe de haber quien borre o modifique las participaciones fuera de lugar? M Sí, un administrador/a M Sí, los otros participantes M No, tiene que haber libertad. M Otra cosa:.....

8.- ¿Quién es el autor de los haikus? M Quien hizo la semilla M Quien hizo la co: M Quien puso la primera semilla y todos los que han participado M Nadie M Otra cosa:.....

9.- ¿Te sentiste cómodo creando con la otra gente del site? M Sí M Sí, pero sólo cuando sabía quiénes eran M Tenía reparos si no les conocía M No, porque notaba una jerarquía M Hubiera estado mejor que sólo participara gente del CP Castilla M Sí, me ayudaron M Sí, me gustó cuando comentaban lo mío

Explicale si quieres

10.- El tamaño pequeño de los poemas... M Es mejor que largo M No permite expresarse M Me faltan letras M No noté que hubiera un máximo de tamaño

11.- El poder poner imágenes... M Ayuda a la expresión, M Distras del poema M Es también parte del poema M No noté que se pudieran poner

12.- Los haikus no tenían fechas... ¿Debieran? M No M Da igual M Sí, para saber cuando se han editado


13.- ¿Qué tenían los haikus que más te gustaban?

Explicale si quieres  
 Co sentimiento de las personas

SIEMPRE PUEDES MARCAR VARIAS CASILLAS


Si quieres añadir algo más, hazlo aquí.


**Bases**



**CREACIÓN DE TEXTOS  
PARA ITINERARIO DE  
HITOS URBANOS EN  
ARANDA DE DUERO**

DOCUMENTO DISPONIBLE EN:  
Casa de cultura de Aranda de Duero  
Bajo petición a [liratelira@gmail.com](mailto:liratelira@gmail.com)  
Y en las webs: [telira.net/bases-hitos](http://telira.net/bases-hitos) & [eseusee.com/basesAranda2013](http://eseusee.com/basesAranda2013)

 AYUNTAMIENTO  
de Aranda  
de Duero  
Concejalía de Cultura

 TELIRA  
Tertulias Literarias Ribereñas y Arandinas

Creación de textos para itinerario de hitos urbanos

CREACIÓN DE TEXTOS PARA ITINERARIO DE HITOS URBANOS EN ARANDA DE DUERO ..... 1

Objetivos ..... 1

    Objetivo 1. Creación de Textos para Hitos integrados en un itinerario turístico..... 1

    Objetivo 2. Promover la participación ciudadana en el evento "Las Edades del Hombre"..... 1

    Objetivo 3. Incorporar los hitos al acervo turístico de Aranda, de modo perdurable. .... 2

Desarrollo ..... 3

    Fase 1. Comunicación del proyecto. [Principios de Marzo] ..... 3

    Fase 2. Período de Recepción de Ideas. [Hasta el 31 de Mayo]..... 3

    Fase 3. Deliberación y propuesta del jurado. [Mediados de Junio] ..... 4

    Fase 4. Selección definitiva por parte de la Concejalía. [Finales de Junio] ..... 4

Bases del concurso de textos ..... 5

BASES..... 5

Creación de textos para itinerario de hitos urbanos

## Objetivos

### Objetivo 1. Creación de Textos para Hitos integrados en un itinerario turístico.

Seleccionar entre fragmentos de texto de tamaño reducido y relativos a lugares significados de Aranda para integrar hitos de material durable y formato artístico que sirvan de adorno a las calles con motivo de la exposición de Las Edades del Hombre, pero con vocación de persistir en el tiempo.

Los lugares referenciados debieran poderse incluir en un itinerario que recorra los lugares de mayor interés del patrimonio de la Villa, para que sirvan de acompañamiento a un repaso de nuestro patrimonio.

Una lista tentativa de lugares / temas de anclaje encajables en el objetivo es la siguiente:

- Calle Isilla.
- Fuenteminaya.
- San Juan.
- Cascajar.
- Las Bodegas.
- La Sal.
- Santa María.
- Plaza del Rollo.
- La Plaza Mayor.
- La plaza de la Constitución.
- Los jardines de don Diego.
- Sinovas (Para ser situado en la Iglesia de San Nicolás de Bari)

### Objetivo 2. Promover la participación ciudadana en el evento "Las Edades del Hombre".

La creación de estos hitos deben promover la participación de la población de modo que la ciudadanía se apropie del proyecto de hitos y en extensión del evento, constituyendo su respuesta e implicación durante la duración de la muestra uno de los atractivos turísticos y perdurando posteriormente como tal.

Con este objetivo en mente se promoverá un concurso de ideas para la selección de los textos que acompañarán los hitos en el que se podrá participar tanto con obras originales o proponiendo obras de otros autores.

**Objetivo 3. Incorporar los hitos al acervo turístico de Aranda, de modo perdurable.**

Los hitos con obras literarias referidas a rincones de la Villa deben de quedar integrados en el acervo turístico de Aranda en modo perdurable.

Se tendrán en cuenta esto en la selección de las propuestas de textos, para que abarquen tanto expresiones más clásicas como otras más modernas (Desde poesía con rima y métrica clásica a propuestas como de micropoemas).



Creación de textos para itinerario de hitos urbanos

## Desarrollo.

El desarrollo de la selección de los hitos se hará en 3 fases. En la primera fase se realizará una comunicación del proyecto de modo que pueda tomar parte en él toda persona interesada. En la segunda se realizará un escopio de propuestas. En la tercera una selección de las mismas.

### Fase 1. Comunicación del proyecto. [Principios de Marzo]

La comunicación del proyecto debe permitir en la medida de lo posible llegar a toda la población para asegurar 1) maximizar la participación en el proyecto y 2) que la población de Aranda comience a tomar familiaridad con el proyecto mayor: Las Edades del Hombre.

1. Elaboración de BASES para los fragmentos de texto que participarán en concurso de ideas. (Fecha tope 18 Febrero).
  - a. Establecimiento de vías de participación:
    - i. Un buzón en la Casa de Cultura / Apartado de correos.
    - ii. Un correo electrónico.
    - iii. Página web para obras en formato MICRO (< 140 caracteres).
2. Presentación de la iniciativa.
  - a. Pistoletazo de salida, rueda de prensa. (Fecha propuesta: 11 de Marzo)
  - b. Promoción y copia de las bases en paginas web (Telira.net, eseeusee.com)
  - c. Copia de las bases a disposición en la recepción de la Casa de Cultura.
  - d. Nota de prensa a periódicos, radios y TV.
  - e. Promoción en las calles de Aranda. Carteles y pegatinas.

### Fase 2. Periodo de Recepción de Ideas. [Hasta el 31 de Mayo]

3. Periodo de recepción de ideas. Hasta el 31 de Mayo.
  - a. Habrá un equipo de coordinación de la recepción de ideas, organizado por Telira.
  - b. Este equipo promoverá la producción y coordinará la recepción de ideas. Podrá decidir un primer filtrado de las propuestas atendiendo al cumplimiento de las bases.

- c. El equipo de recepción de ideas podrá mentorizar/proponer poemas que no sean propios, en las mismas condiciones que se refieren en las bases, pero no teniendo derecho a premio por ello.

### Fase 3. Deliberación y propuesta del jurado. [Mediados de Junio]

- 4. Deliberación y propuesta de ideas.
  - a. Un comité de deliberación o jurado propuesto por Telira elegirá las ideas, reteniendo las que considere más apropiadas. Los miembros del jurado no podrán participar con sus ideas al concurso.
  - b. PREMIO: Los ganadores además de ver su texto en un hito, recibirán un lote de libros de la editorial Telira.
  - c. El comité de deliberación presentará ideas para entre 6 y 9 lugares. De cada uno de los lugares presentará exclusivamente una obra, salvo en el caso de Microformatos –en que podrán elegirse varias, a la discreción del jurado–.

### Fase 4. Selección definitiva por parte de la Concejalía. [Finales de Junio]

- 5. Selección definitiva de poemas/fragmentos de texto.
  - a. A partir de las ideas retenidas, la Concejalía, atendiendo a los criterios técnicos, a los de promoción turística y otros que considerara, retendrá las ideas definitivas para su inclusión en los hitos.





Creación de textos para itinerario de hitos urbanos

### Bases del concurso de textos

La Concejalía de Cultura y Educación del Ilustre Ayuntamiento de Aranda de Duero convoca el Premio de textos para hitos para el embellecimiento del centro histórico, que se regirá por las siguientes:

## BASES

1. Podrán concurrir a este premio todos los autores y mentores que lo deseen.
2. **Propósito:** El propósito final de la selección de obras es el de figurar en un hito urbano perdurable, junto con el nombre del autor, en el entorno de un elemento significativo de patrimonio urbano de Aranda de Duero. Los hitos podrán contener una obra seleccionada, salvo en el caso de microfomatos, en que se prevé incluir una o dos, a criterio del jurado.
3. **Autoría y Propiedad:** Las obras propuestas deben de ser originales y escritas en castellano, no aceptándose traducciones de otros autores.
  - a. Las obras pueden haber sido anteriormente editadas o ser fragmentos de obras ya editadas.
  - b. Es posible proponer/mentorizar obras de otros autores, indicando explícitamente esta eventualidad y la fuente de que se obtuvo la obra. En caso de que haya varias propuestas de la misma obra, se otorgará el premio al autor original y se compartirá el premio entre todos los mentores en el caso de que el autor original no la haya presentado. El nombre que figurará en el hito en caso de que se retenga, será exclusivamente el del autor. La opción de mentorizar no es aplicable en el caso de utilizar la web [eseusee.com](http://eseusee.com).

- c. En todos los casos, se requiere que su régimen de derechos de reproducción no sea incompatible con el propósito del concurso: figurar en un hito en una ubicación pública de Aranda de Duero.
4. **Tema:** Las obras deben hacer referencia o estar inspiradas en un escenario urbano significado de Aranda de Duero.
5. **Tamaño:** El tamaño de las obras presentadas no excederá de 300 caracteres o de 140 caracteres en el caso de microformatos.
  - a. Contarán como caracteres todos los caracteres tipográficos, así como espacios o saltos de línea en caso de que los haya.
  - b. La obra presentada puede ser un fragmento de otra de tamaño mayor.
6. **Plazo:** El plazo de admisión de originales se abre el día 11 de Marzo y se cierra el día 31 de Mayo, considerándose todos los originales recibidos en esa horquilla.
7. **Presentación de Originales.** Existen tres vías de presentación de originales.
  - a. **MICROFORMATOS (menos de 140 caracteres):** Participación a través de la página web [eseusee.com](http://eseusee.com). Se considerará que participan en el concurso todos los micros que tengan como etiqueta la palabra 'HitosAranda' y una segunda etiqueta que marque el emplazamiento propuesto para la obra (Ej: 'Isilla' o 'San Juan'). El nombre de usuario deberá ser un pseudónimo y se tomará a efectos de comunicación y contacto, en caso de que la obra resulte preseleccionada, el correo electrónico con que el usuario que emitió la obra se registró en la web.
    - i. **COCREACION.** En el caso de que una obra seleccionada haya sido resultado de la cocreación de varios autores en la página web, se tomarán como autores a todos los que a juicio del jurado hayan sido participantes en la línea de creación colectiva.
  - b. En un buzón a tal efecto sito en la Casa de Cultura. Se presentarán en un sobre con la leyenda 'CONCURSO HITOS ARANDA' en su exterior. El sobre debe contener 4 ejemplares del poema en cuatro piezas de papel distintas que indiquen asimismo la ubicación propuesta para la obra, sin otra identificación y una quinta pieza de papel en la que figure la

Creación de textos para itinerario de hitos urbanos

identificación del autor. La identificación contendrá nombre y apellidos al autor, un currículum y un teléfono de contacto.

- c. Envío por correo electrónico a la cuenta [liratelira@gmail.com](mailto:liratelira@gmail.com). El email contendrá en un archivo Word, txt o PDF la obra y la ubicación propuesta. En otro archivo de los mismos formatos, la identificación del autor (nombre y apellidos, un currículum y una vía de contacto, preferiblemente teléfono).
8. El jurado será nombrado por Telira. Sus componentes no se harán públicos hasta la emisión del fallo, que se dará a conocer igualmente de manera abierta.
9. Ganadores. El jurado propondrá un número de obras en consonancia con el número de hitos urbanos previstos (una obra por hito o hasta dos en caso de microformatos).
10. Se otorgará un premio a todas las obras seleccionadas por el jurado consistente en un lote de libros de la editorial Telira. Las obras seleccionadas tendrán asimismo la posibilidad de –si cumple los criterios técnicos y de conveniencia urbana y turística marcados por la Concejalía de Cultura- ser retenidos para figurar como texto en un hito.
11. Los poemarios no premiados se descartarán. Aquellos enviados en formato papel serán destruidos.
12. El premio será otorgado en un acto público. La falta de asistencia podría inhabilitar al autor para la recepción del mismo.
13. La presentación a este concurso supone la plena aceptación de las presentes bases.
14. Cualquier litigio cuya solución no esté registrada explícitamente en las presentes bases, se resolverá por el jurado nombrado y la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Aranda de Duero.


Aranda de Duero, Febrero de 2013

### Eco en medios. Presentación del concurso.

Se utilizó para dar difusión a la iniciativa del concurso un video de 1:53 minutos que se incorporó en la programación del canal interno de televisión en todas las áreas de descanso de la factoría Michelin de Aranda de Duero, durante la semana del 21 de Marzo de 2013.


Se considera que tuvo

una difusión potencial de 2000 personas entre empleados directos, indirectos y visitas.



**Objetivos :**

- Creación de Textos para Hitos integrados en un itinerario turístico.
- Promover la participación ciudadana en el evento "Las Edades del Hombre".
- Incorporar los hitos al acervo turístico de Aranda, de modo perdurable.

 Concejalía de Cultura


 Tertulia Literaria Ribereña y Arandina

Ilustración 99. Fotograma del video de presentación de la iniciativa en la factoría Michelin de Aranda de Duero.



La imagen muestra una captura de pantalla de un navegador web. En la parte superior, se ven los logos de 'DECONCURSOS.COM', 'Cadena SER Radio ARANDA' y 'PRINCIPALES 96.6 FM'. El contenido principal incluye un anuncio para un concurso de creación de textos para un itinerario de hitos urbanos en Aranda de Duero, organizado por TELIRA. El anuncio describe el objetivo de coordinar la creación de textos que irán en unos hitos, placas, etc. en diferentes lugares de Aranda de Duero. También se menciona que los lugares referenciados deberían incluirse en un itinerario que recorra los lugares de mayor interés del patrimonio de la Villa. En la parte inferior, se muestra un artículo de prensa titulado 'EL AYUNTAMIENTO APUESTA POR SACAR LA LITERATURA A LA CALLE', publicado el martes 12 de marzo de 2013. El artículo describe la iniciativa de sacar la literatura a la calle en Aranda de Duero, en colaboración con la Tertulia Literaria Ribereña y Arandina (Telira). Se menciona que se van a colocar entre 6 y 10 hitos en diversos puntos de la capital ribereña con frases, poemas o microrelatos que hagan referencia al lugar en que se encuentra. Los hitos podrán tener diversas formas, como placas, esculturas o grabados en el suelo de las calles. El presidente de Telira, Raúl Antón, indica que la novedad radica en que "se abre un concurso de ideas para que todo arandín@ o enamorado@ de Aranda pueda participar... y ver como premio su poema en la calle, de modo perenne". Antón explica que es "una oportunidad de lujo" para sacar la creación a la calle y el proyecto permite por primera vez que la obra ganadora sea una cocreación de varios autores. Las obras se pueden presentar hasta el 31 de mayo por correo ordinario, en la Casa de Cultura, o en la web <http://eseusee.com/basesAranda2013>. La iniciativa estará en marcha en 2014, fecha importante para Aranda de Duero, ya que acogerá la exposición de las Edades del Hombre.

Ilustración 98. Páginas web de concursos.com, radioaranda.com y diariodelaribera.org.



Ilustración 100. Diario de Burgos. Edición 12/03/2013. En la foto, el Investigador.

La convocatoria tuvo una notable incidencia en los medios, probablemente por las novedades de su planteamiento, estas son, la utilización de Internet para la entrega en abierto de las propuestas, la posibilidad de obras cocreadas y la promesa –incumplida al apostre- de los responsables locales de crear elementos decorativos conteniendo los textos. Los medios más notables que se hicieron eco de la misma fueron:

**Medios Radiofónicos.** Onda Cero, edición Castilla y León y Cadena Ser Radio Aranda.

**Medios escritos.** El Diario de Burgos tanto en sus ediciones papel como electrónica y su edición de la Ribera del Duero como general.

**Medios electrónicos.** Las webs de deconcurso.com –de amplia difusión internacional en el mundo literario de habla hispana- y diariodelaribera.org, entre otras muchas.



## 1.-ACTO PÚBLICO Y MIEMBROS DEL JURADO:

Los miembros del jurado dados a conocer en el acto público de 3/7/2013 en la casa de la cultura de Aranda de Duero son

Tomás Francisco Medina Rebollo, Yago Reis Arauzo y Miguel Ángel Martínez Delso

El acto público fue presentado por la Concejala de Cultura con la asistencia de los dos secretarios del concurso, Olga Arauzo y Florencio Chicote, encargados de custodiar las plicas desde la recepción de las propuestas hasta su apertura. Completó la mesa un representante de Telira.

## 2.-FALLO INAPELABLE DEL JURADO

El resultado final de la selección de textos creados para formar parte de un itinerario turístico integrado en distintos hitos o lugares de Aranda de Duero con motivo del acontecimiento de las Edades del Hombre es el siguiente.

Cada propuesta seleccionada se adjunta el número de plica, cuyo autor se ha desvelado en el mismo acto público de 3/7/2013 en la casa de la cultura de Aranda de Duero.

- 7.- CALLE DE CASCAJAR. Juan Carlos López.....
- 33.- PLAZA DEL ROLLO. Raúl Antón Cuadrado. Poema Visual.....
- 34.-FUENTEMINAYA. Antonio Reis Navarez. Poema Mentorizado.....
- 39.-LAS BODEGAS. Valentina Clemor.....
- 41.-CALLE ISILLA. Gerardo Abad.....
- 51.-JARDINES DE DON DIEGO. Cocreación de Valentina Clemor y Raúl Antón Cuadrado.....
- 54.-PLAZA MAYOR. Cocreación de Samuel Cano Martín y Raúl Antón Cuadrado.....
- 70.-SAN JUAN. Raúl Antón Cuadrado.....
- 82.-SANTA MARÍA. Cocreación de Feli Abad y Raúl Antón Cuadrado.....
- 1.-UBICACIÓN POSIBLE EN CUALQUIER LUGAR O ENTORNO. Javier Martos.....
- 6.-SAN NICOLAS DE BARI, SINOVAS. María Jesús Iñiguez Prieto.....
- 11.-PLAZA DE LA CONSTITUCION. César Tomé.....
- 33.-LA SAL. César Tomé.....

## 2A.-RELACIÓN DE TEXTOS PARA LOS 9 LUGARES O ENTORNOS

### 7.- CALLE DE CASCAJAR. Juan Carlos López.

Presentado por email a [liratelira@gmail.com](mailto:liratelira@gmail.com)

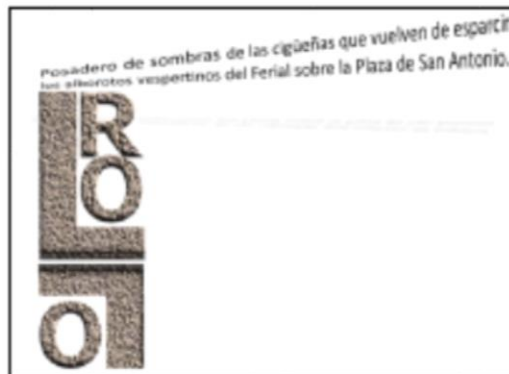
Empedrado afluyente,	entre esta heráldica vacía
víspera en la que hubo	que abriga y abraza los pasos
un solar para el óxido,	barridos por la brisa,
mármol y escuela, vidrios rotos.	ya para nunca, sin descanso.
Por esta luz se llega al río,	

### 33.- PLAZA DEL ROLLO.

Raúl Antón Cuadrado.

Poema Visual.

Presentado en la urna de la casa de la cultura.



### 34.-FUENTEMINAYA. Antonio Reis Navares. Poema Mentorizado.

Presentado en la urna de la casa de la cultura.

Duerme el tiempo arrullado por las aguas	y, desde el belvedere del alfar,
en la fuente Minaya,	siempre se ve dormida la ciudad.
duerme el pasado en sueño sempiterno	

### 39.-LAS BODEGAS. Valentina Clemor.

Presentado en la web [eeseusee.com](http://eeseusee.com)

<http://eeseusee.com/2013/micropoema1412?lang=es>

De entre la soledad callada de tu vientre brota el canto enrojado de la dicha Arandina...





**41.-CALLE ISILLA. Gerardo Abad.**

Presentado en la web [eseusee.com](http://eseusee.com)

<http://eseusee.com/2013/micropoema1746>

Calle Isilla, calle Isilla, quién te ha visto y quién te ve. Antes carros y carretas, ahora coches....de bebé.

**51.-JARDINES DE DON DIEGO. Cocreación de Valentina Clemor y Raúl Antón Cuadrado.**

Presentado en la web [eseusee.com](http://eseusee.com)

<http://eseusee.com/2013/micropoema1445#comment-902>

A don Diego, alguien le puso el don y él se lo quita. Se aposta en sus jardines esperando... a que se desabrochen recuerdos por el día, los besos por las noches.

**54.-PLAZA MAYOR. Cocreación de Samuel Cano Martín y Raúl Antón Cuadrado.**

Presentado en la web [eseusee.com](http://eseusee.com)

<http://eseusee.com/2013/micropoema1671#comment-1496>

La plaza es un vermulé de media tarde, colegial y abundando, de añoso olor a vida, a Cruz de Mayo y a caballo trotón de La Tertulia.

**70.-SAN JUAN. Raúl Antón Cuadrado.**

Presentado en la web [eseusee.com](http://eseusee.com)

<http://eseusee.com/2013/micropoema1703?lang=es>

San Juan, anclado en el Bañuelos, se aviva los días tormentosos. Frívolo, proyecta al cielo sus feroces quijadas desdentadas y se huelga.

**82.-SANTA MARÍA. Cocreación de Feli Abad y Raúl Antón Cuadrado.**

Presentado en la web [eseusee.com](http://eseusee.com)

<http://eseusee.com/2013/micropoema1395#comment-797>

El Duero... te ungió de sus escamas, espléndido cantero, artífice devoto... lamiendo tu fachada.

## 2B.-RELACIÓN DE TEXTOS POSIBLES PARA OTROS LUGARES O ENTORNOS

### 1.-UBICACIÓN POSIBLE EN CUALQUIER LUGAR O ENTORNO. Javier Martos.

Presentado por email a [liratelira@gmail.com](mailto:liratelira@gmail.com)

Písame, lléname, recórreme;  
seremos corazones evaporados;  
se llenarán frases con nuestros nombres,  
palidecerán días y aguas borrarán,  
harán nuevas las sendas  
que nos atraparon..... recordando

### 6.-SAN NICOLAS DE BARI, SINOVAS. María Jesús Iñiguez Prieto.

Compacta y con vistas.

Lo más bonitos de verte por fuera es saber lo que guardas dentro.

Sólida torre del XV, bastión que vigila el artesanado interior.

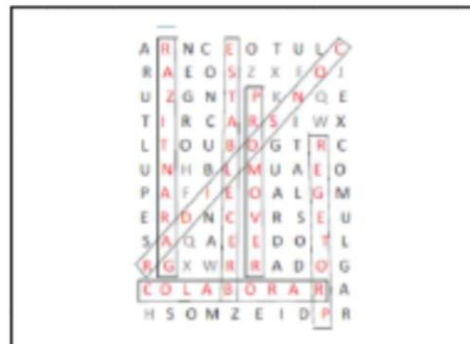
Un universo de santos y obispos que comparten espacio con cazadores y damas enmarcados en motivos vegetales mudéjares.

Tesoros ocultos de Castilla.

### 11.-PLAZA DE LA CONSTITUCION.

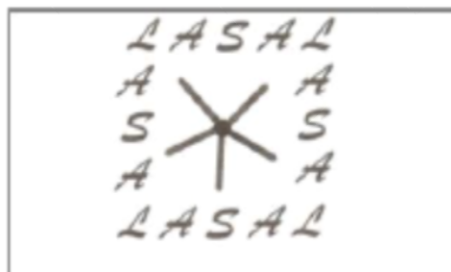
César Tomé.

Presentado por email a [liratelira@gmail.com](mailto:liratelira@gmail.com)



**35.-LA SAL. César Tomé.**

Presentado por email a [liratelira@gmail.com](mailto:liratelira@gmail.com)



**3.- PRECISIONES**

Los ganadores de este concurso serán contactados por Telira para hacerles entrega del lote de libros en que consiste el premio.

De entre las 13 propuestas anteriormente seleccionadas, la concejalía de cultura retendrá las que considere oportuno para formar parte finalmente del itinerario de hitos urbanos de Aranda.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
**Eco en medios. Fallo del concurso.**

Ilustración 101. Eco en los medios del fallo del jurado.

Ilustración 102. Fuente del fallo del jurado en la web del colectivo Telira (telira.net).

El eco en medios del fallo del concurso fue muy similar y prácticamente en los mismos medios. que el de su convocatoria. Se muestran a continuación algunas capturas de pantalla de ediciones de medios digitales.

### Utilización en Foursquare.

Dado que finalmente no fueron utilizadas las creaciones en la construcción de hitos, pese a haber estado comprometido por los representantes municipales, se procedió a colocar simbólicamente las creaciones en los monumentos seleccionados, virtualmente en foursquare.

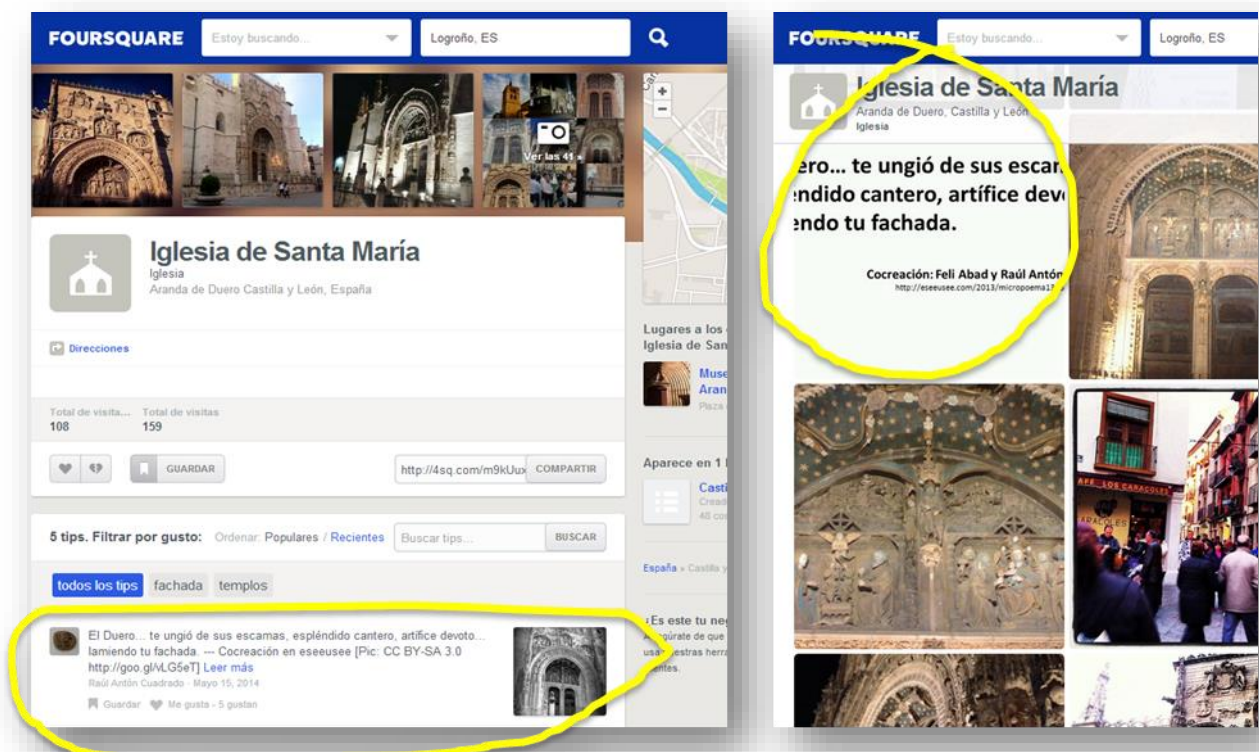


Ilustración 103. Geolocalización de los ganadores del concurso de hitos gracias a Foursquare.

### Transcripción de testimonio de un miembro del jurado. Yago Reis.

### REFLEXIONES (irreflexivas) SOBRE LA BÚSQUEDA DEL HITO.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Entre tantos versos, caligramas y alguna prosa que han pasado por mis ojos (los sensibles y los extrasensoriales) con objeto de seleccionar poesía para ubicar en lugares emblemáticos de Aranda de Duero y Sinovas, cabe espacio para unificar ciertas ideas y sensaciones que se aglomeran en unas pocas cuartillas, a pesar de que, aparentemente, podrían invitar a la dispersión. ¿Qué ideas me vienen a la cabeza de modo más o menos telegráfico una vez asumido que el tiempo macera estos ingredientes?

En primer lugar, [.LY1] el hecho de que el objeto poético se engarce en un espacio geográfico e histórico real, agrupa el impulso poético en dos flujos (ambos con múltiples ramificaciones): aquellos que se escriben de un modo historiado, diacrónico, dirigidas por la cultura adquirida respecto al tema (los edificios, los siglos de historia, las tradiciones, las precisiones geográficas etc) y aquellos que establecen un diálogo íntimo con dichos elementos (donde, por ejemplo, unos tacones pueden caminar por los adoquines de la calle principal). Dicho diálogo se hace patente y clarísimo cuando la poesía personifica el espacio y sus elementos.

Cuando el alma es verdaderamente poética (no hablamos de oficio ni talento) dicho diálogo tiene algo de reconocimiento de la realidad, de lo universal; de modo que la calle Isilla, sin dejar de ser la calle isilla, se convierte en un motón de calles de vaya usted a saber qué lugar del mundo, porque dicha calle deja de ser un espacio para ser una experiencia vital y esto es patrimonio del alma.

Desde lo anterior y permitiéndome redundancias: [.LY2] la poesía es una cualidad del lenguaje humano y como consecuencia del alma. [.LY3] Es un microscopio que nos muestra realidades que, estando presentes, se nos oculta a los ojos no poéticos. [.LY4] Es también un sexto sentido que permite expresar lo que ya conocemos pero no podemos acotar con palabras, de modo que se enquistaba (no lo hace si hay poesía).

Como cualidad del alma, [.LY5] el acto poético no se produce solo en la escritura sino en el hecho de percibir la verdad poética existente en el mundo (la realidad en todas sus facetas) a través del elemento mágico que llamamos palabra. Dicho en un eslogan: el receptor del poema también es poeta.

Lo que nos lleva al fenómeno de las co-creaciones. La poesía como ente individual y vivo independiente del autor, pero no prescindiendo de él. [.LY6] Cada vez estoy más de acuerdo con dos viejas ideas del romanticismo (de la filosofía y la poética románticas, bastante más complejas, enjundiosas y sistemáticas de lo que pensábamos como escolares): la poesía como algo preexistente en la realidad y la poesía como ser vivo y mutable que va creciéndose y desarrollándose en cada lector. Y aquí [.LY7] pasamos al lector co-creador, el lector que interpreta y propone, para

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo que otro haga lo mismo, para que el poema viva una metamorfosis que lo convierta en lo que ya era, para mutar permaneciendo. La poesía es libre y vive.

Desde el anonimato, las co-creaciones no se revelan necesariamente, lo que me lleva a la siguiente reflexión a modo de pataleta: [.LY8] ¡Cuánto prejuicio, pedantería y prepotencia canónica hay detrás de condicionar la lectura del poema en función del autor!

O mejor aún: ¡Qué sobrevalorados estamos los poetas (los pequeños y los grandes clásicos)!

O, finalmente: [.LY9] ¿No será que el poeta y sus mensajeros me impiden llegar hasta el poema?

[.LY10] La maleabilidad del poema, siempre diverso y siempre uno, como el mar de Diario de un poeta recién casado.

Volviendo a la idea del diálogo: [.LY11] el diálogo entre almas poéticas da como resultado la co-creación. [.LY12] Hay un segundo diálogo: aquel que se produce entre la realidad y la palabra. Entre el fragmento y la totalidad. La realidad poética es metonímica, siendo “las piedras”, con todo su simbolismo y polisemia, el ejemplo más claro y paradójico (por lo inmutable y temporal/atemporal, corruptible/inamovible de esta imagen).

[.LY13] La poesía integrada en otro soporte se sustenta en esta percepción metonímica de las cosas, que se da constantemente en el ojo no poético del paseante.

[.LY14] Percibimos fragmentos desconectados de lo que nos rodea, inconscientemente los reubicamos en nuestra fe sensorial y los reorganizamos en función de nuestra pulsión hacia el futuro (futuro de cinco segundos o de toda una vida, o de más allá...) Ahora el espacio del paseante es espacio poético. . [.LY14] En medio de la cultura del eslogan, que se cuele por estas rendijas de nuestra organización de la realidad (igual que el demonio Ganagmenog se colaba entre las sagradas escrituras de los persas) podemos ofrecer el poema como amalgama de realidades.

[.LY15] En este juego de espacios interiores y exteriores, de alma y realidades, pensemos en la poesía como unión con otros lenguajes, como matrimonio de códigos y visiones, pero eso es materia para otra ocasión.

Un abrazo

Yago

## Foro online “Participación, creación colectiva, autoría y propiedad” .

Materiales en relación al foro online “Experiencia 14-4. Participación, creación colectiva, autoría y propiedad” se celebró en el marco de la asignatura Educación y Comunicación en la Web del posgrado de la UNED en Educación y Comunicación en el Ciberespacio a lo largo de Diciembre de 2014 y Enero de 2015.

### Solicitud de permiso a los participantes en el foro.

Hola, Buenos días.

Actualmente estoy acabando mi tesis doctoral. Versa sobre creación en Internet y he encontrado que algunas de las reflexiones que has vertido en uno de los foros de la asignatura ‘Educación y Comunicación en la Red’ podrían ser tenidas en cuenta para el análisis en esta investigación.

Y te escribo para pedirte permiso para transcribirlas con este propósito. Si te agrada o no tienes inconveniente, bastará que me respondas afirmativamente a este email. Si tienes algún reparo (por ejemplo, deseas que tu nombre aparezca como pseudónimo) también házmelo saber por esta vía.

Evidentemente no te sientas obligadx a dar tu consentimiento ni, en el caso de que respondas negativamente, a explicar las razones de no darlo. Este es un acto absolutamente libre y tu decisión, como no puede ser de otra manera, se comprenderá y respetará en todo caso.

Quedo a la espera de tu respuesta.

Recibe un cordial saludo.

Raúl Antón Cuadrado



## Enunciado de la experiencia prerequisite a la participación en el Foro.



301010 EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL CIBERESPACIO  
MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED

2013-14

Y en esta economía de precio 0<sup>3</sup> en que aparentemente nadie paga por los servicios puestos a disposición, ¿Cómo es posible generar flujos económicos? O, en resumen ¿Qué es exactamente lo que se está comercializando, quién lo pone a disposición y a quién?

### PLANTEAMIENTO.

Si la educomunicación, trata de generar ciudadanos participativos, prioritariamente creativos, nuestro compromiso con el aprendizaje por experimentación nos exige experimentar varios modelos de participación.

La reflexión posterior de estos modelos nos debe de hacer pensar acerca de las ideologías que les subyacen y a las que al fin y al cabo nos adscribimos a su través.

### ¿Qué modelos de creación colectiva probaremos?

En principio vale cualquiera que identifiquemos como tal, considerando que se pueden crear de modo cooperativo o colectivo contenidos o incluso acciones. Se proponen orientativamente los siguientes entornos de prueba:

- **WIKIPEDIA:** Es un entorno de creación colectiva de entradas enciclopédicas. Os sugerimos probar 2 cosas: crear una entrada y modificar otra con cuyo contenido no estéis del todo de acuerdo. Podéis hacerlo en individual o en grupos de tamaño reducido, como queráis, pero es esencial que todos podamos experimentar 'desde la creación' cómo funciona.

¿Qué entrada? Estaría bien algo que tenga que ver con educación y comunicación en la Web, claro, pero igualmente la reflexión es valiosa si tratáis de modificar la biografía de Isabel II o la página web de vuestro pueblo...

- **ESEEUSEE.COM:** Es un entorno en fase exploratoria que implementa una concepción divergente sobre la creación colectiva y que se ocupa de contenidos creativos (micropoemas /imágenes...). Participemos durante las semanas que dura la experiencia interactuando con otros participantes a través de semillas, comentarios y cocreaciones. Y comparemos el modelo de co-creación con el de Wikipedia y el resto.

En eseeusee, la creación se basa en los conceptos de semilla, racimo y co: (Hay un enlace en el encabezado de la página que se llama ¿Qué es eseeusee?). Un racimo integra "narraciones de tamaño conciso y descontextualizables, con sentido pleno fuera del racimo y utilizables en varios racimos al mismo tiempo

<sup>3</sup> Muy interesante las visiones encontradas acerca de este modelo económico que nos proporcionan por un lado Anderson, C. (2009). Free, the future of a radical price. Nueva York: Hyperion. Y por otro Lanier, J. (2011). Contra el rebaño digital. (I. Gómez Calvo, Trad.) Barcelona: Random House Mondadori.



#### EXPERIENCIA 14-4. CREACIÓN COLECTIVA / CO-CREACIÓN, AUTORÍA, PROPIEDAD y REMUNERACIÓN POR LA PRODUCCIÓN EN WEB2.0.

La alfabetización en la red incluye dos procesos paralelos innegociables. El primero es una recepción crítica de los contenidos, que trabajamos a lo largo de toda la asignatura y muy especialmente en la experiencia 14-6 de análisis de la imagen. El segundo, una participación creativa en la Red a través de la cual el individuo se empodera y gana su emancipación: su derecho a devenir sujeto se la acción de transformación en lugar de mero objeto receptor o mercancía de los agentes perspicuos de la red para campos como el de la publicidad contextual.

La base teórica y eje argumental de la asignatura comenzó planteando algunos conceptos como paso previo a comprender el escenario en el que se habían de desarrollar estos. A continuación tanto las lecturas como las experiencias problematizadoras han ido encaminadas a comprender de qué manera el individuo se empodera por su participación horizontal y la comprensión de esta participación dentro de redes relacionales y, esencialmente, en la Red -Internet-.

Varios de los aspectos más controvertidos y de consecuencias más poliédricas de esta participación conectada y creativa emanan de los conceptos de autoría/coautoría y de consideraciones sobre la propiedad de los resultados. La experiencia 14-4 pretende establecer situaciones compartidas como fuente para la reflexión procomún en éste ámbito. De este modo, consta de una parte de experimentación individual y la innegociable puesta en común de las conclusiones y reflexiones para su retrabajo colectivo.

#### OBJETIVO.

Esta experiencia es un complemento a la experiencia de grupos de Interés, y con sus reflexiones podrían verse modificados los patrones y estrategias puestas en juego para aquella.

Permite una reflexión sobre la eliminación del vínculo entre autoría y propiedad así como de las formas colectivas de creación (y por ende sus implicaciones sobre autoría y propiedad), así como de la percepción de remuneración en Web2.0 que puede entre otros llevarnos al interrogante que lanzó ya hace unos años Carr:

*"¿existe alguien que se lucra de los esfuerzos gratuitos de los creadores, a quienes se ponen medios de producción, pero se les niega gratificación?"<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Carr, N. (2005). The amorality of web 2.0 en *Roughtype Nicholas Carr's blog*, Recuperado el 29/1/2011 de [http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the\\_amorality\\_o.php](http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the_amorality_o.php)



Los mismos hechos pueden ser interpretados de modo distinto por dos compañeros de la comunidad y todas las visiones enriquecerán el debate conjunto y la subsecuente construcción de significados.

- Análisis de los modelos de participación y cooperación. Buscaremos entre todas categorías de análisis que nos permitan clarificar las diferencias entre unos y otros modelos.

Los ejes de comparación pueden girar en torno a la horizontalidad de participación, el tratamiento de las aportaciones divergentes/innovadoras, la jerarquía de usuarios, la exposición pública del debate o proceso de creación o bien de los resultados, la importancia relativa del proceso y resultado ¿Qué tiene más peso y qué significa esto?, la duración de las relaciones de participación entre usuarios... ¿Qué opiniones nos merecen el tratamiento de estos (y otros) ejes que se hace en los ejemplos que hemos considerado? ¿Con qué cosas de cada propuesta nos podríamos quedar?

Sintámonos libres de estructurar los hilos que abramos/participamos como lo deseemos, pero probablemente sería interesante no mezclar muchas discusiones en un mismo hilo, sino abrir hilos distintos por cada eje de discusión y que las participaciones en cada hilo sea concreta y concisa dentro de la precisión y la necesidad de argumentación que buscamos.

- Reflexiones y conclusiones. Buscando el intercambio estrecho al respecto con otros compañeros. No se trata sólo de mostrar lo que hemos hecho al equipo docente sino de analizar dialógicamente con otros compañeros de modo que todos podamos obtener aprendizajes.

Evidentemente no se trata de estar de acuerdo en los análisis o las reflexiones con lo que se expone en los artículos, como el de Campi y Antón, sino de justificar nuestras visiones. Sería muy interesante y muy sano, de hecho, que a la luz de nuestra experimentación pudiéramos criticar algunos de los argumentos del artículo que debe de entenderse simplemente como un ejercicio de análisis crítico, no de revelación de la verdad.

#### DUDAS SOBRE LA EXPERIENCIA.

Tratemos todas las dudas sobre la experiencia en el foro correspondiente. Esto incluye hacer sugerencias sobre su adaptación y, o, modificación ¡Importantisimo para hacerse propietario del itinerario de aprendizaje!

#### TEMPORIZACIÓN.

La experiencia se lanza en el chat del 2 de Diciembre y permanecerá esencialmente activa hasta el chat número 5, previsto para el 20 de Enero (compartiendo vigencia con la experiencia 5 de estereotipos y memes) a partir del 16 de Diciembre.

#### LECTURAS DE INTERÉS.

*pero transaccionalmente unidas. La Narración cocreada se integra así en un racimo de narraciones haciendo emerger una metanarración mutable, evolucionable. Y la autoría del todo, del epifenómeno que emerge como significado construido, se comparte<sup>3</sup>.*

- **PINTEREST:** Otro ejemplo de participación en red que podemos observar nos lo proporciona Pinterest. No es necesario que hagamos nada extraordinario como experiencia, sino que consideremos nuestro tablero grupal, pensando que estamos construyendo colectivamente entre toda la comunidad de aprendizaje un repositorio de imágenes sobre los temas que abarca la asignatura.

La pregunta a formularse es cómo lo estamos usando y cómo podríamos llegar a usarlo (Aún estamos empezando a usarlo y existe poca interacción). De qué modo tiene lugar o no la cocreación de contenido.

Estos tres entornos (Wikipedia, Eseeusee y Pinterest) son muy representativos de modos divergentes de crear contenidos de forma colaborativa (aunque evidentemente sentiros libres de experimentar además o en su lugar cualquier otro entorno que deseéis poner sobre el tapete).

En principio el grueso de la reflexión puede hacerse sobre entornos de cocreación de contenidos, aunque no estaría mal extender la experimentación algún otro entorno que podríamos denominar de cocreación de acciones. Si los utilizáis en la actividad 14-3, podríais aprovechar para obtener conclusiones en el sentido que se propone esta actividad 14-4.

- **PLATAFORMA DE FIRMAS.** Me refiero a change.org, Avaaz... Seguro que todxs hemos participado firmando alguna iniciativa... ¿Pero todos hemos creado una? ¿Cómo se consiguen firmas para una iniciativa? ¿Qué parecidos y diferencias tiene este modelo de red de participación con el de Pinterest, Eseeusee y el de la Wikipedia?
- **PLATAFORMA DE CROWDFUNDING.** Como Verkami, Lánzanos, Goteo y las más internacionales Kickstarter, IndieGogo, RocketHub, Fundable o Appbackr

#### ¿Cómo estructurar la reflexión sobre la creación colectiva?

A medida que vamos probando los modelos socializaremos a través de hilos en el foro de la experiencia:

- **Hechos.** Cómo me han respondido otros participantes en el site, si he recibido un bloqueo o un trato diferencial por parte de los administradores o de otros participantes, la sencillez o no que percibimos para interactuar...

<sup>3</sup> Antón Cuadrado, R. (2014) *Narrativa Digital para auditorios Netmodemos* en Rodríguez Terceño, J. (coord.) *Creaciones audiovisuales actuales*. p. 30. Madrid: ACCI. (en prensa)

Algunas de estas lecturas ya se habrán realizado en el transcurso de la asignatura.

- ANDERSON, C. (2009). *Free, the future of a radical price*. Nueva York: Hyperion.
- ANTON CUADRADO, R. y CAMPI, W. (2013). El autor ha muerto, ¡larga vida al cocreador! 6º Seminario Int de Educación a Distancia. RUEDA. Disponible en [http://www.uncu.edu.ar/seminario\\_rueda/upload/t169.pdf](http://www.uncu.edu.ar/seminario_rueda/upload/t169.pdf)
- APARICI, R. y OSUNA ACEDO (2013). La Cultura de la Participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 4, nº 2, 137-48.
- APARICI, R. (Coord) (2010) Primera parte, "Comunicación y Conectividad" de *Conectados en el ciberespacio*. Madrid: UNED
- BARTHES, R. (1987). *La muerte del Autor*, en 'El susurro del lenguaje'. Barcelona: Paidós. (Hay muchas otras publicaciones)
- CARR, N. (2005). The amorality of web 2.0 en Roughtype Nicholas Carr's blog. R [http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the\\_amorality\\_o.php](http://www.roughtype.com/archives/2005/10/the_amorality_o.php)
- GULBRANDSEN, T y JUST, Sine (2011), "The collaborative paradigm: towards an invitational and concept of online communication" En *Media, Culture & Society* 33(7) Págs 1095–1108
- LANIER, Jaron, *Contra el rebaño digital*. Barcelona, Mondadori, 2011.
- TROGEMAN G. y PELT M. (2006) *Citizen Media. Broadband Europe*. Geneva. Suiza.
- De UGARTE, D. (2010). La Web2.0. Una verdad Incómoda. En Aparici, *Conectados en el ciberespacio*, pp. 189-197. Madrid: UNED.

### Transcripción de las participaciones en el foro.

Los mensajes que a continuación se exponen pertenecen al foro de discusión “Participación, creación colectiva, autoría y propiedad” de la celebración en el curso 2014-2015 de la asignatura Educación y Comunicación en la Web del Posgrado homónimo de la UNED y contienen las participaciones hasta el 29/1/2015, si bien por las características de los foros de la plataforma de la UNED permanecerá abierto y potencialmente recogiendo nuevos elementos de discurso hasta la finalización del curso académico, hasta Septiembre de 2015.

No se transcribe el foro completo, sino exclusivamente aquellos hilos –conversaciones en el léxico de la transcripción- cuyas discusiones se han considerado de interés para ser utilizada como material discursivo en el presente trabajo de investigación.

El encabezado de cada participación contiene una referencia o número de mensaje, útil para referenciar cada mensaje dentro de un hilo o conversación, el autor y la fecha de la aportación. Cada aportación se separa de las anteriores y siguientes por una línea horizontal. Añadidamente en negrita figura el título de la conversación al inicio de cada una de ellas.

---

#### **Mensajes de la conversación: eseeusee**

Mensaje no. 1

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Miércoles 03 Diciembre 2014 20:09:04

Título: eseeusee

Buenas:

¿Estamos utilizando alguna etiqueta concreta en eseeusee para esta experiencia? He visto algunas semillas plantadas con la etiqueta CreaConUNED, ¿es nuestra para esta parte de la experiencia o es pura casualidad?

Un saludo,

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Miércoles 03 Diciembre 2014 23:04:18

Título: Re: eseeusee

Esa etiqueta es de una experiencia similar de otro grupo.

Si quieres proponer una etiqueta para nosotros, hazlo.

Un saludo, Tamara.

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Alejandro Ignacio Rodríguez Simón el Jueves 04 Diciembre 2014 00:22:30

Título: Re: eseeusee

Por supuesto Tamara, se libre. Por cierto, que tal con la/s etiqueta/s que has propuesto en twitter?

Saludos

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 3)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Jueves 04 Diciembre 2014 21:02:08

Título: Re: eseeusee

Bueno, pues como veo que nadie se ha lanzado, voy a poner mis "semillas" bajo la etiqueta "experienciacreativa".

¿Twitter? Pues la verdad es que casi nadie siguió el hilo...quizás no lo difundí correctamente. (Espero que no pase en eseeusse ;)

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 4)

Enviado por: Luis Andres Ortiz Camarero el Sábado 06 Diciembre 2014 14:07:27

Título: Re: eseeusee

Lo voy a intentar. Me ha costado por que me daba problemas para crear la cuenta.

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 5)

Enviado por: Luis Andres Ortiz Camarero el Sábado 06 Diciembre 2014 14:15:16

Título: Re: eseeusee

No encuentro nada como experienciacreativa.

Veo la semilla de Alba. A ver si la encuentro

---

Mensaje no. 7 (Respuesta a no. 5)

Enviado por: participante que no ha permitido usar su discurso el Sábado 06 Diciembre 2014 19:13:46

Título: Re: eseeusee

[...]

---

Mensaje no. 8 (Respuesta a no. 4)

Enviado por: Alejandro Ignacio Rodríguez Simón el Domingo 07 Diciembre 2014 18:52:44

Título: Re: eseeusee

Tienes que hacerte publicidad... Relanza el hashtag de twitter y la semilla en el foro de materiales. Quizás la gente se enganche.

Ánimo!

Saludos

---

Mensaje no. 9 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: participante que no ha permitido usar su discurso el Sábado 06 Diciembre 2014 20:25:58

Título: Re: eseeusee

[...]

---

Mensaje no. 10 (Respuesta a no. 9)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Sábado 06 Diciembre 2014 21:45:02

Título: Re: eseeusee

Yo he plantado un par de semillas con la correspondiente etiqueta, más que nada para que luego podamos encontrarlos fácilmente!

Un saludo!!

---

Mensaje no. 11 (Respuesta a no. 10)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Miércoles 17 Diciembre 2014 13:07:36

Título: Re: eseeusee

Y si se trata de cocrear. ¿Porqué restringirlo a nosotrxs con una etiqueta? ¿Entramos a interactuar con el resto de participantes para sacar conclusiones más extensibles?

---

Mensaje no. 12 (Respuesta a no. 11)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Sábado 20 Diciembre 2014 17:46:46

Título: Re: eseeusee

Llevo un par de días paseando por los viñedos de eseeusee y ya he plantado mi primera semilla. De lo visto, y después de compararlo con Wikipedia saco las siguientes reflexiones.

.- Es cierto que [.FM01] Eseeusee respecta la coautoría, se construye des dela horizontalidad, permite que los miembros de la comunidad devengan verdaderos emirecs y que se fomenta la interacción a través de la mención @ como en Twitter entre sus miembros y la libertad de seguir a quien quieras sin sentirse en la obligación de aceptar al otro como en Facebook.

.- Coincido en que [.FM02] [en eseeusee] los racimos podrían estar mejor indexados y que el buscador necesita mejorar.

[.FM03] He leído que se va a introducir un botón para denunciar contenido. Me parece necesario en un un sistema horizontal y autopoietico (valdría aquí este concepto?) como este. Yo personalmente, [.FM04] como usuaria también echo en falta que se especifique la fecha de publicación de las semillas, y [.FM05] [echo en falta en eseeusee] un diseño de la interface más moderno. Estéticamente parece una herramienta antigua.

Y esto ya es cuestión de gustos. [.FM06] Aunque el modelo de creación que defiende esta herramienta me parece buenísimo, yo no la utilizaría porqué el tipo de contenido que circula en él para mi es demasiado "cursi" y me aporta poco literariamente hablando. [.FM07]Me parecería más interesante que se pudieran trabajar definiciones de "conceptos" (como hace Wikipedia), con racimos.

Finalmente, una duda: ¿alguien sabe el por qué de este nombre? ¿Qué significa eseeusee? ¿Nos lo puedes explicar Raúl? (ya que constas como el fontanero de la herramienta)

---

Mensaje no. 13 (Respuesta a no. 12)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Sábado 20 Diciembre 2014 23:04:19

Título: Re: eseeusee

eseeusee se hizo reutilizando un site de streaming video cuyo nombre venia de easy&juicy ;)

---

Mensaje no. 14 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Ines Martinez Iñiguez el Viernes 09 Enero 2015 17:00:13

Título: Re: eseeusee



Hola a todxs,

hice ayer mi primera cocreación en Eseeusee pero... no consigo averiguar cómo se actualizan la foto del perfil, el nombre de usuariX y la BIO. Por favor, ¿alguien puede orientarme? No sé si soy yo o algo falla ahí... Gracias,

Inés

---

Mensaje no. 15 (Respuesta a no. 14)

Enviado por: Sonia Montserrat Vaz Veiga el Sábado 10 Enero 2015 13:42:06

Título: Re: eseeusee

Hola Ines, a mi me ha pasado lo mismo durante varios días, hoy por fin he conseguido actualizar mi perfil, me imagino que ha sido un problema temporal de la plataforma. A veces también depende del navegador que utilices, yo ante cualquier problema pruebo con diferentes navegadores, por si acaso.

Un saludo.

---

Mensaje no. 16 (Respuesta a no. 15)

Enviado por: Ines Martinez Iñiguez el Lunes 12 Enero 2015 00:03:54

Título: Re: eseeusee

Muchas gracias Sonia, efectivamente... se trata de un problema temporal y así me lo ha hecho saber el equipo de Eseeusee. Pensé que era yo la que estaba haciendo algo mal. Gracias de nuevo por tu ayuda. ¡Un saludo!

---

Mensaje no. 17 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Andrés Quebrajo Leal el Lunes 12 Enero 2015 07:27:04

Título: Re: eseeusee

Hola a todxs.

[.FQ08]Llevo algo más de una semana en la vendimia de eseeusee..... y me parece la actividad tan libre y creativa... que me ha costado ubicarme. Partiendo de la base que esta actividad de cocreación se basa en un lenguaje artístico y poético, [.FQ09] entiendo el arte como aquella actividad que sirve para realizar una mirada crítica a la realidad. Lo que favorece el cuestionamiento del mundo que nos rodea y genera espacios donde experimentamos sensaciones disruptivas, que nos llevan a producir catarsis. Estas emociones experimentadas, suscitan planteamientos y consideraciones antes no tenidas en cuenta.

He querido en un primer momento, reflejar la rabia y la ira de aspectos que existen en nuestro entorno inmediato.. ahí están hiperterritos, estoicos y que pasan desapercibidos, a los ojos de las personas sin mucho futuro de cambio. Ahora mis emociones han cambiado. [.FQ10] creo que esta actividad y las acciones/ influencia/ interacciones de mis cocreadores han variado mi sentimiento+pensamiento.

Ante estas vivencias se me ocurren varias preguntas:

- [.FQ11]¿Por que nos cuesta tanto realizar actividades fueras de directrices dadas? ¿Acaso venidos ya programados de serie para ser rebaño? ¿Donde nos convertimos en ovejas? ¿Será la escuela la que tristemente siega la creatividad?

- ¿Es posible que la creatividad sea una ejercicio tan libre que a su vez, sea limitante en su práctica?

- [.FQ11]¿Como es posible que las interacciones efectuadas por compañerxs cocreadorxs hayan variado mi forma de sentir esta actividad y la hayan dulcificado?

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.FQ12] Realmente pienso que el lenguaje artístico - y el arte en general- es tan poderoso, que hace posible cambiar la condición humana. ¿Algún compañerx ha sentido esto alguna vez?

A continuación dejo un artículo muy interesante llamado "El lenguaje artístico, la educación y la creación" –

lo pondré en el foro de aportaciones también-.

---

Mensaje no. 18 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Participante del que no se ha obtenido permiso para publicar sus reflexiones para este trabajo de investigación el Jueves 15 Enero 2015 19:28:43

Título: Re: eseeusee

[...]

---

Mensaje no. 19 (Respuesta a no. 18)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 15 Enero 2015 20:55:02

Título: Re: eseeusee

Bien, [participante]. Ahora, vamos a reflexionar y a responder a las preguntas del foro!

Un saludo.

---

Mensaje no. 20 (Respuesta a no. 19)

Enviado por: Francisco Usero Gonzalez el Sábado 17 Enero 2015 22:09:06

Título: Re: eseeusee

Buenas noches,

Acabo de hacerme un "perfil" en eseeusee y he publicado por primera vez. Tal como he leído en intervenciones anteriores lo he compartido con mi twitter, he dado "me gusta" a algunos. Sin embargo, [.FU14] no veo mucho la diferencia del uso de twitter y facebook. Todas las "entradas" que he visto son reflexiones que quieren compartir los demás o imágenes, cosas que ya se pueden hacer en otras redes. De momento me abstengo a hacer más comentarios hasta que tenga nuevas experiencias, ya que con respecto a la creatividad no veo que pueda hacer cosas "nuevas" que no se puedan hacer en otras redes. Bueno, tendré un poco de paciencia a ver qué frutos dan los "racimos" jejeje

---

Mensaje no. 21 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Ines Martinez Iñiguez el Miércoles 28 Enero 2015 00:06:06

Título: Re: eseeusee

Hola a todxs,

me gustaría compartir con vosotrxs \*mis impresiones\* en cuanto a la realidad que circunda el proceso de creación colectiva en la Red.

Lo más parecido al mencionado proceso de cocreación en el cual había tomado parte con anterioridad, son los comentarios que recuerdo haber hecho públicos mediante la red social Tuenti durante mi actividad en la misma, cuando tenía 24 años. Sentía una gran admiración por el estilo artístico de Tim Burton (sentimiento que persiste en la actualidad) y comencé a interesarme en conocer gente que tuviera una inclinación similar. En aquel momento me decanté por Tuenti, abrí una cuenta, rastree y contacté con unxs cuantxs usuarixs que, aparentemente, respondían a mi criterio de búsqueda. Acabaron constituyendo mi lista de contactos; no eran más de 20. Al cabo de un tiempo surgió una idea: ya no solo nos dedicaríamos a compartir imágenes, vídeos, noticias relacionadas, etc., sino que nos propusimos también comentar, haciendo uso

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo (acordamos) de un lenguaje preferiblemente literario, las imágenes que, en adelante, cada uno de nosotros se dispondría a publicar. Cada cual contaba con total libertad a la hora de elegir cuándo, qué y cuántas veces comentar una determinada imagen. Me gustó mucho pero aquello formaba ya parte del pasado.

Por fortuna, he tenido y estoy teniendo una experiencia muy grata a través de mi participación en [eseusee.com](http://eseusee.com), aunque confieso que no estoy resultando lo activa y productiva que me gustaría. [.F115] Resulta muy enriquecedor tanto el hecho de aportar cocreaciones como el de comprobar que todos somos partícipes, de algún modo, de la constante interacción y colaboración con los demás. [.F116] Sin duda, cada cocreación nueva (semilla) o adjunta (co:) o comentario constituye una pequeña gran muestra de creación colectiva, democrática y libre de jerarquías.

La primera vez que accedí al site, fue inevitable que cierta cuestión rondase mi mente, en parte por la fugacidad que caracteriza, entre otras muchas cosas, el pensamiento humano; la pregunta no fue otra que: este sitio web, ¿cuánto tiempo llevará funcionando? [.F117] La interfaz [de eseusee] me sorprendió, me pareció desfasada, aunque fue solo mi primera impresión, cada vez me gusta más: se trata de una interfaz que facilita la navegación, en ella, los diferentes elementos se presentan organizados y a la vista y en verdad creo que la sencillez, una vez más, triunfa.

Por otro lado, fui víctima de un error del site: no podía editar mi perfil y tampoco se me permitía desconectarme. Me comuniqué de inmediato con el equipo de [eseusee.com](http://eseusee.com), vía correo electrónico, quienes me explicaron que esto había ocurrido porque todavía no había plantado ninguna semilla y que el sitio web, obviamente, necesitaba de la comunidad para robustecerse, por lo que agradecieron que contactase con ellos. En otra ocasión, llegué a preguntarles si una vez plantada una semilla o publicada una co: o un comentario existía la posibilidad de edición o de borrado, a lo que me contestaron que no, que en eso consistía la esencia del site. Cada nueva expresión es única y mucho le debe al instante en que fue plasmada por vez primera.

---

Mensaje no. 22 (Respuesta a no. 21)

Enviado por: Isidoro Vicente Hernandez Barbero el Jueves 29 Enero 2015 17:56:04

Título: Re: eseusee

[.FV18] Personalmente me costó monton adaptarme a eseusee; al principio no le veí mucho sentido y lo veía muy horizontal y bueno yo plantaba semillas pero tenía la sensación de que a nadie le interesaba; tras casi algo más de un mes de trabajo en la red he de decir que[.FV19] ahora mi sensación es diferente y ya me siento un poco más parte de la comunidad de esseusee; creo que la libertad de creación es total aunque como se dice en este foro [.FV20] me gustaría que hubiese un botón que permitiese denunciar aquellos contenidos que no fueran lícitos.

---

### **Mensajes de la conversación: El Cocreador en Wikipedia**

Mensaje no. 1

Enviado por: Lara Bernal Meneses el Jueves 04 Diciembre 2014 01:38:03

Título: El Cocreador en Wikipedia

Me gustaría compartir con vosotros una anécdota con respecto a la publicación de contenido en Wikipedia que creo es de interés para comprender todo lo que estamos tratando.

Hace un par de años, trabajaba en un medio de comunicación y me encargaron la realización de un artículo sobre una marca comercial para Wikipedia. Tras empaparme de las bases para la publicación, le comentamos al cliente que era muy posible que Wikipedia censurase el contenido una vez publicado por considerarlo una información publicitaria y no de interés general. A pesar de que procuré redactar el artículo con

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
sendas reseñas históricas y sobre la importancia de la empresa para la sociedad aragonesa, finalmente Wikipedia borró el contenido.

Es decir que hay un censurador en Wikipedia que, obviamente, no deja compartir contenido como debería corresponder a una plataforma de coautoría. Y no estoy diciendo que el contenido publicado no fuera "publicidad", porque... obviamente, lo era. Pero, a pesar de eso, en la cocreación no se deberían poner límites a lo que se publica. ¿O tal vez sí?

Lo que está claro que [.FL21] si un ente superior decide qué se queda escrito y qué no (sea de interés general o mera publicidad), la escasa minoría de participantes (como dicen Antón y Campi en su artículo) no son en ningún caso cocreadores libres... y, por tanto, el sistema no funciona como tal.

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Alejandro Ignacio Rodríguez Simón el Domingo 07 Diciembre 2014 19:01:13

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Hola compañer@s,

Es muy bueno el caso que presentas y da para un largo debate. Yo no tomaría el hecho de que lo borrarán como una censura. Léase bien: yo. Mi opinión. Pienso que debe de haber algún moderador que regule los contenidos porque sino no sería lo que pretende ser. Fijate como empiezas el texto y como nos cuentas que la empresa para la que trabajabas tenía claro que se trataba de una publicidad.

Entiendo que cada página tiene derecho a manejarse dentro de unos parámetros y si no los cumples, no publicas. No me parece que sea censura. Repito: mi opinión.

Saludos,

Alejandro R.

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 2)

Enviado por: Isidoro Vicente Hernandez Barbero el Domingo 07 Diciembre 2014 21:19:13

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Personalmente también quiero contar mi experiencia que también tiene que ver con los contenidos. Hace ya un par de años y también para un trabajo de la universidad, me encomendaron la tarea de hacer al menos tres aportaciones en la wikipedia para diferentes términos educativos que habíamos visto y definido en clase de manera colaborativa. En este momento no recuerdo cuales eran los conceptos o términos pero bueno creo que esto no es relevante. Yo hice las convenientes aportaciones respecto a dos de ellos que eran sencillos para mi y me parecía realmente que dominaba y hasta ahí todo perfecto. El problema llegó con el tercero; era un término que yo no comprendía con lo cual me puse a buscar y copiar información al respecto que encontraba por internet; hubo trozos de texto que copie tal cual de las páginas donde encontré la información y otras que redacté; pues bien cual fue mi sorpresa cuando al par de días fue el profesor a revisar la tarea que me dijo que parte de ella ya no estaba; resulta que los responsables de wikipedia habían eliminado o borrado todos aquellos fragmentos que yo había copiado literalmente de la web; Efectivamente se revisan los contenidos y de manera muy exhaustiva por lo que voy viendo.

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
En aquel momento, el profesor nos dijo que la wikipedia era el mayor y más fiable repositorio de contenidos porque todo estaba revisado por miles y miles de personas ¿esto creéis que es verdad?

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 3)

Enviado por: Laura Camus Sanchez el Lunes 08 Diciembre 2014 10:15:36

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Hola Isidoro,

No me parece tan exhaustivo puesto que por lo que comentas simplemente borraron las partes copiadas que ya se encuentran en la web. Google penaliza las páginas que se repiten por lo que a ellos no les conviene tener repeticiones, y es bastante fácil de encontrarlo si tu labor es buscarlo.

Estamos evaluando la parte de los creadores, pero ¿quiénes son esas personas que evalúan el contenido? Como Alejandro, pienso que incluso es beneficioso que existan esas personas como filtros de la información que se publica, y sobretodo si es con ánimo de lucro, pero en realidad ¿qué reglas se respetan? ¿Hasta qué punto ellos pueden comprobar la veracidad de las publicaciones? Nunca he utilizado wikipedia para generar contenido pero sí sería interesante que pidieran para cada artículo referencias. ¡Siempre me surgen muchas preguntas pero no tengo respuesta ninguna!

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 2)

Enviado por: Lara Bernal Meneses el Lunes 08 Diciembre 2014 19:47:42

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Hola Alejandro,

En realidad, [.FL22] me parece lógico que haya un moderador y también que borrasen el artículo [en wikipedia]. Eso es comprensible. Y claro que están en su derecho (tal vez el término censurador fue mal elegido) :-)

Sin embargo, sí que [.FL23] considero que Wikipedia no cumple los parámetros de cocreación desde el momento en el que hay unas reglas. ¿La cocreación no debería ser totalmente libre? Es más una reflexión que una afirmación rotunda... por supuesto. Y, de hecho, no sabría contestar por mí misma a la pregunta.

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 5)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Martes 09 Diciembre 2014 01:41:08

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Que buenas estas reflexiones!!! Me gustaría aportar algo. Fijaros, wikipedia, inicialmente tenía dos socios y se escindió en dos (citizendium se llama la parte de sanger, q pensaba q para tener rigor tenía q haber mucha mas moderación q la q gay en wikipedia, q deja 'colarse' algunos errores...

yo iría al concepto. Si es la enciclopedia 'de todos' , que función cumplen los elegidos? Con que criterio se los elige? Como se evita que no sesguen el resultado a sus querencias? Y no me refiero a las entradas objetivas (si es q tal cosa existe) sino aquellas con mas carga de opinión, incluso polémicas, ahí dinde esta la chicha (pong is dos ej. Polemicist: Franco o Chávez ...)

---

Mensaje no. 7 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Veronica Pardo Sanchez el Miércoles 10 Diciembre 2014 18:16:17

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Me quedo con la frase de David de Ugarte, en La Web 2.0: Una verdad incómoda, que dice: "Bajo toda estructura informacional se esconde una estructura de poder" y es

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos. que, en mi opinión, ningún medio es 100% libre del mismo modo que ningún ciudadano lo es, siempre hay unas mínimas normas que han sido impuestas por alguien (los que ostentan ese poder). En este caso la Wikipedia no se libra y a mi, me parece bastante normal, es decir, [.FP24] si alguien crea una plataforma con unos determinados objetivos/propósitos y unas determinadas pretensiones lo más coherente es que imponga una serie de filtros o normas para que esos objetivos se lleven a cabo porque de otro modo estaría incumpliendo su propia filosofía y engañando a los usuarios. Si la Wikipedia desde un principio expone en sus bases que no acepta publicidad o el plagio, lo normal es que sea consecuente, que no lo acepte y que la participación se haga dentro de esos términos...otra cosa es que se cuelen Trolls y el contenido no sea del todo fiable. Aunque la Wikipedia se presenta como una enciclopedia participativa, abierta y libre, creo que es muy ingenuo por nuestra parte no pensar que pueda tener límites, sobre todo teniendo en cuenta el sistema en el que vivimos. Lo normal cuando alguien quiere participar en algo (ya sea Wikipedia, Facebook, cualquier plataforma...o un concurso de fotografía) es que respete las condiciones impuestas. [.FP25] Si no se quiere entrar en esas normas [las de Wikipedia] (Se puede referir a en general las de un site) siempre se puede ir por libre: montarte un servidor en casa, crear un sitio web y publicar lo que quieras con tus propias bases.

Respecto a la carga de opinión que expone Raúl, supongo que se si se trata de una enciclopedia debería quedar excluida cualquier opinión, yo por lo menos no creo que tenga cabida y como usuaria no me gustaría encontrar opiniones en una enciclopedia (para eso recorro a otros medios), me imagino que esto también lo regulan y lo filtran. [.FP26] Por otra parte ¿Quién vigila a los vigilantes?... esto viene de hace tiempo y a mi también me gustaría saber la respuesta.

---

Mensaje no. 8 (Respuesta a no. 7)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Miércoles 10 Diciembre 2014 19:44:10

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Lara y Isidoro,

gracias por compartir vuestras experiencias ya que desconocía casos como los que contáis porqué solo hasta ahora solo he sido lectora de Wikipedia (aún me queda hacer la experiencia 14.4).

Sobre el debate acerca de si los artículos de Wikipedia contienen o no la opinión de sus autores, para mí está claro que sí. Porque aunque a veces no sea explícita, la opinión está implícita en la forma en que el autor presenta la información o la omite. Y pongo como ejemplo esta entrada de la Wikipedia sobre la tauromaquia para comparar lo que cuenta la versión en español y la versión en catalán.

En la versión en español [1], en el primer párrafo no se hace ninguna referencia a los colectivos anti taurinos. En la versión en catalán [2] en cambio sí. Lo mismo pasa con la información sobre la abolición en Cataluña. En la versión española no se destaca esta noticia. Le dedica solo un apartado muy pequeño a la crítica de esta práctica sin dar detalles sobre la actualidad del tema.

Estoy segura que esta comparativa la podríamos hacer con muchas entradas sobre temas controvertidos y no tan controvertidos en diferentes idiomas. Por lo que para mí demuestra que toda entrada es información subjetiva. No existen los textos neutros y sin intenciones de ningún tipo. La objetividad no existe. Lección número uno de la carrera de periodismo y que creo que como lectores críticos de cualquier género o formato (alfabetización multimedia), tenemos que tener siempre presente.

[1] <https://es.wikipedia.org/wiki/Tauromaquia#Cr.C3.ADtica>

---

Mensaje no. 9 (Respuesta a no. 8)

Enviado por: Veronica Pardo Sanchez el Miércoles 10 Diciembre 2014 22:42:04

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia Tines toda la razón, al igual que no creo que exista la libertad absoluta no creo que exista la neutralidad absoluta. [.FP27] Los contenidos están hechos por personas y todas las personas estamos condicionadas por nuestras experiencias, por nuestros conocimientos y por nuestro entorno, debido a ello siempre habrá cierta tendencia en los contenidos a reafirmar lo que pensamos... siempre hay una línea editorial. Pero por esa regla de tres no podemos ver objetividad en ningún sitio, ni si quiera en un artículo científico. En la medida en la que seleccionamos una información para mostrar y no otra, o decidimos escribir sobre unos temas y omitir otros (aunque estén relacionados), estamos seleccionando y escribiendo según nuestros intereses y dando información sesgada que se corresponde con nuestra opinión. Aunque en ocasiones demos la opinión de otras personas o autores que no concuerde con la nuestra estamos seleccionando lo que consideramos oportuno. Cuando digo que yo no iría al buscar opinión al una enciclopedia no digo que no la haya, digo que no es habitual que un usuario consulte una enciclopedia para leer opiniones, ya que no debería ser algo muy marcado como por ejemplo la columna de opinión de un periódico por ejemplo o los posts de un/una bloguero/a.

---

Mensaje no. 10 (Respuesta a no. 9)

Enviado por: Lara Bernal Meneses el Martes 16 Diciembre 2014 01:30:32

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Verónica y Mónica, me uno a vuestras reflexiones. [.FL28] Efectivamente, ninguna persona (absolutamente, nadie) puede estar libre de sus experiencias, entorno, cultura, etc. Por tanto, no hay información OBJETIVA. El mismo protagonista de un hecho "transforma" la realidad. Lo que a mi me puede parecer una violación de mis derechos, le ocurre a otra persona y no lo es. Y, por tanto, al informar de ese hecho, las dos personas van a tratarlo de forma completamente diferente. Ahora bien, científicamente existen unas metodologías que intentan aportar esa objetividad o al menos tratar de que sea así, no? Hay cosas claras... Hechos que sucedieron en una determinada fecha y de una determinada forma (pero solo podemos hablar basándonos en lo que dijo tal autor o tal otro, sin que eso signifique que sea real u objetivo).

Y supongo que ahí radica la belleza del ser humano...

---

Mensaje no. 11 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: David Gonzalo Izquierdo el Jueves 11 Diciembre 2014 12:41:35

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Desde mi punto de vista, es necesario que en wikipedia exista personas que revisen los contenidos y decidan si deben publicarse o no. Esto no sería necesario si los Cocreadores de conocimiento lo hicieran desde la responsabilidad, es decir, que realmente las aportaciones sean eso "contenido". La pregunta es Cómo conseguimos cocreadores responsables?

---

Mensaje no. 12 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Juan Carlos Sanchez Lopez el Martes 16 Diciembre 2014 12:55:40

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

bueno, pues yo niego la mayor...

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.FJ29] no creo que los colaboradores de la wikipedia sean cocreadores, ya que no todas las aportaciones valen lo mismo.

ahí lo dejo!

---

Mensaje no. 13 (Respuesta a no. 12)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Martes 16 Diciembre 2014 18:07:34

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

qué quieres decir? pon ejemplos por favor! ;-)

---

Mensaje no. 14 (Respuesta a no. 13)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Martes 16 Diciembre 2014 19:23:17

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Mónica, un ejemplo: [.FJ30] si yo hago una publicación en Wikipedia, me la pueden borrar (como esta pasando con las aportaciones que estamos haciendo cada uno). No cumple con los requisitos de cocreación porque existen niveles de jerarquización, no creas junto a mi, sino que publicas o eliminas.

---

Mensaje no. 15 (Respuesta a no. 14)

Enviado por: Lara Bernal Meneses el Martes 16 Diciembre 2014 20:40:32

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Estoy completamente de acuerdo con Tamara y Juan. [.FL31] Creo que la coautoría no debe utilizar ningún tipo de jerarquía. Todos los coautores deberían ser tratados po igual, así como sus aportaciones (igual de valiosas)

---

Mensaje no. 16 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Victoria Hernandez Saavedra el Jueves 22 Enero 2015 16:32:55

Título: Re: El Cocreador en Wikipedia

Yo también estoy de acuerdo contigo Lara. [.FH32] Quizá ahora mismo no estemos preparados ante esa "responsabilidad" de ser coautores. En cierto modo yo puedo entender no dejar esa puerta abierta de par en par a la publicación de cualquier contenido de conocimiento y que se genere esa supervisión ya que la sociedad en sí no tiene adquirida esa "responsabilidad". Hay parte de la sociedad que se sentiría muy atraída por provocar el caos.

¿Qué sucedería si mañana pudiéramos ser todos cocreadores libres en wikipedia y en el resto de herramientas supervisadas?

---

**Mensajes de la conversación: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?**

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Miércoles 17 Diciembre 2014 13:07:01

Título: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Si os fijáis en eseeusee, un racimo está compuesto de semilla y un puñado de comentarios y, o, cocreaciones o versiones añadidas a la semilla. Pero por mucho que os fijéis no encontraréis la fecha de estas aportaciones.

¿Qué implica esto? ¿Sería interesante que la tuvieran? ¿Existe datación de alguna manera implícita?

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Juan Carlos Sanchez Lopez el Jueves 18 Diciembre 2014 13:24:59



Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

[.FJ33] que no ponga la fecha deja abierto el hilo de manera indefinida, de manera que la cocreación no caduca... así podemos aportar creaciones de semillas que fueron plantadas hace meses o años, de manera que estos racimos pueden reverdecer en cualquier momento. me parece que es completamente intencionado.

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 2)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 18 Diciembre 2014 18:44:19

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Y en wikipedia, lo mismo ¿No?

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Maria Paz Garcia Perez el Jueves 18 Diciembre 2014 18:47:41

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

[.FZ34] La verdad es que desde un primer momento me sorprendió que no llevarán fecha las aportaciones, pero luego me di cuenta de que tiene sus peculiaridades.

[.FZ35] Tal como está, [aportaciones sin fecha] las aportaciones pueden ser a diferentes cocreaciones, no siempre a la última y hay veces que al ojear un racimo hay aportaciones más arriba de la que tú habías puesto. Tal vez si tuviesen fecha, esto podría disuadir a los posibles cocreadores. De este modo, la libertad es total. Tú participas cuando y donde te parece, sin respetar una especie de orden no impuesto en ningún momento.

Además así, te sorprenden más los racimos, a los que no puedes perder de vista porque evolucionan y mutan de maneras sorprendentes[IMAGE: 'wink' [https://2015.cursosvirtuales.uned.es/resources/acs-templating/ckeditor/plugins/smiley/images/wink\\_smile.png](https://2015.cursosvirtuales.uned.es/resources/acs-templating/ckeditor/plugins/smiley/images/wink_smile.png)]

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 4)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Sábado 20 Diciembre 2014 22:56:48

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Estoy con mis compañeros, [.FT36] el hecho de que no conlleven fecha abre las posibilidades para los cocreadores, aunque si no estoy equivocada (al menos es lo que a mi me aparece) los racimos con mayor participación aparecen en las primeras posiciones, de manera como dice Paz, no los pierdes de vista.

¿Wikipedia? [.FT37] Wikipedia si que tiene fecha, tanto de la fecha de creación, como las fechas de modificaciones y ediciones posteriores. Imagino que ello se ajusta a la jerarquización que conlleva Wikipedia, de forma que puedes ir viendo quien ha modificado a quien.

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: participante que no ha permitido usar su discurso el Viernes 02 Enero 2015 02:21:49

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

[...]

---

Mensaje no. 7 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Francisca Quebrajo Leal el Lunes 05 Enero 2015 10:21:38

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Coincido con mis compañeros. Además, me parece importante [.FF40] [respecto al timestamp que aparece en wikipedia y no en eseeusee]destacar la atemporalidad de la una (eseeusee) frente a la actualidad de la otra (wikipedia). Quizás por el contenido, la primera poesía escrita y visual y la segunda, información y conocimiento. ¿Caducan los conocimientos pero no los sentimientos?

---

Mensaje no. 8 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Andrés Quebrajo Leal el Lunes 05 Enero 2015 10:48:38

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Como la mayoría de mis compis, estoy de acuerdo en que la fecha de una información puede ser importante para la Wikipedia u otras herramientas documentales de cocreación. Sin embargo, la emisión de una información en eseeusee no necesita ser datada.

A menudo, cuando observamos que esta sociedad ha cambiado las forma de comunicarse y relacionarse, no caemos en la cuenta de emociones que surgen a partir de esta nueva organización. Es importante atender también a aspectos relacionales (J.Gabelas) que están implícitos en procesos de participación social en el ciberespacio.

[.FQ41] El arte tiene la finalidad de llevarnos a un cuestionamiento de la realidad. Este viaje interior a partir de catarsis derivada del encuentro con cualquier tipo de manifestación artística, (en este caso micropoemas), no tiene fecha de caducidad y está vigente para la eternidad.

---

Mensaje no. 9 (Respuesta a no. 8)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 08 Enero 2015 14:21:25

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Muy bien visto, Andrés.

Sí. En mi opinión esa es justamente la función del arte: “\_La función del buen arte es justamente la de ser subversivo. El buen arte se aventura en el campo de lo desconocido; sacude los paradigmas fosilizados, y juega con especulaciones y conexiones consideradas ilegales\_” (Camnitzer, 2012). “\_Además, la generación de ideas y revelaciones es impredecible y por lo tanto corre el peligro constante de ser una actividad subversiva. Lo impredecible no siempre se acomoda al estatus quo\_.” (Camnitzer, 2012).

Y, de este modo, yendo más lejos, reniego de que nadie pueda juzgar estas manifestaciones, procesos o actitudes artísticas. Duchamp dijo: “\_el arte puede ser malo, bueno o indiferente, pero, se use el adjetivo que se use, debemos llamarlo arte, y el mal arte es todavía arte en la misma manera en que una mala emoción es en todo caso una emoción\_”. (Duchamp, 1957). Claro, por eso hay quien piensa que Duchamp es el genio que salvó al Arte y hay quien piensa que es quien se lo cargó... :)

Pero me asalta una duda. Precisamente por esta función subversiva, de creación de interrogantes, de acompañamiento y podríamos decir que de mecha de liberación social, ¿No estaría ligado a sus condiciones de creación en lugar de ser atemporal?

Y, para poner la guinda, esta vez a Paqui... ¿Por qué esta dualidad entre conocimiento y sentimiento?

Un saludo y feliz 2015.

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
Camnitzer, L. (2012) La enseñanza del arte como fraude. Texto de la conferencia en la  
Universidad Nacional, Bogotá. Recuperado el 1/7/2014 de  
<http://esferapublica.org/nfblog/?p=23815> [1]

Duchamp, M. (1957). The creative act. Session on the Creative Act, Convention of the  
American Federation of Arts. Houston, Texas.

[1] <http://esferapublica.org/nfblog/?p=23815>

---

Mensaje no. 10 (Respuesta a no. 9)

Enviado por: Francisca Quebrajo Leal el Jueves 08 Enero 2015 20:13:09

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Porque aunque ambos conviven, en muchas ocasiones se contradicen. Veo más  
cerebral Wikipedia, son conocimientos asépticos. Sin embargo, eseeusee es un  
espacio más proclive a expresarse y salirse de los cánones académicos.

Lo veo como una dicotomía... en este aspecto, me acerco un  
poquito a Platón.

---

Mensaje no. 11 (Respuesta a no. 10)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 08 Enero 2015 23:48:56

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

:)

Es lo suyo al fin y al cabo, siendo uno dedicado a la recopilación enciclopédica y el  
otro a la creación

---

Mensaje no. 12 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Ines Gonzalez De Riancho Prieto el Martes 20 Enero 2015 00:14:56

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Pues si, completamente de acuerdo.

[.FG42] La no datación en eseeusee permite una creación continua y atemporal,  
mientras que la wikipedia es necesario.

No "puedo" añadir más! ;)

---

Mensaje no. 13 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Victoria Hernandez Saavedra el Jueves 22 Enero 2015 12:35:12

Título: Re: ¿Y los timestamps de las intervenciones en eseeusee?

Estoy de acuerdo con Paqui, tengo la percepción de que el conocimiento científico  
necesitar ser datado para reflejar la actualización de la información como es en el caso  
de Wikipedia. Sin embargo, en el caso de eseeusee su contenido está mucho más  
ligado a sentimientos y emociones. Y parece que aquí no hay uno conocimiento único  
sino que cada cual con sus experiencias y vivencias se identifica con diferentes  
emociones expuesta en forma de semilla y estos, como bien ha planteado Paqui, no  
caducan ya que van aflorando consecutivamente en las personas.

[.FH43] Señalo la importancia de una atemporalidad en eseeusee ya que  
considero que vamos aportando racimos y cocreando a medida que vivimos  
experiencias y aprendemos de ellas.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

## Mensajes de la conversación: Nuevo artículo en Wikipedia

Mensaje no. 1

Enviado por: Alejandro Silva Faci el Martes 20 Enero 2015 00:20:41

Título: Nuevo artículo en Wikipedia

¡Hola!

No es la primera vez que empiezo un nuevo artículo en Wikipedia. Ya lo intenté con un concepto educocomunicativo, TRIC [1], acuñado por el profesor José Antonio Gabelas [2] de la Universidad de Zaragoza. Me lo tiraron abajo porque lo consideraban de poco interés enciclopédico. El problema, dijeron los bibliotecarios, era que no había fuentes "independientes" que apoyaran el contenido, si bien todas las referencias eran serias, de autores como el mismísimo Roberto Aparici. Para ser honestos creo que tenían algo de razón.

Dicho esto, \*me he animado con otro artículo\*. No recordaba cuánto trabajo lleva... Me ha sorprendido que no hubiera nada de \*la artista Kimsooja [3]\*. La conozco bien porque me ha tocado escribir profesionalmente sobre ella. Me imagino, corregidme si me equivoco, que muchos de vosotros no la conoceréis, pero su obra ha sido expuesta en museos de medio mundo, véase el MOMA de Nueva York [4] o próximamente el Guggenheim de Bilbao [5]. Hace dos años representó a su país en la Bienal de Venecia. Es digna, por tanto, de estar en la Wikipedia.

Acabo de aprobar la creación de los primeros párrafos, apenas una breve introducción y la descripción de una de sus videocreaciones. Os iré narrando la evolución del artículo, \*bajo la eterna vigilancia de los bibliotecarios\* :-)

[1] <http://educarencomunicacion.com/triclab/>  
[2] <https://twitter.com/jgabelas>  
[3] <https://es.wikipedia.org/wiki/Kimsooja>  
[4] <http://www.moma.org/>  
[5] <http://www.guggenheim-bilbao.es/>

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Martes 20 Enero 2015 23:20:10

Título: Re: Nuevo artículo en Wikipedia

Alejandro, muy interesante tu exposición y tb el tema de TRIC... le cuentas un poquito más de detalle a los compañerxs?

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Ines Martinez Iñiguez el Miércoles 21 Enero 2015 20:26:53

Título: Re: Nuevo artículo en Wikipedia

Hola a todxs,

a diferencia de mi compañero Alejandro, yo nunca había creado un artículo en Wikipedia, hasta ahora.

Lo primero que hice, una vez barajadas algunas pocas ideas acerca de qué sería más adecuado publicar, fue asegurarme de que estos contenidos no figuraban ya en la wiki. A continuación, elegí. Me decanté por aportar la biografía de una escritora albacetense (yo también soy de y vivo en Albacete) llamada Josefa González Cuesta, con la que he tenido el placer de colaborar en determinadas ocasiones. Dispuesta a acometer el proceso de creación, cuál fue mi sorpresa cuando, despues de seguir todos y cada uno de los pasos del asistente para la creación de artículos de Wikipedia

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo (seis pasos en total), me encuentro con una serie de símbolos con los que tenía que lidiar para poder cantar victoria. Ni me detuve a leer las indicaciones que al respecto de esos símbolos se presentaban en la página. Del susto (pues estaba convencida de que era preciso poseer conocimientos de código informático para abordar aquello), y dado que me había registrado previamente como usuaria, cerré sesión y decidí que buscaría ayuda. Sin embargo, ya más serena y motivada, no solo por compartir con vosotrxs mi experiencia e impresiones derivadas sino también puesto que me hacía muchísima ilusión hacer pública la biografía que, cuidadosamente, había elaborado tras una entrevista personal a la escritora, tomé las riendas del asunto y creo recordar que en un par de horas había terminado de escribir el artículo y pulsado "Guardar la página".

Os voy a dejar abajo la dirección con la que podréis acceder al artículo en cuestión. Si llegáis a leerlo, comprobaréis su naturaleza subjetiva, lo que no fue primariamente mi intención y en lo cual caí en la cuenta releiendo el artículo una vez guardado. En ese momento se agolparon en mi mente las siguientes palabras: "carácter enciclopédico".

Al cabo de unos días recibí un e-mail, se trataba del equipo de Wikipedia agradeciendo mi contribución y recomendándome, de cara a esta y futuras entradas, la adición de una categoría concreta en pos de hacer el artículo más accesible a los usuarixs de la Red (consejo que, por supuesto, he tenido en cuenta).

Quedo a la espera de nuevas noticias por parte del equipo de Wikipedia, por el momento no parece que hayan considerado oportuno eliminar mi entrada. Os informaré si acontecen cambios. Saludos,

Inés

[https://es.wikipedia.org/wiki/Josefa\\_Gonz%C3%A1lez\\_Cuesta](https://es.wikipedia.org/wiki/Josefa_Gonz%C3%A1lez_Cuesta)

---

### **Mensajes de la conversación: El autor y el modelo de precio cero**

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Viernes 12 Diciembre 2014 01:24:04

Título: El autor y el modelo de precio cero

Parece q no nos estamos animando a comentar esta experiencia. A ver que os parece esta liebre: ¿los contenidos en Internet deben de ser gratis? ¿Siempre o en qué circunstancias? ¿Por qué? ... Subpregunta: ¿estamos a favor del cierre de las páginas de enlaces a descargas?

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Juan Carlos Sanchez Lopez el Viernes 12 Diciembre 2014 11:33:54

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Buen gancho... la respuesta políticamente correcta es que estamos a favor del cierre de páginas de descarga, y es más, ninguno de nosotros descargamos nada de nada

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 2)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Viernes 12 Diciembre 2014 13:26:35

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Buena respuesta... ¿Y la libertad del conocimiento? ¿La universalizacion de l cultura?

Opiniones??

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 1)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Enviado por: Participante del que no se obtuvo permiso para la utilización de su discurso el Sábado 13 Diciembre 2014 13:20:38

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

[...]

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 4)

Enviado por: Juan Carlos Sanchez Lopez el Domingo 14 Diciembre 2014 08:24:21

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Que internet es un espacio para la hipertextualidad y el intercambio creo que más o menos lo tenemos claro. Sin embargo, la cuestión fundamental, en mi opinión, no es si internet sirve para el intercambio, sino si lo que intercambiamos es de nuestra propiedad o es de otros, y más aún, si nos lucrarnos intercambiando cosas de otros. Creo que ahí radica la clave de la cuestión. Sin ir más lejos... para poder conseguir todas las lecturas que se nos proponen en el máster... ¿hemos respetado la autoría y los derechos de autor en todo momento? Buena parte de los textos los podemos encontrar en bibliotecas presenciales o virtuales, comprar, pero hay textos que no hay manera de encontrarlos... ¿qué hacemos entonces? No leemos?

[.FJ44] [el autor y el modelo de precio 0] Creo que es un tema delicado, donde no faltan opiniones impostadas y políticamente correctas...

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Marcelino Vaquero Ferreiro el Domingo 14 Diciembre 2014 14:46:32

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

En este sentido leí un artículo de David Trueba en el diario El País en el que hacía una reflexión válida; esta era que si aquellas personas que bajan contenido protegido gratis sin consentimiento del autor también dejaban libre el wifi desde el que se lo descargaban para el uso público.

Creo que esta problemática tiene diferentes puntos de vista. En primer lugar, creo que es importante que el mayor número de personas tenga acceso a los contenidos que circulan por la red, hay muchas personas que no pueden pagar el precio de los contenidos por lo que partirían en desigualdad de condiciones con las personas que si pueden hacerlo. En segundo lugar, muchas de las cosas que se descargan para leer o escuchar a veces no serían compradas, ni vistas ni leídas aunque solo fueran posibles mediante su compra. Es más. a veces aunque sepas que puedes descargártelo gratis si es un libro o película de un autor que te gusta o te divierte prefieres comprar el original. Por último, el llegar a más gente, también a algunos músicos, autores y cineastas que no tienen el apoyo de multinacionales puede serles útil para difundir su obras y así llenar salas, auditores, etc...

Por el otro lado, es posible que el todo gratis sea injusto porque detrás del trabajo que se descarga libremente está el trabajo de gente que si no es remunerada no puede ni sobrevivir.

Quizás el tema sea la necesidad de eliminar intermediarios y abartar el acceso a los contenidos que, a su vez, pueden ser inspiradores a futuras generaciones.

En cuanto a la última pregunta Raúl, creo que las páginas de descarga al final son un negocio para sus creadores, no hace falta recordar al famoso dotcom -multimillonario-, o la última redada de series Pepito que había ingresado más de un millón de euros-[http://politica.elpais.com/politica/2014/12/03/actualidad/1417613664\\_895317.html](http://politica.elpais.com/politica/2014/12/03/actualidad/1417613664_895317.html)

Un saludo.

---

Mensaje no. 7 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Jorge Martinez Perez el Domingo 14 Diciembre 2014 19:16:25

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

¡Gran tema de debate!

A la primera pregunta, mi respuesta es no. Los contenidos en Internet no deben ser gratuitos y menos siempre. Hay que recordar que estamos en España, un país que se caracteriza por "el mangoneo" y el si puedo descargarlo gratis mejor (aunque tenga que perder mucho tiempo) entre los cuales muchas veces me incluyo. No obstante, mirando datos objetivos como el quinto país del mundo en 2014 con mayor número de descargas ilegales. Lo cual es preocupante contando la población que tenemos (que es en lo que se basan estos datos).

Es obvio, que cada contenido digital ha sido realizado con trabajo, esfuerzo y dinero (unos más y otros menos) pero todos llevan estos "ingredientes". Yo soy partidario de que haya ciertos contenidos que haya que pagar para adquirirlos pero a cambio de una garantía de calidad, gratuidad en actualizaciones, eliminación de intermediarios, precios ajustados...

Y a la última pregunta, sí estoy en contra de la cierre de estas webs. Al fin y al cabo mostraban de forma ordenada enlaces que siguen disponibles en Internet. Pero al fin y al cabo volvemos al mismo tema, si queremos como decía Juan Carlos ser honestos, deberíamos pagar un precio por ver cada capítulo o película ya que todo ello ha sido elaborado gracias a un trabajo intelectual.

---

Mensaje no. 8 (Respuesta a no. 7)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Domingo 14 Diciembre 2014 20:56:57

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

¿Gratis? Como bien dicen en el artículo Campi y Antón, en internet nada es gratis. Pero voy por partes, primero, puedo acceder a materiales gratuitos legalmente (bajo licencias CC por ejemplo), pero yo estoy dando algo a cambio: mi información, y eso, es mucho más valioso que pagar X por descargar algo. Segundo, y me meto en terrenos pantanosos ¿Que son los derechos de autor?

La autoría, según la RAE: 1. Persona que es causa de algo. 2. Persona que inventa algo. ¿De verdad podemos considerar que un libro, como por ejemplo alguno de este máster son inventados o causados por el autor? Como dice Kirby Ferguson, " Nada es original [1]", y si sigo esta línea, ¿Que tipo de derechos tiene una persona sobre un libro, del que se ha basado en otros, para cobrar por él? No me malinterpreteis, no soy extremista, el trabajo intelectual hay que valorarlo, pero no creo, y por ello descargo cosas, en el concepto de "Derecho de autor", pues éste trabajo intelectual ya esta siendo remunerado (porque al fin y al cabo es de lo que hablamos, de dinero), lo que se reclama es dinero porque millones de personas accedan a él.

Os recomiendo, encarecidamente, el siguiente trabajo que habla de la cultura libre y la educación hacker [2] de Carlos Escaño, en el que habla de la estigmatización de los hackers y el concepto de autoría.

[1]<https://www.youtube.com/watch?v=uWEH-YfJsaE>

[2] <http://vimeo.com/74514091>

---

Mensaje no. 9 (Respuesta a no. 8)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
Enviado por: Lara Bernal Meneses el Martes 16 Diciembre 2014 01:45:24  
Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Completamente de acuerdo contigo, Tamara. En Internet nada es gratis, aunque lo parezca tal y como se reflexiona en el artículo citado. El problema es, supongo, que al final los que se lucran son otros. Ni sale ganando el autor ni el que descarga... Gana Google o Facebook o determinada plataforma... Es un debate arduo, que no tiene una respuesta única. Todas las respuestas de mis compañeros son válidas. Es verdad que el conocimiento debe ser compartido para que se lea y crezcamos, avancemos... Y que no todos tenemos el dinero suficiente para comprar lo que necesitamos o nos gustaría tener: y es triste que a la educación se le ponga precio. Entonces, ¿los autores no cuentan? ¿Todo lo que hacen, su esfuerzo es solo un mecanismo para que otros aprendan, deben hacerlo gratuitamente para compartir su visión? en teoría, si todo contenido se referenciase correctamente, ¿por qué debería de ser un problema? [FL45] No es fácil este debate, para nada...

---

Mensaje no. 10 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Marcos Mirete Castañeda el Miércoles 24 Diciembre 2014 12:31:06  
Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Pienso que deben serlo. El mercado se autorregula y se busca otra forma de monetizar los contenidos de autor. Se comercia con el conocimiento. En las redes sociales se recibe y se aporta y las aportaciones se monetizan, bien volcando los datos de tendencias a grandes empresas para desarrollo de nuevos productos o bien para afinar el target publicitario de determinados servicios o bienes. Vivimos en la era del Big Data, grandes volúmenes de información son generados por el devenir de datos de usuarios y la clave está en su explotación, como si de una mina se tratara, hay que saber explotar el conocimiento, hay que saber hacer data mining...

Las páginas de enlaces no deberían ser cerradas, tampoco ilegalizar la descarga de "Copias privadas" :). Esta generando un nuevo modelo de negocio basado en el alquiler de películas de forma on-line y potenciado la evolución de calidad de los formatos. Si buscas calidad vas a comprar, no vas a ver el típico screener con el sonido grabado en el cine. Es lo mismo que el cierre de salas de cine, muchas lo han hecho por la evolución de las TV y la descarga de películas pero esto ha generado una búsqueda incesante de valor añadido como el 3D, sistemas IMAX y ahora parece que de nuevo la realidad virtual.

---

Mensaje no. 11 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Inés Ruiz De Castilla Miyasaki el Jueves 25 Diciembre 2014 21:02:36  
Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Pienso que en su mayoría deberían ser gratuitos los contenidos en Internet haciendo la salvedad claro de que éstos sean de corte formativo o educativo o que transmitan mensajes positivos y altruistas.

Creo que en los tiempos que corren, muchos países y muchas organizaciones internacionales están apostando cada día más por abrir totalmente los contenidos en Internet. En ese propósito, por ejemplo, se han multiplicado la creación de muchos portales gubernamentales, organizacionales, empresariales para expandir el conocimiento, la formación y el aprendizaje de cada vez más personas a nivel global. El concepto que se está manjando para que esto se aplique en la actualidad, es el de Responsabilidad Social. Se puede decir que es un cambio de perspectiva de la realidad mundial. El planeta ha cambiado no solo de estructura física sino también en las demandas que se exigen en la nueva sociedad en la que vivimos. Las sociedades no son las mismas que las de antes, mutan constantemente y se hace urgente por ello, democratizar la información, expandirla. Para ello, se crean día a día canales de



Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo comunicación y de transmisión de datos y contenidos para llegar a un porcentaje cada vez más alto de población a nivel mundial.

En ese contexto, me gustaría citar a \*Creative Commons\* , conformada por voluntarios y sin fines de lucro. la cual es una organización de nivel global que trabaja en todas partes del mundo promoviendo la difusión y distribución libre de datos y contenidos a través de la red internet. Se realizan coordinaciones a nivel gubernamental, empresarial para que cada vez más hayan más portales abiertos a toda la población, teniendo como postulado principal la accesibilidad a medios y recursos y fundamentalmente a formación académica (universidades que permitan a un mayor número de personas acceder a estudios a costo cero o en su defecto a precios bastante reducidos) Me parece que esta será la tendencia que se tendrá que seguir en adelante puesto que es la mejor forma de llegar a lugares recónditos, llevando información y conocimiento como puntales fundamentales de desarrollo y progreso.

En cuanto a la subpregunta: puedo decir que no estoy en contra de ello. Se debe manejar sí, un criterio ético y moral. Si son contenidos que son constructivos y formativos, se deberían descargar sin mayores problemas.

Como en Internet se puede encontrar muchas cosas, buenas y malas y manejándonos por la libre navegación en la red y el respeto por los cibernautas y de la libertad que ellos ejercen, si lo que se quiere descargar es algo que podríamos llamar "no formativo" o de simple entretenimiento sin un valor específico en sí mismo, se deberían manejar filtros determinados (suscripción pagada, importe por descargas, etc)

Saludos,

Inés

---

Mensaje no. 12 (Respuesta a no. 11)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Martes 30 Diciembre 2014 18:37:49

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Marcos,

lo siento pero no estoy de acuerdo con tu afirmación de que “\_El mercado se autorregula\_” e incluso me parece peligrosa. ¿En serio lo crees? ¿Y por qué estamos en crisis? Me parece partir de una lógica neoliberal...

con todo el cariño te lo digo... ;-)

---

Mensaje no. 13 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Participante del que no se obtuvo permiso para la utilización de su discurso el Jueves 08 Enero 2015 11:58:55

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

[...]

---

Mensaje no. 14 (Respuesta a no. 13)

Enviado por: Luis Andres Ortiz Camarero el Jueves 08 Enero 2015 17:38:36

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Internet debería ser Patrimonio de la Humanidad, intocable y a libre disposición, aunque se podrían escalar pagos por algunos contenidos específicos, la inmensa mayoría sería libre.

---

Mensaje no. 15 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Ines Gonzalez De Riancho Prieto el Martes 20 Enero 2015 16:03:57

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

En relación a todo lo que estábais comentado, es la nueva forma de distribución en España que ha utilizado Paco León con sus dos últimas películas producidas y dirigidas: "Carmina o revienta" y "Carmina y amén".

La película "Carmina o revienta" abrió un nuevo camino a la distribución del cine en España ya que cuando se estrenó (5 de julio) se hizo por varios caminos a la vez: en "streaming" ( Filmin, iTunes, Google PLayer, Imagenio y Mitele) a unos dos euros, en 20 salas españolas a precio de taquilla y a la venta en dvd a casi 6 euros. Esto es algo nuevo en España, lo normal es seguir el proceso natural cine, dvd y televisión.

Según el propio Paco León, esta nueva fórmula ha sido todo un éxito, ha superado con creces sus expectativas: 60.000 visionados en internet, el dvd fue el más vendido ese año cerca de 70.000 copias y unos 17.000 espectadores fueron al cine. En total, 279.000 personas y 664.000 euros, y la película había costado 100.000 euros.

Hay casos anteriores fuera de España que han utilizado esta fórmula tan exitosa, como es el caso "Margin call" (2011) de J.C.Chandor que se estrenó en EE.UU en el mismo día que en internet.

Con este ejemplo quiero decir que nada es gratis, o no debería de serlo, porque los autores, los artistas deben de cobrar por su trabajo como cualquier otro. Pero que hay otras fórmulas, otros modos, de visionar el contenido audiovisual, ni ilegalmente ni pagando 9 euros en el cine.

---

Mensaje no. 16 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Vanessa Jimenez Muñoz el Martes 20 Enero 2015 20:49:46

Título: Re: El autor y el modelo de precio cero

Con respecto a todo lo que estais comentando, un debate muy interesante por cierto, me gustaría aportar una reflexión: Es cierto que lo que empezó como una lucha contra el "top manta" ahora se ha convertido en una batalla que afecta a toda la industria cultural, siendo el cine, la música, el software y los pequeños distribuidores los más afectados. De todos es sabido, que internet nos ofrece la posibilidad fácil de publicar, difundir, compartir, etc. conocimiento y que sus herramientas y el software de carácter general y específico de algunas actividades humanas, nos permiten el empleo de las funciones "copiar" y "pegar", con lo cual un objeto puede ser tratado y modificado con una facilidad sorprendente para un profano, dando lugar a un "objeto nuevo"

Internet posee gran capacidad para la difusión del conocimiento y de informaciones de diversa índole, este hecho, ha colocado la propiedad intelectual en el centro de los debates sobre la forma que adoptará en el futuro el mundo accesible en línea.

Nos encontramos, además, ante un nuevo mundo en constante y rápida evolución en el que las informaciones y los conocimientos son cada vez más valiosos. Por esta razón se debe de proteger la propiedad privada y potencial el sistema de la sociedad digital. Las repercusiones futuras de Internet en la propiedad intelectual y los derechos de autor no está muy claro, pero la OMPI se comprometió a formular respuestas apropiadas con objeto de fomentar la difusión y explotación de obras creativas y conocimientos en Internet, a la vez que a proteger los derechos de quienes las crearon a modo de desafío en un entorno altamente tecnologizado y en constante evolución.

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
Según un artículo que he leído muy interesante sobre este tema de Clavell (dejo el enlace abajo por si quereis leerlo) defiende que la cultura es un derecho individual y colectivo, en el que tiene interés la comunidad de cara a su progreso, y que en caso de confrontación entre el derecho a la cultura y los relacionados (derecho a la información, derecho a la educación, etc.) y el derecho a la propiedad intelectual habrá que dar una mayor relevancia al primero, ya que ¿a partir de cuando toda obra protegida pasa a ser de dominio público?

Enlace artículo de Clavell:  
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/gaspar.html>  
[1]

[1] <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/gaspar.html>

## Mensajes de la conversación: Ludificación y participación

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Viernes 09 Enero 2015 18:13:17

Título: Ludificación y participación

La ludificación –gamification en inglés- es una potente estrategia para promover la participación, consistente en convertir ésta en una actividad lúdica, en un juego.

Para que exista un juego, este se tiene que definir por la existencia de unas reglas que debieran estar visibles e idealmente ser definidas por la comunidad que lo hagan explícito y que sean compartidas. Estas reglas van acompañadas de un elemento capital, la NOCIÓN DE PROGRESO en EL JUEGO (niveles, objetivos que se cumplen, indicadores del progreso como marcadores, puntuaciones, badges, medidas de karma o estadísticas...) y cierto FEEDBACK (mensajes con información sobre hitos cumplidos, información sobre el progreso...). Adicionalmente la existencia de una comunidad, reificación de las relaciones interpersonales (follow, amigos de Facebook...) también pueden verse como una estrategia lúdica...

Si os fijáis esto no es nada del otro mundo y estadísticas, badges, informaciones de este tipo pueden verse en sitios web que se basan en la participación (os propongo que lo identifiquéis en Facebook, twitter, Tumblr, Pinterest o en foros como stackexchange –complejísimo sistema de puntuación y badges- o meneame –su karma es brutal- e incluso en los foros de MOOC perspicuos como el de UDACITY o COURSERA – con una ‘puntuación de participación que se genera por los votos de los pares y podría contar para la ‘nota’).

La(s) pregunta(s) está(n) servida(s):

- ¿Qué estrategias de animación a la participación / ludificación se pueden observar en Wikipedia y Eseeusee? - ¿Qué posibilidades de mejora en este eje propondrías para estas dos Webs?

(\*). Sobre ludificación os recomiendo como punto de partida exploratorio el apartado del eje correspondiente a gamificación de las actas de actas del \_II Congreso Internacional Ludoliteracy  
[\\_uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.p](http://uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)  
df [1] y de ahí profundizar en las referencias bibliográficas de las participaciones de los ponentes.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[1]

[http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/programa/\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/programa/_EDUMED_2013.pdf)

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Andrés Quebrajo Leal el Lunes 12 Enero 2015 17:35:44

Título: Re: Ludificación y participación

La aplicación de metodologías lúdicas para mantener una conducta determinada, está extendiéndose llegando incluso a instalarse en diversos campos como los de la formación, marketing, recursos humanos/selección de personal. El hecho que los seres humanos seamos juguetones "Homo-ludens" y que el juego cumpla una función social, parece que desde hace un corto espacio de tiempo hasta ahora se está generalizando.

A continuación dejo un experimento donde se muestra la efectividad de la aplicación de la ludificación o metodologías de juego: <https://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4> [1]

[.FQ46] El uso de la ludificación (o mal llamada gamificación) aplicada a ámbitos formativos como pueden ser los mooc, cursos elearning, otros.. (mediante karmas o sistema de badges) a mi parecer.. está mas relacionado con un sistema de condicionamiento operante - rollo paloma de Skinner- que busca mantener una conducta con un premio (refuerzo positivo) que con una estrategia de carácter lúdico. No obstante, hay que decir que tiene su efectividad.[.FQ47] Igual pasa [son estrategias de gamificación] con los "me gusta" del Facebook o RT de "Twitter".

[.FQ48] En referencia a eseusee o wikipedia, la metodología lúdica es mucho mas creativa y abierta, por que está claro que la incertidumbre anima a ver "lo que me encuentro" o a ver racimo ha generado mi semilla. La verdad que me parece mucho mas sorprendente y motivante que un simple badget o un numero de karma. [.FQ49] No obstante, yo incluiría cargos o menciones honorificas cuando se llega a un determinado numero de interacciones originadas desde la semilla plantada (en el caso de eseusee) - por introducir cambios e ir probando.

[1] <https://www.youtube.com/watch?v=jf3NyBthzr4>

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 2)

Enviado por: Francisca Quebrajo Leal el Lunes 19 Enero 2015 06:30:05

Título: Re: Ludificación y participación

Me ha encantado el documento audiovisual que has aportado. Es muestra de cómo cuando la moral autónoma no funciona, unas luces de colores la pueden ayudar.

Coincido contigo Andrés. [.FF50] el número Karma no me motiva nada... Pero es que un badget tampoco es que me vuelva loca. Sólo me anima la certeza de tener que hacer un trabajo y la determinación por terminarlo.

[.FF51] Entiendo la ludificación, como mejoras en el entorno educativo y hacer la experiencia de usuario más amigable, pero no como conditio sine cuanon para la realización de una actividad.

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Francisco Usero Gonzalez el Sábado 17 Enero 2015 23:11:26

Título: Re: Ludificación y participación

No puedo acceder al documento ¿Podrías cargarlo de nuevo, por favor?

Gracias y saludos.

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 4)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Lunes 19 Enero 2015 00:38:24

Título: Re: Ludificación y participación

Efectivamente! Estaba mal (nadie avisó antes :S

[http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso\\_ludoliteracy2013/conclusiones\\_actas/ACTAS\\_DEFINITIVAS\\_CONGRESO\\_EDUMED\\_2013.pdf](http://www.uoc.edu/portal/es/symposia/congreso_ludoliteracy2013/conclusiones_actas/ACTAS_DEFINITIVAS_CONGRESO_EDUMED_2013.pdf)

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 5)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Martes 20 Enero 2015 17:25:46

Título: Re: Ludificación y participación

Bueno, en ambas plataformas nos encontramos herramientas de gamificación: [.FT52] Wikipedia te permite ver las visitas que tiene tu entrada, cuanto arriba esta llegando tu post, lo que puede favorecer la motivación intrínseca, siendo un factor más de gamificación.

[.FT53] En esseuse quizás la gamificación sea mayor ya que la interfaz es mas amigable, más informal, acercándose al concepto de juego. El hecho de que se enumeren las cocreaciones que tu semilla va consiguiendo es también una herramienta de gamificación.

Si quisieramos añadir más gamificación, por ejemplo, a Wikipedia, se podría poner un espacio para la valoración del artículo a modo de estrellitas (por hacerlo más lúdico incluso) igualmente [.FT54] a esseuse, establecer niveles en función de la categoría de tus creaciones y diferenciar perfiles, y aunque esto último añadiría mas gamificación, no sé si respetaría mucho la "no" jerarquización de eseuse.

Saludos,

Tamara

---

### **Mensajes de la conversación: Cocreaciones: Wikipedia vs eseusee**

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Viernes 12 Diciembre 2014 01:27:12

Título: Cocreaciones: Wikipedia vs eseusee

Entonces ¿ambos son modelos de cocreacion? ¿qué diferencias tienen? (Las diferencias, mejor enumeradas para hacer un debate ágil)

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Domingo 14 Diciembre 2014 20:24:49

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseusee

Bueno, según entiendo yo, ambos no son modelos de cocreación. La primera, y mas significativa diferencia creo que es [.FT55] la figura del moderador de Wikipedia, pues supone una jerarquización de los usuarios, desplazandose así del modelo de cocreación. En eseusee en cambio no existe moderador (censurador le llamaría yo) lo que implica a todos los usuarios al mismo nivel.

La segunda diferencia, creo que sería la figura del creador/autor. [.FT56] Mientras que en Wikipedia se elimina de forma fulminante el autor en pro del producto colaborativo (que si tenemos en cuenta la figura del moderador realmente no existe un producto colaborativo), en eseusee el autor siembra su semilla con la intención de que ésta sea cocreada, sabiendo que su creación es simplemente eso, un germen.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.FT57] Supongo que las propias estructuras de ambas plataformas ya presuponen que en uno se puede "cocrear" y en otro, en todo caso, "colaborar". Eseeusee utiliza terminos como semillas (lo que supone que tu sólo eres el inicio), "co" o "cocrea", lo que ya supone cocreación. Sin embargo, en Wikipedia, encontramos términos como "colabora" "amplia" "Notifica de un error", no creas nada, sólo amplías o aportas.

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 1)

Enviado por Participante que no dio permiso para utilización de su discurso el Lunes 15 Diciembre 2014 21:01:50

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

[...].

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 3)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Lunes 15 Diciembre 2014 21:12:16

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

HOla, [participante]!! Ese es precisamente el artículo que proponíamos leer para la experiencia ;)

El coautor es alguien muy interesante: Walter Campi (Coordinador académico del Campus Virtual de la UNQ, desde 2008, a quien podéis seguir en twitter y eseeusee (se llama uncampi en ambas plataformas).

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 4)

Enviado por: Participante que no dio permiso para utilización de su discurso el Lunes 15 Diciembre 2014 21:17:05

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

[...]

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 5)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Lunes 15 Diciembre 2014 21:18:34

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Gracias!! :)

---

Mensaje no. 7 (Respuesta a no. 6)

Enviado por: Isidoro Vicente Hernandez Barbero el Martes 16 Diciembre 2014 22:26:41

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Me parece fundamental lo que argumentáis de la censura. Personalmente y en un trabajo previo de carrear tuve que hacer una aportación en wikipedia y vi como parte de la misma fue censurada y se eliminó; es decir existe aunque realmente no se vea una relación de poder y superioridad que "revisa" nuestras aportaciones, mientras que en eseeusee personalmente y de momento no me ha pasado eso. [.FV58] Las aportaciones en este último caso sean de la clase que sean se publican completamente manteniéndose la propiedad por parte del autor mientras que en wikipedia esto no sucede. El eseeusee las relaciones son más horizontales (no hay jerarquías) mientras que en wikipedia la verticalidad se hace patente.

---

Mensaje no. 8 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Marcos Mirete Castañeda el Miércoles 24 Diciembre 2014 12:14:28

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Dependiendo del nivel que se toque en el documento la wikipedia te permite publicarlo directamente o no. Eso si, cuando lo haga directamente lo hará pendiente de revisión. Por termino general una nueva entrada es publicada pendiente de revisión pero una colaboración en uno existente será revisada antes de ser publicada para no alterar los contenidos que ya están vigentes y se asumen como válidos de forma indiscriminada. En eseeusee se publica todo directamente y no pasa ningún filtro.

[.FX59] Bajo mi punto de vista ambos son mecanismos de cocreación ya que aunque la autoría se pierda el fin que es la construcción y creación de conocimiento es el resultado de ambos. El moderador no sería determinante para decidir si es cocreación o no a mi forma de ver.

---

Mensaje no. 9 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Inés Ruiz De Castilla Miyasaki el Jueves 25 Diciembre 2014 20:39:40

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Lo que diferencia a los dos es que mientras que en wikipedia se tienen editores y colaboradores quienes se puede decir que son los responsables de los artículos o los titulares de los artículos en eseeusee sucede que los colaboradores lo es la comunidad misma. [.FY60] En Wikipedia existe la figura de una persona que se le podría llamar la "principal" o "encargada" de administrar la información. En el sistema que se maneja en Wikipedia se forman editores o comentaristas quienes ya tienen este status. Por el contrario, en eseeusee los que construyen la información son todas las personas quienes desempeñan la función de colaboradoras activas.

Una diferencia importante que me parece que se debe resaltar es el hecho de que en wikipedia se sigue un cierto privilegio en la redacción y presentación de las ideas, se maneja un cierto formalismo en forma y fondo. Por el contrario, [.FY61] en eseeusee el discurso es mucho más coloquial y espontáneo. El lenguaje es enfocado más como una expresión personal y única, peculiar de cada ser humano que participa y no como un conjunto de normas y reglas lingüísticas a las cuales ajustarse para elaborar y presentar un constructo de ideas. En suma, en Wikipedia, a pesar de ser un medio altamente popular y más que conocido, aun su público objetivo lo son que se encuentran vinculados a los ambientes académicos y pertenecientes a la educación que se podría denominar "formal". Eseeusee, por su naturaleza se orienta a ser mucho más abierta a todos los grupos ya sean académicos o no pues no es tan rígida como podría ser Wikipedia, al menos a los ojos de un espectador estándar.

Si nos enfocamos a evaluar cuál de las dos llega a ser más colaborativa, [.FY62] se podría llegar a la conclusión de que es la eseeusee la que más posibilita la cooperación colectiva y es la más democrática de las dos [se refiere a wikipedia] (se basa en la ausencia de moderador y de normas formales para colaborar).

Saludos,

Inés

---

Mensaje no. 10 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Andrés Quebrajo Leal el Lunes 19 Enero 2015 06:40:00

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

En la línea que comenta Tamara, es posible que el hecho de que exista la figura del moderador en Wikipedia, pueda posibilitar que exista jerarquización con la información y podamos observar algún conato de "Poder Pastoral" (M. Foucault). Es decir, [.FQ63] cuando se crean contenidos libremente para la Wikipedia, estemos

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
condicionados subconscientemente a que tenemos que pasar un filtro. Este tipo de "Examen" realmente no deja fluir tu verdaderas intenciones, emociones o ideas.

Por otro lado, estoy de acuerdo con la aportación de Ines. [.FQ64] Eseeusee me transmite mucha mas libertad de creación. La unica pega que le veo es el ruido que se pueda llegar a generar. El caos de entradas y cocreaciones sin mucho sentido aparente ( o con todo el (sin)sentido significativo), puede llegar a generar elementos de crítica y planteamientos cuestionables para la personas tanto que participan activamente como aquellas que deciden ser espectadoras sin más.

[.FQ64] Personalmente, me siento cómodo con el caos y aunque a veces noto una bola de fuego en la barriguita... el calor que produce es muy placentero.

!Muy buena aportación Elisa!

---

Mensaje no. 11 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Marcelino Vaquero Ferreiro el Lunes 19 Enero 2015 14:14:58

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Yo creo que una de las diferencias fundamentales entre ambas es que si bien Wikipedia contiene datos objetivables y necesita vigilar que su reputabilidad se mantenga para que los usuarios la utilicen, eseeusee está orientada hacia la creación subjetiva y más creativa, por lo que su libertad creadora es mucho mayor. [.FWG65] Creo que tienen dos objetivos bien diferenciados que actúan como condicionantes en su manera de actuación, entre otras cosas.

---

Mensaje no. 12 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Victoria Hernandez Saavedra el Lunes 19 Enero 2015 18:49:07

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Estoy totalmente de acuerdo con la aportación de Tamara Alcaraz. [.FH66] Lo que destruye la cocreación en Wikipedia es primeramente la existencia de moderadores, creadores de un embudo jerárquico donde sólo unos poco son los que aportan realmente, tal y como comenta Antón Cuadrado (2013) "se ha convertido en un repositorio de historias únicas"

Sin embargo, [.FH67] Eseusee sí que da cabida a esa cocreación, permite soltar "semillas" al aire para ver si dan sus frutos. Sí que es cierto que como bien apunta Andres Quebrajo, ofrece el conocimiento de maneras más caótica y arbitraria. No se sabe qué fruto se recogerá, ni cuándo. Aun así, ésta podría ser la verdadera esencia de la cocreación.

---

Mensaje no. 13 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Alba Maria Martin Sousa el Lunes 19 Enero 2015 19:31:54

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Muy bien todo lo que habéis comentado. Ambos modelos se basan en la creación cooperariva, pero no los dos horizontalmente. Tras leer el artículo recomendado, saco de él varias ideas que definen ambas plataformas y que las diferencia:

WIKIPEDIA: "El auténtico ataque al concepto propio de cocreación es el asumir que puede haber aportaciones de \*rango superior a las aportaciones \*de los otros participantes. el hecho de haber moderador reitifica una jerarquía sobre las aportaciones y \*desintegra el modelo de creación cooperativa horizontal\*"

ESEEUSEE: "Todos y cada uno de los aportes, tanto cocreaciones como comentarios al trabajo delos coparticipantes, deber ser \*visibles al mismo nivel\*"



Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
[.FA68] Entiendo que en wikipedia haya un moderador y que gestione qué es interesante, qué es verídico, qué no... ya que como sabemos, Internet es un saco roto donde hay cabida para cualquier tipo de información. Wikipedia tiene que seguir manteniendo, o conseguir, prestigio de veracidad en sus informaciones.

Eseeusee no busca informar a la red sobre hechos o informaciones verídicas, tan solo se centran en la libertad creativa de cada uno de los participantes, por lo que el hecho del moderador iría en contra de la política o filosofía de esta plataforma que tanto me gusta. La adoro. <3

---

Mensaje no. 14 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Ines Gonzalez De Riancho Prieto el Lunes 19 Enero 2015 23:52:00

Título: Re: Cocreaciones: Wikipedia vs eseeusee

Mi reflexión está más orientada a lo que comenta nuestro compañero Marcelino, el uso/objetivo/fin no es el mismo, son dos plataformas con usos totalmente diferentes. Estoy de acuerdo en que ambos se basan en creación cooperativa.

Eseeusee está orientada a la creación, a la libertad creativa de cada uno, por lo que la libertad de creación depende de cada uno (nadie nos dice qué ni dónde). Mientras que Wikipedia no tiene ese fin, sino que trata de ser una "enciclopedia digital" de consulta gratuita.

Muy buenas reflexiones!

---

### **Mensajes de la conversación: Cibercreación como híbrido infinitamente colaborativo**

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 08 Enero 2015 23:47:17

Título: Cibercreación como híbrido infinitamente colaborativo

Aún en Clareana Oliveira RODRIGUES, Raphael Santos FREIRE, Suanny Lopes COSTA, Suzana Cunha LOPES, Abílio Cavalcante DANTAS y Kalynka CRUZ en su texto “\*Ciberpoesia: um híbrido infinitamente colaborativo\*” [Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte – Rio Branco – AC – 27 a 29 de maio 2010] además de incluir la Wikipedia como referencia ;), se formulan ciertas preguntas que pienso que son interesantes acerca de la autoría...

“Haveria um autor da ciberpoesia? Quem seria o autor da ciberpoesia? Será que o autor/dono do blog, ou de qualquer outro meio no ciberespaço, onde a ciberpoesia esteja sendo construída é o autor ou o principal autor da mesma? Ou será que todos aqueles que construíram colaborativamente a ciberpoesia também seriam autores dela?” incluso habla de la figura de un moderador en el caso de la página Wikesia

“Mas até que ponto o organizador das postagens para construir a ciberpoesia não é ou não pode ser também um autor da mesma, uma vez que este decide quais postagens são mais convenientes e as organiza segundo seus criterios?”

Nos hemos hechos ya estas preguntas a la luz de esta nueva perspectiva? Y con eseeusee/wikipedia? Cuáles son los ítems de poesía que se producen y los ítems de información? Quienes son sus autores?

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Maria Paz Garcia Perez el Viernes 09 Enero 2015 22:39:11

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
Título: Re: Cibercreación como híbrido infinitamente colaborativo

Al hablar de la \_colaboratividad\_ de la ciberpoesía se responden ellos mismo a esas preguntas y destacan como en esta poesía abierta los lectores anónimos colaboran como autores anónimos en una obra colectiva. También acuden a Caparelli, que destaca como el lector se transforma en coautor y el concepto clásico de "autoría" queda contra la pared, para pasar a una autoría colectiva.

[.FZ69] En eseeusee se manifiesta claramente estas características: los lectores pueden contribuir en la medida que quieran y se transforman si lo desean en coautores. [.FZ70] [en eseeusee los lectores...] Pueden elegir la forma ( imagen, texto o ambas cosas) en la que colaboran y [.FZ71] [en eseeusee los lectores eligen] también el orden, pues no solo "continúan" de manera lineal hacia abajo, el poema en el que quiere participar, sino que pueden elegir la parte del racimo en la que quieren colocar su cocreación. Además, también puede cada usuario optar por no continuar un ciberpoema que está en proceso, sino que también puede crear él mismo su semilla y empezar uno.

Me ha resultado curioso como en el artículo se plantean al final cuándo y dónde cerrar un poema, y [.FZ72] la posibilidad de que alguien pueda continuar un poema en el que colaboró dos años atrás, pues la esencia de la poesía permite esto. En eseeusee, esto no podría pasar, pues todas las creaciones están abiertas y se pueden continuar en el momento que se quiera, pero no se sabe cuándo se plantó esa semilla... a no ser que la plantara él mismo y tuviera muy buena memoria. ¿Descuido no poner el timestamp? No lo creo. ( consúltese la entrada al respecto, si así lo requiere)

En cuanto al moderador, en el artículo se plantea la idea de que, al principio, se consideraba solo un organizador, pero que luego [.FZ73] [el moderador de wikesia] algunas entradas no las agregaba por no ser adecuadas y se ponía en contacto con sus autores, pero esto le generaba muchos quebraderos de cabeza. Luego, piensa en crear una especie de encuesta, para ver qué opinaban los otros usuarios, pero este proceso sería lento y poco democrático, aunque esto generó que se llenara el espacio de spam y contenidos nada adecuados.

[.FZ74] En eseeusee, no existe esta figura de moderador, que yo sepa, y así es totalmente libre. Si algún usuario abusa de esa libertad de la manera que sea...pues, habrá que ignorarlo y esperar que se aburra y se vaya. Es el precio de que un espacio sea abierto, con todas sus ventajas y algún que otro pequeño inconveniente.

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Juan Carlos Sanchez Lopez el Lunes 12 Enero 2015 08:17:24

Título: Re: Cibercreación como híbrido infinitamente colaborativo

[.FJ75] En eseeusee no existe la fiura de moderador... pero... ¿es necesaria ? o estaríamos pervirtiendo su carácter genuinamente horizontal?

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 3)

Enviado por: Jorge Martinez Perez el Lunes 12 Enero 2015 19:46:27

Título: Re: Cibercreación como híbrido infinitamente colaborativo

[.FB76] Pues imagino que con un moderador ya perdería el carácter horizontal y no dejaría crear contenido de forma libre; quedarías supeditado a la aprobación por parte de alguien. Lo negativo como dice la compañera es que lo ya avisa en la web: "La web no podrá saber si usted es un humano o una aplicación automatizada que publica spam". Aún así yo creo que las ventajas superan con creces a los inconvenientes.

---

**Mensajes de la conversación: La censura y los abusos en los escenarios de participación horizontal**

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Miércoles 17 Diciembre 2014 13:08:29

Título: La censura y los abusos en los escenarios de participación horizontal

En otro de los hilos habéis puesto sobre el tapete un interesante tema. Si deben o no existir moderadores y hasta donde pueden/deben llegar. Asumamos que tiene que haber una forma de tratar con los "abusos". Esos pueden ser en la Wikipedia el plagiar –terrorismo del conocimiento- fragmentos de otras fuentes o en eseeusee el incluir fotos pornográficas (por favor, en esta ocasión no hace falta que hagáis la prueba en ninguno de los dos casos ;) Pero en otros casos estos parecen ser contenidos permitidos como el caso de ffffound (una startup de cierto éxito incluida en la lista de triggers de ifttt, que contiene un repositorio de imágenes y que contiene imágenes sexualmente explícitas).

Ahí va la mosca, que dicen en mi pueblo: ¿Cómo se debiera decidir y cómo se decide efectivamente lo que es abuso y no lo es en una red/comunidad? (Podéis aportar ejemplos reales, no exclusivamente de Wikipedia y Eseeusee)

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Tamara Alcaraz Fernández el Sábado 20 Diciembre 2014 23:53:09

Título: Re: La censura y los abusos en los escenarios de participación horizontal

Bueno, pues yo voy a aportar un ejemplo real y propio, y en este mismo escenario, en ALF.

Al principio de curso, tuve problemas con la bibliografía de una determinada asignatura que previamente había comprado antes del inicio del curso, y que luego no se correspondía con la propuesta por el equipo docente. Expuse mi problema en el foro, indicando que había dos guías didácticas con bibliografías diferentes fechadas para este mismo curso, y que yo me había comprado la primera. Mi intención no fue solamente la de la propia queja, sino también avisar de este error para que no volviese a ocurrir.

El equipo docente, elimino mi mensaje, y me envió un correo explicandome que eliminaban mi correo porque podría inducir a error al resto de alumnos, lo cual yo no contemplé en ningún momento (y con tal caos al inicio, podría haber ocurrido). Evidentemente, en el correo, hubo una disculpa por la confusión, y se ponían a mi disposición para ayudarme con la bibliografía.

Lo curioso es que el profesor que elimino mi mensaje y me contesto, es conocido por mi de una asignatura del año pasado, "Poder y control en la Red". Recuerdo que el inicio del correo era algo así como "¿Recuerdas los mecanismos de control en la red? He tenido que ejercer mi "poder" como administrador contigo..." ¿Cómo decidió este profesor ejercer su poder de moderación? Pues con sentido común, respeto y explicación, y lo que me parece más importante, consciente de que esta ejerciendo un rol de poder sobre mi.

Con esta experiencia, lanzo un par de reflexiones: hondeamos la bandera la libertad, la no censura, la eliminación de moderadores, porque "internet es libre" (ejem...) pero, no creo que estemos preparados para llevar a cabo esta gran autogestión digital. Considero que si yo hubiese sido mas consciente de mi publicación, de sus implicaciones, quizás me habría abstenido y habría escrito un correo privado, por

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
ejemplo. Pero no lo hice, no vamos a decir por un desliz, sino porque aún no tenemos la consciencia de la repercusión de nuestras huellas en internet, y por ello, salió la figura del moderador en su faceta de censura. Así que, puedo pensar que hasta que no tengamos unas competencias digitales lo suficientemente amplias para poder navegar "solos", necesitaremos la mano del moderador en determinados caminos, y he elegido cuidadosamente la palabra "mano" y "camino" para describirlo, porque el moderador se debe convertir en un guía, que aunque tenga diferentes roles (como censurar, por ejemplo) tenga las habilidades suficientes para enseñar al usuario.

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Marcelino Vaquero Ferreiro el Lunes 12 Enero 2015 18:51:28

Título: Re: La censura y los abusos en los escenarios de participación horizontal

Enlazando con el artículo El autor ha muerto ¡Larga vida al cocreador! \_estoy de acuerdo con el hecho de que Wikipedia puede ser "tan fascista y letal para el pensamiento divergente como toda fuente de verdad única" (página 5). El hecho de que Wikipedia sea utilizada como única fuente de información hace, aunque ya creo que en gran medida es, que se convierta en un poder comunicativo omnipresente.

[.FW77] Creo que, aunque [wikipedia] parezca una herramienta de coautoría, es finalmente el proceso de una creación de muchos y el filtro de unos pocos. Al igual que otros ejemplos como Google, la preeminencia o superioridad en un espacio determinado hace que pueda tenerse la convicción de que siempre se tiene la razón y se desvirtúen o acallen otras opciones -aunque no siempre lo hagan-.

Siempre hay que estar alerta y denunciar lo que podemos opinar o ver como abusos dentro de comunidades que se establecen de forma horizontal pero que, a veces, funcionan de manera sesgada.

Pongo como ejemplo Meneame. En este agregador donde unos pocos tienen más poder que el resto gracias a su mayor karma hay gente que critica su sesgo en las publicaciones de portada.

<http://www.outono.net/elentir/2012/02/27/25-ejemplos-del-sectarismo-de-meneame-ante-la-violencia-contra-medios-y-periodistas/> [1]

La entrada está publicada por una persona que se define como católica y liberal-conservadora y que pone una serie de ejemplos sobre votaciones que reciben diferentes puntuaciones dependiendo de quienes protagonicen las noticias.

[1] <http://www.outono.net/elentir/2012/02/27/25-ejemplos-del-sectarismo-de-meneame-ante-la-violencia-contra-medios-y-periodistas/>

---

### **Mensajes de la conversación: La creación en la Red y lo inédito**

Mensaje no. 1

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 08 Enero 2015 23:45:42

Título: La creación en la Red y lo inédito

Clareana Oliveira RODRIGUES, Raphael Santos FREIRE, Suanny Lopes COSTA, Suzana Cunha LOPES, Abílio Cavalcante DANTAS y Kalyinka CRUZ en su texto "Ciberpoesía: um híbrido infinitamente colaborativo" [Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte – Rio Branco – AC – 27 a 29 de maio 2010] se preguntan si es posible una ciberpoesía cocreada inédita.

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo Bien. Desde la perspectiva de la participación en Eseeusee, podemos responder. Qué pensáis?

- Es posible o no lo es? - Acaso el término se redefine? En ese caso, en qué sentido lo hace?

Me quedo también con otra de las reflexiones "O caminho percorrido pela palavra até chegar ao que hoje chamamos de Ciberpoesia é longo e invariavelmente marcado pela experimentação dos poetas."(pg 5) .

Guau. Parece banal pero para mí no lo es... ¿para alguien más tiene algo de especial esta aseveración? (Abramos un hilo nuevo para esta reflexión de modo que no contaminemos el anterior).

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Maria Paz Garcia Perez el Viernes 09 Enero 2015 21:56:49

Título: Re: La creación en la Red y lo inédito

Este artículo le va a Eseeusee como anillo al dedo!!. Creo que sí que es posible la cocreación de ciberpoesía inédita y basta con echar un ojo a Eseeusee para ver cómo se va generando cada día.

Eso, sí, [.FZ78] que sea inédita [una creación, aquí un poema] no quiere decir que no recoja, de manera inconsciente la mayoría de las veces, las influencias de otros autores, sus experimentaciones. Eso sería imposible. Nadie tiene el cerebro tan bloqueado como para que no queden en él las huellas de otros que usaron las palabras o las imágenes para expresar sentimientos, sensaciones y experiencias, para que puedan ver el mundo, como dice Galdeano ( " arte existe para que o homem possa enxergar o mundo e tudo que há nele, em sua plenitude, não apenas a partir de categorias frias e predeterminadas por modos de vida estabelecidos")

Sin embargo, creo que el término de ciberpoesía en sí mismo ya está redefiniendo la poesía como tal. Los cambios tecnológicos de los últimos años, la cibercultura y la nueva estructura social (Castells) que se genera, traen nuevas formas de expresión, formatos inéditos y una reconfiguración en los modos de expresión. Y entre esos modos de expresión está la poesía.

[.FZ79] La ciberpoesía sigue siendo poesía porque mantiene los recursos de esta ( metáforas, aliteraciones, etc..) y por su inutilidad, pues no busca objetivos prácticos, solo que cosas que sentimos puedan ser reproducidas y comprendidas (me encanta como denominan a la poesía "\_inutensilio\_" [IMAGE: 'smiley' [https://2015.cursosvirtuales.uned.es/resources/acs-templating/ckeditor/plugins/smiley/images/regular\\_smile.png](https://2015.cursosvirtuales.uned.es/resources/acs-templating/ckeditor/plugins/smiley/images/regular_smile.png)] ) defienden los coautores del artículo.

Exponen, además, de un modo claro y conciso, las\* características \*de la ciberpoesía ( algunas estaban presentes antes, pero en esta se potencian):

- interactividad

- hipertextualidad

- alinealidad/multilinealidad - recursos estéticos multimediatícos - Colaboratividad. Punto clave y diferenciador. Sistema abierto de autoría colectiva. Los lectores anónimos contribuyen en diversas medidas, escogiendo la forma y el orden, en una obra colectiva, por definición, inacabada, indeterminada y en progreso.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
Concluyen resumiendo que es una poesía en red y polifónica, con una preciosa definición: varias voces, varias manos, varias mentes.

En definitiva, artículo indispensable. Merece la pena el esfuerzo con el portugués...

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/freire-rodrigues-costa-lopes-dantas-ciberpoesia.pdf>  
[1]

[1] <http://www.bocc.ubi.pt/pag/freire-rodrigues-costa-lopes-dantas-ciberpoesia.pdf>

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Sonia Montserrat Vaz Veiga el Sábado 10 Enero 2015 22:50:17

Título: Re: La creación en la Red y lo inédito

Muy de acuerdo contigo Mari Paz, [.FS80] la ciberpoesía se construye en el ciberespacio a través de la interacción y la cocreación. En mi opinión se trata de una obra inédita, colectiva, inacabada, en construcción día a día.

\*¿Se redefine el término inédita con la ciberpoesía?\*

Según la RAE:

inédito, ta. [1] (Del lat. ineditus). 1. adj. Escrito y no publicado. U. t. c. s. 2. adj. Dicho de un escritor: Que aún no ha publicado nada. 3. adj. Desconocido, nuevo.

[.FS81] Desde el punto de vista de algo desconocido, nuevo; lo inédito se manifiesta en el ciberpoema en su conjunto, en la suma de todas las aportaciones para construir una obra nueva, en constante transformación.

[.FS82] Como algo escrito y no publicado, opino que el concepto se queda obsoleto para la ciberpoesía. Por ejemplo, si copio un fragmento de una obra (texto, sonido, vídeo, imagen...) ya publicada por un autor y la incluyo en un ciberpoema, el resultado, el conjunto, ¿no es acaso inédito?

Muy de acuerdo con Galeano que nos aclara que el arte existe para que podamos ver el mundo en toda su plenitud. En cuanto a su inutilidad entendida como inutensilio como cosa u objeto, opino que la ciberpoesía y el arte van más allá, como decía Gabriel Celaya [2] y canta Paco Ibañez [3] "La poesía es un arma cargada de futuro".

Volviendo a Galeano en su "Libro de los abrazos [4]":

\*\*\*"La función del arte/2.

El pastor Miguel Brun me contó que hace algunos años estuvo con los indios del Chaco paraguayo. Él formaba parte de una misión evangelizadora. Los misioneros visitaron a un cacique que tenía prestigio de muy sabio. El cacique, un gordo quieto y callado, escuchó sin pestañear la propaganda religiosa que le leyeron en lengua de los indios. Cuando la lectura terminó, los misioneros se quedaron esperando. El cacique se tomó su tiempo. Después, opinó: -\_Eso rasca. Y rasca mucho, y rasca muy bien.\_y sentenció:-\_Pero rasca donde no pica." \_

\*\*\*Eduardo Galeano

[1] <http://lema.rae.es/drae/?val=inédito>

[2] [http://www.gabrielcelaya.com/documentos\\_algunospoemas.php#opc3](http://www.gabrielcelaya.com/documentos_algunospoemas.php#opc3)

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=BHSg8oi8MqQ>

[4] [http://www.portalalba.org/biblioteca/GALEANO EDUARDO. El Libro de los Abrazos.pdf](http://www.portalalba.org/biblioteca/GALEANO%20EDUARDO.%20El%20Libro%20de%20los%20Abrazos.pdf)

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Francisca Quebrajo Leal el Lunes 12 Enero 2015 07:06:57

Título: Re: La creación en la Red y lo inédito

Coincido con mis compañeras en la acepción de inédito y de ciberpoesía. [FQ83] Quizás echo de menos más variedad de temas en eseeuesee, pero no deo de admitir que todas son creaciones, (algunas de gusto dudoso, al menos para mí). [FQ84] Se trata de una plataforma en la que no hay filtros o moderadores y en algunas ocasiones, este hecho da pie a interpretar que todo vale. \*"Hacer y dejar hacer pero sin ofender"\*

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Veronica Pardo Sanchez el Lunes 12 Enero 2015 12:54:18

Título: Re: La creación en la Red y lo inédito

¿Al hablar de ciberpoesía cocreada hablamos de algo así como un "cadáver exquisito" poético y en red? Si es así, a mi desde luego me parece que esto siempre va a ser inédito ya que nunca habrá dos elaboraciones iguales...aunque como afirma la compañera siempre habrá influencias de otros autores en las diferentes partes del collage poético. En el caso de que se copien fragmentos de otras obras, si los participantes buscan obras diferentes cada vez, las construcciones no serán nunca iguales...siempre saldrá un producto nuevo y por lo tanto inédito. Citando a Walter Benjamin (\_La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica\_):

\_La liberación del objeto de su envoltorio, la destrucción del aura, es distintivo de una percepción cuya sensibilidad para lo homogéneo en el mundo ha crecido tanto actualmente que, a través de la reproducción, sobrepasa también lo irrepetible.\_

---

### Mensajes de la conversación: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Mensaje no. 1

Enviado por: participante que no ha permitido usar su discurso el Lunes 15 Diciembre 2014 20:18:46

Título: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

[...]

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Lunes 15 Diciembre 2014 21:06:47

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Perfecto! Ya tenemos una experiencia.

1) ¿Quién más lo ha intentado? (Os daremos paso mañana en la clase virtual, pero explicada aquí previamente la experiencia)

2) Elisa. ¿Entonces qué puedes decir del modelo de cocreación de wikipedia? ¿QUÉ diferencias hay con la enciclopedia británica?

---

Mensaje no. 3 (Respuesta a no. 2)

Enviado por: participante que no ha permitido usar su discurso el Lunes 15 Diciembre 2014 21:34:37

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

[...]

---

Mensaje no. 4 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Marcelino Vaquero Ferreiro el Martes 16 Diciembre 2014 10:57:46

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Hola a todxs,

Comparto una experiencia que sucedió durante una de mis clases. Estando en el aula de informática propuse una actividad a mis alumnos acerca de la erupción del Vesubio y Pompeya. Con uno de mis alumnos, y conociendo que todos iban a utilizar Wikipedia sin analizar los datos allí referidos críticamente, acordamos -a propuesta suya- que editara la entrada en Wikipedia modificando el contenido de la misma con datos erróneos y haciendo referencia a la localidad donde se encontraba el instituto – Cuéllar-. Mi alumno modificó la entrada y yo di paso de inmediato a la actividad, al minuto había caras de asombro y de satisfacción en mis alumnos al ver que Cuéllar aparecía en la entrada. El alumno con el que había pactado la modificación en Wikipedia rompió a reír y confesó que había sido él quien la había modificado y que eso era erróneo.

Esta experiencia me sirvió para que mis alumnos se dieran cuenta de que debían ser críticos con cualquier tipo de información que recibieran, intentando contrastarla con otras fuentes. Y, por otro lado, me sirvió de motivación para el alumno que hizo la modificación, que no era el más brillante, y con esto conseguí engancharle a la asignatura.

P.S. Wikipedia actuó rápidamente y en cinco minutos modificó lo hecho por mi alumno.

Espero que os haya resultado interesante la experiencia.

Un saludo

---

Mensaje no. 5 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Juan Carlos Sanchez Lopez el Martes 16 Diciembre 2014 12:51:19

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Leo con atención lo que contentáis y recuerdo el texto de Antón y Campi cuando hablan de las connotaciones fascistoides de este tipo de censura que ejerce la wikipedia. [.LJ86] Lo más sangrante, al menos en mi parecer, es que se quiere recubrir a la wikipedia con una halo conectivista que es irreal, ya que la opinión o los conocimientos de todos no valen lo mismo.

---

Mensaje no. 6 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: José Javier Hueso Romero el Martes 16 Diciembre 2014 14:09:44

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Buenas tardes. Ayer por la noche en la Wikipedia introduje nuestro grupo de activismo: Manipulación de la Imagen; secuestro de una realidad. Explicaba en que consistía y hacía referencia a nuestro grupo creado en el Master, así como el tablón de Pinterest. A los dos segundos recibí un correo electrónico de Wikipedia, diciendome que iba a ser borrado en breve. A los 5 minutos estaba totalmente borrado. Os pego el mensaje que recibí, en el que me llama la atención cuando dice; "\_que no tiene un interés enciclopédico". \_Un recurso en mi opinión, totalmente verticalizado y jerarquizado, y nada colaborativo. ¿quien filtra al filtrador?, ¿quien decide lo adecuado o no, a publicar?. En el momento en el que no deja publicar aquello que uno considera oportuno, deja de ser un sitio abierto, libre y democrático.



Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
Saludos, Javier Hueso.

\*Usuario discusión:Javierhueso

\*\*Notificación de borrado rápido en « Manipulación de la imagen [1: 'Manipulación de la imagen (aún no redactado)']»

[IMAGE: [Commons-emblem-speedy.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/57/Commons-emblem-speedy.svg/50px-Commons-emblem-speedy.svg.png)] [2: 'Wikipedia:Criterios para el borrado rápido#no enciclopédico']

Hola, Jjavierhueso. Se ha revisado la página \*« Manipulación de la imagen [3: 'Manipulación de la imagen (aún no redactado)']»\* y esta cumple con los criterios de borrado rápido [4: 'Wikipedia:Criterios para el borrado rápido'], por ende se ha marcado con la plantilla {{Destruir [5: 'Plantilla:Destruir']}} para que sea eliminada de inmediato por un bibliotecario [6: 'Wikipedia:Bibliotecarios']. \*A4 [7: 'WP:BR']\*: El artículo trata de un tema (grupo musical, página web, empresa, biografía [8: 'Wikipedia:Biografías de personas vivas'], etc.) que no tiene un interés enciclopédico [9: 'Wikipedia:Relevancia enciclopédica']. Recuerda que Wikipedia no es una colección de información sin criterio [10: 'Wikipedia:Lo que Wikipedia no es']. Para crear un artículo enciclopédico con más garantías de éxito te sugerimos que utilices el asistente para la creación de artículos [11: 'Wikipedia:Asistente para la creación de artículos'].

Por favor, revisa la política de borrado [12: 'Wikipedia:Política de borrado'] y solo si crees que el artículo en cuestión no se ajusta a lo descrito ahí, expón tus argumentos en mi página de discusión, o al bibliotecario [13] que eliminó el artículo. Por favor, menciona de qué artículo debatiremos enlazándolo con corchetes dobles así[[ejemplo]] y recuerda que debes firmar todo mensaje que dejas en una discusión. Para hacerlo, solo añade ~~~~ al final de tu mensaje, se convertirá en tu firma al grabar la página. Si la página la creaste con la finalidad de hacer pruebas, por favor, utiliza la Zona de pruebas [14: 'Wikipedia:Zona de pruebas'].

Gracias por tu comprensión. ----Totemkin (discusión [15: 'Usuario discusión:Totemkin'])  
23:51 15 dic 2014 (UTC)

[1]  
[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Manipulaci%C3%B3n\\_de\\_la\\_imagen&action=edit&redlink=1](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Manipulaci%C3%B3n_de_la_imagen&action=edit&redlink=1)

[2]  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Criterios\\_para\\_el\\_borrado\\_r%C3%A1pido#no\\_enciclop.C3.A9dico](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Criterios_para_el_borrado_r%C3%A1pido#no_enciclop%C3%A9dico)

[3]  
[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Manipulaci%C3%B3n\\_de\\_la\\_imagen&action=edit&redlink=1](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Manipulaci%C3%B3n_de_la_imagen&action=edit&redlink=1)

[4]  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Criterios\\_para\\_el\\_borrado\\_r%C3%A1pido#no\\_enciclop.C3.A9dico](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Criterios_para_el_borrado_r%C3%A1pido#no_enciclop%C3%A9dico)

[5] <https://es.wikipedia.org/wiki/Plantilla:Destruir>

[6] <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bibliotecarios>

[7] <https://es.wikipedia.org/wiki/WP:BR#A4>

[8] [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Biograf%C3%ADas\\_de\\_personas\\_vivas](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Biograf%C3%ADas_de_personas_vivas)

[9] [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Relevancia\\_enciclop%C3%A9dica](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Relevancia_enciclop%C3%A9dica)

[10]  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lo\\_que\\_Wikipedia\\_no\\_es#Wikipedia\\_no\\_es\\_un\\_a\\_colecci.C3.B3n\\_de\\_informaci.C3.B3n\\_sin\\_criterio](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lo_que_Wikipedia_no_es#Wikipedia_no_es_un_a_colecci.C3.B3n_de_informaci.C3.B3n_sin_criterio)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[11]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Asistente\\_para\\_la\\_creaci%C3%B3n\\_de\\_art%C3%ADculos](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Asistente_para_la_creaci%C3%B3n_de_art%C3%ADculos)

[12]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Pol%C3%ADtica\\_de\\_borrado](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Pol%C3%ADtica_de_borrado)

[13]

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial%3ARegistro&type=delete&user=&page=Manipulaci%C3%B3n\\_de\\_la\\_imagen](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial%3ARegistro&type=delete&user=&page=Manipulaci%C3%B3n_de_la_imagen)

[14]

[https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Zona\\_de\\_pruebas](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Zona_de_pruebas)

[15] [https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario\\_discusi%C3%B3n:Totemkin](https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_discusi%C3%B3n:Totemkin)

---

Mensaje no. 7 (Respuesta a no. 6)

Enviado por: Veronica Pardo Sanchez el Martes 16 Diciembre 2014 18:31:53

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Me parece normal que eliminen lo que no tenga carácter enciclopédico, como ya he dicho entiendo que Wikipedia tiene unos objetivos y que todo lo que escape a ellos es normal que sea borrado (publicidad por ejemplo). [LP87] El hecho de que una herramienta se presente como abierta y colaborativa no quiere decir que tenga cabida todo, creo que eso es sacar las cosas de contexto y que el debate se nos va un poco de las manos si descontextualizamos. Es como si yo pretendo subir a Wikimedia las fotos de mi última fiesta de cumpleaños con todos mis amigos ¿por qué no me van a dejar subir las si es una herramienta tan participativa como se promulga?...pues bien, aunque de un modo un tanto exagerado, esto para mi es sacar las cosas de contexto. Aun así lo que no me parece normal son los motivos que alegan:" El artículo trata de un tema (grupo musical, página web, empresa, biografía [1: 'Wikipedia:Biografías de personas vivas'], etc.) que no tiene un interés enciclopédico [2: 'Wikipedia:Relevancia enciclopédica']"...para después ver que tienen artículos sobre grupos de música varios como One Direction [3]. Supongo que su criterio de selección de artículos se basa en el interés general, acogen artículos de grupos o empresas que susciten mucho interés...y por desgracia nuestro grupo de Manipulación de la imagen todavía no ha generado mucha expectación (tiempo al tiempo). Desde luego, te doy la razón en lo de ¿quién filtra al filtrador?, en otro hilo expuse eso mismo pero con otras palabras. Por ello, a pesar de que entienda que la Wikipedia filtre o censure contenidos, no creo que sea una herramienta muy rigurosa debido a que no tenemos referencia alguna de los filtradores de contenido o bibliotecarios.

Por otro lado, yo también he sido censurada en Wikipedia y con razón, durante las prácticas de periodismo de la carrera se nos pidió que redactáramos un artículo en Wikipedia por probar la herramienta y yo copie partes de texto de otros sitios, así que esas partes fueron eliminadas, además como tu dices son bastante rápidos detectando ese tipo de cosas...y me parece normal.

[1] [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Biograf%C3%ADas\\_de\\_personas\\_vivas](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Biograf%C3%ADas_de_personas_vivas)

[2] [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Relevancia\\_enciclop%C3%A9dica](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Relevancia_enciclop%C3%A9dica)

[3] [http://es.wikipedia.org/wiki/One\\_Direction](http://es.wikipedia.org/wiki/One_Direction)

---

Mensaje no. 8 (Respuesta a no. 7)

Enviado por: José Javier Hueso Romero el Martes 16 Diciembre 2014 21:15:11

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Según el DRAE enciclopedia hace referencia a "Conjunto de todas las ciencias", "Obra en que se trata de muchas ciencias", "Conjunto de tratados pertenecientes a diversas ciencias o artes"; Considero que lo que subí a Wikipedia tenía carácter enciclopédico, porque la manipulación de la imagen se considera dentro de las ciencias de la comunicación y la imagen. Otra cosa es que ellos no lo entiendan como una ciencia y por tanto no tenga carácter enciclopédico, pero eso sólo es la opinión de los bibliotecarios, "filtradores", o "censuradores".

Javier Hueso.

---

Mensaje no. 9 (Respuesta a no. 8)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Jueves 18 Diciembre 2014 14:23:47

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

yo, más que una creación en wikipedia \_he hecho una modificación de una entrada sobre mi pueblo\_...

He visto que la versión en catalán era más extendida y estaba menos actualizada que la versión en castellano y he realizado los siguientes cambios. He actualizado el nombre del alcalde (fuente: web del propio ayuntamiento), he añadido una entrada breve sobre la historia del pueblo (fuente: la versión en catalán del mismo artículo), y he traducido al catalán los nombres de los pueblos. Sobre este último cambio tengo especial interés en ver qué pasa.

Cosas que me han llamado la atención sobre el proceso de edición. Antes de editar he descubierto que Wikipedia te informa de que:

\*No estás identificado con una cuenta de usuario.\* Si grabas los cambios, tu dirección IP [1: 'Dirección IP'] quedará registrada públicamente en el historial [2: 'Ayuda:Historial'] de esta página. Para evitarlo, puedes crear una cuenta de usuario [3], lo cual tiene varias ventajas [4: 'Ayuda:Registro'].

Prohibido:

- La *\*propaganda\**: éste es un trabajodesinteresado y gratuito hecho con esfuerzo y no lucrativo.
- El *\*insulto\**, por razones obvias. Somos muchos con historias, vivencias, cultura y lugares diferentes... y distintas ideas.
- La *\*copia\**. No se puede copiar ni textos ni imágenes si tienen derechos de autor a menos que estos mismos derechos autoricen tal copia, y su modificación y redistribución de manera compatible con la licencia GFDL [5:'GFDL'].
- *\*Firmar\** los artículos. Las enciclopedias en general y Wikipedia en particular son obras colaborativas; por lo tanto, nadie puede otorgarse su autoría. Sí deben firmarse los comentarios que se escriban en el Café [6: 'Wikipedia:Café'], en las votaciones y en la discusión de artículos y de páginas de otros usuarios.
- *\*En imágenes\** las notas de copyright, autorización, autoría y enlaces de los pies de foto (véase Wikipedia:Votaciones/2004/Sobre el uso de los pies de foto [7: 'Wikipedia:Votaciones/2004/Sobre el uso de los pies de foto'] ).

\_Lo de las imágenes me ha sorprendido y no sé por qué, si no hay copyright de texto tampoco tiene por qué haberlo de imágenes. Pero en este caso me ha parecido abusivo...ya me ha parecido demasiado...\_

\*En Wikipedia suelen realizarse votaciones\*, sobre todo para buscar el consenso. Para eso debes de saber cómo funcionan. Se considera que con 100 ediciones y un mes de antigüedad puedes votar.

\_Sobre este punto, primera noticia. Con lo que supongo que debe haber "élites" de escritores o "freaks" a los que les debe gustar mucho coleccionar entradas en Wikipedia.\_

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[1] [https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n\\_IP](https://es.wikipedia.org/wiki/Direcci%C3%B3n_IP)

[2] <https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Historial>

[3]

[https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Userlogin/signup&campaign=anone ditwarning&returnto=Cornell%C3%A1\\_del\\_Terri&returntoquery=action%3Dedit](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:Userlogin/signup&campaign=anone ditwarning&returnto=Cornell%C3%A1_del_Terri&returntoquery=action%3Dedit)

[4] <https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Registro>

[5] <https://es.wikipedia.org/wiki/GFDL>

[6] <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Caf%C3%A9>

[7] [https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Votaciones/2004/Sobre\\_el\\_uso\\_de\\_los\\_pies\\_de\\_foto](https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Votaciones/2004/Sobre_el_uso_de_los_pies_de_foto)

---

Mensaje no. 10 (Respuesta a no. 9)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Jueves 18 Diciembre 2014 14:39:30

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Me olvidava!

los enlaces de la prueba!

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cornell%C3%A1\\_del\\_Terri](https://es.wikipedia.org/wiki/Cornell%C3%A1_del_Terri)

[https://ca.wikipedia.org/wiki/Cornell%C3%A0\\_del\\_Terri](https://ca.wikipedia.org/wiki/Cornell%C3%A0_del_Terri)

---

Mensaje no. 11 (Respuesta a no. 9)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Jueves 18 Diciembre 2014 18:45:29

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Muy interesante esto que nos dices de las élites votantes :) Así funcionan bastantes foros (meneame, divoblogger...)

---

Mensaje no. 12 (Respuesta a no. 9)

Enviado por: Monica Roca Sanes el Sábado 20 Diciembre 2014 17:27:24

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Ya os puedo explicar el resultado de mi edición como "curator" de la entrada sobre mi pueblo en wikipedia.

Me han aceptado las actualizaciones de fechas y hechos en las dos versiones (catalán y castellano), y la ampliación de un artículo en la versión en castellano (historia). Pero no me han aceptado traducir los nombres de ciudades al catalan (Gerona por Girona, etc.).

que cadauno saque sus propias conclusiones!

"Así son las cosas, y así se las hemos contado"...como decía un periodista que se creía muy objetivo.

---

Mensaje no. 13 (Respuesta a no. 12)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Sábado 20 Diciembre 2014 23:05:27

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

:) efectivamente, es una experiencia auto explicativa

---

Mensaje no. 14 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Jorge Martinez Perez el Domingo 28 Diciembre 2014 14:39:29

Título: Re: CREACIÓN ENTRADA EN WIKIPEDIA

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
Yo también he publicado algún que otro artículo en Wikipedia y han sido claramente modificados con intenciones varias. Es cierto que eran partes copiadas de autores muy conocidos y me parece correcto. Como comentaban los compañeros, yo también estoy de acuerdo en que haya una "Política de borrado" [1], porque no sólo elimina publicidad, también si dos artículos hablan del mismo tema, errores gramaticales... Antes de publicar cualquier artículo saber a lo que te atienes, es decir, las normas están claras. El problema es ¿Por qué no son iguales para todos? La wikipedia es consultada por millones de personas, ¿Qué intereses hay detrás?

[1] [http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1ginas\\_para\\_borra](http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1ginas_para_borra)

---

## Mensajes de la conversación: Los autores...ciudadanos de segunda?

Mensaje no. 1

Enviado por: Maria Paz Garcia Perez el Lunes 08 Diciembre 2014 12:42:47

Título: Los autores...ciudadanos de segunda?

Ayer leí un artículo de Lorenzo Silva que me hizo acordarme del artículo de Raúl Antón y Campi que acababa de leer

[http://www.elmundo.es/cultura/2014/12/07/548373a322601dbf228b4585.html?cid=SMBOSO25301&s\\_kw=twitter\[1\]](http://www.elmundo.es/cultura/2014/12/07/548373a322601dbf228b4585.html?cid=SMBOSO25301&s_kw=twitter[1])

Silva denuncia la falta de acción a la hora de defender el trabajo de la industria cultural en todas sus variantes frente a los ataques de verdaderos emporios que se lucran a costa del trabajo de otros y lo compara con la inmediata reacción para proteger otras industrias igualmente lucrativas, en este caso la deportiva, a raíz de los incidentes del fin de semana pasado con fanáticos que nada tienen que ver con el deporte.

Este supuesto derecho al \_acceso a la cultura \_que señala Silva ataca frontalmente al derecho de los autores de recibir un resultado por su trabajo y llevará a \_la segunda muerte del autor,\_ a tener que \_amateurizarse, \_que crear como hobby. Los autores se ven \_canibalizados \_y tiene que convertirse en curadores, en juglares, en la terminología de Antón y Campi.

En la Edad Media el concepto de autoría distaba mucho del actual, entre otras cosas porque no daba ningún prestigio ni beneficio ser el autor de un romance o un cantar de gesta. Dan prueba de ello los problemas para la datación y la autoría del Cantar de Mío Cid o La Celestina, entre otros, que generan ahora en los manuscritos de la época cada vez que aparece el verbo "escribir" , que indistintamente sirve para referirse al autor intelectual de la obra o al amanuense que lo copió.

Pero ya no estamos en la Edad Media, y ahora todo es diferente, aunque con Internet y la Web 2.0 tampoco estamos en el siglo XX y todo se ha de ajustar. La curaduría fagotiza la creación con el posible peligro de que la red solo remezcle contenidos, sin ningún tipo de innovación, como dicen Antón y Campi. Y esto me parece muy serio y peligroso.

[.LZ88] Me parece maravilloso y muy enriquecedor el concepto de cocreación y coautoría y la democratización de la expresión y su colectivización...siempre que sea elegida y voluntaria, no impuesta por la web 2.0 y su uso y abuso.

En mi opinión, los autores tiene que poder seguir mostrándonos \_la flaqueza del bolchevique...\_

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[1]

[http://www.elmundo.es/cultura/2014/12/07/548373a322601dbf228b4585.html?cid=SMBOSO25301&s\\_kw=twitter](http://www.elmundo.es/cultura/2014/12/07/548373a322601dbf228b4585.html?cid=SMBOSO25301&s_kw=twitter)

---

Mensaje no. 2 (Respuesta a no. 1)

Enviado por: Raul Anton Cuadrado el Martes 09 Diciembre 2014 01:42:37

Título: Re: Los autores...ciudadanos de segunda?

Gracias por este trigger para la reflexion

## Transcripción de Testimonios libres.

### José Zegarra sobre la cocreación en Facebook, Youtube y Eseeusee

Trasncpción con análisis de unidades de significado de la reflexión libre de José Zegarra sobre la cocreación en varios medios digitales, publicada como entrada de blog el 3/6/2014 en comunicacionextendida.com. Esta entrada está accesible en la dirección: <http://www.comunicacionextendida.com/facebook-youtube-y-eseusee-hablando-de-las-redes-y-las-oportunidades-de-participar-y-cocrear>

**“Facebook, Youtube y Eseeusee. Hablando de las redes y de las oportunidades de participar y de cocrear”.**

Al encontrarme con la oportunidad de analizar las posibilidades que existen de participar y cocrear en las redes sociales, se me hizo irresistible tomar como referencia dos bastante conocidas: Facebook y YouTube. A las que sumé el caso de una red menos popular pero definitivamente alternativa en ese sentido: eseeusee.com. Partiendo del hecho de que “...una verdadera creación procomún reclama una activa comunicación horizontal basada en la participación igualitaria de los usuarios, que no deja en la invisibilidad a los autores y constituye una relación feed-feed entre los distintos participantes, destacando, además, la figura del autor, del creador de contenidos” ¿Cuánto de ello hay en el Facebook, YouTube y eseeusee.com?

#### **Partamos del Facebook.**

Sin duda es una red que nos permite una comunicación fluida, rápida y hasta espontánea, de la cual nacen buenas oportunidades de participar creativamente y

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo generar movimientos de comunicación alternativos. No por nada existen en ella redes de movimientos sociales de todo tipo, desde los feministas, hasta los movimientos ambientales y ecologistas.

[.LZ1] Su problema [de Facebook] radica probablemente en ello, es decir, en su gran éxito, pues me animo a decirlo así: “lo común nos hace invisibles” y lejos de aflorar nuestra creatividad la limita. En muchos sentidos [.LZ2]en Facebook nuestro mundo personal se ve reducido literalmente a un cuadrado, dinámico y acelerado, sujeto por tanto a desaparecer con la misma celeridad que fue creado. El tiempo es el enemigo bravío de los contenidos que fluyen en el Facebook. Podemos crear y participar, pero [.LZ3] nuestras obras, independientemente de su volumen e importancia desaparecen al unísono de un clic [en Facebook]. Y lo hacen, incluso, ajenas al ojo crítico, que nos retroalimenta e invita a seguir creando y escribiendo. [.LZ4] Sí el aplauso es el alimento del artista, la crítica y el reconocimiento lo son de todo escritor.

[.LZ5] El autor de los contenidos, que pueden ser un poema, un artículo, un ensayo, una propuesta, es poco visible en ese mundo rectilíneo y acelerado [facebook], y se ve ciertamente eclipsado al punto de asomarse a un punto blanco dentro la frondosa espesura de un nevado de información. Surge, entonces, una inquietud sobre esta fantástica red social que es el Facebook, no será que más que participar estamos una vez más siendo presas de la mecanización y la repetición. Antón y Levratto, recuerdan “la reproducción” cuando advierten: “... El sistema de enseñanza viene sirviendo a la reproducción de los esquemas sociales y las relaciones de poder que los sustentan. Nada que contenga una emancipación. Más bien un adoctrinamiento en el que es inadmisibles un resultado no esperado del sistema, porque se busca la homo-geneización –en el sentido más industrial- del resultado”.

¿Será que algo similar está implícitamente o explícitamente en el Facebook?

### **Ahora bien, ¿Y qué del Youtube?**

[.LZ6] [En youtube] Al contrario del Facebook la información no sucumbe al tiempo, ni a la celeridad del desplazamiento de la imagen que hegemoniza sobre el contenido, contrariamente la imagen es el contenido. Y se mantiene como un referente al cual podemos acudir constantemente, traducidos en diversos tutoriales, guías, documentales que en ella existen. En ese sentido, es una red que nos da unas inmensas oportunidades de participar y mostrar diversos contenidos de manera creativa y espontánea.

[.LZ7] No obstante ni en ella ni en el Facebook, estamos libres de caer presas del olvido y de que una imagen agraciada o amarillista, obtenga una mayor

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.  
retroalimentación, al margen del esfuerzo que nos haya implicado la construcción del material compartido. Ortega y Gasset afirmaba con mucho sentido que "... la masa arrolla todo lo diferente, egregio, individual, calificado, y selecto. Quien no sea como el mundo, quien no piense como todo el mundo, corre el riesgo de ser eliminado". Y definitivamente mucho de ello existe en este mundo de revolución tecnológica que tiene como corolario el mundo virtual de las redes sociales.

Y [.LZ8] en el YouTube existe mucho de ello. El autor queda nuevamente sujeto a caer en serio riesgo de ser invisibilizado cediendo su lugar al enorme y frondoso bosque de información, pero también al plagio

### **Y finalmente el eseeusee.com una alternativa de participación y cocreación**

[.LZ9] Al interactuar en la misma [eseeusee] se me produjo un sentimiento ambivalente que me llevó a pensar lo difícil y lo sencillo a la vez que puede resultar crear y cocrear, lo cual quizás sólo pueda ser comprendido teniendo la oportunidad de interactuar en la misma. [.LZ10] [cocrear es] Difícil por lo complicado que resulta salir de nuestros viejos pero predominantes esquemas mecánicos y repetitivos con que actuamos, y el miedo que tenemos a lo desconocido. Atribuyéndole normalmente un valor demasiado relativo a lo que hacemos.

[.LZ11] Pero resulta sencillo por la facilidad que esta página [eseeusee] nos da de crear. Casi uno mismo no puede creerlo. Estás teniendo oportunidad de participar y de recibir otros puntos de vista sobre lo que escribiste, los cuales puedes a su vez retroalimentar.

[.LZ12] Es una página sin la seducción propia del Facebook o del Twitter. Resulta extraño lo que acabo de decir, porque probablemente el problema no es la página sino los esquemas hegemónicos que nos han acostumbrado a una interacción menos creativa. En eseeusee.com, por ejemplo, [.LZ13] es fácil caer en la tentación de buscar una referencia, algo así como un facilitador o un agente que nos permita visualizar o encontrar algún punto de referencia. Y es que en realidad la ausencia de un moderador, busca promover el modelo de una comunicación horizontal, en el que se tiene oportunidad de compartir lo que pienses y recibir retroalimentación sobre las mismas. ¿Qué extraño suena ello?, [.LZ14] la verticalidad de nuestras instituciones socializadoras: escuela, familia y las mismas tecnologías digitales nos han acostumbrado a lo contrario [a buscar referencias o facilitadores para la expresión].

Como sea eseeusee.com es una alternativa de participación y creación importante y un espacio en el cual podemos encontrar una ventana de escape a este mundo repetitivo, acelerado y congestionado. Lo importante es encontrar en nuestra



Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo participación en las redes, formas de no dejarnos someter ni dejar envolver por un mundo en el que la repetición y la actuación mecánica hegemonizan, encontrando formas y oportunidades legítimamente alternativas y creativas.

### Análisis comparativo Eseeusee, Blog, Wikipedia. Plantillas de Base.

Estos datos corresponden a un trabajo recapitulativo de una experiencia producida en el ámbito docente. Se obtuvo un consentimiento informado para su uso por email.

Las alumnas elaboraron unas plantillas para analizar los tres entornos de creación cooperativa, eseeusee, Wikipedia y un blog siguiendo categorías de análisis que justificaron y que en buena medida coinciden con las que se están utilizando en el presente estudio. Posteriormente, tras someterse a una experiencia de prueba de las tres plataformas, rellenaron estas plantillas como se transcribe a continuación.

ASPECTOS GENERALES																
Título de la página: ESEEUSEE						Dirección URL: http://eseeusee.com										
Autores: No consta en la web						Tipología: Red social										
Periodo de consulta: 19/05- 25/05																
PLANTILLA DE ANALISIS																
Usuarios		Mara			Laura			Inma								
Puntuación de la valoración		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
ESTRUCTURA																
1. Presentación de la página web					X					X					X	
2. Calidad de los contenidos que se incluyan				X					X						X	
3. Acceso al mapa de navegación				X				X						X		
4. Libre acceso a la web y gratuito				X					X							X
5. Requisitos técnicos para su uso				X				X		X				X		
6. Se citan fuentes y se respeta el derecho de autor			X					X					X			
UTILIDAD/FUNCIONALIDAD																
1. Fomento de la participación					X				X						X	
2. Presencia de enlaces externos de interés: SÍ/NO				X				X							X	
3. Opinión de los usuarios: SÍ/NO				X				X		X					X	
4. Cuenta con ideas creativas					X				X						X	
5. Variedad del tipo de destinatario				X				X		X				X		X
6. Adecuación al tipo de destinatarios				X				X		X				X		X
7. Consecución del propósito que busca				X				X		X				X		X
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS																
1. Incluye publicidad: SÍ/NO					X				X						X	
2. Variedad de idiomas				X				X						X		
3. Frecuencia de actualizaciones				X				X						X		
4. Refleja aspectos amigables y de confianza					X				X					X		
5. Acceso desde otros dispositivos (WAP)				X				X		X				X		X
ASPECTOS PSICOLÓGICOS																
1. Ofrece anonimato: SÍ/NO				X					X					X		
2. Condiciona el lenguaje para comunicarse en el entorno virtual: SÍ/NO			X					X		X						X
3. Resistencia a incorporar datos/contenidos personales: SÍ/NO			X					X						X		
OBSERVACIONES / VALORACION FINAL		Ver documento anexo			Ver documento anexo			Ver documento anexo								

Ilustración 104. Plantilla de análisis de eseeusee.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

ASPECTOS GENERALES																
Título de la página: WIKIPEDIA								Dirección URL: http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada								
Autores: Jimmy Wales y Larry Sanger								Tipología: Wiki								
Periodo de consulta: 26/05-01/06																
PLANTILLA DE ANÁLISIS																
Usuarios		Mara					Laura					Inma				
Puntuación de la valoración		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
ESTRUCTURA																
1. Presentación de la página web																
2. Calidad de los contenidos que se incluyen																
3. Acceso al mapa de navegación																
4. Libre acceso a la web y gratuito																
5. Requisitos técnicos para su uso																
6. Se citan fuentes y se respeta el derecho de autor																
UTILIDAD/FUNCIONALIDAD																
1. Fomento de la participación																
2. Presencia de enlaces externos de interés: SÍ/NO																
3. Opinión de los usuarios: SÍ/NO																
4. Cuenta con ideas creativas																
5. Variedad del tipo de destinatario																
6. Adecuación al tipo de destinatarios																
7. Consecución del propósito que busca																
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS																
1. Incluye publicidad: SÍ/NO																
2. Variedad de idiomas																
3. Frecuencia de actualizaciones																
4. Refleja aspectos amigables y de confianza																
5. Acceso desde otros dispositivos (WAP)																
ASPECTOS PSICOLÓGICOS																
1. Ofrece anonimato: SÍ/NO																
2. Condiciona el lenguaje para comunicarse en el entorno virtual: SÍ/NO																
3. Resistencia a incorporar datos/contenidos personales: SÍ/NO																
OBSERVACIONES / VALORACION FINAL		Ver documento anexo					Ver documento anexo					Ver documento anexo				

Ilustración 105. Plantilla de análisis de la Wikipedia

ASPECTOS GENERALES																
Título de la página: A la pizza								Dirección URL: http://www.desdesona.es/alapizana/								
Autores: Consta visiblemente: Laura Alvaro Andáiz								Tipología: Blog								
Periodo de consulta: 02/06-08/06																
PLANTILLA DE ANÁLISIS																
Usuarios		Mara					Laura					Inma				
Puntuación de la valoración		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
ESTRUCTURA																
1. Presentación de la página web																
2. Calidad de los contenidos que se incluyen																
3. Acceso al mapa de navegación																
4. Libre acceso a la web y gratuito																
5. Requisitos técnicos para su uso																
6. Se citan fuentes y se respeta el derecho de autor																
UTILIDAD/FUNCIONALIDAD																
1. Fomento de la participación																
2. Presencia de enlaces externos de interés: SÍ/NO																
3. Opinión de los usuarios: SÍ/NO																
4. Cuenta con ideas creativas																
5. Variedad del tipo de destinatario																
6. Adecuación al tipo de destinatarios																
7. Consecución del propósito que busca																
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS																
1. Incluye publicidad: SÍ/NO																
2. Variedad de idiomas																
3. Frecuencia de actualizaciones																
4. Refleja aspectos amigables y de confianza																
5. Acceso desde otros dispositivos (WAP)																
ASPECTOS PSICOLÓGICOS																
1. Ofrece anonimato: SÍ/NO																
2. Condiciona el lenguaje para comunicarse en el entorno virtual: SÍ/NO																
3. Resistencia a incorporar datos/contenidos personales: SÍ/NO																
OBSERVACIONES / VALORACION FINAL		Ver documento anexo					Ver documento anexo					Ver documento anexo				

Ilustración 106. Plantilla de análisis de un blog.

Análisis comparativo compendiado Eseeusee, Blog, Wikipedia

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo  
 La tabla resumen de los tres análisis comparativos adicionando las puntuaciones que  
 cada investigadora otorgó respecto de cada eje de análisis a los tres entornos.

	ESEJUSEE	WIKIPEDIA	BLOG
<b>ESTRUCTURA DE LA PÁGINA</b>			
1. Presentación de la pagina web	10	14	12
2. Calidad de los contenidos que se incluyen	10	11	12
3. Acceso al mapa de navegación	9	14	14
4. Libre acceso a la web y gratuito	14	15	15
5. Requisitos técnicos para su uso	9	10	9
6. Se citan fuentes y se respeta el derecho de autor	6	14	15
<b>UTILIDAD-FUNCIONALIDAD</b>			
1. Fomento de la participación	14	9	10
2. Presencia de enlaces externos de interés: SI/NO	11	14	12
3. Opinión de los usuarios: SI/NO	13	9	9
4. Cuenta con ideas creativas	15	9	11
5. Variedad del tipo de destinatario	12	13	6
6. Adecuación al tipo de destinatarios	11	7	12
7. Consecución del propósito que busca	15	14	14
<b>ASPECTOS TÉCNICOS</b>			
1. Incluye publicidad: SI/NO	14	15	15
2. Variedad de idiomas	10	15	7
3. Frecuencia de actualizaciones	9	14	9
4. Refleja aspectos amigables y de confianza	12	10	15
5. Acceso desde otros dispositivos (WAP)	15	15	15
<b>ASPECTOS PSICOLÓGICOS</b>			
1. Ofrece anonimato: SI/NO	12	9	7
2. Condiciona el lenguaje para comunicarse en el entorno virtual: SI/NO	12	11	9
3. Resistencia a incorporar datos/contenidos personales: SI/NO	9	9	9

Ilustración 107. Análisis comparativo compendiado entre entornos de creación conectada.

De la observación del análisis se pueden extraer varias unidades de análisis interesantes, tanto de las puntuaciones que las investigadoras otorgan en cada eje, como sobretodo por las propias elecciones de los ejes de análisis.

La decisión sobre las unidades de análisis retenidas viene construida no sólo por la visualización de estas plantillas de análisis sino también por la justificación de la elección de ejes que las autoras exponen y que no se ha transcrito en este anexo por cuestiones de respeto a su intimidad.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.LC1] Se consideran importantes en cuanto al aspecto de la página su presentación y el acceso al mapa de navegación, así como la amigabilidad de los elementos de la página.

[.LC2] Para la implementación de entornos de creación colectiva es muy importante la usabilidad. Esta está recogida en la sencillez de uso (no necesidad de conocimientos técnicos), variedad de idiomas, accesos desde dispositivos móviles.

[.LC3] Para la implementación de entornos de creación colectiva es muy importante que sea de libre acceso y gratuito.

[.LC4] En entornos de creación colectiva es importante mantener un nivel de calidad de los contenidos incluidos.

[.LC5] En entornos de creación colectiva no se valora positivamente la presencia de publicidad.

[.LC6] Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de fomentar la participación.

[.LC7] Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de tener un tipo de participante variado.

[.LC8] Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de contener ideas creativas.

[.LC9] Para ser útil, un ágora de creación colectiva debe de estar relacionada con otros sitios de interés.

## Entrevistas asíncronas a participantes en eseeusee.com

### Correo electrónico de invitación a responder. (Abril 2014)

**De: Easy Juicy <eseeusee@gmail.com>**

**Fecha: 16 de abril de 2014, 0:22**

**Asunto: Las musas de eseeusee: encuesta en texto**

**¡Hola, compañerx de eseeusee!**

Eseeusee comenzó como una experiencia de investigación sobre la creación en Internet de la que os (nos) habéis ido apoderando sus participantes hasta crear una

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo comunidad encantadora que hace unas creaciones extraordinarias. NO hubiéramos deseado nada mejor para nuestra creación... ¡Y que siga mucho tiempo!

Ahora nos permitimos pedirnos una ayudita para una investigación de Comunicación en Entornos Digitales de la UNED. No será la última ayuda que os pidamos. Se trata de una encuesta. Y tiene unas reglas muy sencillas:

- Por supuesto, no te veas forzado a responderla
- Si lo haces, no te sientas forzado a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no
- Puedes AÑADIR TUS COMENTARIOS ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS: este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.
- No hay respuestas buenas o malas. Simplemente queremos saber tu opinión.

Si quieres más información, siempre puedes mandar un email a [info@eseeusee.com](mailto:info@eseeusee.com).

Tu amigo, @el\_que\_cuida\_las\_musas

Gracias por tu participación y ayuda!



¡Hola, compañerx de eseeusee!

Eseeusee comenzó como una experiencia de investigación sobre la creación en Internet de la que os (nos) habéis ido apoderando sus participantes hasta crear una comunidad encantadora que hace unas creaciones extraordinarias. NO hubiéramos deseado nada mejor para nuestra creación... ¡Y que siga mucho tiempo!

Ahora nos permitimos pedir os una ayudita para una investigación de Comunicación en Entornos Digitales de la UNED. No será la última ayuda que os pidamos. Se trata de una encuesta. Y tiene unas reglas muy sencillas:

- Por supuesto, no te veas forzadx a responderla
- Si lo haces, no te sientas forzadx a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no
- Puedes **AÑADIR TUS COMENTARIOS ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS**: este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.
- No hay respuestas buenas o malas. Simplemente queremos saber tu opinión.

Si quieres más información, siempre puedes mandar un email a [info@eseeusee.com](mailto:info@eseeusee.com).

Tu amigo,



¡Gracias por tu participación y ayuda!

**PRIMERO, ENCUADREMONOS**

Pon una X o márcalo en negrita, o de otro color, o subráyalo... cualquier cosa que se entienda vale.

¿Nos dices tu edad? M 1-12 años M 12-18 años M 18-30 años M 30-45 años M 45-60 años M Más de 60

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto?: .....

¿Qué redes sociales utilizas más? .....

¿Qué sitios visitas con más frecuencia? .....

¿Has compartido actividades creativas?(pon x o explícala con el detalle que consideres)

	Música	Foto artística	Poesía/ficción	Film/video	Otras (explica cuál)
En Internet					
Exposición es, libros...					
Otros					

¿Has compartido actividades creativas en la red? ¿Nos dices dónde? .....

Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de Eseeusee? .....

Una pequeña encuesta sobre eseeusee.com



### CÓMO CREAS EN ESEEUSEE

(Contesta a continuación de cada pregunta y no te quedes cortx, usa el espacio que quieras y no pasa nada si te pasas de una línea... ¡o de diez!)

- ⇒ ¿Hace cuánto usas eseeusee (aprox.)? .....
- ⇒ ¿Entiendes bien qué significa racimo, semilla, cocreación...? .....
- ⇒ ¿Qué te gusta más, hacer semillas o cocreaciones? .....
- ⇒ ¿Qué te gusta más, hacer cocreaciones o que las hagan a una semilla tuya? .....
- ⇒ ¿Qué crees que te gusta más a los otros participantes? .....
- ⇒ ¿Conoces la página de búsqueda? ¿La sueles usar? .....
- ⇒ ¿Conoces el mecanismo de seguir a otrxs participantes y luego cómo ver sólo sus participaciones? ¿Lo sueles usar? .....
  
- ⇒ ¿Qué cosas te animan a participar? .....
- ⇒ ¿Qué cosas te echan para atrás? .....

### QUÉ LE FALTA Y QUÉ LE SOBRA A ESEEUSEE


- ⇒ ¿Por qué no haces lo mismo que Eseeusee en otra red social como Twitter, Facebook...? ¿Aporta algo de distinto Eseeusee? .....
- ⇒ ¿Qué es lo que más te gusta de Eseeusee? .....
- ⇒ ¿Qué es lo que menos te gusta o mejorarías? .....

### LAS PARTICIPACIONES...

- ⇒ ...no tienen fecha ¿La pondrías? ¿Por qué o por qué no? .....
- ⇒ ...no se pueden puntuar o valorar con acciones como 'me gusta' de Facebook ¿Pondrías un mecanismo de puntuación? ¿Porqué o por qué no? .....
- ⇒ ... se ordenan por la fecha del último comentario. ¿Cambiarías esto? ¿Cómo? ¿Por qué o por qué no? .....
- ⇒ ... no se pueden cerrar: siempre se puede añadir un comentario o cocreación a un racimo ¿Te parece bien? ¿Porqué o por qué no? .....
- ⇒ ... en un racimo son abiertas, cualquier participante puede añadir su aportación ¿Te parece bien? ¿Debería de haber 'racimos privados por invitación' o algo similar? ¿Porqué o por qué no? .....
- ⇒ ¿Qué crees que aporta -si aporta algo- el concepto de racimo? .....
- ⇒ Una semilla puede tener como máximo 140 caracteres. ¿Te parecen suficientes? ¿Te faltan? ¿Te sobran? .....
- ⇒ Se puede participar con texto, imágenes, video, sonidos... ¿Sería mejor no mezclar? ¿Por qué? .....
- ⇒ ¿Para qué valen las etiquetas? ¿Las usas? .....
- ⇒ ¿Has usado alguna vez la búsqueda (la lupa)? ¿Buscando etiquetas? ¿Buscando personas? .....




### LOS PARTICIPANTES...

- 
- ¿Sientes que Eseeusee tiene usuarios con más privilegios que el resto? ¿Debe habernos para tener en cuenta a quien más participe u otros criterios? Expíciate si lo deseas. ....
  - ¿Eseeusee debe de tener alguien que borre los contenidos fuera de lugar, tener un mecanismo que permitiera su borrado por los participantes en general o que no hubiera borrado? .....
  - Y ¿Cuáles entiendes tú que serían los contenidos fuera de lugar? .....
  - ¿Quién es el autor de un racimo? ¿Y el propietario? .....
  - ¿Crees que alguien 'novato' se puede sentir a gusto en la comunidad? ¿Cuál fue tu experiencia de partida? .....
  - ¿Qué tienen los racimos que más te gustan? .....

### COMENTARIOS ADICIONALES:

(Escribe aquí cualquier otra cosa que desees que quede constancia, sin cortarte. Esto incluye comentarios a las preguntas anteriores, propuestas de mejora, solicitudes varias...).

.....



Es posible que pasado un tiempo te contactemos de nuevo pidiendo tu ayuda para ver cómo ha evolucionado tu percepción con los cambios ¿Nos dejas que lo hagamos? (Si, encantadx / NO, esta encuesta fue muuuuy larga / Vale, pero sin dar mucho la brasa ☺).....

**¡NADA MÁS! (Y nada menos)**

**MUCHAS GRACIAS POR TU AYUDA Y QUE SIGAMOS  
CREANDO en comunidad**





Correo electrónico de invitación a responder. (Febrero 2015)

**De: Easy Juicy <eseeusee@gmail.com>**

**Fecha: 30 de Enero de 2015, 18:58**

**Asunto: ESEEUSEE: ¿Nos ayudas?**

¡Hola, compañerx de eseeusee!

Eseeusee comenzó como una experiencia de investigación sobre la creación en Internet de la que sus participantes nos hemos ido apoderando hasta crear una comunidad muy chula que evoluciona por sí misma. Ahora, volvemos un poco a los orígenes y me permito pedirte una ayudita para una investigación de Comunicación en Entornos Digitales (para mi tesis doctoral).

¡Si puedes ayudarme respondiendo con tranquilidad al formulario que te envío, sería genial! (Lo envío en txt y en formato de Word, para que puedas responder como prefieras).

Es una entrevista con unas reglas muy sencillas:

- Por supuesto, no te veas forzadx a responderla
- Si lo haces, no te sientas forzadx a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no
- Puedes AÑADIR TUS COMENTARIOS, EXPLICACIONES, ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS o DONDE SIMPLEMENTE TE APETEZCA. NO están nunca de más. Este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.
- No te ciñas al espacio entre los puntos suspensivos, sino que escribe TOOOOOOOODO lo que quieras.
- No hay respuestas buenas o malas. ¡Evidentemente! Simplemente queremos saber tu opinión.
- La investigación es sobre CREACION CONECTADA EN LA RED. Las preguntas se refieren a eseeusee porque es donde hemso 'practicado', pero puedes responder refiriéndote o incluyendo ejemplos de otros sitios/redes de Internet.

Si quieres más información, no dudes en preguntar a este mismo email.

¡Gracias por tu participación y ayuda!

El cuidador de las musas :)



eseeusee

¡Hola, compañerx de eseeusee!

Eseeusee comenzó como una experiencia de investigación sobre la creación en Internet de la que sus participantes nos hemos ido apoderando hasta crear una comunidad muy chula que evoluciona por sí misma. Ahora, volvemos un poco a los orígenes y me permito pedirte una ayudita para una investigación de Comunicación en Entornos Digitales (para mi tesis doctoral). Es una entrevista con unas reglas muy sencillas:

- Por supuesto, no te veas forzado a responderla
- Si lo haces, no te sientas forzado a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no
- Puedes **AÑADIR TUS COMENTARIOS, EXPLICACIONES, ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS** o **DONDE SIMPLEMENTE TE APETEZCA**. NO están nunca de más. Este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.
- No te ciñas al espacio entre los puntos suspensivos, sino que escribe **TOOOOOOOODO** lo que quieras.
- No hay respuestas buenas o malas. ¡Evidentemente! Simplemente queremos saber tu opinión.
- La investigación es sobre **CREACION CONECTADA EN LA RED**. Las preguntas se refieren a eseeusee porque es donde hemos 'practicado', pero puedes responder refiriéndote o incluyendo ejemplos de otros sitios/redes de Internet.

Si quieres más información, siempre puedes mandar un email a [eseeusee@gmail.com](mailto:eseeusee@gmail.com).

El cuidador de musas.

¡Gracias por tu participación y ayuda!

### PRIMERO, ENCUADREMONOS

Pon una X o márcalo en negrita, o de otro color, o subráyalo... cualquier cosa que se entienda vale.

¿Nos dices tu edad?  M 1-12 años  M 12-18 años  M 18-30 años  M 30-45 años  M 45-60 años  M Más de 60

Si no quieres que usemos tu nombre en la investigación, dínoslo y usaremos un seudónimo: (puedes explicar porqué) .....

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Desde cuándo?: .....

¿Qué redes sociales utilizas más? .....

¿Qué sitios visitas con más frecuencia? .....

### SOBRE EL ACTO de CREAR

Para ti: ¿Qué es y qué no es una obra de arte? Es lo mismo que algo creativo? ¿Qué relación tiene?

¿Has compartido actividades creativas? (Añade el detalle que consideres) .....

¿Has compartido actividades creativas en la red? ¿Nos dices dónde? .....

Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de Eseeusee? .....

#### Creación colectiva

- o en eseeusee: ¿Quien es el autor de un racimo? Y el propietario? Eso está bien? ¿Quien debiera según tú serlo? .....

Una pequeña encuesta sobre la creación conectada

- o en wikipedia: Quien es el autor de un racimo? Y el propietario? Está bien? Quien debiera según tú serlo? .....
- o en pinterest: Quien es el autor de un racimo? Y el propietario? Está bien? Quien debiera según tú serlo? .....

COMO SE retribuye la creación en la red? Está bien retribuida?

- Por donde te inclinas: ¿Protección de la propiedad/autoría o gratuidad de acceso? .....
- Creative Commons? Qué tiene de bueno o de malo? .....

### UN MODELO 'DIVERGENTE': ESEEUSEE

(Contesta a continuación de cada pregunta y no te quedes cortx, usa el espacio que quieras y no pasa nada si te pasas de una línea... ¡o de diez!)

- ⇒ ¿Hace cuánto usas eseeusee (aprox.)? .....
- ⇒ ¿Entiendes bien qué significa racimo, semilla, cocreación...? .....
- ⇒ Debiera distinguirse de algún modo más claro la semilla y las co:? A iguales semilla, co, comentarios? Ya lo está? .....
- ⇒ Algo que forma parte de un racimo, podría formar tb de otro? Ser semilla? .....
- ⇒ ¿Qué te gusta más, hacer semillas o cocreaciones? .....
- ⇒ ¿Qué te gusta más, hacer cocreaciones o que las hagan a una semilla tuya? .....
- ⇒ ¿Qué crees que le gusta más a los otros participantes? .....
- ⇒ ¿Sueles buscar otras semillas aparte de la pg principal? (página de búsqueda, por autor, por tag...) .....
- ⇒ Usas etiquetas? .....
- ⇒ En otras páginas sueles buscar contenidos o confías más en la página principal? Cómo? .....
- ⇒ En eseeusee Sigues a otros participantes? Qué aporta? Qué te aporta en otras pg?
- ⇒ ¿Qué cosas te animan a participar en eseeusee? ¿En otros sites? .....
- ⇒ ¿Qué cosas te desaniman? .....

### NEGANDO LA MAYOR

- ⇒ ¿Por qué no crear en twitter o Facebook en lugar de Eseeusee? ¿Qué aporta de diferente -si hay algo- Eseeusee? ¿Qué aportan Fb o Twitter a eseeusee? .....
- ⇒ ¿Qué es lo que más te gusta de Eseeusee/otros sitios de creación? .....
- ⇒ ¿Qué es lo que menos te gusta o mejorarías? .....

### LAS PARTICIPACIONES...

- ⇒ ...no tienen fecha ¿La pondrías? ¿Por qué o por qué no? .....
- ⇒ ...no se pueden puntuar o valorar con acciones como 'me gusta' de Facebook ¿Pondrías un mecanismo de puntuación? ¿Porqué o por qué no? .....
- ⇒ ... se ordenan por la fecha del último comentario. ¿Cambiarías esto? ¿Cómo? ¿Por qué o por qué no? .....
- ⇒ ... no se pueden cerrar: siempre se puede añadir un comentario o cocreación a un racimo ¿Te parece bien? ¿Porqué o por qué no? .....
- ⇒ ... en un racimo son abiertas, cualquier participante puede añadir su aportación ¿Te parece bien? .....

Una pequeña encuesta sobre la creación conectada

- ⇒ Cómo creador(a), como ves que te puedan modificar cosas de lo que hayas hecho, esto de la cocreación? .....
- ⇒ Todo el mundo puede participar? Y si añade cosas poco artísticas? .....
- ⇒ ¿Debiera de haber 'racimos privados por invitación' o algo similar? ¿Porqué o por qué no? .....
- ⇒ ¿Qué crees que aporta –si aporta algo- el concepto de racimo? .....
- ⇒ Una semilla puede tener como máximo 140 caracteres. ¿Te parecen suficientes? ¿Te faltan? ¿Te sobran? .....
- ⇒ Se puede participar con texto, imágenes, video, sonidos... ¿Sería mejor no mezclar? ¿Por qué? .....
- ⇒ ¿Para qué valen las etiquetas? ¿Las usas? .....
- ⇒ ¿Aportaría algo una versión móvil? ¿Qué? .....

#### LOS PARTICIPANTES...

- ⇒ ¿Hay información suficiente de cada participante? ¿Falta algo? ¿Rellenaste la tuya? ¿Por qué? ¿La has buscado alguna vez? .....
- ⇒ ¿Sientes que Eseeusee tiene usuarios con más privilegios que el resto? .....
- ⇒ ¿Se debiera promocionar a quien participe más o mejor? (Permisos especiales, badges, medallas, información más visible, más valor de aportaciones...) .....
- ⇒ ¿Eseeusee debe de tener alguien que borre los contenidos fuera de lugar, tener un mecanismo que permitiera su borrado por los participantes en general o que no hubiera borrado? .....
- ⇒ Y ¿Cuáles entiendes tú que serían los contenidos fuera de lugar? .....
- ⇒ ¿Crees que alguien 'novato' se puede sentir a gusto en la comunidad? ¿Cuál fue tu experiencia de partida? .....¿Cómo se trata a los novatos? ¿pueden participar a iguales? ¿Debieran pasar un tiempo de acogida...? .....
- ⇒ ¿Existe comunidad en eseusee? ¿Qué papel juega la comunidad si existe en eseusee y en otros caos que desees citar? .....
- ⇒ Te sientes integrado en la comunidad? Qué te aporta (si te aporta algo)? .....
- ⇒ ¿De qué modo afecta la comunidad a la participación?
- ⇒ ¿Qué tienen los racimos que más te gustan? .....

#### COMENTARIOS ADICIONALES:

(Escribe aquí cualquier otra cosa que desees que quede constancia, sin cortarte. Esto incluye comentarios a las preguntas anteriores, propuestas de mejora, solicitudes varias, ánimos...).....

**¡NADA MÁS! (Y nada menos)**  
**MUCHAS GRACIAS POR TU AYUDA**

Una pequeña encuesta sobre la creación conectada

### Consideraciones sobre la transcripción de las respuestas obtenidas.

Se agrupan por pregunta las respuestas de cada participante, etiquetadas con su display name más saliente- en el momento de la transcripción. En la transcripción se mantienen las expresiones, incluyendo incorrecciones o construcciones gramáticas o sintácticas no canónicas. Se han respetado las letras mayúsculas y minúsculas.

### Resumen combinado de respuestas, con U.S. etiquetadas. Abril 2014.



¡Hola, compañerx de eseeusee!

Eseeusee comenzó como una experiencia de investigación sobre la creación en Internet de la que os (nos) habéis ido apoderando sus participantes hasta crear una comunidad encantadora que hace unas creaciones extraordinarias. NO hubiéramos deseado nada mejor para nuestra creación... ¡Y que siga mucho tiempo!

Ahora nos permitimos pedir os una ayudita para una investigación de Comunicación en Entornos Digitales de la UNED. No será la última ayuda que os pidamos. Se trata de una encuesta. Y tiene unas reglas muy sencillas:

Por supuesto, **no te veas forzadx a responderla**

Si lo haces, no te sientas forzadx a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no

Puedes AÑADIR TUS COMENTARIOS ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECES. tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.

No hay respuestas buenas o malas. Simplemente queremos saber tu opinión

Si quieres más información, siempre puedes mandar un email a [info@eseeusee.co](mailto:info@eseeusee.co)



Tu amigo,



¡Gracias por tu participación y ayuda!



## PREGUNTAS DE ENCUADRE

Pon una X o márcalo en negrita, o de otro color, o subráyalo... cualquier cosa que se entienda

¿Nos dices tu edad?    1-12 años    12-18 años    18-30 años    30-45 años    45-60 años    Más de 60

@Uncampi: 30-45 años

@Malamar: 30-45 años

@dali-la: 18-30 años

@david: 18-30

@orion: 47 años

@valentina: Más de 60

@luzer: 30-45 años

@lucia: 30-45 años

@Leucanthemum: 45-60 años

@nurrr: (No responde. Tiene 30-45 años según otros testimonios de la investigación)

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina: 30-45

@crispin: 45-60

@black-mente: 30-45

@candy: Más de 60

@Beatriz: 28

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto?: .....

@Uncampi: casi todo el tiempo

@Malamar: a diario

@dali-la: a diario

@david: Utilizo Internet a diario, en mi puesto de trabajo (profesor), en el ámbito académico y en momentos de aprendizaje informal.

@orion: Bastante por mi trabajo.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@valentina: si a veces

@luzer:A diario

@lucia: Si, bastantes horas al día

@Leucanthemum: Uso mucho internet, es mi herramienta de trabajo y también de ocio.

@nurrr: 12 horas mínimo

@esperanza\_E.\_Vargas: una o dos horas por la mañana y en la noche igual

@ursulina: 8h/día

@crispin: 2 horas diarias

@black-mente: Segun lo necesito

@candy: Sí. De 1 a 3 horas, según días

@Beatriz: TODOS LOS DÍAS, DOS HORAS DE MEDIA

**¿Qué redes sociales utilizas más? .....**

@Uncampi: facebook, twitter, linkedin,instagram, youtube en ese orden

@Malamar: Solo Facebook

@dali-la: ELECTRONICO

@david: Facebook y Twitter. Últimamente utilizo las herramientas que ofrece Google + (Chat y Hangout).

@orion: No soy partidario de Facebook, de hecho, no tengo. Y tampoco vía twitter por la contaminación que contienen y control de las personas. No existe la intimidad. Aunque el correo electrónico lo uso obligado.

@valentina: twitter

@luzer: CORREO Y TWITTER, AUNQUE TWITTER POCO

@lucia: Twitter, Facebook, GooglePlus, Instagram

@Leucanthemum: Facebook

@nurrr: Además de eseeusee uso Twitter, facebook, instagram pinterest, youtube, intranet del trabajo, campus virtuales en las universidades donde estudio y trabajo, forsquare, WhatsApp, Telegram, ah y google plus, hangouts y blogs. Creo que me dejo redes, ah y algún juego como el wordchallenge/ mezcladitos o el musicchallenge .....



@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina: facebook

@crispin: Facebook

@black-mente: tuenti,facebook,

@candy: Google, Correo-e, Wassapp, Youtube y Páginas Culturales

@Beatriz: FACEBOOK

**¿Qué sitios visitas con más frecuencia? .....**

@Uncampi: <http://www.pagina12.com.ar>

@Malamar: Correo, Noticias locales, Programación actividades culturales,

@dali-la: YOUTUBE, ESEEUSEE

@david: Realizo una visita y actualización de mis redes sociales (donde aprovecho para publicar comentarios, compartir enlaces a temas relacionados con la educación, orientación y tecnología educativa, entre otros; también comparto música, etc. Aprovecho estas visitas para platicar virtualmente con mis contactos, bucear por enlaces y artículos que otros contactos publican, etc.), accedo a la información de distintos medios de comunicación (visión actual del panorama, intentando ser receptor crítico ; ) ), realizo un recorrido y me pierdo en aquellos espacios virtuales que más me atraen y sigo con asiduidad (educación, comunicación, orientación, tecnología educativa, fundamentalmente), conecto con la plataforma virtual donde realizo los estudios de máster, visito portales de ocio (música, sobre todo).

@orion: A diario y bastante en eseeusee

@valentina: eseeusee.com

@luzer: CORREO Y ESEEUSEE

@lucia: Redes Sociales, Prensa digital, blogs y webs de interés personal y/o profesional

@Leucanthemum: periódicos

@nurrr: Twitter que es mi red favorita

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina:

@crispin:

@black-mente: paginas de cultura e información

@candy: Todos los anteriores en semejante proporción

@Beatriz: TWITTER, BLOGS, PRENSA

**¿Has compartido actividades creativas?(pon x o explícala con el detalle que consideres)**

@uncampi: artes plásticas en internet y exposiciones, libros...

@malamar: solo eseeusee, poco

@dali-la: música en internet y otros y poesía/ficción en internet y otros

@david:

@orion: Con 26 años, estuve cinco años, prácticamente encerrado en un estudio compartido de pintura. Había días que solo bajaba a comer, era mi pasión, algunas veces se convertía en delirios. En Internet solo utilizo eseeusee y me gusta como va creciendo y va sorprendiendo, sobre todo cuando tiene una actividad incesante

También aprovechaba salidas nocturnas para realizar grafittis. Pero ¡nó! de asalta-trenes ni asalta-persianas. Hacíamos arte creativo, social con mensajes. Luego aparecieron mafias que coaccinaban los comercios con destruir la fachada si no le pagaban y dejaban hacer un autografo suyo en la persiana y ya nadie tocaría la fachada. ( MUY FUERTE ). Definitivamente lo dejé.

@valentina:

@luzer: Antes hacía foros en un centro cultural, pero por cuestiones ajenas me lo ha cerrado este "Queridísimo gobierno" una faena. Ahora solo tengo acceso a sus equipos On-line

@lucia: algunas poesías y narrativa en revistas de papel

@Leucanthemum: si, de todo tipo pero generalmente no creadas por mi....todo lo que me gusta lo comparto. Lo que comparto generado por mi son mis presentaciones en prezi, mis fotos y algún pequeño vídeo. Lo ahgo por email, por facebook, por twitter, por whatsapp y en mi blog.

@nurrr: Videos caseros de youtube en mi canal

@esperanza\_E.\_Vargas: poesía

@ursulina:

@crispin: poesía/ficción en Internet y Exposiciones, libros... y film/video en Internet

@black-mente:

@candy: poesía

@Beatriz: SI, DURANTE EL MÁSTER DE COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN DE LA UNED PARTICIPAMOS EN UNA EXPERIENCIA DE COCREACIÓN Y USO ESEEUSEE.COM

**¿Has compartido actividades creativas en la red?¿Nos dices dónde?**

.....

@Uncampi: Sitios ad-hoc, Facebook, Instagram

@Malamar: no

@dali-la: Mundopoesia,Music-Academi,Eseeusee

@david: Únicamente he compartido actividades creativas en Eseeusee, teniendo en cuenta la filosofía que hay implícita y explícita.

@orion:

@valentina: si, en Mundo poesía y Monosilabo.com

@luzer: Portal de poesía Monosilabo y Eseeusee

@lucia: Fotografía a través de Instagram, y poesía corta en Internet (esseusee)

@Leucanthemum:

@nurrr: Tengo tres blogs pero sólo uno activo: <http://nurillopis.blogspot.com.es/> (de reflexión de educacion social y redes sociales en estado de abandono) <http://educacionendeconstruccion.blogspot.com.es/> (reciclado de un curso MOOC que dejé a medias y que aproveché para una asignatura-...se reactivará en julio) y el blog activo <http://qualsevoldiasurtelsol.blogspot.com.es/> (cada dia una buena noticia) y ah! una página web totalmente en fase inicial de educación social en wix

@esperanza\_E.\_Vargas: monosilabo.com

@ursulina:

@crispin:

@black-mente:

@candy: eseeusee.com y Correo-e

@Beatriz: CON LA EXCEPCIÓN DE ESEEUSEE.COM, NO

**Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de Eseeusee?**

.....

@Uncampi: Salvo los sitios ad-hoc, [.EEU01] Eseeusee tiene la peculiaridad de agrupar a creadores con un interés peculiarísimo en común y con el respeto de la horizontalidad. La horizontalidad es notable.

@Malamar:

@dali-la: una es poesía libre, musica, micropoesía

@david:

@orion:

@valentina: [.EEV02] [Respecto a otra creación online] En eseeusee hay mas creatividad, se abre a otras formas de hacer poesía.

@luzer: [.EEV03] Monosilabo.com es poesía libre, se diferencia de eseeusee en su política de intervención (Hay demasiado mamoneo) por lo que cuelgo pocos poemas con ellos. A veces he cogido ideas de eseeusee sin plagiar y he desarrollado un cuarteto.

@lucia: Instagram es principalmente para fotografía aunque haya personas que pongan un pequeño texto. Sin embargo, [.EEL04] eseeusee, está más enfocado al texto aunque se suban fotos que acompañen e ilustren las palabras

@Leucanthemum: Es completamente diferente, ya que [.EEX05] en eseeusee genero mi propio contenido.

@nurrr: [.EEN06] [La diferencia de otros sitios de creación es]Que no son nada colaborativas ni participativas ni mucho menos cocreativas

@esperanza\_E.\_Vargas: : [.EEE07] puedes escribir poesías más largas [en monosílabo.com]

@ursulina:

@crispin:

@black-mente:

@candy: En el Correo-e es más de tú a tú. En [.EEY08] Eseeusee más variado y sorprendente

@Beatriz:

## CÓMO CREAS EN ESEEUSEE

(Contesta a continuación de cada pregunta y no te quedes cortx, usa el espacio que quieras y no pasa nada si te pasas de una línea... ¡o de diez!)

**¿Hace cuánto usas eseeusee (aprox.)? .....**

@Uncampi: tal vez un año

@Malamar: 1/2 año

@dali-la: un año

@david: 1 mes, aproximadamente. Últimamente no dispongo de tiempo para acceder con mayor frecuencia.

@orion: Año y medio mas-menos

@valentina: Mas de un año.

@luzer: No llega a un año

@lucia: poco más de un año

@Leucanthemum: uffff, pues no me acuerdo....tres años?

@nurr: Escasos tres meses

@esperanza\_E.\_Vargas: hace una semana y media

@ursulina:

@crispin: 1 AÑO

@black-mente: unos 6 meses aprox

@candy: Casi dos años

@Beatriz: ALGO MÁS DE UN AÑO. ME FASCINÓ DESDE EL PRIMER MOMENTO

**¿Entiendes bien qué significa racimo, semilla, cocreación...?.....**

@Uncampi: creo que si, sin embargo es posible que mi interpretación sea un poco personal. Por lo pronto a veces no comprendo el español castellano de los demás

@Malamar: si...

@dali-la: sí

@david: Creo que sí.[.EEW09] A partir de una “semilla”, diferentes jardineros y jardineras van regando con la intención de que esa planta vaya creciendo, floreciendo, extendiéndose, brillando.

@orion: Si perfectamente

@valentina: Sí

@luzer: Sí, claro

@lucia: Sí

@Leucanthemum: si, muy bien.

@nurr: Sí, creo (racimo el resultado global de cada cocreación, no?)

@esperanza\_E.\_Vargas: no muy bien

@ursulina: Creo que sí

@crispin: Sí

@black-mente: si

@candy: Sí

@Beatriz: SI

**¿Qué te gusta más, hacer semillas o cocreaciones? .....**

@Uncampi: semillas

@Malamar: semillas

@dali-la: las dos opciones son buenas.....

@david: Ambas opciones. [.EEW11] Es interesante plantar una semilla y ver cómo otras personas comparten su crecimiento, tanto como ayudar a otras y ver este crecimiento. Es un crecimiento compartido.

@orion: LAS DOS COSAS, [.EEO12]LAS COCREACIONES MAS FACIL PORQUE YA DISPONGO DE LA IDEA O LA IMAGEN DE LA SEMILLA.

@valentina: Me gustan ambas cosas, hay semillas que invitan a la cocreación, otras me cuesta mas

@luzer: Me da igual hago de todo depende de lo que me inspire. Aunque cocreo bastante

@lucia: Me gustan ambas. Según la inspiración. [.EEL13] A veces lees algo de otra persona que te inspira a hacer una cocreación. Puede ser una palabra, una frase, una idea, un sentimiento... Otras veces, la inspiración viene de otro modo, ajeno a lo que escriban otros miembros de Eseeusee.

@Leucanthemum: Me gusta más hacer semillas, [.EEX14] las cocreaciones me resultan más difíciles.

@nurrr: Las dos cosas pero [.EEN15] me cuesta más cocrear porque pienso que puedo poner feo algo que está muy bonito o no...pero tengo ese miedo

@esperanza\_E.\_Vargas: me gusta que puedo decir en pocas palabras un montón de ideas

@ursulina: A veces me gusta crear, otras cocrear y otras comentar

@crispin: SEMILLAS

@black-mente: por igual mas depende de la semilla y la cocreacion, cuestion de gustos y estilos

@candy: Según...[.EEY15] La semilla nace de ti, la cocreación surge de una motivación que provoca una semilla que estás leyendo y te inspira por algo difícil de concretar.

@Beatriz: DE ENTRADA [.EEB16] SEMILLAS, ES COMO SEMBRAR Y VER COMO VA CRECIENDO Y LA GENTE SE INSPIRA Y A VECES SALEN COSAS FANTÁSTICAS

**¿Qué te gusta más, hacer cocreaciones o que las hagan a una semilla tuya? .....**

@Uncampi: [.EEU22] [me gusta] que las hagan [cocreaciones a mis semillas], me sorprende mucho como una semilla mía termina en cualquier otro lado

@Malamar: Me gusta que hagan cocreaciones acertadas.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@dali-la: una semilla mia.....

@david: Ambas opciones me gustan.

@orion: [.EEO23] [me gusta] Que se la hagan [cocreaciones] a una semilla mia. Da la sensación de que ha gustado y la satisfacción es mas grande. Aunque [.EEO24]hay veces que una cocreación tiene mas reconocimiento que una semilla. Por tanto, las dos opciones.

@valentina: me gusta ver cocreaciones en una semilla mia, pero también me gusta cocrear.

@luzer: [.EEZ25] Me gusta participar y apoyar a que los usuarios escriban y se manifiesten, [.EEZ17] a veces me excedo en las valoraciones solo por animar a que sigan escribiendo. ....

@lucia: Las dos cosas. Es divertido hacerlas si te inspiran esas palabras. [.EEL18]Me encanta leer cocreaciones de mis semillas. Te das cuenta de lo que han inspirado tus palabras en otras personas.

@Leucanthemum: [.EEX19]Me encanta cuando le hacen una cocreación a mi semilla. Me sorprende mucho porque a veces la gente encuentra otro sentido al que yo le he dado y me doy cuenta de la riqueza del lenguaje y de las emociones.

@nurr: Las dos, aunque [.EEN20]te llena de satisfacción que alguien cocree con la semilla que plantas

@esperanza\_E.\_Vargas: que las hagan a una semilla mía

@ursulina: Me gustan ambas

@crispin: HACER YO

@black-mente: depende de la motivacion

@candy: Las dos cosas por igual

@Beatriz: [.EEB21] COCREAR ES EXPANDIR Y COMPARTIR DA IGUAL EN EL SENTIDO QUE SEA

**¿Qué crees que le gusta más a los otros participantes? .....**

@Uncampi: no lo pensé, supongo que a cada uno le gusta aquello que más hace, a menos que le guste sufrir

@Malamar: Creo que cocrear, aunque depende de cada participante



@dali-la: una semilla suya

@david: No sabría especificar. Quizá [.EEW27] la poca experiencia en este tipo de iniciativas creadoras no facilite conocer lo que otras personas piensan, aunque quizá, en relación con la filosofía que existe, ambas opciones se vean de igual manera, la cuestión es la creación colectiva. ¿No?

@orion: Que se la hagan a una semilla suya, lo tengo claro, [.EEO28] pienso que se debería cocrear mas y omitir comentarios cortos como: "Me gusta!,Me encanta,etc" me da la sensación que se hace para quedar bien y punto.

@valentina: yo creo que según el momento y el día, [.EEV29] a veces te sientes sin inspiración y una semilla de un compañe@ te inspira, seguro que a tod@s nos pasa igual.

@luzer: [.EEZ30] Pienso que le cocreen una semilla les sube mas el ego,se debería cocrear mas o animar a que lo hagamos, algunas semillas buenas se quedan casi desiertas.

@lucia: Supongo que habrá de todo. Unos que prefieran semillas, otros cocreaciones y otros ambas. Según el momento

@Leucanthemum: No lo se, nunca me he hecho esta pregunta.

@nurr: No lo sé, lo mismo?

@esperanza\_E.\_Vargas: hacer cocreaciones

@ursulina: Supongo que ambas

@crispin: AMBAS COSAS

@black-mente: supongo que ambas

@candy: Muy semejante diría yo, con alguna excepción

@Beatriz: [.EEB31] CREO QUE NINGUNO TIENE EL EGO AUTORIAL Y, POR TANTO, YO CREO QUE DISFRUTAN COCREANDO. AUNQUE [.EEB32] NO TODOS [los participantes en eseeusee] SON IGUAL DE ACTIVOS Y NO TODOS IGUAL DE CREATIVOS

**¿Conoces la página de búsqueda? ¿La sueles usar? .....**

@Uncampi: si, para curiosear un poco

@Malamar: No la conozco

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@dali-la: sí

@david: No conozco la página de búsqueda. Quizá no haya indagado lo necesario en la plataforma y no haya coincidido

@orion: Si y la uso.

@valentina: sí

@luzer: Si bastante

@lucia: A veces

@Leucanthemum: no, no la he usado nunca.

@nurr: Sí

@esperanza\_E.\_Vargas: no

@ursulina:

@crispin: Sí

@black-mente: a veces

@candy: Sí

@Beatriz: POCAS VECES

**¿Conoces el mecanismo de seguir a otrxs participantes y luego cómo ver sólo sus participaciones? ¿Lo sueles usar? .....**

@Uncampi: lo conozco, no lo usé aun, temo perderme la sorpresa del azar

@Malamar: No lo conozco

@dali-la: si y lo uso

@david: Sí lo conozco. No lo he utilizado.

@orion: Si y lo uso

@valentina: si

@luzer: Si, ayuda a ver el desarroyo individual de cada uno

@lucia: Sí. A veces.

@Leucanthemum: Creo que la he usado alguna vez.

@nurr: Sí..si alguien me gusta mucho lo utilizo

@esperanza\_E.\_Vargas: no se como

@ursulina: Lo acabo de ver, llevo un tiempo sin conectarme

@crispin: Sí

@black-mente: si

@candy: Sí

@Beatriz: NO

**¿Qué cosas te animan a participar? .....**

@Uncampi: no lo sé, [.EEU33] [me anima a participar que] a veces se me cruza una semilla en la cabeza y debo compartirla

@Malar: [.EEM34] [me anima a participar] La relación con el resto de participantes, la crítica constructiva

@dali-la: [.EED35] [me anima a participar] Escribir, escribir y escribir

@david: [.EEW36] Uno de los aspectos que me animaron a participar fue la curiosidad de conocer una experiencia (teniendo en cuenta mi nula experiencia en actividades tipo) que mantiene pilares como la construcción, la conexión entre personas, la relación horizontal, etc. (ver cómo es posible).

@orion: [.EEO37] [me anima a participar] Ver movimiento en la participación, también comentarios de los que aprendes y otros que sorprenden. y por supuesto grandes micros. ( Calidad ).

@valentina: Me anima [.EEV38] [me anima a participar] la gente que forma esta comunidad, me hace sentirme bien y pasar un ratito agradable compartiendo poesía e ideas, es un sitio para mí de relax, aprendo mucho de mis compañer@s.

@luzer: [.EEZ39] [me anima a participar] Escribir, escribir y manifestarme

@lucia: [.EEL40] La poesía en sí, la creatividad y especialmente la creatividad colaborativa. Leer lo que escriben otros participantes y lo que tú inspiras a otros.

@Leucanthemum: [.EEL41] Me gusta mucho participar dentro de un grupo de personas tan creativas.

@nurrr: [.EEN42] [me anima a participar] Mi estado de ánimo

@esperanza\_E.\_Vargas: bueno, [.EEE43] es algo nuevo para mí, pero me gusta

@ursulina: [.EEU44] [me anima a participar] Los creadores son geniales, disfruto con sus comentarios y creaciones

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@crispin: [.EEC45] [me anima a participar] CONOCER TEXTOS Y PERSONAS

@black-mente: [.EEK46] [me anima a participar que] creo que hay buen rollo

@candy: [.EEY47] [me anima a participar] La creatividad, la novedad y variedad de creaciones. Compartir la pasión por la poesía con otros que sienten lo mismo por ella y la relación humana

@Beatriz: [.EEB48] [me anima a participar] LAS QUE TE SORPRENDEN, LAS QUE LEES UNA Y OTRA VEZ. LAS QUE TE SEDUCEN POR EL CONTENIDO Y EL CONTINENTE

**¿Qué cosas te echan para atrás? .....**

@Uncampi: nada, pero [.EEU49] se que a algunos los desmotiva la critica cuando es muy dura. Creo que soy inmune a la critica y no estoy seguro de que eso sea una virtud

@Malamar: [.EEM50] [Me desmotiva a participar] El no estar tan satisfecho con las nuevas semillas como con las anteriores

@dali-la: [.EED51] [Me desmotiva a participar] los malos comentarios, o los juicios malos sin idea

@david: Sinceramente, ninguna. [.EEW52] Creo que poder notar la horizontalidad de la iniciativa permite a los usuarios sentirse parte de la comunidad sin restricciones (desde mi punto de vista...).

@orion: [.EEO53] [Me desmotiva a participar] Cuando te curras un micro pensando que va a gustar, lo repasas cien veces para que quede bien y luego una vez colgado, pasa desapercibido totalmente, ¡je!. Despues plasmas la primer idea que viene a la cabeza y tiene mas exito. No viene nada mal porque sirve para emitir juicios. [.EEO54] COMENTARIOS FUERA DE LUGAR..tAMBIEN ME ECHAN PARA ATRAS.

@valentina: Creo que todos lo sabemos, me echa para atrás, bueno esa no es la palabra, [.EEV55] me desanima entrar y encontrarme faltas de respeto y groserías, por fortuna nunca ha pasado, solo una vez y se ha cortado a tiempo, por lo tanto ya no hay nada que me disguste

@luzer: Salvo [.EEZ56] [me desaniman] algunos gamberros que aparecen fastidiando y que son inevitables por ser un portal abierto, por lo demas nada

@lucia:

@Leucanthemum: [.EEX57] [Me desmotiva a participar] Ahora mismo la falta de inspiración.

@nurrr: [.EEN58] [Me desmotiva a participar] El miedo a decir algo superfluo

@esperanza\_E.\_Vargas: a veces creo que me falta inspiración y me desanimo

@ursulina: nada

@crispin: [.EEC59] [Me desmotiva a participar] FALTA DE TIEMPO

@black-mente: [.EEK60] [Me desmotiva a participar] los malos entendidos y las malas interpretaciones y dar por echo que se nos entiende a la primera

@candy: [.EEY61] [Me desmotiva a participar] La persona engreída y la grosería

@Beatriz: A VECES, [.EEB62] [Me desmotiva a participar] LEES COSAS QUE NO TE ANIMAN. NO TIENE CALIDAD NI LITERARIA NI LINGÜÍSTICA

## QUÉ LE FALTA Y QUÉ LE SOBRA A ESEEUSEE

A. **¿Por qué no haces lo mismo que Eseeusee en otra red social como Twitter, Facebook...? ¿Aporta algo de distinto Eseeusee? .....**

@Uncampi: lo dicho arriba, [.EEU63] creo que en twitter mis semillas no les importan a nadie

@Malar: [.EEM64] [Respecto a Tw y Fb] quien accede a eseeusee esta interesado en el tema

@dali-la: [.EED65] eseeusee es de andar por casa, lo otro [Tw, Fb] es un desmadre descontrolado e imposible de controlar.....

@david: Desde el desconocimiento, [.EEW66] creo que lo que hace diferente a Eseeusee de redes sociales como Twitter, Facebook, es la NO dirección de la iniciativa por empresas cuyos objetivos y fines son la

utilización de la información de los usuarios para fines “empresariales”, “económicos” y todo lo que subyace.

@orion: Porque estan contaminadas. Sí

@valentina: si, [.EEV67] [Respecto a Tw y Fb] creo que mas cercanía entre los miembros que formamos esta comunidad.

@luzer: [.EEZ68] Eseeusee es una comunidad que va creciendo y me hace sentir que estoy andando por casa. Tambien me gusta mas ahora hacer poesía visual y micro-poemas. Aunque nunca reniego DE MIS PRINCIPIOS.....

@lucia: [.EEL69] Porque Eseeusee es una web enfocada a la poesía digital y Twitter y FB tienen otras funciones y otras características ¿Aporta algo de distinto Eseeusee? ...Sí, es una web enfocada a la creación, cocreación, creatividad colaborativa. Está especializada en poesía digital.

@Leucanthemum: [.EEX70] Es que [en Tw, o Fb] mi poema se perdería como lágrimas en la lluvia. En esseeusee no pasa eso.

@nurrr: Es cocreación. El año pasado hice un grupo en facebook para votar la peor canción del 2013 pero era algo restringido a amigos

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina: Sí, [.EEU71] [Respecto a Tw y Fb, eseeusee aporta] la predisposición a crear y compartir poesía

@crispin: ES MAS CERCANA

@black-mente:

@candy: [.EEY72] No quiero entrar en esas Redes [Tw, Fb...]

@Beatriz: [.EEB73] [en eseeusee] SABES QUE TODO EL MUNDO DISFRUTA Y RESPETA LO QUE SE HACE, EN OTROS LUGARES [Tw, Fb] NO... ES DIFERENTE PORQUE ESTÁ ESPECIALIZADA EN ESO

**B. ¿Qué es lo que más te gusta de Eseeusee? .....**

@Uncampi: [.EEU74] [Lo que más me gusta es] la gente que cocrea desde mis semillas, las semillas de otros aunque no cocree mucho

desde ellas, [.EEU74] [Lo que más me gusta es] los racimos muchas veces son bellísimos, de cualquier semilla

@Malar: [.EEM76] [Lo que más me gusta es] La relación con los demás participantes

@dali-la: [.EED77] [Lo que más me gusta es] las opciones que te da, es divertido y me gusta el portal.....

@david: [.EEW78] [Lo que más me gusta es] Todo lo que engloba y conlleva la construcción entre personas.

@orion: casi todo

@valentina: [.EEV79] [Lo que más me gusta es] la familiaridad que hay entre tod@s.

@luzer: De momento todo

@lucia: [.EEL80] [Lo que más me gusta es] La interacción de sus participantes y el hecho de poder entre varias personas cocrear y hacer un cúmulo de semillas (poema) bonito, colaborativo, emocional.

@Leucanthemum: [.EEX81] [Lo que más me gusta es] El apoyo y la valoración siempre positiva que se hace sobre las creaciones.

@nurr: [.EEN82] [Lo que más me gusta es] Que las cosas se transforman y no sabes como van a terminar, Que puede ser que no terminen nunca. Que siempre se esté a tiempo de retomar algo. Que la poesía no caduca y lo más importante...que está creado desde miradas, manos y pensamientos diferentes. Cocrear es hacer magia

@esperanza\_E.\_Vargas: [.EEE83] [Lo que más me gusta es] el buen compañerismo y el respeto que muestran

@ursulina: [.EEU84] [Lo que más me gusta es] la comunidad se vuelca en crear

@crispin: [.EEC85] [Lo que más me gusta es] LA FAMILIARIDAD

@black-mente:

@candy: [.EEY86] [Lo que más me gusta es] La creatividad, las diferentes variantes creativas, el aprendizaje y las personas que participan, agradables cien por cien

@Beatriz: [.EEB87] [Lo que más me gusta es] EL RESPETO A LOS DEMÁS ME ENCANTA, SE HA CREADO UNA RED DE RESPETO

MUTUO A LO BUENO Y A LO NO TAN BUENO Y ESO ES FANTÁSTICO

**C. ¿Qué es lo que menos te gusta o mejorarías? .....**

@Uncampi: [.EEU88][mejoraría]los colores, pero nada, que tampoco es que sea huy que mal!

@Malamar: [.EEU89] Alguna crítica mal intencionada [es lo que menos me gusta]

@dali-la: [.EED90][mejoraría]Que hubiese alguien al tanto especializado para valorar o puntuar los micros

@david:

@orion: [.EEO91] Le daría mas impulsos de participación, concursos, jurado cualificado para puntuar, buscaria ideas para sumar mas participantes e interactuaran con toda libertad. [.EEO92] [con más libertad] Surgirian polemicas pero para eso estais vosotros.

@valentina: Me gusta tal cual.

@luzer: [.EEL93] Buscaría formas o ideas para fomentarlo mas

@lucia:

@Leucanthemum: [.EEX94] Me gustaría poder conocer más a las personas que participan. Quizá un lugar común para poder charlar estaría bien.

@nurr: [.EEN95] Le daría un aspecto a su interfaz más moderno

@esperanza\_E.\_Vargas: no lo se aun

@ursulina: [.EEU96]en los ultimos tiempos ha cambiado la forma y me he despistado, todavía dudo cuando quiero buscar mi perfil, determinados usuarios, etc

@crispin:

@black-mente:

@candy: Lo encuentro bien, respeto todas las opiniones, aunque haya alguna que no comparta

@Beatriz: [.EEB97] EL ASPECTO SE PODRÍA MEJORAR, INCLUSO LA ESTRUCTURA DE LA PÁGINA



## LAS PARTICIPACIONES...

⇒ ...no tienen fecha ¿La pondrías? ¿Por qué o por qué no? .....

@Uncampi: [.EEB98] no lo había notado [ausencia de timestamps], creo que no me importa mucho

@Malamar: [.EEM99] Creo que no [pondría timestamp], mientras no haya un flujo semanal más elevado

@dali-la: [.EFD01] lo pondría [timestamp]. Me gustaría recordar la fecha de mi primer micro y sucesivos. También se sabría lo que es reciente y lo que no

@david: No lo sé.

@orion: [.EFO02] Si las pondría [timestamp] para ver la evolución en el tiempo

@valentina: [.EFV03] me es indiferente, no lo veo importante [timestamp]

@luzer: [.EFZ04] Si, las pondría [timestamp] para calificar la evolución en el tiempo

@lucia:

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EFN05] No [pondría timestamp], no sería lo mismo. Las fechas controlan, la poesía es libre

@esperanza\_E.\_Vargas: [.EFE06] no lo creo necesario [el timestamp]

@ursulina: [.EFU07] Creo que sí [pondría timestamp], un seguimiento temporal de las participaciones

@crispin: [.EFC08] SÍ, [timestamp] SERÍA INTERESANTE

@black-mente:

@candy: [.EFY09] No lo encuentro necesario [el timestamp]

@Beatriz: NO SERÍA DESCARTABLE, ES EL SÍMBOLO DEL TIEMPO POR EXCELENCIA (no muy explícita respecto a la pregunta)

⇒ ...no se pueden puntuar o valorar con acciones como 'me gusta' de Facebook ¿Pondrías un mecanismo de puntuación? ¿Porqué o por qué no? .....

@Uncampi: me parece que es inexacto, [.EFU11] la valoración de una semilla esta de algún modo en las cocreaciones y comentarios

@Malar: No, [.EFM12] [un mecanismo de puntuación] mal entendido puede dar lugar a competición

@dali-la: Si, siempre que no votasen los participantes, sino alguien al margen del portal

@david: No pondría un sistema de puntuación o "likes". Únicamente facilitarí [.EFW13] la opción de aportar comentarios, creo que aporta mayor riqueza.

@orion: Si, pondría gente cualificada imparcial que no participase, para valorar.

@valentina: yo lo dejaría así, de otra forma [.EFV14] [si hubiera puntuaciones] parecería una competición y no se trata de eso, creo yo.

@luzer: [.EFZ15] Elegiría un jurado impar de personas afines al portal que tuviesen los suficientes conocimientos para votar. Cuando existiera alguna queja se le daría una contestación acorde al porque?.....

@lucia: [.EFL16] Sería interesante poder dar al "me gusta". Aunque es mejor decirlo en palabras a través de un mensaje, más cercano y humano. Pero a veces, alguna semilla te gusta tanto que no estaría de más..... ¿Y te has planteado el "no me gusta"? Algunas webs lo tienen. No es quizás muy adecuado o no queda muy bonito, la verdad, pero [.EFL17] también es importante para desarrollarse y crecer oír las críticas negativas, no sólo las positivas. [.EFL18] Esas críticas no tienen por que ser las correctas pero es importante oír las opiniones de todos. [.EFL19] El problema es que muchas veces la gente no se atreve a decir, "no me ha gustado mucho".

@Leucanthemum:

@nurr: [.EFN20] Tampoco [me gustaría que hubiera puntuaciones] porque se crearían racimos de primera, de segunda, de tercera....

@esperanza\_E.\_Vargas: si, estaría muy bien

@ursulina: [.EFU21] la cocreación es una manera de puntuar o los comentarios, para el creador es un regalo

@crispin: NO PORQUE [.EFC22] [puntuar] NO ES NECESARIO

@black-mente:

@candy:

@Beatriz: [.EFB23] LO QUE TE GUSTA O NO TE GUSTA ES RELATIVO... [puntuar] NO LO VEO NECESARIO. CREO QUE NO HAY MEJOR MECANISMO DE PUNTUACIÓN QUE LAS COCREACIONES EN SI

⇒ ... se ordenan por la fecha del último comentario. ¿Cambiarías esto? ¿Cómo? ¿Por qué o por qué no? .....

@Uncampi: asi [.EFU26][ordenar por último comentario] esta bien, es un criterio que permite ver que esta sucediendo justo ahora, aun cuando puedas perderte la maravilla de hace tres dias (que si la buscas la enontraras)

@Malamar: Creo que [.EFM27] [ordenar por último comentario] esta bien así, facilita el dialogo

@dali-la: No, [.EFD28] siempre es bueno rescatar micros buenos. Si pondría un maximo de rescates, se corre el riesgo de que un participante haga desaparecer a otras paginas posteriores micros recientes

@david: Desde mi punto de vista humilde, en la parte inicial haría aparecen la semilla de partida y, posteriormente, el resto de comentarios y participaciones de manera que se pudiese observar la creación de una manera cronológica. (Nota del investigador: No lo utilizo. No acabo de comprender lo que se propone)

@orion: No, es una novedad que [.EFO29] [ordenar por último comentario] pienso que está dando buen resultado. Aunque [.EFO30] se podría dar que un participante pusiese siempre un comentario en su semilla para mantenerla siempre en primera posición. Pero de momento eso no se ha dado y ademas se le vería el plumero.

@valentina: no, no lo cambiaría.

@luzer: ¡No! Me [.EFZ31] parece una idea formidable poder rescatar micros que pasan desapercibidos y volver a fomentarlos. Vuelven a coger vida y mayor entendimiento, de hecho pasa.....

@lucia: No lo cambiaría. [.EFL32] [ordenar por último comentario] Está bien para que no queden atrás las primeras semillas y así se puedan rescatar aquellas que te hayan gustado y te apetezca cocrear, etc...

@Leucanthemum:

@nurr: No, [.EFN33] [ordenar por último comentario] está bien así. Indica que hay movimiento y que alguien ha aportado algo

@esperanza\_E.\_Vargas: no se aun

@ursulina: bien, así se actualizan

@crispin: VALIDO, [.EFC34] [ordenar por último comentario] ES MEJOR, MAS INMEDIATO

@black-mente:

@candy: [.EFY34] [ordenar por último comentario] Creo que es indiferente

@Beatriz: [.EFB35] SI [cambiaría la ordenación por último comentario], PORQUE A VECES SE PIERDE LA ESENCIA, LA EVOLUCIÓN DEL RACIMO (única persona que dice esto)

⇒ **... no se pueden cerrar: siempre se puede añadir un comentario o cocreación a un racimo ¿Te parece bien? ¿Porqué o por qué no?**

@Uncampi: está muy bien, [.EFU37] quien querría cerrarlas? porque haría eso? sería como declararlas muertas?

@Malar: si, se trata de eso

@dali-la: Me parece bien aunque si [.EFD38] cerraría los comentarios para que se cocreara mas

@david: [.EFW39] Me parece genial que siempre se pueda añadir un comentario o continuar cocreando. ¿Cuándo acaba la construcción? Never! ¡Sigamos construyendo! Always!

@orion: No, [.EFO40] siempre es bueno rescatar semillas antiguas que te gusten y aportarle algo mas si es una co: mucho mejor, también para esto sería bueno que llevaran fecha.

@valentina: Me parece perfecto

@luzer: Si, por la sencilla razón que contesto en la pregunta anterior, no, [EFZ41] [los racimos deben siempre abiertos] porque siempre surgen nuevas ideas que antes habían pasado desapercibidas.....

@lucia: Me parece bien. ¿Porqué cerrarlo? [EFL42] Quizás algo no te haya inspirado en un momento pero pasados unos meses sí lo haga y pueden salir creaciones bonitas y que merezcan la pena. Nunca lo cerraría.....

@Leucanthemum:

@nurr: [EFN43] Sí, estoy muy a favor de no cerrar. Vivimos en la cultura del pasar página, cerrar etapas, finalizar capítulos...porque no dejamos que fluya y que sea el tiempo u otro factor que lo cierre? por qué tenemos que cortale y ponerle fin?

@esperanza\_E.\_Vargas: me parece excelente

@ursulina: [EFR45] me parece bien [no cerrar los racimos], la ceación es infinita

@crispin: BIEN, ASÍ HAY CONSTANCIA DE TODO LO APORTADO

@black-mente:

@candy:

@Beatriz: [EFB44] NADIE TIENE PORQUE PONER CIEERRE A UN MEDIO ILIMITADO

⇒ ... en un racimo son abiertas, cualquier participante puede añadir su aportación ¿Te parece bien? ¿Debiera de haber 'racimos privados por invitación' o algo similar?¿Porqué o por qué no?

@Uncampi: no de ningún modo, [EFU48] para [contenidos privados] eso ya tienes twitter con su bendito candado. Perdón por la perogrullada pero [EFU47] si amas a tus semillas déjalas libres (creo que lo decía Sting o uno de esos)

@Malamar: [EFM49] No me parece mal que haya racimos privados, pero creo que no es el sitio ello.

@dali-la: No! [EFD50] [si hubiera racimos privados] se dividiría el portal, los abandonos crecerian creo hay que estar a todos los comentarios posibles sin distinción ninguna

@david: [.EFW51]¡Nooooo! Cada participante puede añadir su aportación al racimo, siempre abierto a cocrear. ¿Por qué poner barreras y privar a las personas a crear? Nunca me gustaron el grupo de “lxs popus” en la escuela (Arggg).

@orion: [.EFO52] No!. [si hubiera racimos privados] Sería seccionar el portal y excluir participantes.....

@valentina: [.EFV53] no [deben de haber racimos privados], se trata de crear y compartir, lo bonito es que cada uno deje su visión de cada poema.....

@luzer: [.EFZ54] Me parece bien que todos los participantes pongan su granito de arena sea positivo o negativo y no poner veto a nadie, sería seccionar el portal no me parece bien para nada para eso de privado existen otros medios. [.EFZ55]A veces una opinión negativa te alza a una positiva. Lo veo absurdo.

@lucia: [.EFL56] Creo que si es una página pública, debería de ser público [la participación]. Lo de las invitaciones podría ser interesante.

@Leucanthemum:

@nurrr: Sí . Por otro lado [.EFN57] no me termino de hacer la idea de los racimos privados por invitación, no lo entiendo

@esperanza\_E.\_Vargas: me parece muy bien

@ursulina: me parece bien que cualquiera pueda crear, [.EFR58] no me gustan las élites.....

@crispin: [.EFC59] MEJOR ABIERTO [la participación en los poemas], ES RED SOCIAL...PARA LO OTRO YA TENEMOS EL CORREO ELECTRÓNICO O EL TELÉFONO

@black-mente: [.EFK60] lo de racimos privados por invitacion puede desencadenar en una especie de gueto creativo que creo no aportaria mucho, sino más una forma de aislar a otros creadores

@candy: [.EFY61] No estaría mal poder comentar algo a alguno de los participantes en privado, pero no me parece imprescindible

@Beatriz: [.EFB62] [con los racimos cerrados] SE ESTARÍA CERRANDO LA COCREACION, SE LIMITARÍA... Y [.EFB63]CREO QUE LA CREACIÓN EN INTERNET DEBE CAMBIAR PRECISAMENTE ESTE ESTIGMA DE LO CERRADO, LO NO COMPARTIDO

⇒ **¿Qué crees que aporta –si aporta algo- el concepto de racimo?.**

@Uncampi: si, y a la vez creo que [.EFU63] aun no está del todo resuelto, suponte que quieres crear desde una co: y no desde una semilla, pero quieres que la co: sea semilla para ti, sin referir tan claramente a la semilla original porque lo que te inspiró fue la co: y no la semilla... bueno me enredé pero eso, que puedas entrarle desde donde se te antoje.

@Malamar: [.EFM64] [el racimo aporta] distintas opiniones, diferentes interpretaciones, matices

@dali-la: [.EFD65] [refiriéndose al concepto de racimo] ¿Te imaginas un peral con una sola pera? Su conjunto es lo que lo hace grande

@david: Crecimiento

@orion: [.EFO66] [el racimo] Aporta y mucho, hay semillas que han germinado una obra

@valentina: [.EFV67] [el racimo] Para mí aporta un aprendizaje continuo.

@luzer: Te lo voy a contestar en micro: [.EFZ68] [refiriéndose al concepto de racimo] "Un rosal cuantas mas rosas tiene mas precioso es, aunque algunas se marchiten" .

@lucia: [.EFL69] [el racimo aporta] distintas Continuidad, creación-  
cratividad colaborativa, colaboración. Es una buena idea

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EFN70] [el racimo aporta] De globalidad, de colaboracion de muchos, de comunidad, de unión, de acciones a varias manos unidas por un motivo... me gusta!

@esperanza\_E.\_Vargas: no lo se

@ursulina: [.EFR71] [el racimo] aporta la colaboración de creadores que hacen de la creación algo más completo

@crispin: INTERESANTE, [.EFC72] [el concepto de racimo] DA MAYOR DIVERSIDAD

@black-mente: aporta participacion mas deberia ser más variado

@candy: Creo que está bien

@Beatriz: EN UN PRINCIPIO ES DIFÍCIL DE ENTENDER... [.EFB73] A VECES... LA COCREACIÓ NADA TIENE QUE VER SINO QUE LA SEMILLA ES GERMEN DE UN RACIMO TOTALMENTE DIFERENTE.. ES DIFÍCIL DE EXPLICAR, PERO [.EFB74] ENTIENDO QUE EL CONCEPTO RACIMO NO SE PRODUCE EN TODOS LOS RACIMOS

⇒ **Una semilla puede tener como máximo 140 caracteres. ¿Te parecen suficientes? ¿Te faltan? ¿Te sobran?**

@Uncampi: [.EFU76] [respecto a su opinión sobre el tamaño de la semilla] no lo pensé, creo que me da más o menos lo mismo

@Malar: Esta bien, [.EFM77] [el tamaño máximo de semilla] podría ser algo más amplio pero habría que ajustar igual que ahora

@dali-la: [.EFD78] En algunos casos faltan en otros sobran [caracteres], es cuestión de buscar palabras adecuadas y su significado acorten el texto. De hecho hemos creado hayku maravillosos, algunos no llegaban a 50 caracteres

@david: Me parecen suficientes

@orion: Hemos hecho haykus buenísimos y llevan menos, pero también se me ha dado el caso de necesitar en algunas semillas mas de 140.Lo dejaría tal cual.

@valentina: Me parece mas que suficiente.

@luzer: Se imita a Twitter, hemos hecho haykus formidables con menos caracteres. Hay participantes que se estienden y necesitan más ¿Ponemos entonces 150? ja,ja

@lucia: Creo que son demasiado pocos, aunque te obliga a agudizar el ingenio. Te hace pensar más porque a veces dirías más de lo que te entra y tienes que recortar. Se puede perder por un lado y ganar por otro, dependiendo del objetivo. Pero si el fin de la web es poesía digital corta (tipo Twitter) es lo correcto.

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EFN79] [Restringir el tamaño de las semillas] Me parece ideal. Si falta espacio se vuelve a cocrear

@esperanza\_E.\_Vargas: siempre me faltan



@ursulina: Es uno de los pocos requisitos, [.EFR80] [los caracteres máximos] podrían ser 150 o 90, no es importante, creo.....

@crispin: SUFICIENTES

@black-mente: supongo que depende de lo que vayas a contar

@candy: Son suficientes

@Beatriz: DEPENDE DE COMO LO ENTIENDAS, ES SINTÉTICO, ES SUFICIENTE

⇒ **Se puede participar con texto, imágenes, video, sonidos... ¿Sería mejor no mezclar? ¿Por qué?**

@Uncampi: así está bien, la cuestión modal no es idéntica para todos

@Malamar:

@dali-la: No sabía lo de los videos ¡unmmm! me estas dando una idea.  
[.EFD81] Siempre que sea poesía cualquier aportación [se refiere a modo/multimedia] es buena

@david: [.EFW82] Me parece bien mezclar. Estamos inmersos en un mundo lleno de información en formato texto, imagen, vídeo, audio...

@orion: Cualquier aportación es valida, hay micros de solo texto que para mí tienen mas valor que con imágenes porque solo con el ya te las aporta.

@valentina: [.EFV83] Yo lo veo mas bonito así [mezclando medias], una imagen puede ser interpretada de mil formas y eso es lo que me gusta, ver como la misma imagen puede abrirse como un abanico de colores, al gusto de cada escritor.....

@luzer: [.EFZ84] Todo [formato de media] se puede valorar igual, siempre que incite a poesía no le veo inconveniente.

@lucia: [.EFL85] No veo mal mezclarlo [los formatos de media]. Cada uno puede tener una preferencia. Y pueden funcionar ambos elementos juntos.

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EFN86] Me parece estupendo [mezclar formatos de media]. Aporta más creatividad

@esperanza\_E.\_Vargas: me parece bien

@ursulina: [.EFR87] Creo que es bueno mezclar [formatos de media], cuanto más mejor

@crispin: ME PARECE INTERESANTE QUE HAYA DE TODO

@black-mente: [.EFK88] a mi me parece enriquecedor así también se conocen otros puntos de vista que también son creativos, el arte son diferentes formas de expresar una idea o sentimiento, bien sea con fotos,musica,etc.

@candy: [.EFY89] Creo que se puede mezclar [formatos de media] siempre que aporte creatividad, que no sea" copio-pegar"

@Beatriz: PODRÍAN SER LÍNEAS DIFERENTES

⇒ **¿Para qué valen las etiquetas?¿Las usas?**

@Uncampi: si, a veces

@Malamar: [.EFM90] no las uso [etiquetas] porque prefiero que cada uno lo interprete desde su punto de vista, pero creo que son necesarias para consultar lo aportado por los demás

@dali-la: [.EFD98] [las etiquetas sirven] Para buscar micros y para indice aclaratorio.

@david: No las utilizo

@orion: Si, [.EFO91] [las etiquetas] de alguna manera define al micro y sirve de busqueda

@valentina: si, cuando quiero buscar poemas de un tema en concreto.

@luzer: [.EFZ92] [las etiquetas sirven] Para búsquedas y para guiar un entendimiento del aporte. Si las uso.

@lucia: Sí, [.EFL93] [las etiquetas] están muy bien para clasificar por temáticas las semillas

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EFN94] [Las etiquetas sirven] Para categorizar y saber dónde se hablan de ellas No la uso mucho.

@esperanza\_E.\_Vargas: no, no se aun

@ursulina: A veces las he usado, otras no me valen o no encuentro algo que se adapte, pero [.EFR95] [las etiquetas] agrupan temas y eso está bien.

@crispin: NO

@black-mente: [.EFK96] si a veces sirven de sugerencias

@candy: Sí

@Beatriz: A VECES... OTRAS ME OLVIDO

⇒ **¿Has usado alguna vez la búsqueda (la lupa)? ¿Buscando etiquetas? ¿Buscando personas?**

@Uncampi: si, etiquetas

@Malamar: no, no sabía que servía para eso

@dali-la: sí

@david: No he utilizado

@orion: Si

@valentina: si

@luzer: Sí

@lucia: Si.

@Leucanthemum:

@nurr: Sí, No, Sí

@esperanza\_E.\_Vargas: No

@ursulina: sí

@crispin: NO

@black-mente: si por ambas preguntas

@candy: Sí

@Beatriz: POCAS VECES, ME VOY A LAS ETIQUETAS EN GENERAL

## LOS PARTICIPANTES...

⇒ **¿Sientes que Eseeusee tiene usuarios con más privilegios que el resto? ¿Debe haberlos para tener en cuenta a quien más participe u otros criterios? Explícate si lo deseas.**

@Uncampi: no lo noté, no me preocupa, creo que así está bien, [.EGU01] por lo pronto no quiero más privilegios que nadie

@Malamar: no creo que haya usuarios con privilegios, quien más participa, mejor conoce al resto

@dali-la: [.EGD02] No veo de momento privilegios, si que veo a veces un poco de compadréo, si se conoce a la persona es mas facil caer en la afinidad

@david: No he percibido que existan usuarios con privilegios (en mi escasa presencia). [.EGW03] No debería haber ningún tipo de lujos [se refiere a privilegios], iría en contra de sus fundamentos.

@orion: [.EGO04] No de momento no he visto privilegiados, ni debería de haberlos, los privilegios no son buenos para nadie.

@valentina: no, pienso que todos somos iguales, así lo siento yo, [.EGV05] todos son tratados por igual, creo que esa es una de las cosas que hace que me sienta bien en Eseeusee.

@luzer: [.EGZ06] Privilegios no son buenos en ninguna parte. Sí, veo que hay participantes que se conocen y entre ellos se apoyan, normal, yo también conozco pero por su intimidad y respeto no digo quien son.

.....

@lucia: [.EGL07] No sé si sería adecuado lo de los privilegios. Está bien tratar a todos por igual dependiendo del cuánto puedan participar. No todo el mundo dispone del mismo tiempo libre. Puede haber temporadas más activas o pasivas.

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EGN08] No debe de haber privilegios en general. Entiendo que haya alguien moderando, mejorando y manteniendo la web [EGN09\*\*]; Debe haberlos [privilegios] para tener en cuenta a quien más participe u otros criterios? debe haberlos y lo debe administrar una/varias personas implicadas puesto que serán estas quienes le pongan más amor

@esperanza\_E.\_Vargas: [.EGE10] Debe haberlos [usuarios con más privilegios] para que se tome en cuenta a aquellos que participan más

@ursulina: [.EGR11] La propia comunidad hace que unos usuarios sean más 'queridos' que otros por sus aportaciones y me parece bien.....

@crispin: [.EGC12] NO DEBE HABERLOS [privilegios], SÍ DEJAR CONSTANCIA DE QUIEN PARTICIPA MÁS

@black-mente:

@candy: No creo que haya privilegiados, cada uno participa en mayor o menor medida, pero puede que una sola creación de una persona que participe una vez, puede ser tan rica o más que las de otras que participen más. Lógicamente cuanto más se escribe más se mejora; en general

@Beatriz: NO LO CREO Y TAMPOCO CREO QUE LA PARTICIPACIÓN O NO SEA UN MOTIVO DE PRIVILEGIO

⇒ **¿ Eseeusee debe de tener alguien que borre los contenidos fuera de lugar, tener un mecanismo que permitiera su borrado por los participantes en general o que no hubiera borrado?**

@Uncampi: no, de ningún modo, [.EGU15] creo que la comunidad aprendió a regularse, eso o tengo demasiada fe en la humanidad

@Malamar: [.EGM16] Creo que eso [borrado de contenidos] debe existir, pero no sé cuál es el mecanismo menos malo para ello.

@dali-la: Si, si, alguien responsable que borre o expulse, pero no por los participantes, sería un desmadre

@david: Únicamente [.EGW17] que existiese la opción al usuario de modificar o borrar algún comentario realizado. Sin embargo, ningún tipo de prohibición y censura. Entiendo que las personas que comparten la experiencia comparten sus ideas de partida.

@orion: Debe de tenerlo pero solo en manos de sus responsables

@valentina: Eso por supuesto, [.EGV18] tiene que tener un "vigilante" que mantenga las cosas cada una en su sitio.....

@luzer: No! Eso pienso que solo lo debéis de hacer vosotros el equipo de Eseeusee

@lucia: [.EGL19] Estaría bien poder borrar cuando te equivocas al escribir algo, como una falta ortográfica, etc. Por otro lado, se pude caer en retocar y retocar una semilla y eso también tiene dos lecturas, perder la originalidad del principio, pero auto-aprendizaje y reflexión...

@Leucanthemum:

@nurrr: Sí, no es agradable en un espacio de creación imágenes ni contenidos que puedan violentar ni molestar a la comunidad

@esperanza\_E.\_Vargas: No se

@ursulina: No sé, [[EGR20](#)] los comentarios fuera de lugar creo que serán criticados por los usuarios de la propia comunidad, quizá sería suficiente aunque alguien que siga la página y en caso de mayores borrar quizá es necesario también...

@crispin: SI, DEBE HABER UN CONTROL

@black-mente:

@candy: Creo que los contenidos fuera de lugar dañan la página en general. Deberían borrarse

@Beatriz: SI, POR SUPUESTO. POR EJEMPLO, [[EGB21](#)] EL PARTICIPANTE PUEDE TENER OPCIÓN A BORRAR SU PROPIA SEMILLA O COCREACIÓN

⇒ **Y ¿Cuáles entiendes tú que serían los contenidos fuera de lugar?.**

@Uncampi: jejeje no creo que exista nada como eso

@Malamar: descalificaciones, ó faltas de respeto

@dali-la: Comentarios con mala intención o groserías

@david:

@orion: Comentarios indeseables, groserías, insultos en los que yo por desgracia he caído

@valentina: Las GROSERIAS.

@luzer: Por ejemplo lo que ocurrió hace poco (spectro, squall). También hace tiempo hubo un comentario hacia Valentina que instaba a la envidia y al mal hacer. Son cosas que se deben resolver entre propios participantes

@lucia: Palabrotas, palabras malsonantes o fuera de lugar ofensivas, faltar al respeto, insultos.

@Leucanthemum:

@nurrr: Contenidos pornográficos, violentos, irrespetuosos y desagradables

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina: Contenidos ofensivos de tipo machista, xenófobos, etc.

@crispin: INSULTOS

@black-mente:

@candy: Falta de respeto a todas las personas que participamos. El integrante de una comunidad debe pensar en los otros también, no solo en él.

@Beatriz: AQUELLOS IRRESPETUOSOS O INCLUSO PLAGIADOS

⇒ **¿Quién es el autor de un racimo? ¿Y el propietario? .....**

@Uncampi: los autores son aquellos que han puesto su semilla, su comentario o su cocreación. Dueños... no lo sé, no los he visto, tal vez los haya ¿Raúl?

@Malar: los que han participado en el, cada uno sería propietario de su aportación y nadie del conjunto

@dali-la: Todos, Eseeusee

@david: Everybody

@orion: Pienso que todos aunque el principal es la semilla y el propietario eseeusee

@valentina: [.EGV23] Creo que una vez que escribimos una semilla, todos somos autores y propietarios de ella, todos tenemos la libertad para darle un toque de color distinto al primero y eso es lo bonito de eseeusee.

@luzer: El portal, el propietario, el racimo quien interviene en el, en este caso autores

@lucia:

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EGN24] Toda la comunidad es autora y propietaria

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina: autores

@crispin: SÍ, CUALQUIERA PUEDE ENTRAR SIN PROBLEMAS

@black-mente:

@candy: Toda la comunidad.

@Beatriz: LA RED. ESEEUSEE.COM

⇒ **¿Crees que alguien 'novato' se puede sentir a gusto en la comunidad? ¿Cuál fue tu experiencia de partida? .....**

@Uncampi: si, pero creo que hay novatos para todos los gustos

@Malamar: Perfectamente

@dali-la: [.EGD26] Se debería apoyar mas a la gente que aparece nueva entre todos. Mi experiencia fué buena pero porque lo tenía claro, me daba igual que me apoyaran o no

@david: Soy novato y me siendo a gusto, a pesar de mi escasa participación (¡por el momento!).

@orion: Mi recibimiento fue bueno y no tenía mucha experiencia en poesía. Aunque entré recién terminado el concurso de hitos y pasaron dos o tres meses con poca actividad en el portal.

@valentina: Creo que nadie se puede sentir novato aquí por el trato que se le da desde un principio, [.EGV27] mi experiencia fué muy bonita, fué como abrir una puerta y que un puñado de amigos de estuvieran esperando para darte un abrazo, así me sentí y me siento.

@luzer: [.EGZ28] Todo el portal debería dar la bienvenida a quien entre por primera vez. En particular yo me sentí bien cuando entre.

@lucia: Muy buena. [.EGL29] En general los demás miembros te hacen sentir muy bien y se pueden crear amistades.

@Leucanthemum:

@nurr: Sí, por supuesto. Además [.EGN30] siempre hay alguien que te da la bienvenida y eso es de agradecer. Al principio te sientes perdido. Mi experiencia fue que andaba trasteando por el máster y me daba de alta a todo lo que se proponía. Y me quedé enganchada. [.EGN32] Me servía para desconectar en momentos de mucho agobio de tareas, en momentos que necesitaba vaciar la mente

@esperanza\_E.\_Vargas: Bueno mi experiencia fue grata, yo me siento muy agusto, pero creo que me falta experiencia

@ursulina: Mi experiencia ha sido muy buena, [.EGR31] me encanta participar aunque a veces no se me ocurre nada y descanso, no creo, ni cocreo y tampoco comento, otras estoy más inspirado y participo



@crispin:

@black-mente:

@candy: Puede haber de todo, a veces, no es posible conectar en profundidad. Mi experiencia fue buena. Me sentí acogida

@Beatriz: ME SENTÍ MUY A GUSTO DESDE EL PRINCIPIO

⇒ **¿Qué tienen los racimos que más te gustan? .....**

@Uncampi: [.EGU33] [los racimos que más me gustan tienen] amplitud de criterios

@Malamar: [.EGM34] [los racimos que más me gustan tienen] distintos puntos de vista sobre el mismo tema

@dali-la: Una exaltación poética a raudales, siempre leo y releo uno de Candy en el que participa prácticamente todo el portal, otro de Valentina, Raul tiene mucho éxito y tiene grandes ideas y podría dar mi versión de cada uno, por lo que no me extiendo más

@david: Sensación de esperanza, utopía, de caminar...

@orion: Poesía a raudales

@valentina: [.EGV35] Los racimos que más me gustan son aquellos que traen imágenes a tu mente y además te dejan pensando.

@luzer: Homogeneidad y poesía pura EN CADA APORTE

@lucia:

@Leucanthemum:

@nurrr: Algun componente romántico o transgresor o de cambio de rumbo súbito

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina: [.EGR46] [los racimos que más me gustan tienen] cocreaciones que se identifican con lo que quiero decir, que colaboran a mejorar a la idea de partida

@crispin:

@black-mente: me hacen pensarlos y darles vueltas, no solo que sean bonitos tienen que tener más como salidos de las tripas

@candy:

@Beatriz: SENSIBILIDAD Y REALIDAD

## COMENTARIOS ADICIONALES:

**(Escribe aquí cualquier otra cosa que desees que quede constancia, sin cortarte. Esto incluye comentarios a las preguntas anteriores, propuestas de mejora, solicitudes varias...).**

@Uncampi: Me gusta mucho, creo que es una herramienta valiosa que debemos cuidar

@Malamar:

@dali-la: [.EGD47] Pienso que a eseeusee le falta un empuje, generar actividades en las que los participantes se involucren, lo de los hayku ha sido buena idea, harian falta mas actividades

@orion:

@david: ¡Enhorabuena! ¡Hay que seguir por la senda de la construcción colectiva! ¡Ánimo! We can!

@orion: Comentar que siento mucho lo que pasó ( spectro, squall ). Como os comenté...lba a intentar localizarles y una vez conseguido he comprobado que son escritores con mucha mas practica y experiencia que yo, me pueden dar cien vueltas escribiendo, ellos llevan mucho tiempo e incluso tienen libros publicados, spectro es de Aranda y lo tenéis que conocer . Tiene mucha poesía publicada y localicé un libro suyo, no recuerdo ahora mismo el titulo, se que se llama Francisco Ruiz. Squall también he visto obras tuyas aunque no estoy seguro si se trata de el, por las formas creo que si.

Autores así me gustaría que volviesen, claro eso ya es decisión vuestra. Yo no me puedo comparar con ellos de ninguna de las formas. Por lo demas deseamos muchos éxitos y recibid un fuerte abrazo.

CRISTOBAL

@valentina: Me gusta todo en eseeusee!!!

@luzer: Pondría alguna sugerencia pero llevo horas escribiendo y pensando las respuestas, ya,ya,ya,yá

@lucia:

@Leucanthemum:

@nurrr: [.EGN48] Me encanta formar parte de esto. Nunca había participado en algo así

@esperanza\_E.\_Vargas:

@ursulina:

@crispin:

@black-mente:

@candy: Estoy contenta así. No participo en todo al cien por cien, creo no vivir al completo eseeusee, pero tal y como me desenvuelvo estoy a gusto. No entro en cual es mejor...cual es peor.... Me interesa la creatividad y la superación

@Beatriz:

**Es posible que pasado un tiempo te contactemos de nuevo pidiendo tu ayuda para ver cómo ha evolucionado tu percepción con los cambios ¿Nos dejas que lo hagamos?.**(Si, encantadx / NO, esta encuesta fue muuuuy larga / Vale, pero sin dar mucho la brasa ☺)....

@David: encantado

@esperanza\_E.\_Vargas: Si, esta bien

@ursulina: Sí

@black-mente: Vale, pero sin marear mucho la perdiz

@Beatriz: SI, ENCANTADA

¡NADA MÁS! (Y nada menos)

MUCHAS GRACIAS POR TU AYUDA Y QUE SIGAMOS CREANDO en  
comunidad



eseeusee

¡Hola, compañerx de eseeusee!

Eseeusee comenzó como una experiencia de investigación sobre la creación en Internet de la que sus participantes nos hemos ido apoderando hasta crear una comunidad muy chula que evoluciona por sí misma. Ahora, volvemos un poco a los orígenes y me permito pedirte una ayudita para una investigación de Comunicación en Entornos Digitales (para mi tesis doctoral). Es una entrevista con unas reglas muy sencillas:

- Por supuesto, **no te veas forzadx a responderla**
- Si lo haces, no te sientas forzadx a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no
- Puedes **AÑADIR TUS COMENTARIOS, EXPLICACIONES, ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS o DONDE SIMPLEMENTE TE APETEZCA. NO** están nunca de más. Este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.
- **No te ciñas al espacio entre los puntos suspensivos, sino que escribe T O O O O O O O O D O lo que quieras.**
- No hay respuestas buenas o malas. ¡Evidentemente! Simplemente queremos saber tu opinión.
- La investigación es sobre CREACION CONECTADA EN LA RED. Las preguntas se refieren a eseeusee porque es donde hemso 'practicado', pero puedes responder refiriéndote o incluyendo ejemplos de otros sitios/redes de Internet.

Si quieres más información, siempre puedes mandar un email a [eseeusee@gmail.com](mailto:eseeusee@gmail.com).

El cuidador de musas.

¡Gracias por tu participación y ayuda!

## Respuestas de la encuesta.

### PRIMERO, ENCUADREMONOS

Pon una X o márcalo en negrita, o de otro color, o subráyalo... cualquier cosa que se entienda

¿Nos dices tu edad?    M 1-12 años M 12-18 años M 18-30 años M 30-45 años M 45-60 años M Más de 60

Si no quieres que usemos tu nombre en la investigación, dínoslo y usaremos un seudónimo: (puedes explicar porqué)

@tamamtambor: 18-30 años . Puedes utilizar mi nombre sin problemas.  
[.EHT01] A estas alturas mi identidad digital no puede comprometerse más.

@isi: 30-45 años. Isi

@iniguez: ) 18-30 años Podéis usar mi nombre: Inés Martínez Iñíguez.

@alba: 18-30 años. Puedes usar mi nombre: ALBA

¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto? ¿Desde cuándo?:

@tamamtambor: Entre semana diariamente, fines de semana intento desconectar. Llevo “conectada” desde los 16 años, es decir, alrededor de 12 años.

@isi: Si, normalmente lo utilizo todos los días y cada día en función del tiempo que tengo varía desde una hora a 3 o 4; pero depende pues puede haber momentos en que lo utilice más. Lo utilizo desde hace ya varios años; exactamente no sabría decir.

@iniguez Uso Internet de manera habitual desde que comencé a cursar el Máster “Comunicación y Educación en la Red”, en la UNED. Anteriormente navegaba en ocasiones, las más de las veces para consultar información referente a los estudios que, por entonces, realizaba.

@alba: Diariamente. En el trabajo durante las 8 horas y en casa un par de horas más. No recuerdo muy bien cuándo empecé a utilizar Internet. El primer recuerdo que tengo es de hablar por Messenger.

¿Qué redes sociales utilizas más? .....

@tamamtambor: Facebook, Twitter, Google + y Youtube

@isi: Redes sociales sinceramente no utilizo mucho; LinkedIn a veces y esporádicamente Facebook muy de vez en cuando; [.EHS02] no saco tiempo para [usar Internet] todo lo que me gustaría.

@iniguez Facebook principalmente.

@alba: Facebook-Twitter-Pinterest-Instagram-Youtube-LinkedIn-Google+

¿Qué sitios visitas con más frecuencia? .....

@tamtamtambor: A parte de las redes, curadores de contenidos y plataformas educativas.

@isi: Correo electrónico y en este momento la plataforma de la UNED y de los diferentes espacios vinculados a las diferentes asignaturas y la de otra plataforma de otra universidad en la que estoy estudiando también.

@iniguez La plataforma de la UNED, Facebook, Twitter, Pinterest, eeseusee, el blog que ando editando con unxs compañerxs del Máster, The Sims Resource, La Tribuna de Albacete, etc. Y, en general, páginas web en las que creo poder encontrar información útil para el buen desarrollo de mis estudios.

@alba: Cuentas personales en Redes Sociales, cuentas del trabajo en Redes Sociales, correo electrónico.

Para ti: ¿Qué es y qué no es una obra de arte? ¿Es lo mismo que algo creativo? ¿Qué relación tiene?

@tamtamtambor: [.EHT03] Arte y creación están íntimamente relacionados, personalmente cualquier acto de creación es una actividad artística independientemente del marco.

@isi: [.EHS04] [Obra de Arte] Es un producto del tipo que sea que muestra una belleza en todos sus significados; [.EHS05] [Obra de Arte] representa una producción personal y propia mientras que no lo es cuando es un producto derivado de otra obra u otro producto. Considero que no es lo mismo que algo creativo aunque a partir de la creatividad de una persona pueden generarse obras de arte.

@iniguez: [.EHÑ06] Para mí una obra de arte es la expresión de los sentimientos, emociones, vivencias, etc. de una persona, los cuales pueden ser plasmados estéticamente en diversidad de formatos, por ejemplo: mediante un lienzo, a través del cine, en las páginas de un libro, en un poema, en un blog personal en la Red... Pienso que [.EHÑ07] las obras de arte guardan una estrecha relación con la creatividad propia de los sujetos, en la medida en que

beben de ella para nacer. Gracias a la creatividad es que una persona llega a plasmar lo que siente o percibe apostando, por lo general, por la belleza.

@alba: [.EIA01] Cualquier persona que considere que su trabajo es una obra de arte, para mí también lo será. Es su creación, y si para él es obra de arte... ¿por qué voy a decir yo que no lo es?

Supongo que para crear algo de la nada, ya sea una poesía, un cuadro, una escultura... algo de creatividad e imaginación tendrás que tener.

¿Has compartido actividades creativas?(pon x o explícala con el detalle que consideres)

@tamtamtambor: No

@isi: Considero que comparto actividades o productos pero [.EHS08] quizá lo que puede ser creativo para mi puede no serlo para el resto de seres mortales; con lo cual sinceramente disfruto con lo que hago y no voy más allá de si es o no creativo.

@iniguez Sí, por ejemplo: ilustrando un cuento infantil, entre otras tales como el canto o la interpretación.

@alba: Las semillas en Eseeusee y poesía en un trabajo de una master de la UNED. (@poemopedia)

¿Has compartido actividades creativas en la red? ¿Nos dices dónde? ...

@tamtamtambor: N/A

@isi: Realmente puedo haber compartido producciones creativas por ejemplo en Eseeusee pero actividades creativas realmente creo que no lo he compartido.

@iniguez En Tuenti, en Facebook, en un blog, en Wikipedia, en eseeusee...

@alba: En Eseeusee, en Redes Sociales.

Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de Eseeusee? .....

@tamamtambor: N/A

@isi: Como no lo he hecho no puedo establecer la diferencia entre otras webs y Eseeusee.

@iniguez ? Me da la sensación de que [.EHÑ09] eseeusee [se diferencia de otras webs en que] está mucho más orientado a la creación colectiva, lxs usuarixs se implican más, cocrean... y no hay moderadores, las aportaciones (siempre que no sean ofensivas) son libres de ser realizadas por cualquiera que tenga interés en llevar a cabo esta experiencia.

@alba: [.EIA02] En las Redes Sociales comparto mis creaciones creativas pero nadie más aporta a esa creación. Yo la inicio y la finalizo. En Eseeusee yo la inicio pero cada uno de los participantes pueden añadir lo que deseen.

## CREACIÓN COLECTIVA

En eseeusee: Quien es el autor de un racimo? Y el propietario? Eso está bien? Quien debiera según tú serlo?

@tamamtambor: [.EHT10] Creo que nadie es el autor del racimo, el racimo se construye gracias a la cocreación con el resto de participantes. No existe propietario, sino usuarios que plantan semillas. Creo que la no jerarquización resulta perfecta.

@isi: El propio creador; el propietario sinceramente no lo sé porque realmente no he leído las condiciones de uso de este programa con lo cual no puedo manifestarme al respecto. Realmente debería ser el propio creador quien fuera el propietario de su racimo aunque no sé cómo ya comenté si esto es así. [La respuesta es demasiado confusa como para incluirla en el tratamiento general]

@iniguez: [.EHÑ11] Lxs autorxs de un racimo son todas aquellas personas que han hecho germinar la semilla plantada (incluyendo a quien aportó la semilla, por supuesto) y, por consiguiente, el racimo pertenece a esxs mismxs usuarixs, lxs que han contribuido en él de alguna forma.



@alba: [.EIA03] Creo que tanto el autor como el propietario somos todos los que participamos en el desarrollo de ese racimo. Cada semilla tiene un autor, quien la escribe, pero el racimo tienen muchos autores. [.EIA04] Para mí si está bien ya que no me puedo apropiar de creaciones que han hecho [otros] todo por el simple hecho de haber empezado yo con la primera semilla.

en wikipedia: Quien es el autor de un racimo? Y el propietario? Está bien? Quien debiera según tú serlo?

@tamamtambor: [.EHT12] [en Wikipedia] El autor es el creador del texto, sin colaboración con otros usuarios. El propietario, en última instancia, es la plataforma Wikipedia. Eliminaría la propiedad del texto, pasando a ser colaborativo.

@isi: El propio creador; el propietario sinceramente no lo sé porque realmente no he leído las condiciones de uso de este programa con lo cual no puedo manifestarme al respecto, pero [.EHS13] [las contribuciones] creo que pasa a ser contenido de wikipedia. Realmente debería ser el propio creador quien fuera el propietario de su racimo (parece que quiere decir entrada, no racimo) aunque no sé cómo ya comenté si esto es así.

@iniguez: El mismo caso que en eseeusee, según mi punto de vista. [.EHÑ14] [En wikipedia Iso autores de una entrada son todos los que participaron en ella].

@alba: [.EIA05] En Wikipedia no hay un autor definido visiblemente. No te indica qué información ha sido escrita por quién. También es un espacio de co-creación, pero a diferencia de Eseeusee, en Wikipedia te controlan qué publicas y deciden si sale a la luz o no. El propietario es Wikipedia. ¿Está bien?... pues supongo que quien escribe y aporta información en Wikipedia sabe que no va a ser reconocido públicamente con su nombre a la lado de su información... y si los que publican no les importa...

En pinterest: Quien es el autor de un racimo? Y el propietario? Está bien? Quien debiera según tú serlo?

@tamtamtambor: [.EHT15] El autor [en Pinterest] es quién vuelca la imagen en la red social, el propietario quien elabora esa imagen.

@isi: El propio creador; el propietario sinceramente no lo sé porque realmente no he leído las condiciones de uso de este programa con lo cual no puedo manifestarme al respecto. [.EHS16] También aquí creo que [los contenidos] pasa a ser contenido propio de Pinterest, aunque realmente si soy sincero tengo mis dudas. Realmente debería ser el propio creador quien fuera el propietario de su racimo (se refiere a aportación) aunque no sé cómo ya comenté si esto es así.

@iniguez Ídem. (Respuesta confusa para la pregunta, no se utiliza).

@alba: En Pinterest las imágenes que subes realizadas por ti son tuyas y el propietario eres tú. Si son imágenes repineadas de otros tableros, el propietario es la persona que haya realizado esa imagen.

CÓMO SE retribuye la creación en la red? Está bien retribuida?

@ tamtamtambor:

@isi: No lo sé; personalmente a mí no me han retribuido con lo cual no creo que en eseusee se retribuya ni puedo manifestarme acerca de si está bien o no retribuida.

@iniguez: [.EHÑ17] El hecho de que haya usuarixs dispuestxs a cocrear y enriquecer la aportación primera con su creatividad ya es más que suficiente en lo que a retribución se refiere.

@alba:

Por donde te inclinas: ¿Protección de la propiedad/autoría o gratuidad de acceso?

@tamtamtambor Gratuidad de acceso.

@isi: Pues realmente depende del contenido me decantaría por una u otra opciones.

@iniguez: Gratuidad de acceso, sin lugar a dudas. Si bien es cierto que nos hayamos en la sociedad del conocimiento y el conocimiento es factible de ser construido entre todos y en la Red, ¡bendito y bienvenido sea!; la información podría llegar a muchísimas personas alrededor del planeta y es desde las instituciones educativas que se debería hacer posible el hecho de que los más desfavorecidos tuvieran acceso a esa información, y la posibilidad de tomar parte en la construcción de ese conocimiento común.

@alba: Gratuidad de acceso

Creative Commons? Qué tiene de bueno o de malo?

@tamamtambor: (No se utiliza como unidad de significado este fragmento porque se considera más una definición canónica que una opinión del participante). Una nueva forma de garantizar los derechos de autor que intenta respetar los principios de compartir en línea. [.EHT19] Lo malo [de creative commons], la poca generalización y la diversidad de licencias.

@isi: Permite compartir el contenido utilizándola licencia que más se ajuste a tus intereses o necesidades. (No se utiliza como unidad de significado porque es más una definición canónica que una opinión del participante).

@iniguez: [.EHÑ18] De bueno [de creative commons]: el nombre del autor puede ser conocido por lxs usuarixs. Supongo que para algunxs autorxs esto es importante.

@alba: Para mi CC es necesario para que los autores decidan qué quieren que se haga con su obra. Es suya y ellos deciden.

## UN MODELO ‘DIVERGENTE’: ESEEUSEE

(Contesta a continuación de cada pregunta y no te quedes cortx, usa el espacio que quieras y no pasa nada si te pasas de una línea... ¡o de diez!)

¿Hace cuánto usas eseeusee (aprox.)?

@tamamtambor: unos 4 meses.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@isi Tres meses aproximadamente; desde que se empezó con el máster.

No la conocía de antes.

@iniguez Desde enero de este año 2015.

@alba: 2 meses

¿Entiendes bien qué significa racimo, semilla, cocreación...?

@tamamtambor: Sí, se entiende perfectamente.

@isi: [.EHS20] Entiendo los tres conceptos pero a la hora de aplicarlos en el programa realmente a veces tengo dudas entre racimo y semilla y como crearlos.

@iniguez Sí

@alba: Sí. [.EIA06] La primera vez que entré no [comprendí el modelo de racimo]... pero tras la primera semilla y mirando el funcionamiento de las creaciones de los demás usuarios... ¡chupado!

¿Debiera distinguirse de algún modo más claro la semilla y las co:? ¿A iguales semilla, co, comentarios? ¿Ya lo está?

@tamamtambor: Creo que esta suficientemente claro, aunque [.EHT21] tienes que tener cuidado de añadir el co:, en algunas ocasiones tu aportación se queda en comentarios por ese fallo.

@isi: Realmente creo que si debería distinguirse porque [.EHS22] personalmente en un principio olvidaba todas las co:. Realmente es un programa que he tratado de conocer más en profundidad pero nunca me ha quedado claro del todo.

@iniguez: Considero que está bien organizado.

@alba: Está claro! Lo que todavía no me queda muy claro es el orden de las co: Es decir, [.EIA07] cuando entro en una semilla y me pongo a leer de arriba abajo... muchas veces no tiene sentido. No sé si ese es el orden de lectura o es al revés: la última co: es la que han escrito primero.

Algo que forma parte de un racimo, podría formar tb de otro? Ser semilla?

@tamtamtbabor: Lo desconozco, pero supongo que sí, [.EHT23] puedes coger la semilla de alguien y utilizarla como co:, siempre citando el autor, claro.

@isi: Por poder sí que podría pero personalmente creo que [.EHS24] esta opción en esseusse no existe aunque no estoy seguro ya que no acabo de pillarle el tranquillo.

@iniguez [.EHÑ25] No [permitiría que fragmentos de un racimo también lo sean de otro], de cada semilla emana una magia distinta, y lo que proyecte en otrxs pro la cocreación supone un acto único y detenido en el preciso momento de la cocreación misma.

@alba: Sí, ¿por qué no?

¿Qué te gusta más, hacer semillas o cocreaciones?

@tamtamtbabor: Ambas, aunque cuesta más lanzar semillas.

@isi: Semillas; [.EHS26] Las cocreaciones requieren un grado mayor de dificultad y profundización y sinceramente tampoco tengo mucho tiempo para dedicarle o no tengo el que me gustaría.

@iniguez Hacer semillas.

@alba: [.EIA08] A mí me gusta más hacer semillas.

¿Qué te gusta más, hacer cocreaciones o que las hagan a una semilla tuya?

@tamtamtbabor: Que las hagan a mi semilla, [.EHT27] me cuesta hacer cocreaciones ya que el nivel de cocreacion es alto.

@isi Me da igual en este sentido sinceramente; lo que si me gusta es que [.EII11] si las hacen [cocreaciones] en una semilla mía me parece que por deferencia debo responder.

@iniguez Que las hagan a una semilla mía.

@alba: Que las hagan a mi semilla, y [.EIA10] me gusta cocrear en racimos que vayan pocos avanzados. Los que llevan la tira de co: no participo.

¿Qué crees que les gusta más a los otros participantes?

@tamtamtbabor: Plantar semillas.

@isi: La construcción colaborativa. Pero solo es una impresión.

@iniguez: No sabría qué decir...

@alba: Pues supongo que ambas cosas, que participen en su creación y también participar ellos en la de los demás.

¿Sueles buscar otras semillas aparte de la pg principal? (página de búsqueda, por autor, por tag..)

@tamtamtbabor: No

@isi: [.EHS28] Realmente no lo hago pero todo por falta de tiempo.

@iniguez Sí, por etiquetas.

@alba: No

Usas etiquetas?

@tamtamtbabor: No

@isi: En ocasiones; a veces se me olvida.

@iniguez Siempre: una o incluso varias.

@alba: Sí

En otras páginas sueles buscar contenidos o confías más en la página principal? Cómo?

@tamtamtbabor: [.EHT29] [en general en las webs, confío] En la página principal.

@isi: Depende; pero sí que suelo hacer búsquedas que sean coherentes y convincentes.

@iniguez: [.EHÑ30] [en general en las webs] Suelo buscar contenidos, a ese respecto me considero bastante inconformista.

@alba: [.EIA12] [en general en las webs, confío en la ] Página principal

¿En eseusee Sigues a otros participantes? ¿Qué aporta? ¿Qué te aporta en otras pg?

@tamtamtambor: Si, [.EHT31] sigo a participantes cuyas creaciones o cocreaciones me han gustado, de forma que sus aportaciones me aparezcan en la primera página y pueda seguirles fácilmente.

@isi: A algunos pero no a muchos; aporta ideas nuevas, conocimientos nuevos... (No se tiene en cuenta porque

@iniguez Actualmente sigo a más participantes de los que me siguen a mí. [.EHÑ32] Me motiva mucho el sentir que a otrxs les gusta lo que escribo, o se identifican con ello o les “cala”, y creo que por eso me siguen. A la par, yo sigo a aquellas personas cuyas aportaciones voy conociendo y las cuales me transmiten ese algo que percibo como bueno. [.EHÑ33] En otras páginas... es distinto. Suelo seguir a amigxs o profesorxs, a veces a compañerxs de estudios, nunca a meramente conocidos. Soy bastante reacia a seguir o aceptar la amistad de alguien que, en principio, va a considerarme “una más” en su lista de contactos, solo buscando el aumento de su popularidad.

@alba: Sí, [.EIA13] sigo a bastantes. Así me saldrán más creaciones y me empaparé de más arte.

¿Qué cosas te animan a participar en eseusee? ¿En otros sites?

@tamtamtambor: [.EHT34] [Me anima a participar en eseusee] La cocreación.

@isi: [.EHS35] [Me anima a participar en eseusee] Realmente me gusta aprender otras cosas y simplemente lo hago por eso.

@iniguez: [.EHÑ36] [Me anima a participar] En eseusee: la libertad de poder crear a mi antojo y la colaboración tan característica; [.EHÑ37] [Me anima a participar] en otros sites (como Facebook, que es el que más uso): el estar en contacto con amigxs a lxs que difícilmente puedo ver en persona, salvo en contadas ocasiones y el compartir; [.EHÑ38] [Me anima a

participar] en el blog que ando editando con unxs compañerxs del Máster: la satisfacción que me produce el ser “leída” por lxs usuarixs, el pensar que apporto algo, que disfruto haciéndolo...

@alba: [.EIA14] Me anima a participar el hecho de reflejar mis pensamientos y mis creaciones. No es algo copiado, es mío.

¿Qué cosas te desaniman?

@tamtamtambor: [.EHT39] [Me desanima de participar] El no estar al nivel de creación poética que el resto de cocreadores.

@isi: [.EHS40] Me desanima mucho la falta de tiempo y no conocer en profundidad el programa.

@iniguez: [.EHÑ41] [Me desanima de participar] Los comentarios subidos de tono, las mofas y las dudas que me asaltan con respecto a cuestiones de privacidad.

@alba: Nada. Es un pasa tiempos. [.EIA15] En el momento que algo me desanime dejo de crear.

## NEGANDO LA MAYOR

¿Por qué no crear en twitter o Facebook en lugar de Eseeusee? ¿Qué aporta de diferente –si hay algo- Eseeusee? ¿Qué aportan Fb o Twitter a eseeusee?

@tamtamtambor: [.EHT42] Eseeusee esta enfocado a una vertiente poética, mientras que el resto de redes se centran en procesos sociales cotidianos, aunque ambas se pueden complementar.

@isi: Realmente Facebook para mi queda en segundo plano pues en este momento no tengo tiempo para manejar todas las redes que tengo a mi disposición. [.EHS43] Respecto a twitter y eseeusee considero que este último está más relacionado con un tema concreto y como que la información está más acotada mientras que en twitter la información la veo más dispersa y disgregada en lo que a tema se refiere.

@iniguez: [.EHÑ44] Eseeusee ha sido concebido para la creación en comunidad; Facebook y Twitter parecen estar más orientados a compartir



vídeos, fotos personales, nada que ver con la micropoesía. Sin embargo, [.EHÑ45] valoro el que se pueda compartir lo que se publica (en eseeusee) en Twitter, por ejemplo: ofrece la posibilidad de que alguien pueda conocer el site y animarse también a crear y cocrear.

@alba: También puedes crear en esas Redes Sociales, pero [.EIA16] lo bonito de Eseeusee para mí, y que no tiene twitter y Facebook es que es como un pueblecito perdido en la montaña, somos pocos y todos nos conocemos. Twitter y Facebook son grandes ciudades llena de contaminación.

¿Qué es lo que más te gusta de Eseeusee/otros sitios de creación?

@tamtamtambor: [.EHT46] [valor de ágora de creación] El proceso creativo, el respeto por las creaciones, la comunidad.

@isi: [.EHS47] [valor de ágora de creación] La libertad de expresión.

@iniguez [.EHÑ48] [valor de ágora de creación] La libertad a la hora de realizar mis aportaciones y lo gratificante que resulta ver cómo otrxs usuarixs han sido “tocadx”, de alguna forma, por mis palabras, por aquello que mis palabras les hayan podido sugerir o por lo que hayan despertado en ellxs.

@alba: Eso, que es un pueblecito pequeño perdido en una montaña, con mucho encanto.

¿Qué es lo que menos te gusta o mejorarías?

@tamtamtambor: [.EHT49] [Mejoraría de eseeusee] La propia interfaz.

@isi: [.EHS50] [mejoraría de eseeusee] Los comentarios de diversos participantes que no son idóneos o no los más aconsejables en determinadas situaciones

@iniguez: [.EHÑ51] Lo que menos me agrada son las faltas de ortografía, las abreviaturas, el uso arbitrario de signos de puntuación... No me gusta en absoluto el lenguaje que se utiliza mayoritariamente en Internet, tan...

“dejado”. Cuido mucho estas cosas, nuestro idioma es rico y es una verdadera lástima limitarlo tanto, “desfigurarlo”.

@alba: Lo que mejoraría serían los dos cosas: [.EIA17] [mejoraría] que te deje editar una semilla que ya hayas publicado (se me olvida poner una tilde... cometo una falta ortográfica... y no tengo manera de cambiarlo o eliminarlo) y también [.EIA18] le daría otro aspecto a la interfaz.

## LAS PARTICIPACIONES...

...no tienen fecha ¿La pondrías? ¿Por qué o por qué no?

@tamtamtambor: [.EHT52] No [usaría timestamp], de manera que las creaciones no caigan en el olvido clasificándolas en antiguas o nuevas.

@isi: Realmente [.EHS53] [El timestamp] no es un aspecto que personalmente me interese pero quizá de cara a los creadores del programa les interese saber los momentos de mayor o menor participación para extraer datos. (No se tomará en cuenta su opinión respecto a “*los creadores del programa*” porque lo interesante es la percepción de los participantes en las ágoras virtuales)

@iniguez [.EHÑ54] No pondría fecha. Los sentimientos no son caducos, alguien puede sentir algo en un momento determinado que otro alguien podría también sentir no necesariamente en ese mismo momento (o sí) pero sí probablemente en cualquier otro instante (o no). Los sentimientos se repiten y el momento no importa, lo que importa es lo que se siente y se comparte.

@alba: ? No la pondría. No sé por qué... quizá sea algo secundario, pero si así funciona bien...

...no se pueden puntuar o valorar con acciones como ‘me gusta’ de Facebook ¿Pondrías un mecanismo de puntuación? ¿Porqué o por qué no?

@tamamtambor: En cierto modo ya existe, [.EHT55] cuantas mas co: tenga una semilla implica que ésta ha tenido una gran valoración. No la pondría [sistema de votación], creo que con esto es suficiente.

@isi: [.EHS56] [un mecanismo de votación de racimos] Puede servir como manera de puntuar aquellas participaciones que sean más significativas o llamativas y relevantes para así “entresacar” aquellas participaciones que a otros participantes les resultan más llamativas o significativas.

@iniguez: [.EHÑ57] No, no lo pondría [mecanismo de votación]. Para mí todas las aportaciones tienen su valor, siempre y cuando no traspasen unos límites obvios. Dar “me gusta” no es necesario, cuando una semilla o una cocreación te gustan, o mejor dicho te transmiten algo positivo, basta con cocrear o dejar un comentario; cocrear es una manera de decir “me gusta” desde la libertad creadora: lo más precioso.

@alba: No lo pondría. [.EIA18] [en lugar de puntuar] Si te gusta haz una co:, si no te gusta... no la hagas.

... se ordenan por la fecha del último comentario. ¿Cambiarías esto? ¿Cómo?  
¿Por qué o por qué no?

@tamamtambor: Simplemente creo que [.EHT58] [ordenar por el último comentario] es una forma organizativa, puedes incluir tu comentario en el orden que quieras.

@isi: No, [.EHS59] [ordenar por el último comentario] no lo cambiaría porque así me sirve para echar un vistazo respecto a las últimas aportaciones desde mi última conexión.

@iniguez: No lo cambiaría, lo encuentro lógico.

@alba: Wowww!!! En preguntas anteriores lo he comentado. Aquí rotundamente Sí. Lo [.EIA19] pondría [las participaciones en un racimo] en función de cómo leemos, de arriba abajo, de primera a última empezando por arriba.

... no se pueden cerrar: siempre se puede añadir un comentario o cocreación a un racimo ¿Te parece bien? ¿Porqué o por qué no?

@tamtamtbombor: Si, de forma que el racimo siempre está vigente. (La respuesta incluye la pregunta)

@isi: Sinceramente me da igual ya que así creo que está bien porque [.EHS60] [No cerrar los racimos garantiza que] cualquier persona puede participar en el momento que lo estime necesario, oportuno o conveniente.

@iniguez: [.EHÑ61] Me parece estupendo, estar abierto un racimo supone que la incorporación más o menos tardía (cuando digo tardía lo hago tomando como referencia la puesta en marcha del site, ya que nunca es tarde) de un usuario concreto no está privada de realizar su aportación en racimos anteriores.

@alba: [.EHA20] Me parece bien [los racimos inacabados] porque así todo el mundo que lo desee, llegue antes o después, podrá aportar su semilla. [Se entiende que semilla quiere decir co:]

... en un racimo son abiertas, cualquier participante puede añadir su aportación  
¿Te parece bien?

@tamtamtbombor: Si, hablamos de cocreación, de una comunidad en línea. Cerrarla supondría (la respuesta se corta)

@isi: Si y no puesto que hay personas que no hacen aportaciones realmente significativas sino que por el contrario rompen toda la tónica del programa o de las aportaciones previas.

@iniguez: Sí, rotundamente.

@alba: Sí claro, que cada uno aporte lo que quiera.

Cómo creador(a), como ves que te puedan modificar cosas de lo que hayas hecho, esto de la cocreación?

@tamtamtbombor: Me parece fantástico, [.EHT62] mi creación se ve complementada, mejorada y ampliada gracias a la cocreación.

@isi: Realmente no lo veo mal [.EHS63] [que otros modifiquen mi creación]; me permite ver que existen otras posibilidades diferentes a las mías; otros puntos de vista y realmente no lo veo mal.

@iniguez: [.EHÑ64] A cada cual cada creación en eseeusee puede sugerirle una cosa muy distinta y está bien que eso pueda ser expresado, aun perdiendo el hilo respecto de la semilla original. No me molesta. Tampoco me molestaría en otros sitios web, si alguien tiene algo nuevo que aportar... al final, en eso consiste.

@alba: [.EHA21] No me gustaría que me modificaran algo hecho por mí. Sí que añadan, pero no que me modifiquen mis semillas.

Todo el mundo puede participar... ¿Y si añade cosas poco artísticas?

@tamtamtambor: Creo que en un espacio como este, [.EHT65] existe un código de autorregulación por parte de la comunidad. Creo que frente a un troleo, la comunidad actuaría de forma que ésta quedará aislado.

@isi: Esto sí que lo [.EHS66] veo mal cuando se añaden comentarios groseros o aportaciones poco convenientes; realmente este apartado no me gusta para nada.

@iniguez: [.EHÑ67] Lo más importante es que se pueda participar y lo que para alguien no es artístico para otra persona puede serlo. ¿Quién decide? Yo, al menos, me alegro de no ser estricta en ese sentido. Como bien dije más arriba: [.EHÑ68] toda aportación tiene su valor (basta con que no sea ofensiva o esté fuera de lugar).

@alba: [.EHA22] ¿Poco artísticas para quién? Para el creador será arte y se habrá esforzado en hacerlo.

¿Debiera de haber 'racimos privados por invitación' o algo similar? ¿Por qué o por qué no?

@tamtamtambor: No, creo que lo diferente de eseeusee radica en su libertad. [.EHT69] [Los racimos privados van en contra de la libertad]

@isi: Es otra opción que aportaría la capacidad de poder invitar a aquellas personas que son más afines a tus intereses o gustos.

@iniguez: Para racimos privados ya tenemos el correo electrónico o el papel y el lápiz, oiga, que aún existen y bien que funcionan.

@alba: No. [.EHA23] [Racimos por invitación] Me parecería muy feo. Es lo que comentaba antes... Eseeusee tiene ese carácter sencillo y humilde de un pueblecito de montaña.

¿Qué crees que aporta –si aporta algo- el concepto de racimo?

@tamamtambor: [.EHT70] [El concepto de racimo] Te hace comprender que tu aportación es solo una pieza más de un colectivo.

@isi: Realmente no lo tengo claro.

@iniguez El enriquecimiento de la semilla original y del propio racimo en sí, entendido este [.EHÑ71] [el concepto de racimo es el] enriquecimiento como la suma de creaciones y cocreaciones únicas y diversas.

@alba: [.EHA24] Racimo aporta el concepto de TODO.

Una semilla puede tener como máximo 140 caracteres. ¿Te parecen suficientes? ¿Te faltan? ¿Te sobran?

@tamamtambor: Creo que son suficientes, te limita y te hace reflexionar y resumir.

@isi: Depende del comentario, me faltan o sobran; esto te obliga a hacer un grado mayor de síntesis en determinadas situaciones.

@iniguez Siempre me sobran, la verdad. Leí una vez que a veces a las personas la vida se nos hace pesada cuando intentamos decir algo y para ello utilizamos tantas palabras innecesarias. Lo ideal sería, pues, decir mucho con muy poco: he aquí eseeusee para brindarnos la oportunidad. El libro es: “El mejor lugar del mundo es aquí mismo”, de Francesc Miralles y Care Santos.

@alba: A mí me parece que está bien.

Se puede participar con texto, imágenes, video, sonidos... ¿Sería mejor no mezclar? ¿Por qué?

@tamtamtambor: No, [.EHT72] en un entorno mediático y de convergencia, limitar o separar [modos o formatos] es una equivocación.

@isi: No, personalmente [.EHS73] considero que la mezcla de todos ellos [distintos formatos] se complementa y ofrece valor a la aportación con lo cual creo que es algo oportuno y conveniente.

@iniguez: [.EHÑ74] Los citados elementos [distintos formatos] se complementan bien. Que cada usuaria elija.

@alba: ¡Que se mezcle!

¿Para qué valen las etiquetas? ¿Las usas?

@tamtamtambor: Cuando quiero realizar seguimiento de algún racimo en particular.

@isi: [.EHS76] Para clasificar por temas, las uso [las etiquetas] de vez en cuando.

@iniguez: Las uso y [.EHÑ75] las considero [las etiquetas] una buena forma de organización, de clasificación de ideas: no es lo mismo un sentimiento de rabia que un sentimiento de ternura, sirva como ejemplo.

@alba: Yo sí las uso. [.EHA25] [Las etiquetas] Valen para etiquetar por temáticas tus creaciones.

¿Aportaría algo una versión móvil? ¿Qué?

@tamtamtambor: Sí, [.EHT76] creo que una app para móvil garantizaría la accesibilidad.

@isi: No la utilizo ni la he instalado porque sinceramente sino no desconecto en ningún momento y a veces lo necesito para poder centrarme en otras cosas.

@iniguez: No lo veo necesario, la verdad. Yo misma he entrado ya varias veces en eseusee desde mi teléfono móvil.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@alba: Sí, creo que crecería más la participación. [.EHA26] Haría una app para el móvil y habría más participación e interacción en las creaciones. ¿Vas en el metro pensando y se te viene a la cabeza una semilla...? ¡saca el móvil!

## LOS PARTICIPANTES...

¿Hay información suficiente de cada participante? ¿Falta algo? ¿Rellenaste la tuya? ¿Por qué? ¿La has buscado alguna vez?

@tamamtambor: Mi perfil tiene la información básica. [.EHT77] Nunca me he metido a ver el perfil de otros usuarios, no me interesa su perfil, sino sus aportaciones.

@isi: Personalmente creo que es suficiente aunque realmente ya hace tiempo que lo rellené [el perfil] y no recuerdo mucho que datos se solicitaban.

@iniguez: [.EHÑ78] La información que se detalla [en el perfil] me parece suficiente, se trata de una información esencial. No añadiría nada y no quitaría nada. Un nombre, una foto, una BIO: todo está bien como está.

@alba: No la he buscado. [.EHA27] A mí lo que me interesa de Eseeusee son las aportaciones, las creaciones... no quién es el que las empieza o quién las termina, si es chico o chica... eso me da igual. Yo sí rellené la mía. Puse mi nombre y mi foto.

¿Sientes que Eseeusee tiene usuarios con más privilegios que el resto?

@tamamtambor: No, creo que todos estamos al mismo nivel, aunque algunos cuenten con más prestigio entre la comunidad.

@isi Realmente no lo siento.

@iniguez No, en absoluto.

@alba: Para nada. Todos por igual.



¿Se debiera promocionar a quien participe más o mejor? (Permisos especiales, badges, medallas, infomación más visible, más valor de aportaciones...)

@tamamtambor: [.EHT79] Creo que no [debiera otorgarse premios a la participación], pues implicaría diferentes niveles.

@isi: [.EHS80] Quizá sería una opción de reconocer el trabajo pero solo lo haría con las personas que hicieran buenas aportaciones no con las personas que participaran más, pues la calidad de las aportaciones también es fundamental a mi modo de verlo.

@iniguez: Bajo mi punto de vista no

@alba: No. [.EHA28] No me gustaría, perdería su encanto y ya no trataría por igual a todos los participantes. La gente no hace arte, no hace poesía... para conseguir medallas. A través de sus aportaciones vierten sus pensamientos.

¿ Eseeusee debe de tener alguien que borre los contenidos fuera de lugar, tener un mecanismo que permitiera su borrado por los participantes en general o que no hubiera borrado?

@tamamtambor: [.EHT81] Creo que la figura del moderador en este tipo de redes por ahora no es necesaria, es una comunidad pequeña que se autorregula. Quizás si ésta se amplié, una figura de moderador sería necesaria.

@isi: Personalmente creo que sí que debería existir una figura de moderador que eliminase aquellos comentarios ofensivos o fuera de lugar.

@iniguez: [.EHÑ82] Si en una de mis semillas se dejara caer un comentario como el que se menciona me sentiría, en gran medida, desmotivada en caso de que ni yo misma ni nadie por mí pudiera eliminarlo. Ni que decir tiene que [.EHÑ83] si me topase con una semilla o un racimo que incluyesen contenidos fuera de lugar: ofensivos, obscenos... jamás participaría de ello

@alba: No me he encontrado nunca con ningún contenido fuera de lugar, pero pienso que la comunidad que hay ahora mismo en Eseeusee es muy

sana, muy respetable. [.EHA29] En el momento en que esto sucediera [aparecer contenidos fuera de lugar]... sí que llevaría a cabo alguna acción.

Y ¿Cuáles entiendes tú que serían los contenidos fuera de lugar?.

@tamamtambor: Contenidos ofensivos.

@isi Aquellos que se salgan del contenido que en cada momento se esté trabajando y aquellos que sean groseros u ofendan al resto de usuarios.

@iniguez Insultos, burlas, obscenidades...

@alba: [.EHA30] [consideraría fuera de lugar] Pues comentarios ofensivos hacia los participantes o hacia las creaciones.

¿Crees que alguien 'novato' se puede sentir a gusto en la comunidad? ¿Cuál fue tu experiencia de partida? .....¿Cómo se trata a los novatos? ¿pueden participar a iguales? ¿Debieran pasar un tiempo de acogida...?

@tamamtambor: [.EHT84] Mi experiencia [como 'novata'] fue buena, la comunidad te acoge rápidamente, te animan y valoran tus semillas y co.:

@isi: [.EHS85] Personalmente no me fue fácil iniciarme en el uso de este programa. La acogida y sentirme a gusto sí que me sentí pero no fue fácil el conocimiento de este programa. [.EHS86] [A los novatos] Considero que se les trata igual que al resto de la comunidad. No he visto ninguna diferencia aparte de que te envíen mails diciendo que te estás haciendo un hueco (estos emails no tienen directamente que ver con la condición de neófito, sino que se envían cuando alguien se hace seguidor de otro participante) pero... eso sucede siempre. No sentí que hubiera un tiempo de acogida la verdad.

@iniguez Fue muy gracioso: al principio no conseguía ni cerrar sesión ni subir una foto de perfil y el monigote que se me asignó por defecto me cortaba el rollo cosa mala. Lo solucioné de inmediato poniéndome en contacto con el equipo de eseeusee y un profesor de la UNED. También solicité ayuda en un foro de una asignatura del Máster que curso. [.EHÑ87] [A los novatos se los trata] Estupendamente

@alba: Muy buena. Se les trata a todos por igual. [.EHA31] [No se necesita] Tiempo de acogida no porque el modo de uso es fácil y con las primeras creaciones se entiende bien la dinámica.

¿Existe comunidad en eseusee? ¿Qué papel juega la comunidad si existe en eseusee y en otros caos que desees citar?

@tamamtambor: Si, [.EHT88] creo que es una comunidad que se autorregula.

@isi: Si existe pero considero que es algo dispersa o [.EHS89] no considero que yo forme parte de ella [la comunidad].

@iniguez [.EHÑ90] Sí, existe comunidad; lxs usuarixs nos acogemos lxs unxs a lxs otrxs, nos ayudamos entre sí, nos implicamos...

@alba: [.EHA32] La comunidad que existe son los participantes.

Te sientes integrado en la comunidad? Qué te aporta (si te aporta algo)?

@tamamtambor: En un primer momento si, pero [.EHT91] tras un periodo sin visitar creo que me quede fuera [de la comunidad].

@isi: Realmente [.EHS92] no me siento integrado [en la comunidad] pero puede ser porque mi participación es realmente no continua pues suelo responder a todas las co: que se hacen a mis participaciones pero realmente como he dicho por tiempo no participo de manera continua y permanente.

@iniguez Sí, [.EHÑ93] me sentí integrada [en la comunidad] desde el primer momento y es altamente gratificante

@alba: [.EHA33] Yo sí me siento integrada. [La comunidad] Me aporta confianza en mis creaciones.

¿De qué modo afecta la comunidad a la participación?

@tamamtambor: [.EHT94] [la comunidad] Funcionan como un todo, se invitan entre ellos y se mencionan para la creación.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

@isi: [.EHS95] Creo que la participación enriquece a la comunidad y viceversa; a más participación más conocimiento y más interacción pero esto es labor de todos.

@iniguez: [.EHÑ96] La comunidad anima a participar en gran medida, he podido comprobarlo.

@alba: [.EHA34] [la comunidad afecta a la participación] A que haya más, más variedad...

¿Qué tienen los racimos que más te gustan?

@tamamtambor: [.EHT97] [Los racimos que más me gustan tienen] Texto e imagen.

@isi: [.EHS98] [Los racimos que más me gustan tienen] Que son originales, llamativos, diferentes, creativos;....

@iniguez: No podría describirlo, [EHÑ99] [Los racimos que más me gustan] tienen algo que me atrae, que me llama la atención, que me llena.

@alba: Me gustan los que me llenan. [.EHA35] Da igual que tengan imagen, solo texto... da igual.

## COMENTARIOS ADICIONALES:

(Escribe aquí cualquier otra cosa que desees que quede constancia, sin cortarte. Esto incluye comentarios a las preguntas anteriores, propuestas de mejora, solicitudes varias, ánimos...).

@tamamtambor:

@isi Realmente la idea me encanta, mi problema es el tiempo y me gustaría sinceramente conocer todos los recovecos del programa más profundamente pero [.EHS100] la idea está muy chula y la libertad que ofrece el programa creo que hay que destacarla.

@iniguez Creo sinceramente que eseeusee tiene un futuro muy prometedor; creo que [.EHÑ101] [eseeusee] ofrece la oportunidad de crear

libremente a cualquier usuario que así lo desee, a priori sin parangón; y creo que me ha atrapado. Ojalá permanezca en la Red: ha sido una gran iniciativa

@alba: Pues nada, enhorabuena por este proyecto y que tengas mucha suerte en tu tesis. Estáis haciendo un gran trabajo.

**Unidades de significado formuladas por el investigador o generalizadas a partir de las aportaciones de los entrevistados.**

[.EEI10] Sólo una persona de 19 refiere no comprender muy bien el modelo de racimos y hay otra que podría deducirse que lo entendió erróneamente.

[.EEI10] Hay 7 personas de 19 que refieren más que les gusta hacer semillas, al resto por igual que cocreaciones. Varios de los participantes que prefieren hacer semillas aducen que es más sencillo que hacer co:

[.EEI26] Los participantes refieren preferir que les hagan cocreaciones a sus semillas que a la inversa (ningún participante refiere que prefiere hacer co: que que se las hagan a sus semillas).

[.EEI32] 1 de cada 3 de los participantes en eseeusee refieren no conocer el mecanismo de seguimiento de otros participantes o no usarlo.

[.EEI32] 15% de los participantes en eseeusee refieren no conocer el mecanismo de búsqueda

[.EFI10] Tabla comparativa de opiniones sobre timestamp (uniendo respuestas de Haikus Castilla en la visión por edad)

Tabla 18. Opinión sobre timestamp en diferentes grupos de participantes.

Opinión sobre timestamp ► Grupo de participantes▼	A favor	Innecesario indiferente	EN contra	NS/NC
G1	3	3	3	1
G3			1	1
G5	2	1		3
-18 (niños)	1	4	4	0
18-45 (+profes)	4	4	3	5

+45	2	2	0	1
Uso intenso RED	1	1	1	2
Uso diario	4	4	2	3
Experiencia creativa online	0	1	1	1
Experiencia creativa offline	4	3	1	1

[.EFI25] 3 de los sólo 5 (sobre 19) participantes que dicen que pondrían mecanismo de creación, explicitan que quien puntuase no tendría que participar.

Tabla 19. Opinión sobre apropiación de un sistema de votación en diferentes grupos de participantes.

Sistema de puntuación ►	Lo pondría	No lo ve necesario	Está en contra	NS/NC
Grupo de participantes▼				
G1	3 <sup>***</sup>		3	
G3			1	
G5	2	2	2	
-18 (niños)				
18-45 (+profes)	4 <sup>**</sup>	2	4	
+45	1 <sup>*</sup>	1	1	
Uso intenso RED		1	3	
Uso diario	5 <sup>***</sup>	2	2	
Experiencia creativa online			2	
Experiencia creativa offline	4 <sup>***</sup>	1	2	
Sin experiencia	1	2	1	

[.EFI36] Unanimidad absoluta (19) en que los racimos tienen que permanecer abiertos.

[.EFI46] 18 de 19 coinciden en oponerse a que los racimos sean por invitación, (ver branch).

[.EFI75] Todos los informantes menos uno refieren que 140 caracteres es suficiente para la semilla. Un número significativo de ellos refieren como algo positivo la obligación de sintetizar o de decir mucho con poco.

Tabla 20. Opinión sobre tamaño de la semilla en diferentes grupos de participantes.

¿Son suficientes 140 caracteres para expresar la semilla?	NO	(El resto dicen que sí)
G1		
G3		
G5	1	
-18 (niños)	1	
18-45 (+profes)		
+45		
Uso intenso RED		
Uso diario	1	
Experiencia creativa online		
Experiencia creativa offline	1	
Sin experiencia		

[.EFI80] Todos los informantes refieren que aprueban la multimodalidad de los racimos.

[.EFI97] Las etiquetas sirven para buscar poemas de un tema concreto a todos los que utilizan la búsqueda.

[.EFI99] 3 de cada 4 participantes en eseusee usan la funcionalidad de búsqueda y esto sube al 100% en el grupo de participantes más habituales, G1

[.EGI13] Sólo dos participantes dicen que debieran haber usuarios con más privilegios y ambos basados en la participación

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.EGI14] La mitad de los niños dicen que no debiera haber moderador, sin embargo en edades posteriores esta opinión es residual (3 de 19)

[.EGI22] Los participantes en la entrevista asíncrona de 2014 consideran fuera de lugar –habría de eliminarlos un administrador- las faltas de respeto, insultos o comentarios ofensivos (11/15) entre los que se citan (machismo y xenofobia) y las groserías, oscenidades o palabras malsonantes (5/15). Además de esto se cita específicamente (1/15) cada uno: nada, porno, violencia y plagios.

Tabla 21. Opinión sobre existencia de moderador en diferentes grupos de participantes.

¿Debe existir un rol de moderador que pueda borrar contenidos?	NO	SI
G1	2	7
G3		
G5	1	3
-18 (niños)	5	4
18-45 (+profes)	3 (+1)	4 (+2)
+45		2
Uso intenso RED	2	1
Uso diario	1	9
Experiencia creativa online	1	1
Experiencia creativa offline		7
Sin experiencia	2	2

[.EGI25] Ningún informador de entrevista asíncrona considera que el autor/propietario del racimo sea quien hizo la semilla, 5 de 12 dicen que todo participante en el racimo y 6 de 12 que lo son toda la comunidad, o incluso la red –hay un informante que dice que nadie, que se entiende en el contexto como que nadie puede expropiar al resto-.

Sistema de puntuación ▶	Lo pondría	No lo ve	Está en	NS/NC
Grupo de participantes▼		necesario	contra	
G1	3***		3	
G3			1	



Tabla 22. Opinión sobre autoría/propiEDAD del racimo en diferentes grupos de participantes.

RACIMO ES PROPIEDAD DE	Quien hizo la semilla	Nadie	Todo participante en el racimo	Todos, comunidad, eeseusee
G1			4	4
G3		1		
G5			1	2
-18 (niños)	4		5	
18-45 (+profes)	(+2)	1	4	4
+45				2
Uso intenso RED			2	2
Uso diario		1	3	4
Experiencia creativa online			1	1
Experiencia creativa offline			2	3
Sin experiencia		1	2	2

## Encuesta a participantes desenganchados

### Invitación a participar en la encuesta

La petición a los participantes se cursó el 7 de Octubre de 2014 a aquellos que se detectó que habían pasado varios meses sin participar explícitamente en el site. El contenido del correo enviado, en el que se relata la existencia de una investigación en marcha, es el que se transcribe a continuación.

Subject: Una petición de ayuda de eeseusee.com

¡Hola!

Como sabes eseeusee.com forma parte de una investigación sobre la animación de la participación creativa en la Red.

Hemos visto que durante algún tiempo has estado menos activo en eseeusee, así que nos gustaría preguntarte por qué. No sientas ninguna presión de ningún tipo, simplemente buscamos comprender las dinámicas de participación en Internet y para ello necesitamos la opinión de los que participan en eseeusee, pero también de aquellxs que deciden dejar de hacerlo o participar en otro lugar.

Nos sería de mucha ayuda si nos pudieras contestar una encuesta online muy pequeña, pinchando en la siguiente dirección web è

<http://www.e-encuesta.com/answer?testId=OxTifQ6tLyg=>

Muchas gracias por tu ayuda.

**Cuestionario vacío.**

Se muestran sobre estas líneas unas capturas de pantalla que corresponden al despliegue completo del formulario web en la herramienta web *e-encuesta.com*.

**> eSeeuSee .com**

TU opinión de eseeusee.com

Tu opinión cuenta

Hola!

Como ya sabes, eseeusee.com es una iniciativa de indagación de los patrones de comunicación y participación creativa en la red, ligada a una universidad. Por eso nos interesa mucho la opinión de nuestros participantes, incluido de aquellos que hicieron sus pinitos y luego no continuaron o de quienes siguen haciendo alguna participación sólo de forma esporádica.

Así que, nos permitimos pedirte una ayudita para comprender mejor estas dinámicas de participación. Queremos simplemente saber tu opinión con una pequeña encuesta que **tiene sólo 2 páginas** y reglas muy sencillas:

- Por supuesto, **no te veas forzadx a responderla**.
- Si lo haces, no te sientas forzadx a responder todas las preguntas: puedes responder unas y otras no.
- Desde luego, **no temas ser excesivamente crítico**. **Nos interesa tu opinión** sobre el modelo de eseeusee, no queremos vender nada. Si dices que es muy malo y nos explicas porqué te lo parece, será un material muy interesante.
- Puedes **AÑADIR TUS COMENTARIOS ALLÍ DONDE SIENTAS QUE SON NECESARIOS**: este tipo de explicaciones son las que más nos ayudan, de hecho.
- **No hay respuestas buenas o malas**. Simplemente queremos saber tu opinión.

Si quieres más información, siempre puedes mandar un email a [info@eseeusee.com](mailto:info@eseeusee.com).

Primero sólo unas pequeñas preguntas de encuadre...

1. Libremente (Sólo si lo deseas), ¿Nos dices tu Nick en Eseeusee?

2. ¿Nos dices tu edad?

1-12 años	13-18 años	19-30 años	31-45 años	46-60 años	Más de 60 años
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. ¿Usas normalmente Internet? ¿Cuánto a la semana?

4. ¿Qué redes sociales utilizas más? ¿Qué otros sitios visitas con más frecuencia?

5. ¿Has compartido actividades creativas en la red? ¿Nos dices dónde?

6. Si lo has hecho: ¿En qué se diferencian esas webs de Eseeusee?

**Siguiente**

**> eSeeuSee .com**

TU opinión de eseeusee.com

Las Preguntas

(Por favor, extiéndete todo lo que consideres en la respuesta)

7. ¿Cómo dirías que es tu participación en Eseeusee? (lo dejé / me conecto de vez en cuando/ lo leo pero no participo/ otras opciones) ¡Por favor, No te cortes en explicarte si lo consideras interesante!

8. Participando en Eseeusee, ¿Entendiste bien qué significa racimo, semilla, cocreación? ¿Era confuso?

9. ¿Qué te animaba a poner tus creaciones en Eseeusee?

10. ¿Qué diferencias positivas o negativas ves de compartir tus creaciones en Eseeusee respecto a hacerlo en una red social como Facebook, Twitter o Instagram?

11. ¿Por qué dejaste de participar (si lo hiciste) en Eseeusee?

12. ¿Puedes decirnos que cosas mejorarías en Eseeusee?

13. ¿Puedes decirnos si hay algo que te gusta de Eseeusee?

14. ¿Algún comentario adicional? (de lo que quieras, por ejemplo, de que no haya fechas, el aspecto, el tratamiento de los nuevos participantes, el modelo de racimos?)

1000 gracias ¡POR TU AYUDA!

Resumen combinado de las respuestas.

Tabla comparativa de las respuestas de los tres primeros participantes en las encuestas a desenganchados (Las preguntas no están copiadas, sino resumidas, para facilitar la comparación de las respuestas)			
1 Nick	-no deseó decir su Nick-	Montejana	javierhidalgo
2 Edad	31-45	19-30	31-45
3 Uso Internet	Diario	Diario	todos los días varias veces
4 RRSS	Facebook, Twitter, LinkedIn, scoopit, Google+	Facebook, LinkedIn	facebook casi exclusivamente, el correo de gmail, etc..
5 Actividad creative previa	Google +	NO	no
6 Diferencia c/ Eseeusee	Variedad temática		
7 Cómo es tu relación con Eseeusee	Lo deje. [.KD-01] <u>Sólo formó parte de una prueba en un curso</u>	Lo dejé en cuanto acabé el master de la UNED. [.KDM03] <u>Me conecto y lo leo de vez en cuando, pero ahora trabajo y no tengo mucho tiempo disponible.</u>	[.KDJ04] <u>Me gustó mucho la primera vez que me metí porque sentía que había una reacción a las entradas que hacía, me gustó mucho que se hicieran diferentes versiones de las semillas que puse así como los comentarios de otros usuarios</u>
8 ¿Entendiste el modelo de racimo?	Está claro	Al principio sí era confusa la distinción entre los conceptos.	no era confuso, creo que lo entendí bien
9 ¿Qué te animaba		[.KDM05] <u>[Me animó] La novedad de la actividad cocreadora. Nunca antes lo había hecho.</u>	[.KDJ06] <u>[Me animaba] el feedback de otros y que se podían tener unos resultados inesperados de las semillas (unos frutos muy curiosos)</u>
10 ¿Qué diferencias ves de compartir en Eseeusee respecto a Fb/Tw/Ig?	No tengo opinión formada al respecto	No participo en Twitter o Instagram.	[.KDJ07] <u>La principal desventaja de Eseeusee puede que sea que no cuenta con el número de usuarios con el que cuentan las redes sociales, la difusión principalmente, es como un entorno cerrado.</u>
11 ¿Por qué dejaste de participar?	Porque sólo hice una participación dentro de una práctica relacionada con un curso. [.KD-02] <u>Entiendo que participar en una Red social comporta sentirse cómodo e identificado con los participantes y el contenido. Ese no era mi caso</u>	[.KDM09] <u>[dejé Eseeusee por] Falta actual de tiempo debido al trabajo</u>	[.KDJ08] <u>La verdad es que la experiencia me gustó, lo dejé de usar porque perdí la costumbre de meterme diariamente, a lo mejor es que me abandonó la inspiración...[.KDJ24] espero retomarlo</u>
12 ¿Qué mejorarías en Eseeusee?		[.KDM10] <u>[mejoraría] la búsqueda por temas, mejor definición de palabras clave, muchas son similares</u>	[.KDJ11] <u>No me gustaba demasiado el aspecto estético, creo que es mejorable.</u>
13 ¿Qué te		la temática en sí, da	[.KDJ12] <u>Me gusta la</u>

Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo

gusta de Eseeusee?	oportunidad para la <u>comunidad que se ha formado, creo que es bastante activa y hace que los nuevos usuarios se animen a escribir. Es bastante estimulante el clima que se crea.</u>		
14 Comentarios	-	-	-

Ilustración 108. Respuestas a cuestionarios de desenganchados 1/2

Tabla comparativa de las respuestas de los tres primeros participantes en las encuestas a desenganchados (Las preguntas no están copiadas, sino resumidas, para facilitar la comparación de las respuestas)			
1 Nick	Helen	ursulina	CreandoBoy
2 Edad	1-12	31-45	31-45
3 Uso Internet	lo suelo utilizar poco tiempo	Sí, todos los días lo llevo implantado en el lóbulo frontal	
4 RRSS		facebook, google	Facebook, twitter. Diario.es, Soundcloud, Youtube, Filmaffinity, SeriesPepito, Rebellion, Diagonal, Espacio Mental
5 Actividad creative previa	no	No	En Comunicación extendida
6 Diferencia c/ eseusee			En el gestor de las webs, mucho más bajo uno que otro
7 Cómo es tu relación con eseusee	[.KDH15] <u>Lo utilizaba continuamente hace poco pero deje de utilizarlo y solo me paso de vez en cuando</u>	[.KDR17] <u>Me encanta eseusee aunque mis circunstancias personales y profesionales, últimamente, no me permiten participar, por tiempo y pereza</u>	-
8 ¿Entendiste el modelo de racimo?	[.KDH16] <u>[El concepto de racimo] Era confuso al principio pero luego era fácil cogerle el tranquillo con las explicaciones</u>	Vuelvo a decir que me encanta y creo que sí lo he entendido, he tenido épocas de mucha creatividad y [.KDR18] <u>los colegas son super majos y me hacen porticipar más</u>	-
9 ¿Qué te animaba	Que dabamos ese tema en el colegio	[.KDR19] <u>Los feedback positivos del resto de usuarios, te animaban mucho, era fenomenal</u>	-
10 ¿Qué diferencias ves de compartir en Eseeusee respecto a Fb/Tw/Ig?		[.KDR20] <u>Creo que la mayor ventaja [de eseusee respecto de tw, fb, ig] es que los usuarios tienen las mismas inquietudes y la red se limita a crear y cocrear 'poesía', es algo que une a todos los participantes. En otras redes los temas son más difusos al igual que los amigos o seguidores, no todos te siguen por lo mismo y las entradas pueden ser de muchos tipos, es más disperso</u>	-

11 ¿Por qué dejaste de participar?	[.KDH15'] <u>No he dejado de participar pero ya no escribo porque no tengo mucho tiempo</u>	por tiempo y pereza	-
12 ¿Qué mejorarías en Eseeusee?		Quizá [.KDR21] <u>las imágenes deberían poder ser también cocreadas, aunque creo que es difícil transformar el lenguaje visual</u>	-
13 ¿Qué te gusta de Eseeusee?	Todo	[.KDR22] <u>Me gusta todo pero lo que más que los usuarios cocreen a partir de semillas de otros sin ningún límite</u>	-
14 Comentarios	-	Me encanta useeusee, [.KDR23] <u>espero tener pronto más tiempo y volver a crear y cocrear.</u>	-

Ilustración 109. Respuestas a cuestionarios de desenganchados 2/2

### Respuestas tabuladas para el cuestionario de Febrero de 2015.

Tabla 23. Respuesta del cuestionario de desenganchados de Febrero de 2015.

Tabla de las respuestas del participante en Febfero de 2015 en las encuestas a desenganchados	
(Las preguntas no están copiadas, sino resumidas, para facilitar la comparación de las respuestas)	
1 Nick	1, Malamar. 2; Caminito
2 Edad	39, de momento
3 Uso Internet	A diario. Para uso personal 1 hora/día
4 RRSS	Solo.Facebook. Noticias locales, consulta banca electronica, comercio electrónico. correo personal. Páginas de actividades culturales locales
5 Actividad creative previa	Solo Eseeusee
6 Diferencia c/ eseeusee	N/A
7 Tu relación con eseeusee	[.KDA23] <u>lo leo cada dos , tres días pero no participo</u>
8 ¿Entendiste el modelo de racimo?	[.KDA24] <u>[el modelo de racimo] Esta claro, es muy intuitivo</u>
9 ¿Qué te animaba a poner tus creaciones en eseeusee?	Me hacía darle muchas vueltas al objeto, pulirlo en la medida de mis posibilidades y [.KDA25] <u>[me animaba a participar en eseeusee] tener otros enfoques y puntos de vista de lo tratado</u>
10 ¿Qué diferencia Eseeusee respecto a Fb/Tw/Ig?	[.KDA26] <u>En eseeusee quien participa está interesado en hacerlo y es receptivo [al contenido, al contrario de Tw, Tb]</u>
11 ¿Por qué dejaste de participar?	Por las miedos/preocupaciones diarias personales (nimas en realidad) hacen perder la tranquilidad para concentrarte en algo hermoso en tanto que lo creas tu mismo
12 ¿Qué mejorarías en Eseeusee?	[.KDA27] <u>Creo que cada mes ó con una periodicidad se podría publicar algun extracto en prensa o revista escrita que estuviera interesada</u>
13 ¿Qué te gusta de Eseeusee?	[.KDA28] <u>[Me gusta de eseeusee] El compañerismo, la complicidad de personas con intereses comunes</u>
14 Comentarios	A esto le doy una vuelta, en principio me gusta como esta (En email aparte) añade: [.KDA29] <u>Quizá se podría proponer crear racimos para</u>

participar en algún concurso de poesía amater o no.  
[.KDA30] También comunicar ferias, publicaciones,  
concursos ó encuentros

Las siguientes son reflexiones adicionales del investigador, compendiando o comparando el discurso de los participantes desenganchados.

[.KDI13] Los participantes desenganchados refieren haber comprendido el modelo de racimo, si bien dos de ellos dicen que al principio les costó un pequeño esfuerzo.

[.KDI14] 3 de 5 participantes dejaron de conectarse por falta de tiempo, uno por no identificación con el propósito de la herramienta y otro por falta de costumbre. De entre ellos 3 refieren intención de continuar participando.

### Entrevistas síncronas a participantes en eseeusee

En la transcripción de las entrevistas, se han marcado mediante un subrayado y etiquetado las unidades de significado que después serán objeto de análisis.

Se ha optado por mantener las expresiones de los participantes tal y como las hicieron, incluyendo incorrecciones idiomáticas tales como faltas de ortografía o construcciones gramáticas o sintácticas no canónicas.

### Notaciones empleadas para las transcripciones.

Las convenciones específicas utilizadas para las transcripciones son las siguientes:

**[Texto entre corchetes]** Utilizado para realizar aclaraciones de elipsis conversatorias. Estas pueden ser elipsis de la propia conversación que se aportan para comprender el sentido del intercambio o bien trasposiciones de fragmentos de contexto que figuran en elementos de discurso próximos.

[...] Los puntos suspensivos entre corchetes son usados para recoger en la transcripción una pausa marcada de la conversación.

**(Texto entre paréntesis)** Explicaciones que aportan contexto ajeno a la propia conversación. Se usa también para justificar supresiones en la transcripción de fragmentos de la conversación que no aportan unidades de significado para el presente estudio.

(Risas) (Asiente)

(Comentarios acerca de los invitados a la entrevista e invitaciones a Hangout y risas)

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 10 de entrevista)

**Puntos suspensivos: ...** Usados para recoger una pausa breve de la conversación, usualmente dejando gramaticalmente inacabada una oración. También se utiliza para denotar cruce de participaciones.

NURIA: tengo un blog, con lo cual...

RAÚL: (Risas)

NURIA:... estoy prácticamente siempre conectada



### Transcripción de la entrevista a Alexandra Navarro.

1. RAÚL: A ver, la idea, Alexandra, la idea de... de la invitación que te hago. Bueno yo estoy haciendo ahora el doctorado mío que es en participación en Internet y creación conectada etcétera.

(Explicación inicial imbricada con conversación personal que no se recoge por respeto a la intimidad de los interlocutores.)

(Se recuerda que no hay respuestas buenas o malas, sino que se trata de una recogida de opinión en la que se invita a decir lo que se piensa. Se hace explícito que la entrevista no trata de la relación de Alexandra con eseeusee, por más que ésta haya sido la herramienta utilizada para disparar la reflexión, sino acerca de la creación conectada.)

Eseeusee siempre se ha entendido como un medio para reflexionar sobre la creación conectada. ¿Por qué? Porque en realidad la reflexión previa que hicimos o que hice es que no había ningún sitio en Internet en el que se pudiera hacer cocreación, creación colectiva. Estaba el ejemplo... si quieres dos ejemplos. De Pinterest que se podía hacer un tablón colectivamente pero era un poco limitado. Y estaba el ejemplo de la Wikipedia en el que las participaciones de la gente se sumaban para dar lugar a una salida única, pero... bueno yo lo veía un poco... no era propio para la creatividad, porque la creatividad precisamente las cosas interesantes están en el límite.

2. ALEXANDRA: (Asiente)

3. RAÚL: ...y Wikipedia tiende a aplanar las opiniones divergentes para dar una salida.

4. ALEXANDRA: Sí.

5. RAÚL: Entonces se nos ocurrió hacer ese proyecto que se llama eseeusee, que no sé si lo sabes, pero te lo digo, que una de las personas que está detrás de él soy yo.

6. ALEXANDRA: Ya. Okey. No lo sabía.

7. RAÚL: ¿Lo sabías Ya?

8. ALEXANDRA: NO, no lo sabía.

9. RAÚL: No tiene importancia en realidad. No quiero que me digas que es maravilloso el eseeusee, sino que simplemente es una herramienta para... vamos a interactuar unos con otros y a ver qué conclusiones sacamos.

10. ALEXANDRA: Sí.

11. RAÚL: Te digo que soy yo, bueno por honestidad. ¿No? Pero no porque me digas que es maravilloso. Porque hay varias cosas que... que yo sé que no están bien y que me gustaría cambiar.

12. ALEXANDRA: Vale.

13. RAÚL: Pero simplemente... no es como si fuera Twitter o tuviéramos presupuesto para... como has visto es totalmente amateur.

14. ALEXANDRA: (Asiente).

15. RAÚL: Y evidentemente hay cosas que no se cambian por eso. No estamos juzgando la herramienta eseeusee como si fuera una red social. Si no... vamos a... a parte que hay gente que lo use como tal porque al final es divertido, o a mí me lo parece. Sino que estamos tratando de... reflexionar sobre la creación conectada. Y ver qué características tendría que tener algo que hiciera creación conectada. Esa es la idea. No, acabar postulando un modelo.

16. ALEXANDRA: Ah! Ok! Perfecto.

17. RAÚL: Entonces había... elegí cuatro tipologías de personas...

(Explicación de los cuestionarios, etc., el por qué elegir a ella. Porque ha tenido una “participación muy concreta en el tiempo que tuvo su principio y su final...”. Se ha

eliminado esta parte de la transcripción por un criterio de economía de espacio, dado que no generará unidades de significado)

Lo primero... Y ya paro de hablar y te dejo hablar a ti. Es por darte toda la explicación...

[NOTA de TIEMPO 4:00]

...te agradezco que hayas dedicado un rato de tu tiempo a hablar de ello.

18. ALEXANDRA: Con mucho gusto.

19. RAÚL: Pues es eso... no sé si tienes alguna pregunta más...

20. ALEXANDRA: No

21. RAÚL: ¿Alguna pregunta previa?

22. ALEXANDRA: (Ríe) No señor, no, perfecto.

23. RAÚL: Vale. [...] Cuando me dices no señor, parece que crezco.

(Ríen)

24. ALEXANDRA: Mira que es apenas un estilo. Eso me lo dicen mucho.

(Ríen)

25. RAÚL: Muy bien. Oye, lo primero para encuadrarte y dar un encaje a la entrevista... tú misma preséntate. El tiempo que llevas en Internet, a qué te dedicas, de donde eres... Yo lo sé ¿no? Pero la entrevista se transcribe y tal... lo que quieras... como te defines.

26. ALEXANDRA: Ah, ok. Pues [.HA01] mi nombre es Alexandra María Navarro Giraldo. Tengo 41 años y vivo en Bogotá, Colombia. En una población cercana a Bogotá que se llama Chía, Cundinamarca y... y... pues me casé hace año y medio...

27. RAÚL: Enhorabuena, aunque sea...

28. ALEXANDRA: Sí. Muchas gracias. Trabajo como, bueno, [.HA02] mi profesión es licenciada en administración y supervisión educativa. Hice una maestría con el tecnológico de monterrey en ciencias de la información y administrativo del conocimiento que fue como mi primera aproximación a la educación virtual. Después por cosas del destino comencé a trabajar en una institución de educación virtual y allí pues conocí sobre el tema de los programas formados de educación virtual y también pues de educación no formal o educación para el trabajo... diplomados, cursos etc. Y... [.HA03] siempre me he desempeñado como en temas de planeación en instituciones de educación superior y aseguramiento de la calidad que es como se llama aquí en Colombia al tema de las acreditaciones y digamos de los registros para operar. Eh... entonces pues estando en ese tema del elearning pues decidí comenzar el master en educación y comunicación en la red eh... como también de pronto una opción para poder seguir al doctorado que ofrecen en articulación. Eso es como digamos a lo que me he dedicado durante estos años. En este momento estoy en una universidad de carácter presencial con énfasis en salud. Y... de lo mismo. Trabando desde el área de planeación y demás en todos los procesos de aseguramiento de la calidad.

29. RAÚL: Muy bien. ¿Y cuál es tu contacto con Internet? ¿Desde cuándo lo usas? ¿Para qué? ¿Qué redes sociales que sitios usas más?

30. ALEXANDRA: Ah, ok. Pues... A ver [.HA04] [uso] internet yo creo que más o menos desde el 2008... de pronto... más o menos... digamos que en forma, ¿Sí? ... eh... como para empezar a navegar y ese tipo de cosas. Porque si bien venía desde antes no era muy fácil su uso y sensibilización, pero digamos que por mis labores sí que tuve un acercamiento fácil a la Internet. Eh... y pues nada, en cuanto a redes sociales y diferentes herramientas digitales sobre todo para la educación, entonces desde que trabajé en esta institución eh... que más o menos es en el 2009 como en forma con la educación virtual, pues tratando de [.HA05] buscar estrategias para la docencia, pues por supuesto que tiene que tener una cantidad de recursos y digamos que RRSS es uno de los recursos. Yo... típicamente podría decir que [.HA06] trato a diario eh... uso... el Facebook, uso el Twitter, uso pues bueno, la internet normal, el programa de escuchar música a diario, porque si no no me concentro...eh... el google+ lo, lo, lo me ha gustado muchísimo, porque también es como un tema de que puedo buscar páginas que me interesan entonces pues, cosas triviales o cosas de verdad significativas... en fin. Pero me ha gustado bastante esa herramienta porque es como más... más llamativa. Eh... el LinkedIn lo uso también bastante, actualizo mi perfil y ese tipo de cosas y establezco como relaciones por allí. Tengo un blog,

también que como que he vuelto a la escritura hace relativamente muy poco, al finalizar el año pasado decidí volver como a hacer escritura de cosas... de mi sentir más que de cualquier cosa...

31. RAÚL: Me tienes que decir el nombre del blog.

32. ALEXANDRA: Ah...claro, claro que sí, te voy a invitar. Ese... incluso... en Blogger, en Blogger lo tengo. Pues... nada, pues a veces por cuestiones de tiempo, aunque eso es una excusa, y... como que no hago mucho las entradas, eh... Pues no sé,... como en temporalidad, como una a la semana, no. Pero [.HA07] a veces sí, estoy pensando y me acuerdo, ¡Ay! Quiero escribir sobre esto y pues por lo menos lo pongo en la lista y cuando tengo tiempo, lo redacto [para su blog].

[Tiempo 10:00]

Eso es como... como lo he manejado. Porque sí recuerdo que [.HA08] cuando era muy jovencita, me gustaba mucho escribir. Y... y.... creo que pues bueno, no lo sé si lo hacía pues bien o mal, pero me gustaba mucho. Y uno, como que no sé, con el pasar de los años, lo deja ahí, entonces, por eso lo retomé.

33. RAÚL: Está muy bien.

34. ALEXANDRA: Sin ninguna pretensión, simplemente como... como... de mis cosas, de lo que siento, más que de cualquier otra cosa. Eso...

35. RAÚL: Bueno. Sí que me tienes que decir el blog, eh.

36. ALEXANDRA: Claro.

37. RAÚL: Oye. Entrando a esto que dices tú, a la creación. Sin ninguna pretensión que tu llamas... o llamémosla... porque luego si la contaminas de pretensión ya... casi en lugar de creación podríamos decir que es más... ah... una industria.

38. ALEXANDRA: Sí, total.

39. RAÚL: En cuanto al acto... sí... es casi distinto... y hablaríamos de modas, de tal... En cuanto al acto de crear. ¿Qué es para ti crear? ¿Quién es para ti y qué no es... algo creativo? ¿O una obra de arte? ¿Qué relación tiene lo uno con lo otro?

40. ALEXANDRA: Yo creo que en la obra de arte está inherente la creación. Y [.HA09] la creación para mi es algo que es la expresión de tu sentir, básicamente eso. ¿Sí? Llámese como se llame, llámese escritura, llámese pintura... las diferentes formas de expresión que uno podría encontrar y, pues, por supuesto, en medios digitales son muchas actualmente las formas de expresión. Entonces yo creo que es eso. [.HA10] [la creación es] Lo que te identifique, que tiene parte de ti, y... que refleja lo que de una u otra manera sientes o quieres expresar. Es como la... como mi reflexión ante la creación.

41. RAÚL: Llevado eso, pues por ejemplo... haciendo de abogado del diablo...

42. ALEXANDRA: Sí.

43. RAÚL: Si, si un día... tienes vamos a decir, si te expresas acerca de tus sensaciones... si dices tengo frío... tu si dices tengo frío, puramente no sería creativo. ¿qué tendría que tener de particular ese modo de expresar que tienes frío?... Me viene tienes frío porque está cayendo una nevada aquí tremenda...

(Ríen)

¿Qué tendría que tener esa expresión de que tienes frío o de cualquier otras circunstancia para que fuera creativa?

44. ALEXANDRA: Pues...

45. RAÚL: ¿Me explico?

46. ALEXANDRA: Sí. Yo creo que [.HA11] [un mensaje para ser creativo debe de ser] lo suficiente como para que el mensaje le llegue al otro. Debe ser como lo suficientemente explícito... o cautivador, diría yo, más que explícito. Porque puede ser subjetivo, entonces, tiene que cautivarme por lo menos... porque sí... exactamente, puedo decir cualquier cosa y,.. pues nada, es simplemente mi expresión. Pero más allá de eso es que... ¡Uy! La opinión de esa, me llamó la atención... o estoy de acuerdo... o cualquier otra cosa.

47. RAÚL: O sea, que cause un efecto...

48. ALEXANDRA: Sí. [.HA12] [Para que un contenido sea creativo] Que llame la atención (hablan a la vez). Para mi es lo fundamental.

49. RAÚL: O sea, cuando yo te digo algo no es que yo tenga una opinión. Estoy buscando la tuya, simplemente.

50. ALEXANDRA: Sí... no, no, no.
51. RAÚL: (entre risas) Yo tengo opiniones de todo. Luego si tú quieres me preguntas a mí y te doy mi opinión... pero... no es importante ahora.
52. ALEXANDRA: Bueno
53. RAÚL: Bueno. Oye, una cosa. Entonces me dices que has hecho creación y que has hecho creación en la red. De momento en tu blog de Blogger. ¿Alguna otra creación? Por ejemplo que hayas utilizado el Instagram, o Youtube o ...
54. ALEXANDRA: Ah.
55. RAÚL: ¿En la red o fuera de la red?
56. ALEXANDRA: No. Bueno... con respecto a Instagram sí... hace poco, hace poco empecé a usarlo y me ha gustado, pero... bueno no sé eso sí ya creo que es más... es un poquito más banal. No lo he visto... el... tema de cómo hacer tus creaciones... o creación en Instagram. Aunque he visto muchos ejemplos de cómo hacerlo.
57. RAÚL: No, bueno, te pregunto... si, si, si has participado en... a lo mejor, en algún libro colectivo, ya que hacías...
58. ALEXANDRA: Sí, pues alguna vez hice... eh... un artículo sobre, precisamente, calidad de los programas y de la educación virtual... eh... es como el único escrito...
59. RAÚL: Era una pregunta. Por encuadrar también... quiero decirte... ten en cuenta que...
60. ALEXANDRA: Y...
61. RAÚL: Sí, perdona.
62. ALEXANDRA: Y con respecto al a creación y a la escritura de pronto alguna vez escribí un curso. Varios cursos. Cursos virtuales. Como material de apoyo para el estudiante. Si mal no recuerdo en talento humano y en procesos administrativos, sí... entonces como, como, el libro que tu encuentras normalmente para estudiar, pero ya virtual, por el modelo que se hacía en esta universidad. Tú ves que el modelo de la UNED es otra cosa diferente pero en el modelo de la universidad siempre hay que

tener un objeto virtual de aprendizaje y ese objeto tendría que ser lo suficientemente completo como para dar el tema al estudiante...

63. RAÚL: En la UNED no te creas, normalmente no es así como lo hacemos nosotros...

64. ALEXANDRA: AH, Ok.

65. RAÚL: Normalmente hay un libro, una fecha de examen.

66. ALEXANDRA: Y se acabó... sí, sí, es como la generalidad. Simplemente por responder al modelo pedagógico que se llama el aprendizaje feliz. Y entonces el aprendizaje feliz no es poner un texto y leerlo en pantalla, sino otra cosa totalmente diferente... (inaudible)... era por eso. Sí, perdóname.

67. RAÚL: No, no, no. Y entonces, de algún modo, en cosas más cercanas a lo que se suele llamar Arte. Lo que habrías llamar Arte, lo que habrías hecho es tu cuenta en Blogger, ¿No?

68. ALEXANDRA: Sí.

69. RAÚL: Tu blog en Blogger. Bueno y lo que hiciste en eseeusee, al fin y al cabo. Porque ahí hiciste cosas... a mí me, la verdad, francamente, ahí había cosas que hacías que me gustaban. Me gustan todas por el hecho de que la gente se exprese. Pero bueno, luego había cosas que te llaman más la atención. Y bueno, a mí eso me parece meritorio. Todos hacemos cosas de...

70. ALEXANDRA: Claro.

71. RAÚL: Me parecían interesantes entonces... La pregunta sobre todo iba encaminada a si habías hecho creaciones en Internet de..., de... de índole artístico.

72. ALEXANDRA: No.

73. RAÚL: La de Blogger, al fin y al cabo, ¿No? Dices que expresas... son contenidos y tal... ¿Qué diferencias le veías, así, en síntesis, porque luego podemos entrar en ellas, con el modelo de eseeusee?

Primero que te epataba en eseeusee. Aunque no hayas hecho, tu sabes que hay gente que hace en Instagram... por ejemplo yo tengo una cuenta en Instagram y... hago poesía visual vamos a decir... Ahora, la mayoría de la gente en Instagram se dedica a retransmitir fotos que copia de otros



74. ALEXANDRA: Cierto.

75. RAÚL: ...Que es la mayoría de lo que hay en Internet...

76. ALEXANDRA: ...O de sí mismos para ver lo felices que son. (Risas) Yo también, yo también. (Entre risas)

77. RAÚL: Está bien, está bien. (Entre risas)

78. ALEXANDRA: Sí, sí, sí. (Entre risas)

79. RAÚL: probablemente yo si fuera un poco más guapo...

(Risas de ambos)

... esto es lo que tiene cada uno.

80. ALEXANDRA: Sí, señor.

81. RAÚL: Bueno. Qué es... qué es lo que te ves de particular al eseeusee.

82. ALEXANDRA: Ah!

83. RAÚL: Te insisto, vamos a coger esto como modelo de referencia.

84. ALEXANDRA: Sí. Pues, a ver. [.HA13] El eseeusee a mí me gustó sobre todo por la posibilidad de participación de varias personas. Y porque... digamos que no da... eh... da la posibilidad de múltiples entradas para una sola salida. [.HA14] Buena mala regular, digamos que es lo que más me llama la atención. Que hay una participación en la creación por parte de varias personas y cada una con su, por supuesto, con su manera de entender y sentir. Y entonces, pues no sé, alguien pone una semilla, y entonces yo... [.HA15] yo personalmente trato de captar lo que esa persona quiso decir en la semilla para poderle aportar algo, y en definitiva como es un sitio de poesía... o así lo entendí yo... saliera una poesía y, y digamos que como en la forma tradicional. Entonces [.HA16] yo trataba de que por lo menos tuviera rima, ritmo, por lo menos combinara las palabras, ¿Sí? Hay personas que no. Hay personas que definitivamente nada que ver. Y por supuesto que definitivamente válido. Por supuesto hay cosas que no, que no te llegan y pues no sabes tampoco como responder. Nada que hacer.

[Tiempo 20:00]

Pero [.HA17] eso era lo que me gustaba. Que de pronto sí y de pronto no, hubiese dado en captar el primer mensaje de esa persona. O incluso de otra cocreación que se hubiese hecho. [.HA18] Y eso era lo que más me gustaba: La posibilidad de participación colectiva.

85. RAÚL: Y... y... esto arroja una pregunta derivada interesante. Si tú... porque veo que has captado el esquema de semilla, racimo... eso estaba bastante claro, ¿no?

86. ALEXANDRA: Sí, sí. [.HA19] Las instrucciones [sobre el modelo de racimo] son, las instrucciones son claras, me pareció. O sea yo leí lo que está ahí y me pareció chévere.

87. RAÚL: Y... esto arroja una pregunta crucial. ¿Quién es el propietario de qué? ¿O el autor de qué?

88. ALEXANDRA: [.HA20] No hay propietario [del racimo]. Yo diría que no hay propietario.

89. RAÚL: ¿Quién es el autor de...?

90. ALEXANDRA: (embrollo) NO sé. [.HA21] Yo creo que los autores [de un racimo] serían todos sus participantes. Hablemos de una semilla y sus cocreaciones. Yo diría que los autores serían todos sus participantes. Pero como dirían acá del derecho de autor, autor moral, de pronto y no... no bueno, intelectual... no sé, no sé cómo explicarlo

(risas)

91. RAÚL: Pero lo explicas muy bien.

92. ALEXANDRA: [.HA22] Yo tuve algo que ver pero... definitivamente el producto es de todos. Y va hacia todos. Que esa es como la mejor... como también lo más bonito. Y... y creo que es como la intencionalidad de pronto de la herramienta. Ese, [.HA23] como encontrar, algo mucho mejor de lo que yo hubiese hecho sólo... o llegar a algo...

93. RAÚL: Entonces. Por lo que dices para ti, la autoría... Primero: el ítem, la cosa de la que se tiene autoría es el racimo, no cada participación, ¿No?

94. ALEXANDRA: Eh... ¡Sí! El racimo, exactamente.

95. RAÚL: Y... Y... propietarios de... propietarios... autores del racimo, se podría considerar a todos lo que han participado en él.

96. ALEXANDRA: Yo diría que sí.

97. RAÚL: Incluyendo... te pregunto tu opinión, eh. Porque hay cosas en eseeusee que están intencionalmente abiertas...

98. ALEXANDRA: Claro.

99. RAÚL: Precisamente para que la gente reflexione. Que en esto consistía. Que es un útil para la reflexión por más que nos lo pasemos muy bien. Incluso hemos hecho libros eh...

(Cruzan palabras incomprensibles)

Y entonces, volviendo a la pregunta, hablábamos que la autoría se compartía. ¿Y a iguales? Quiero decir, ¿[.HA24]Tienen la misma importancia la semilla que las cocreaciones para ti?

100. ALEXANDRA: ¡Sí! Es decir, [.HA25] yo puedo plantar una semilla, pero... una cocreación incluso puede darle un giro total y hacerla más interesante... por decirte cualquier cosa... o incluso, ¡Sí! Más llamativa. Más bonita incluso, no sé. Pueden ser unas líneas de base, pero resulta que una cocreación le cambió todo el sentido y se volvió hermoso, precioso. ¿Sí?

101. RAÚL: Si, sí, sí, te entiendo perfectamente... ¿Y los comentarios?

102. ALEXANDRA: Eh...

103. RAÚL: ¿El que haga un comentario también es autor? Esto ya es para nota... lo que tú pienses, ¿Eh?

104. ALEXANDRA: (Ríe) Yo creo que [quien aporta comentarios] no [es autor]. No porque nosotros...

105. RAÚL: (Interrumpe) Yo tengo un guion de la entrevista y me lo salto siempre. (Esto no es puramente cierto sino una coloquialidad para animar la entrevista)

No sé, me parece muy interesante lo que dices.

106. ALEXANDRA: No, sabes que... ah... con los comentarios hay que ser muy cuidadosos. Obviamente [.HA26] no hay comentarios malos, ni buenos. Los comentarios es que puedo comentar lo que yo quiera, eh... pero también como en todo y [.HA27] como tú ves en todas las RRSS hay gente que comenta desde una perspectiva totalmente agresiva, desde una perspectiva constructivista, o... o... digamos positiva. De una manera crítica, ¿Sí?

107. RAÚL: Viste algún comentario agresivo o algo de eso.

108. ALEXANDRA: NO, no, no, me refiero a en general los comentarios. En la herramienta no. Ahora sí, por el contrario, siempre han sido comentarios bonitos, positivos... lo que yo he visto, ¿No? Pero sí... entonces lo digo porque [.HA28] no creería que son autores lo que comentan. Porque simplemente se mantienen al margen de lo que está pasando, hacen su apreciación, por supuesto, pero no le están metiendo mano al asunto.

109. RAÚL: Y piensas que aporta algo los comentarios. Te añaden algo cuando tú estabas ahí.

110. ALEXANDRA: ¡Ah! Pues a veces no sé, [.HA29] [los comentarios te aportan] sentirte bien contigo mismo... si... es más de banal... la cosa... más banalidad. Si me dicen cosas bonitas, por supuesto que a todos nos gusta que nos digan cosas bonitas. Sin nos dicen cosas feas, pues ¡bah!

111. RAÚL: Y ¿Cuándo es una... cuando están en el límite?, ¿Cuándo es una crítica? Pues imagínate, 'oye, me gusta esto que has hecho, lo que pasa es que es la última palabra no le queda bien, mira a ver si pudieras encontrar otra'...

112. ALEXANDRA: Bueno... es que ese es el tema. Todo depende de la persona que seas. [.HA30] Yo diría que al ser humanos a todos no nos gusta la crítica. Digo yo que es una cosa de esencia humana. Y saberla manejar es difícil. Es complicado. Si uno se creyera muy maduro, o más bien afronta muy bien la adversidad entonces ahí si ya de pronto, dirías: muchas gracias,... pero no es lo común. Lo común es que a partir de un comentario la cosa se vuelva respon... O sea que te respondo inmediatamente sin pensarlo. ¿Sí? ¿Muy de emoción?

113. RAÚL: Esto es lo que ocurre normalmente en las RRSS

114. ALEXANDRA: Es lo que ocurre normalmente. Esto pones una noticia...

115. RAÚL: Y veías lo que veías en el eseeusee.

116. ALEXANDRA: No, no. [.HA31] Generalmente como te digo, [en eseusee] son comentarios respetuosos. Y creo que es como por la temática, como por la razón de ser de la herramienta, porque no sucede con otras.

117. RAÚL: Oye, antes hablabas de una cosa que me parece también muy interesante. Hablabas de... de la propiedad que si... me parece interesante porque la propiedad está muy ligada... conceptualmente...y de eso entiendes tú mucho más que yo, a la retribución.

118. ALEXANDRA: Sí, sí.

119. RAÚL: La primera pregunta es muy sencilla. ¿Tú crees que está bien retribuida la creación, en internet?

120. ALEXANDRA: En la herramienta o...

121. RAÚL: No. En general.

122. ALEXANDRA: En forma general.

123. RAÚL: En general o en la herramienta.... En la herramienta está claro que no está bien retribuida ni mal.

(Risas)

124. ALEXANDRA: Es puro amor... Ese sería una característica, ¿Sabes? De la cocreación. Porque lo veo [.HA32] en esta herramienta. Pero además tiene una pasión que es el gusto por la poesía.

125. RAÚL: Sí.

126. ALEXANDRA: Exacto. Entonces diría que es una de las características que debía tener la creación o la cocreación. Mmm. Pero en cuanto a lo otro, ahí sí como que tengo opiniones diversas...

127. RAÚL: Si no quieres responder, no pasa nada.

128. ALEXANDRA: (Ríe)

129. RAÚL: Es un tema muy complicado, muy rico, que daría para hablar un montón de horas.

130. ALEXANDRA: Un montón.

131. RAÚL: sí.

132. ALEXANDRA: Pero no, [.HA33] yo veo que la creación. Por lo menos de Internet, no creo que haya mucha retribución. Económica. Económica, por supuesto de otras... de otras... formas sí. O sea, no sé. Muchos seguidores...

133. RAÚL: De las cosas con las que no pagas la hipoteca, ¿No?

134. ALEXANDRA: (Ríe) Exactamente. De eso no vives. Pero también es un tema que yo siempre he dicho. No sé si estoy errada. Por ejemplo, hablar de un libro. El libro es de tu propiedad, claramente tú lo has escrito, etcétera, etcétera. Y entonces, eh... el tema de las fotocopias, en su momento cuando eran fotocopias y ahora de la reproducción por el medio que sea...

(Raúl Asiente).

Y entonces, como mi punto es... [.HA34] seguramente habrá algún momento en el que ese conocimiento del que tú te crees dueño... es decir, yo hice este libro, es mío, es lo que pienso y es sagrado. De pronto en algún momento ya no va a ser ni tuyo ni sagrado, ni la última palabra si no que es como del a humanidad.

(Raúl Asiente).

No sé. Por ejemplo, eso son palabras mayores... textos como la Iliada. Eso ya ni siquiera es propiedad del personaje sino que es propiedad de la humanidad. Así.. Como lo han declarado. Diría yo que [.HA35] la cocreación... o todo lo que tú crees... de alguna manera y sobretodo en redes, casi que se vuelve... público. O de propiedad pública, diría yo. ¿Sí?

[Tiempo 30:00]

135. RAÚL: Esto arroja un problema acerca de... al no estar retribuido, casi que obliga al autor a hacerse amateur.

136. ALEXANDRA: ¡Exacto! Sí. Exacto. Y no sé si sea la intención. Pues ahí pues ya vienen pues los intereses propios, obvios. [.HA36] Si yo quiero vivir de esto [la creación], si quiero ser eh... especializarme en esto, pero por supuesto no puedo dedicarme a esto por amor y vivir del aire. Eso es otro cuento, sí.

137. RAÚL: Oye... y hablabas de los seguidores. Vamos a centrarnos en la creación artística. En la tuya que has hecho en eseusee o si nos ponemos en el lugar de los que han hecho fotografías... lo que quieras.... O incluso si has hecho libros, ¿No? Si has hecho libros más que de texto, pues de creación artística, vamos a decir. Eh... ¿Qué papel tiene la difusión en la obra?

138. ALEXANDRA: Yo creo que es fundamental. Porque pienso que cuando... depende da la intencionalidad con la que yo lo haga. Pero creo que la intención siempre.

(Interrupción, el teléfono llevaba sonando mucho rato. Raúl responde al teléfono para decir que después llamará. Y después se disculpa).

139. RAÚL: ¿Qué papel tiene? A dos niveles. A nivel obvio. Y qué papel tiene a nivel de... o puede tener, si crees que le tiene... hay quien piensa que sí, quien piensa que no... como enriquecedor de la obra...

140. ALEXANDRA: Yo creo que por ejemplo, ese mecanismo de los seguidores, pues definitivamente [.HA37] yo creo que a mayores seguidores, mayor difusión, ¿Sí? Y si es importante o no, yo pienso que depende de la intencionalidad... Pero bueno, también digo que [.HA38] la cocreación, o la creación...eh... tiene una intencionalidad de difusión. Intrínseca. Eh... porque pues si no me lo dejo para mí. Lo hago yo en mi casas, lo hago solita y... ya. Y lo admiro en mi casa y de pronto los que están en mi casa, pero nadie más. Entonces yo creo que es intrínseca esa característica y yo pienso que sí es importante. Porque pues, tú ves... los videos que recorren el mundo en no sé cuánto... eh...

141. RAÚL: Sí, sí, viral.

142. ALEXANDRA: Es porque lo miran, y lo miran, y lo miran. Entonces una noticia aparece en un enlace, aparece en un no sé qué y entonces...

143. RAÚL: (Hablan a la vez). Me dices, por ver si te entiendo bien que tú piensas que en el arte como un medio de expresión y como tal, evidentemente, cuanta más gente tengas al otro lado, pues mejor.

144. ALEXANDRA: Sí

145. RAÚL: Y en segundo lugar. Tratando la obra de arte como objeto, como obra de arte. El tener más gente al otro lado puede tener alguna influencia en la propia obra de arte. O sea. Una cosa es que se difunda más, eso es algo que... que... es buscado según lo que dices. Pero además, el tener más gente... el tener un auditorio mayor puede crear alguna influencia en la obra de arte... según tú. Es una pregunta un poco rara...

146. ALEXANDRA: No, no, no. Puede que sí y puede que no. Puede que... a petición del público, mejor dicho, Sí, puede que salga algo mejorado y no sé qué... estilo las sagas. Eso, entonces, pues, listo. Pues salió el primero estaba perfecto... a todo el mundo le encantó, me siento obligado a hacer una segunda, tercera, cuarta parte.

147. RAÚL: Bueno, el Quijote lo hicieron así, la segunda parte...

(Discusión sobre el Quijote, que se considera off-topic y que no genera unidades de significado para el presente estudio, por lo que no se transcribe).

148. ALEXANDRA: Ahora [.HA39] habrá obras que, no sé, de pronto son lo suficientemente fuertes, que así se quedarán... por siempre. Por muchos seguidores o muchos admiradores. O lo que sea. Lectores, en fin, dependiendo. Pero se quedará siempre por así. Siempre así.

149. RAÚL: Oye. Centrando el tema en... ahora te voy a preguntar sobre el eeseusee, pero evidentemente no sobre lo que es, sino sobre lo que tu entiendes que sería mejor para ah... animar a la creación cooperativa y para tener una mejor calidad de creación... calidad o cantidad, porque depende para quien sea el objetivo.

Entonces, la primera pregunta que te haría es qué hay de bueno y qué hay de malo permitir a todo el mundo participar en un racimo, eh... dicho de otro modo ¿qué podría aportar o no hacer racimos restringidos. Es decir que yo creo un racimo e invito aquí a



participar a tal, tal, tal persona y tal otra. De hecho hay una herramienta que se llama Branch, que haces esto, una conversación entre varias personas... o un grupo de Whatsapp ¿no? ¿Qué tendría de bueno o de malo en un racimo, hacerlos restringidos o por invitación?

150. ALEXANDRA: Yo creo que bueno, pues precisamente eso, [.HA40] [si existen racimos por invitación consigues] el control sobre la cocreación que de pronto yo deseo tener o simplemente, seguro lo hago... de restringir es por alguna intención. Pues dada esta intención seguramente sea para mí mejor el resultado que obtenga. No es que lo haga con intención porque ya más o menos sé qué me podría aportar esta u otra persona. Y con respecto a las cosas no tan positivas pues precisamente veo que [.HA41] [si existen racimos por invitación] se cierra la brecha y podrías de pronto perder de casualidad aportaciones muy importantes en esta cocreación en eseusee.

151. RAÚL: O sea que [.HA42] para lograr mayor... calidad de creación sería malo [restringir la participación en los racimos].

152. ALEXANDRA: Pues... sí. Dependiendo de la intención. Porque a veces... y eso lo vi en eseusee... pero es que eso es desde mi perspectiva...

153. RAÚL: Sí, sí, claro, claro...

154. ALEXANDRA: Habían como cocreaciones que de pronto no... no iban. (risas) Es decir, iba todo muy bien, iba todo muy bien... y cuando... ¡uy! ¡Punch! ¡No! [.HA43] Pues a mí, personalmente no me gustó esta cocreación, puede que a otro diga, ¡Qué genialidad! Es que todo depende de la intencionalidad. Pero bueno, diga si... ¡Ay! ¡No sé! Esas personas tienen una manera de escribir genial y yo quiero, solo con ellas, por supuesto que es muy válido y para ti el resultado seguramente será de calidad. Pero entonces en [.HA44] el tema de dejarlo abierto es que puede ser, como no puede ser. Puedes tener un resultado eh... casi que es ensayo y error. Este no resultó, este tampoco, pero ¡uy! Este sí.

155. RAÚL: En cuanto a la apertura temporal, es decir que los racimos no se cierran.

156. ALEXANDRA: A mí sí me parece que debe tener un punto final. Sí, sí me parece. Mmm... pues no sé es que, es que, digamos que, por lo menos en esta herramienta hay una temporalidad dentro de las publicaciones, entonces, pues ves unas publicaciones. Por supuesto, abres hoy y ves las publicaciones. Abres mañana y

de pronto pues ves otras publicaciones dependiendo del nivel de participación. Entonces no sé qué tan efectivo que le aporte a la construcción dejarlo por siempre en el tiempo... no sé. No sé. Pero... pues... también podrá ser válido: pero [.HA45] a mí sí me parece que debiera tener un punto en el que ¡Ya! Se cierra [el racimo]. Sobre todo cuando uno le vea como que ya. Como que ya está visto, tan bonito y ya. Listo. Saquémoslo y se publica completo.

(no se extraen unidades de significado de la interesante discusión que sigue porque podrían descontextualizar el resultado).

157. RAÚL: ¿Y en ese sentido quien podría cerrarlo?

158. ALEXANDRA: Yo diría que el autor del racimo.

159. RAÚL: ¿El autor de la semilla?

[Tiempo 40:00]

160. ALEXANDRA: Sí. De la semilla, de la semilla, sí.

161. RAÚL: Vale. Y entonces... ¿Se rompería la metáfora de la horizontalidad?

162. ALEXANDRA: ¡Sí! ¡Claro! (ríe) Sí, claro. Bueno, pero a veces.

163. RAÚL: ¿Y entonces ya no son igual de importantes la semilla y las cocreaciones?

164. ALEXANDRA: Pues sabes que, en mi caso, a veces [.HA46] me gustaba... hacer semillas, pero, pues, lo que te digo, porque me parecía como... llamativo, como bonito. Pero también me gustaban hacer cocreaciones. Entonces mi caso... mi participación es... lo importante es que me llegue. Que me parezca que es bonito, para mí. Qué me parece que le estoy realmente aportando, bien sea a la semilla o bien sea a la cocreación...

165. RAÚL: Pero. Me refiero a que tal como lo planteabas al principio... es decir, esto está lleno de contrasentidos, ¿No?... No me refiero a lo que tú dices, sino al modelo...

166. ALEXANDRA: Sí, sí.

167. RAÚL: [farfulla] Y lo que tú dices también tiene... o yo veo un contrasentido... o dime por dónde tirar. Por un lado decimos que son iguales de importantes la semilla que las cocreaciones, dando... o que pare ti debían ser igual de importantes. Lo cual da una imagen de horizontalidad, de la participación.

168. ALEXANDRA: Sí.

169. RAÚL: Tú lo entiendes la participación de algún modo horizontal.

170. ALEXANDRA: Sí.

171. RAÚL: Hay algún usuario que tenga más privilegios, que tenga más... ¿o tu sientes que hay una horizontalidad ahí?

172. ALEXANDRA: [.HA47] Yo sentí que era horizontal [los usuarios no tenían más privilegios unos que otros].

173. RAÚL: Y esta horizontalidad qué efectos tenía sobre la creación, sobre tu creación en particular...

174. ALEXANDRA: Pues precisamente eso, que [.HA48] estamos entre iguales, entre pares, y es igual de importante mi participación a la de otro.

175. RAÚL: ¿Entonces te sentías más animada a participar de algún modo?

176. ALEXANDRA: Sí. Sí. Exactamente. Sí, [.HA49] [la horizontalidad anima a participar] porque no me veo restringida a que de pronto el administrador del sitio... o como se llame, no estuviese de acuerdo y quitara mi participación, entonces uno se anima un poquito más.

177. RAÚL: Pero entonces en ese sentido, cuando dices que los poemas o...las... los racimos se deben poder cerrar, tendría que poderlo cerrar tanto el que ha hecho las semillas como el que ha hechos la cocreaciones en cierto modo, porque si no estás haciendo propietario... propietario o autor... propietario moral, llámalo, del racimo al... al que hizo la primera semilla.

178. ALEXANDRA: Es verdad, Raúl. Es verdad. En eso... sí. Sí. Estamos de acuerdo. Yo diría como buena administradora. ¿Sí?

179. RAÚL: Esto que te digo no es porque yo piense que... que dices mal las cosas ni porque te quiera enseñar nada, ¿Eh? Si yo te pregunto es porque a mí me, me...

180. ALEXANDRA: Una reflexión. Es verdad, es verdad. [.HA50] Digo... eh...que sí que podría cerrarlo [un racimo] el propietario de la semilla porque de alguna u otra manera yo digo que el propietario de la semilla lo... lo... planta la semilla con algún objetivo y de pronto él debería ser la persona que tiene como el criterio de decir, hasta aquí, y esto es suficiente y esto es un buen resultado. Sin embargo, como todos somos iguales y pares, pues por supuesto que otra persona podría decidir sobre si se cierra o no, sobre si darlo por finalizado o no. Y...

181. RAÚL: Por hacer de abogado del diablo... Una tercera persona. Tú que te sientes horizontal. Ves un racimo que te gusta y crees que le puedes aportar algo maravilloso.

182. ALEXANDRA: Sí.

183. RAÚL: Pero te le encuentras cerrado.

184. ALEXANDRA: Y está cerrado, sí. Es verdad. (Ríe) Espérate, eso ya va en la temporalidad. Quizás lo haya visto tarde...

185. RAÚL: ¿Qué te parecería?

186. ALEXANDRA: Pues triste. Sí, claro. [.HA51] No me gustaría [querer participar en un racimo y encontrarlo cerrado]. Porque se queda uno con el sinsabor.

187. RAÚL: Y ahora viendo eso... como creadora, como ahora te cambias de gorra y eres una de las personas que ha cerrado el poema. ¿Cómo te sentirías, que te parecería saber que alguien quería haber aportado algo y no ha podido?

188. ALEXANDRA: Claro. [.HA52] No me gustaría [haber creado un racimo y saber que alguien que tenía algo que aportar no lo hizo]. Sentiría el sinsabor.

189. RAÚL: Es complicado. (Riendo) Para que veas que nos ha costado mucho diseñarlo... Estas preguntas yo me las sigo haciendo, me las sigo haciendo.

190. ALEXANDRA: Es que diseñar es un cuento... o sea, porque es pensar para todos, ¿Si? Y de acuerdo con las necesidades de todos, y eso es muy complejo, claro.

191. RAÚL: Entonces al final qué hacemos. ¿Cómo tendría que estar para animar a la creación? ¿Abierto o cerrado? Y...

192. ALEXANDRA: Bueno... [.HA53] después de este análisis [para animar a la creación la semilla tiene que ser] yo diría abierto. Y horizontal para todos. En cuanto a

la creación, a la participación, e incluso eh... pues no sé... pues si se da la posibilidad de cerrarlo, pues de pronto desde todos. Pero entonces el tema es... si se deja abierto por siempre. ¿A dónde llega? ¿Dónde veo el producto final? ¿O no hay final?... en fin... no sé. Depende. Aja.

193. RAÚL: (Ríe) Y... y te diste cuenta que no tenían timestamp las participaciones, ¿No?

194. ALEXANDRA: Ah, ¡Sí! ¡Además! Sí, sí me di cuenta y... [HA54] seguramente por cultura de lo que normalmente hacemos en otros sitios o redes. Y entonces uno como que... quizás cuando hicieron esto, no sé qué... eh... casi que uno quisiera que estuviera [el timestamp], pero... pues por supuesto entiendo que no, que no debe estar. Que no debe estar ni cuando lo hizo, ni como, ni nada de eso. [HA55] Yo, yo pienso que es valioso para la herramienta que no esté [el timestamp].

195. RAÚL: Y por qué?

196. ALEXANDRA: Precisamente por eso, porque no... pues por lo de que estábamos hablando de la atemporalidad. Puede que ese, ese racimito, lo que sea, esté hace mucho tiempo. Y [HA56] si yo veo que la última cocreación fue hace... no sé... eh... un año, por decir cualquier cosa. Pues de pronto yo digo: Ya ¿Para qué? Ya ¿Para qué? ¿Sí? ¿Ya para qué... hago mi aporte?

197. RAÚL: Sí, sí. Te entiendo. Te entiendo.

198. ALEXANDRA: Claro. En cambio [HA57] cuando tú no ves esos límites [se refiere al timestamp], esas limitaciones, eh... va, pues, yo quiero, lo hago [participar en el racimo] y punto. Y...(hablan a la vez, inaudible)... hay como más libertad

199. RAÚL: Eso es interesante. Y... y... las etiquetas. Tu sabes que los racimos tenían etiquetas. Al fin y al cabo el timestamp es como una etiqueta, ¿no? Contextual. Los racimos tienen etiquetas. ¿Está bien que tengan etiquetas o habría que quitarlas?

200. ALEXANDRA: ¿Las etiquetas son las palabras clave?

201. RAÚL: Eso es.

202. ALEXANDRA: Ajá.

203. RAÚL: ¿Le aportan algo o no? No sé...

204. ALEXANDRA: ¡Sí! A mí sí me gusta. A mí sí me gusta... de hecho por ejemplo yo eh... en el blog que te digo, [.HA58] en estos escritos que he hecho, automáticamente me pone etiqueta y a mí me parece chévere. Porque pues en esto de las redes y de los sistemas de información, es una manera automática de búsqueda de pronto, de encontrar información, de repositorio de la información, de... de búsqueda por intereses, etc. Entonces a mí me parece que sí.

205. RAÚL: A mí también me parece, pero quiero decir, o sea que al fin y al cabo parece interesante hacer una búsqueda por etiquetas más que por fecha de creación.

206. ALEXANDRA: Exacto, Sí.

207. RAÚL: Porque si no sería la contrapartida. Hacer una búsqueda por la fecha de creación, ¿no?

208. ALEXANDRA: No. [.HA59] Uno generalmente busca lo más reciente.

209. RAÚL: ¿Tú hiciste búsquedas? ¿Harías búsquedas por etiqueta? ¿Harías búsquedas por autor?

210. ALEXANDRA: Sí, sí, sí, siempre y cuando eh... pues me llamara la atención. [.HA60] Más que autor, [buscaría] de pronto sí, por temática, por palabra clave, por tema. Por tema más bien, sí.

211. RAÚL: ¿Y te parece interesante, a lo menor es una pregunta un poco tonta, que en los racimos que aparece el autor de cada aportación?

212. ALEXANDRA: Ah. A mí sí me gusta. [.HA61] Me parece interesante [que esté presente el autor de cada aporte] porque de hecho eso crearía un interés, de pronto. No sé... no recuerdo alguno de los que haya participado en el grupo eh... Isi. Isi [un compañero de Alexandra que participó a la vez que ella en eseeusee], entonces más o menos ya, [.HA62] [al aparecer el autor de cada aporte] empieza uno a identificarse con Isi [un autor de aportaciones], como más o menos lo que escribe, como más o menos... para bien o para mal.

213. RAÚL: Entonces genera un sentimiento de comunidad?

214. ALEXANDRA: Eso. Y entonces ya me gusta lo que escribe, ¿Sí? o simplemente no me gusta. (Raúl Ríe) [.HA63] Entonces en el momento que yo quisiera hacer una búsqueda... Ah, bueno, yo buscaría de pronto a Isi [un autor al que conoce]. Lo que ha escrito a ver qué tal...

215. RAÚL: Oye. Y en ese sentido, tú sabes que hay muchos sitios parecidos, en foros, tal, que las creaciones tienen...

[Tiempo 50:00]

eh... puntuaciones. Puedes poner cinco estrellas, tres estrellas.

216. ALEXANDRA: Ah, sí. Calificaciones.

217. RAÚL: ¿Te parecería interesante esto?

218. ALEXANDRA: [.HA64] Pero es que aquí en cocreación... sería como un poquito limitante la cosa [poner puntuaciones o calificaciones]. Eh... Y es que como que en todo hay ese tema de calificar. ¿Cierto? Y va un poco también a los comentarios. Igual. [.HA65] [Calificar] Está amarrado al tema de que bueno o malo, bonito o feo, pero pues depende de quién está haciendo la calificación, sus condiciones, su perspectiva, y creo que para este sitio, para este, puntualmente, no. No me parece que debería ser. Es más [.HA66] [Haber calificaciones] hasta podrían... no sé... reprimir.

219. RAÚL: Yo te entiendo. Al principio, te voy a contar un secreto. Al principio vino gente de otros entornos y pedían, casi exigían que se pudieran puntuar las poesías, porque al fin y al cabo tienen un sentimiento competitivo, unos con otros. ¿Entiendes?

220. ALEXANDRA: Y yo pienso que la intención de esta herramienta... creo que no es así.

221. RAÚL: Y... y... hay... un método de ludificación que es al fin y al cabo puntuar. Si no es puntuar... O al menos, cuál es tu opinión... los badges... cuando tienes un badge, una medallita de oro porque hiciste 100 aportaciones tal. ¿A ti te parecería interesante poner esto?

222. ALEXANDRA: AH. Bueno. [.HA67] A mí [los badges] sí me parece rico porque esto que... eh... pues definitivamente hay gente apasionada y... y eso sería un valor de la creación. Entonces cuando lo mismo, una personita que de pronto, de vez en cuando, por lo que... las razones que sea, aporta, crea, construye, ayuda a la comunidad ¿Si? A la construcción colectiva y otra que está constantemente como en su función con ese amor...o, bueno, como sea, haciendo la tarea, haciendo, dando lo

mejor de sí, tratando... ¿Sí? Yo pienso que eso sí, eso sí podría ser como, autores destacados, o participantes destacados. Claro. Y eso también te [.HA68] [La existencia de badges] ayuda a una búsqueda. Claro eso sí. NO es lo mismo cien que uno.

223. RAÚL: (Ríe) Oye. Y en cuanto al tamaño de las aportaciones... la semilla tienen que ser formatos muy cortos. ¿Te parecería bien que fueran más largas?

224. ALEXANDRA: YO pienso que es perfecto. Yo creo que [.HA69] el espacio que está ahorita es perfecto. ¿Por qué? Porque de cierta manera te hace ser muy concreto, ¿Sí? En lo que quieres aportar y le permite a las demás personas continuar en la construcción del racimo. ¿Sí? De esa semillita, entonces, ese yo creo que es perfecto... ahora bien. Y [.HA70] [el que las aportaciones tengan tamaño reducido] no te limita respecto al número de aportes que haces. Tú puedes aportar acá, otro compañero aporta aquí y resulta que el siguiente puedes volver a aportar y entonces es importante por eso. Por eso me gusta.

(Interrupción con una persona que llega a saludar a Alexandra)

Perdóname.

225. RAÚL: Acabamos ya, acabamos ya. Sólo un par de preguntas más.

(Risas de ambos y comentarios personales acerca de la hora del almuerzo, que es el momento en el que se desarrolla la entrevista del lado de Alexandra.)

226. Oye. Y volviendo a lo de los badges. ¿Tú crees que debiera haber usuarios que debieran tener algún privilegio específico? No se me ocurre ahora cual, no sé si a ti se te ocurre. Algún privilegio específico como...que unos pudieran crear semillas y otros no, que pudieran borrar aportaciones, etc. O... esto sería contraproducente. ¿Qué opinas?

227. ALEXANDRA: Eh. Sí. [.HA71] [Existir usuarios con privilegios específicos] Sería contraproducente. Precisamente una de las bondades de la herramientas es esa, que [.HA72] [que todos los usuarios sean iguales hace que] no te sientes cohibido en aportar, y de pronto vulnerado. Entonces ah yo aporté y me parece que fue divino, pero resulta que me la quitaron... es un sabor (inaudible) como... suele suceder en Wikipedia.

[.HA73] [Alexandra refiere que el que haya quien pueda retirar aportaciones en Wikipedia hace sentirse vulnerado al aportador]



(Risas)

228. YO no soy muy usuaria de Wikipedia. NO lo veo como referente válido.

229. RAÚL: A mí no me gusta. Si estoy yo todavía de profe cuando presentes el ensayo no cites la Wikipedia, ¿Eh?

(Alexandra tuvo que anular la matrícula del master en el que colabora Raúl este año pero planea reintentarlo el curso siguiente).

230. ALEXANDRA: No. Total. Yo también soy... así. Y... y, por supuesto, que hay colegas que dicen que cómo no...

231. RAÚL: Para (inaudible) vale. Pero no para citar.

232. ALEXANDRA: Exacto. Este, pues está muy bien, pero no es un referente válido. Por lo menos en lo que a mí... Bueno. El tema es que entonces como aquí no nos limitan, [.HA74] pues me gusta mucho que no me vayan a quitar lo bueno, poco o malo que yo aporte.

233. RAÚL: Te voy a hacer dos preguntas más, nada más, prometido. Porque ya te he quitado mucho tiempo. Simplemente. Crees que hay contenidos fuera de lugar en la herramienta. Y si crees que hay contenidos fuera de lugar, cual serían para ti.

234. ALEXANDRA: Contenidos fuera de lugar...

235. RAÚL:... Y si debieran borrarse...

236. ALEXANDRA: Como feos, como...

237. RAÚL: Contenidos que... Crees que hay algún contenido, algún comentario, que debiera haber alguien, quizás el administrador del site, quien sea, que los borre.

238. ALEXANDRA: En el sitio yo no he visto, Raúl

239. RAÚL: No, digo. Estamos hablando si para un sitio en general de creación es que hay algún contenido que debiera ser fuera de lugar y en ese caso que hubiera alguien que los borre.

240. ALEXANDRA: Ofensivos...

241. RAÚL: ... pornografía. Pues que vaya alguien y ponga pues fotos pornográficas. Y tú dices, pues no, pues a mí me gusta la pornografía. Quiero decir, hay sitios en internet que toleran unas cosas, en otros que toleran otras. En un sitio de

creación, ¿Es que hay cosas que no se debieran tolerar? Y en ese caso que hubiera un administrador que los borre. O un botón para denunciar el abuso y que alguien los borre.

242. ALEXANDRA: Sí. Sí. Es que [.HA75] todo es relativo. Pero pues nada, ¡Hay cosas que no [deben tolerarse en un sitio de creación]! Como los derechos humanos. No, no son negociables. Cosas de ese estilo. Como la pornografía infantil. Claramente no. (inaudible) eh... otras personas dirán que sí. Pero yo sí que diría que para esos casos, no para este sitio porque no se ha visto, sino para otros, pues se denuncian. Incluso [.HA76] [deben denunciarse] comentarios vulgares, lenguaje no, no... apropiado, etc. [.HA77] [Los contenidos inapropiados] Se denuncian, y entonces el administrador entrará y... y verifica y lo borra. A mí me parece que eso es sano.

243. RAÚL: Y... y.. bueno me hablaste antes de la comunidad. Bueno tú crees que la comunidad, la gente que hay participando en eseeusee o en otros sitios, ¿Juega un papel importante en que tú te animes a participar?

244. ALEXANDRA: ¿Los seguidores? ¿Los lectores?

245. RAÚL: La gente que tu percibes que está participando en la herramienta.

246. ALEXANDRA: AH! La que participa. No...

247. RAÚL: ¿Juegan algún papel para animarte o esto es intrínseco?

248. ALEXANDRA: Sí, no, no, pues realmente, uno participa un poquito más allá de los participantes... de los mismos compañeros digamos. Es como un grupo y entonces independientemente de los compañeros. [.HA78] Yo participo más allá. Es por sus aportaciones que me llaman la atención y no por las personas.

249. RAÚL: Me refiero si percibías que había una especie de comunidad en la que... te sentías acogida o no. O si era un acto totalmente al margen. Aunque es cierto que el tiempo que participaste fue muy reducido ¿No? Con lo cual...

250. ALEXANDRA: En verdad. Exacto. [.HA79] Yo pienso que no tuve la oportunidad de pronto de sentirme acogida. O de pronto... incluso no acogida sino ser un poco más visible, por el tiempo de participación...

251. RAÚL: Bueno, estás... estás invitada a seguir, ¿eh?

252. ALEXANDRA: Gracias. Pero sí [.HA80] vi, que habían participantes como muy pendientes de eso... bienvenida, me encantó tu semilla, no sé qué, voy a pensar en

una cocreación para tu semilla, porque está genial... Eso lo vi mucho y eso me parece motivante... a participar. Claro que sí.

253. RAÚL: Pues nada, no te quito más tiempo ya. (Alexandra ríe) Sólo si quieres decir algo más es el momento. Y... y... y antes de que lo digas, de momento, muchísimas gracias por haberme dado este rato, porque... me parece que te estás quedando sin almuerzo incluso, así que...

254. ALEXANDRA: ¡No! Yo fui a almorzar antes. Ni creas. (Risas) SI no me desmayaba.

[tiempo transcurrido 1:00:00]

(Despedida y fragmentos de conversación personal que no será utilizada como recogida de datos para el análisis y que se obvian por respeto a la intimidad)

### Trascripción de la entrevista a Nuria Llopis.

1. RAUL: Bueno ya sabes que esto es para el doctorado mío, para la tesis. Que espero acabar pronto.
2. NURIA: Bueno.
3. RAÚL: Tengo que darme prisa porque además, en Junio yo creo que me cambian de curro. Tengo que acabarlo ¡Ya! A toda pastilla.  
Tu, ¿Qué tal vas?
4. NÚRIA: Pues nada, si podemos ayudar, perfecto.
5. RAÚL: Pues sí que me vas a ayudar.  
Luego le diré a mi madre que me lo pase a máquina, que me lo transcriba, porque esto sino es un infierno.  
[...]  
Bueno, queeeee... te voy a preguntar cosas.
6. NÚRIA: Venga, pregúntame.
7. RAÚL: Nombre, Edad, Cuánto usas internet...
8. NÚRIA: (Risas) Eeehhh... [.HN01]Me llamo Nuria, soy educadora social, tengo 37 años. Y estoy conectada, menos cuando duermo, prácticamente el resto del día ando muy conectada. Ando conectada porqueeee.... Colaboro con la UOC y con la UNED y todo es online... Bueno, la UNED es parte presencial y parte online y.... porque estoy estudiando un máster que es online con lo cual me obliga a estar bastante conectada. Aparte soy adicta a Twitter y tengo un blog, con lo cual...
9. RAÚL: (Risas)
10. NÚRIA:... estoy prácticamente siempre conectada en algún momento en la red. [Comentarios acerca de los invitados a la entrevista e invitaciones a Hangout y risas]
11. RAÚL: ... yo creía que lo había puesto privado...
12. Bueno... que... ¿Cuál son los sitios que más visitas o que más usas aparte de Twitter?
13. NÚRIA: [.HN02] [Mis sitios más visitados] Aparte de Twitter...
14. RAÚL: Ese es tu número uno, esto ya es sabido.
15. NÚRIA: (Risas) Pues... los dos canales de la universidad, de la UOC y de la UNED, Facebook, linkedin y bueno, estos son los que más. Y luego ya pues alguna cosa en el Youtube... alguna página... bueno el spotify estoy bastante

conectada porque me gusta tener música de fondo, con lo cual cualquier página así, de música... ya sea para trabajar, ya sea para mientras haces tareas en la casa, pues siempre tengo. Pero bueno, linkedin, Facebook, tal vez los que más.

16. RAÚL: Vamos a entrar al trapo. Del acto creativo, porque sabes que esto va de creación conectada en Internet.
17. NÚRIA: (Asiente)
18. RAÚL: Que... ¿qué es crear? ¿Qué es para ti una obra de arte y qué no lo es? ¿Qué es creativo y qué no lo es?
19. NÚRIA: Para mí creativo es...
20. RAÚL: ¿Qué relación tiene la obra de arte y lo creativo?
21. NÚRIA: ¿Perdón?

(Comentarios cruzados acerca de la pregunta, para clarificarla a causa de una aparente disminución momentánea de calidad del sonido)

22. NÚRIA: [.HN03] Para mí creativo es todo aquello que haces que te hace que te hace sentir y que te hace pasar de un estado a otro y que se puede materializar en un objeto, en un escrito, en una imagen... en algún hecho.  
Mmm. Para mí eso es lo creativo.
23. RAÚL: [.HN04] ¿Y puede ser creativo y no materializarse en nada?
24. NÚRIA: Puede ser.
25. RAÚL: Ahhhh
26. NÚRIA: Puede ser.
27. RAÚL: Esto es para nota.
28. NÚRIA: para nota.
29. RAÚL: Y ¿Qué papel tiene la metáfora o el símbolo en la obra de arte?
30. NÚRIA: Pues la metáfora depende de cada uno.
31. RAÚL: NO poética, eh
32. [Más comentarios cruzados por disminución de la calidad]
33. NÚRIA: [.HN05] Para mí es clave en cualquier obra creativa el tema de la metáfora.
34. RAÚL: ¿Y has hecho creación tú en algún sitio?
35. NÚRIA: ¿Que si he hecho creación en algún sitio? Pues sí. [.HN06] Antes escribía mucho. Para alguna supongo que
36. RAÚL: ¿Y qué tipo de cosas?

37. NÚRIA: Pues escribía en una revista que teníamos en el colegio, hace muchos años. Cuando tenía 14 años... pero siempre me ha gustado escribir. Y va a rachas. A rachas me apetece más. A rachas me apetece menos. A rachas no tengo nada que decir y a rachas lo diría todo.
38. RAÚL: O sea que la creación sobretodo es verbal o literaria.
39. NÚRIA: Para mí sí. Eh. En mi caso sí. Es cuando siento o cuando experimento algo, que escribo. Sea para bien o sea para mal.
40. RAÚL: Y en Internet, ¿Has hecho creación? Aparte de en eseeusee, que se entiende, ¿No?
41. NÚRIA: En Internet he abierto varios blogs. Pero bueno, tampoco lo considero... Bueno. Tengo el diario este de las buenas noticias donde cada día cuelgo una noticia. Que eso fue porque... Fue en el 2012, que estaba cansadísima de poner la tele y que te bombardearan todos los medios con malas noticias y me negué a pensar que no había buenas noticias en el mundo. Y por eso fue... necesidad personal. Eh. Ya te digo. [HN07] Para mí, cuando creo algo, cuando invento algo, cuando se me ocurre algo... es porque lo necesito. Y en ese momento lo necesitaba. Y de hecho lo estoy continuando hasta ahora.
42. RAÚL: Pero, ese es glorioso. Ese no nos puedes privar. Eh. A mí me gusta. Hay algunas que no te tocan, otras... pero me gusta cuando llega el mensaje.
43. NÚRIA: Aparte de muy subjetivo, con lo cual. [HN08] Sí que es creativo, porque parte de mí, de la percepción que yo pueda tener de que una cosa es positiva o negativa.
44. RAÚL: Pues también.
45. NÚRIA: (asiente)
46. RAÚL: Pero bueno, aparte de que sea creativo o no, mola.
47. RAÚL: Oye. ¿Qué tienen las creaciones que más te gustan? O, por particularizar, puesto que la creación que has hecho en Internet es el Diari y lo que haces en eseeusee, pues en estas dos. O si te conectas a algún otro sitio y aunque no hagas creación tú, pues ves las creaciones de otras personas por ejemplo, fotos en Pinterest... ¿Qué es lo que tienen?
48. NÚRIA: Mira en Pinterest, tengo varios tablero, o tablonos y sí que, donde más cuelgo es uno que le llamo Arte o Cosas que me hacen sonreír, que son imágenes y es que las imágenes son... a veces imágenes muy sencillas te llegan muy profundamente, ¿No?... Y a veces cuesta ponerle palabras o letras a alguna imagen. Son imágenes que me gustan... Sí. Voy mirando en Pinterest de vez en cuando.

49. RAÚL: ¿Y así en general? Dirías que las creaciones que más te gustan son las que tienen una parte visual... eso es lo que te he entendido...
50. NÚRIA: [.HN09] [las creaciones que más me gustan son las que tienen parte Visual y mensajes sencillos. A mí lo que personalmente me gusta, eh. Son escritos muy sencillos, muy breves e imágenes. Y por eso creo que me enganchó el eseeusee.
51. RAÚL: Sabes que hice yo un artículo sobre la ultraconcisión. Me mola que digas eso, esto lo (risas) lo voy a usar seguro

(Risas de los dos)

52. RAÚL: Oye, y qué importancia juega en una obra la difusión que tenga. Ponte en el lugar de que la hagas tú, o no. Imagínate que tú haces una creación superchula... tú piensas que se puede crear para meterlo en el cajón, como dicen a veces. O para ti es primordial para la obra que se difunda, que si se difunde es mejor... Pero ¿Hasta qué punto es esencial?
53. NÚRIA: Hombre, depende de lo que quieras. ¿No? [.HN10] Yo tengo cosas metidas en un cajón que nunca voy a sacar y en cambio hay cosas que sí que... sí que me gusta compartir. A lo mejor lo más secreto lo guardaría en un cajón y no lo compartiría. O lo diría metafóricamente y lo expresaría de otra manera. Entonces, ¿Qué difusión? ¿Si es importante o no la difusión? Pues hay cosas que sí y cosas que no. Hay cosas que a lo mejor haciendo difusión te verías muy desnudo, ¿No?

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 10 de entrevista)

54. RAÚL: Bueno. Claro.
55. NÚRIA: No lo sé. Pero bueno la difusión [.HN11] si haces algo que te quedas orgulloso de ello, yo creo que es importante difundirlo.
56. RAÚL: Y desde el otro lado. ¿Cómo, entrecomillas, espectador? Cuando tú percibes, cuando tú eres espectador de una obra, cuando eliges una de esas imágenes, tú le aportas algo a la obra.
57. NÚRIA: ¿Si le hago algún tipo de evolución?
58. RAÚL: Si sientes que le has aportado algo a la obra por tu participación. O si la obra... Por decirlo de otro modo; cuando tú disfrutas de una obra, una de esas imágenes, o un poema de eseeusee... No digo en eseeusee cuando además escribes algo, sino cuando la disfrutas simplemente, ¿No?

59. NÚRIA: [.HN12] Sí. [Cuando quiero hacer algún tipo de evolución en una obra que me gusta] A veces la comparto.
60. RAÚL: Estás añadiendo valor de algún modo a la obra, o eres un espectador como en una obra de teatro, que entras a ver la obra, sales la has disfrutado y te la quedas para ti.
61. NÚRIA: Pues...
62. RAÚL: ¿Es una pregunta rara?
63. NÚRIA: Depende, depende. A veces te lo quedas para ti. Y al... Porque no, porque [.HN13] [Si te gusta una obra] imagino que necesitas hacer una devolución de alguna manera. Poniéndole aunque sea un me gusta para transmitir a la otra persona que te ha gustado y te ha aportado. Vale. Pero si no dices nada, a lo mejor sí que te aporta, pero la otra persona no se entera. ¿Va por ahí la cosa?
64. RAÚL: Sí y no. NO, no. Es lo que tú opinas. ¿No? Esencialmente se refería también a sí al poner en juego tu interpretación sientes que le estás añadiendo algo a la obra, es decir... en cierto modo... pues la misma obra la ven dos personas y hay a una persona a la que le aporta y a otra no.
65. NÚRIA: Sí.
66. RAÚL: Entonces eso puede ser porque tú entiendes que tú estás metiendo en la olla tu particular forma de ver las cosas que completa la obra de algún modo, no. Como la visión del intérprete de una partitura. O no. Es decir, esto es... dos visiones. Por eso te decía.
- Oye, entrando al eseeusee. Quién, según lo ves, de una obra colectiva... En eseeusee, en Wikipedia o donde sea... ¿Quién es el autor de un racimo?... Bueno primero ¿Quién es el autor de un racimo? y segundo ¿Quién es el autor de una entrada en Wikipedia?
67. NÚRIA: [.HN14] [El autor de una obra colectiva] es La comunidad.
68. RAÚL: La comunidad en ambos casos. O sea, todos los que trabajan... La comunidad en Wikipedia, ¿Quién es?... ¿Todos los que han participado en el racimo o todos los que participan en eseeusee?
69. NÚRIA: Los que están implicados. Sabrán ellos.
70. RAÚL: En eseeusee o en el racimo?
71. NÚRIA: No, no, en eseeusee [en la comunidad, no en la obra propiamente dicha].
72. RAÚL: Aunque no hayan participado en el racimo... ¿Y en Wikipedia?



73. NÚRIA: Pues no lo conozco muy bien. Imagino que también será la comunidad. No. No sigo mucho Wikipedia...
74. RAÚL: No, no. Es tu visión, eh. Que está bien. Y eso... ¿Está bien que sea la comunidad? ¿A ti te parece que está bien?
75. NÚRIA: Sí. (silencio) [.HN15] Las cosas hechas en comunidad yo creo que tienen un valor que... muy diferente a la obra individual. Para mí, no
76. RAÚL: Pero esto que dices es interesante, entrando... entrando en el caso de eseeusee...
77. NÚRIA: Sí.
78. RAÚL: Tienes un racimo en el que participan con sus comentarios, con sus cocreaciones, ocho personas, por ejemplo. Pero para ti, el... el autor es esas 8 personas y también las otras 15 que lo han podido leer o que no han participado en ese momento.
79. NÚRIA: Eh. Eh. Otras, autor, claro. Autor es la persona a lo mejor que lo escribe, pero... Pero...
80. RAÚL: No, no, pero que no te estoy diciendo que esté mal lo que has dicho...
81. NÚRIA: [.HN16] No lo veo como exclusivo... [la autoría] no lo veo como exclusiva de esa persona que inicia, porque quien lo lee...
82. RAÚL: ¿Sí?
83. NÚRIA: No sé, tiene la... y ahora a lo mejor conecto con lo que me has preguntado antes, tiene la opción de participar. Tú te vas leyendo y vas discriminando lo que más y lo que menos, pero... [HN17] eseeusee no es un racimo ni un conjunto de racimos. Es más. ¿No? Yo lo veo como una globalidad, como una obra en la que participan varias personas.
84. RAÚL: ¡Qué bonito!
85. NÚRIA: ¿No?
86. RAÚL: Oye, pues me gusta. (rie) Está bien. Yo no lo había visto...
87. NÚRIA: Wikipedia me pierdo, me cuesta más porque es muy grande y no... pero... Pero [.HN18] eseeusee... tu entras, desapareces un tiempo, vuelves a aparecer... pero...
88. RAÚL: Sigue ahí...
89. NÚRIA: Sigue ahí, hay respuestas, hay personas nuevas... eh... hay personas que vuelven, hay cambios, pero... pero te sigues sintiendo igual de cómodo. De decir la tuya, que te respondan, de responder... Y... forma algo grande.
90. RAÚL: Eso es interesante. ¿Y qué hay de bueno y de malo en que todo el mundo pueda participar en un racimo?

91. NÚRIA: Pues que es libre... [.HN19] [lo bueno de que todo el mundo pueda participar en un racimo] es que es libre.
92. RAÚL: Habría que hacer racimos restringidos? Imagínate... yo hago este racimo...
93. NÚRIA: No.
94. RAÚL: y digo, sólo estas personas pueden acceder...
95. NÚRIA: No.
96. RAÚL: ... porque son los que me molan a mí; y hay este que hace cosas que no me gustan, no le deje. A lo mejor estaría bien.
97. NÚRIA: No. [.HN20] [Restringir la participación en un racimo a unos determinados usuarios] A mí no me parecería bien. No me gusta.
98. RAÚL: Un... esto se puede dar...incluso se ha dado, no. Eh... haces un poema feminista vamos a decir...
99. NÚRIA: Sí...
100. RAÚL: ...lo dan la vuelta y se convierte en uno machista, en un chiste machista. ¿Cómo lo ves eso?
101. NÚRIA: Lo veo genial.
102. RAÚL: Feminista y machista o equis... ¿Eh?
103. NÚRIA: Lo veo genial. Lo veo genial. Si me pico ya le daré la vuelta, si quiero, ¿No? (ríe)
104. Es genial. [.HN21] [Que otros puedan interpretar tu aportación de diversos modos] Es genial. A ver, lo aburrido sería que todo el mundo lo interpretara de la misma manera. ¿No? Que todo el mundo lo viera igual, ¿No?
105. RAÚL: No, no, no, Yo te pregunto... yo te pregunto...
106. NÚRIA: A mí me gusta. [.HN22] A mí me gusta que... y me hace gracia, porque claro, [que] lo que digo a lo mejor no se entiende nada pero parte de algo que estoy pensando yo... y .... Y de vez en cuando hay personas que lo aciertan y dices ¡Ostras! ¡Qué fuerte! ¿No? ¡Han conectado con eso!... No que no hablaba de esto, que hablaba de lo otro...
107. RAÚL: Oye, al principio. Tú date cuenta... cuando partimos esto de un grupo de poetas, los poetas se chinaban mucho, ¿Eh? Los poetas acostumbrados hacer poesía... Había alguno que tenía varios premios y tal... y decía, bueno... ¡Quieto!
108. NÚRIA: (Risas)
109. RAÚL: O sea, Tu forma de ver las cosas no es la habitual. Yo te pregunto, no... Tu siéntete libre de decir lo que te dé la gana... no es lo que estoy esperando... Yo además en muchas cosas coincido contigo, pero no en otras

no. Pero vamos está bien. Vale, vale, oye... ¿Y cómo fomentarías tú la creatividad de los demás?

110. NÚRIA: ¿cómo fomentaría la creatividad de los demás?

111. RAÚL: Que venga alguien y participe... que,... que tendría que haber para que... Que participe alguien.

112. NÚRIA: [.HN23] [Para animar a la gente a participar] Tendría que haber una difusión. ¿No? De algo que he creado yo tipo... yo qué se... no sé.

113. RAÚL: ¿Tú como animarías a la gente a participar de algún modo? ¿O... qué es lo que te anima a ti a participar? Cuando ves...

114. NÚRIA: A mí la curiosidad.

115. RAÚL: En el caso de eseeusee o en cualquier otro caso. Eseeusee, entiéndelo bien, es el punto de partida porque la verdad es que no hay muchos sitios en Internet que permitan cocreación, ¿No? Como una creación colectiva. Wikipedia lo permite de una manera... los tableros de Pinterest lo permiten de otra manera un poco restringida. Y eseeusee se creó, pues, porque no había ningún sitio... yo creía que no había ningún sitio que lo permitiera. Y era para reflexionar sobre el asunto. De hecho ha cambiado mucho desde el principio. Entonces, cuando digo... cuando yo te pregunto de eseeusee, llévalo a donde quieras, ¿Eh? Es decir, cuando te digo como se fomentaría la creatividad... ¿Cómo un sitio en Internet o una aplicación te anima a... crear, te anima a participar? ¿Qué le ves tú?... Pues que tenga una interfaz chachi...que tenga... ¿Eh?

116. NÚRIA: Mmm. No necesariamente, ¿Eh? No necesariamente tiene que tener una Interfaz... A ver. [.HN24] [La interfaz de un ágora de creación] No tiene que ser difícil porque si no... Si no tiene una accesibilidad...mínima... mínimamente fácil no, no... no voy a alcanzar.

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 20 de entrevista)

Porque a lo mejor me estoy diez segundos en una página y ya paso a la siguiente.

[.HN25] ¿Qué es lo que me anima a participar? En el caso de eseeusee yo estaba saturada de tanto leer y de asignaturas del máster y necesitaba devolver la empanada mental que tenía en la cabeza. Y eso fue lo que me animó a participar. ¿Vale? Y porque hacía tiempo que, que, que no... no escribía... A ver cuando yo escribía hace tiempo escribía poemas y escribía poemas mucho más largos. Pero tampoco conocía de ningún espacio que... que se hiciera en Internet y bueno, un poco se me abrió la puerta, ¿No? Para hacer eso... Estaba tan empanada, tan

cansada y tan agotada mentalmente que eso me ayudaba a evadirme un rato,  
¿Vale?

117. RAÚL: Hay sitios de poemas largos en Internet, pero son un poco tabarros, la verdad.

118. NÚRIA: ¿Qué?

119. RAÚL: Que hay sitios de poemas largos en Internet, pero son un poco viejunos.

120. NÚRIA: Ya. (risas) [.HN26] ¿Y qué es lo que haría yo para estimular la creatividad? Pues... pues... no sé porque a veces la gente te sorprende... y yo no hago ninguna tarea para animar a nadie a la creatividad que no sea con los alumnos de la universidad, pero... y a veces se enganchan y a veces no

121. RAÚL: Sí.

122. NÚRIA: Y a veces las comunidades... Yo ahora pues me he viciado a crear comunidades en google\*, y menos los alumnos se apuntan todo Dios...

123. RAÚL: ... (interrumpe) Como al chat este...

124. NÚRIA: ... [.HN27] Hay un factor que no sé si es el nombre de la comunidad o que pones algún dibujo atractivo que hace que te atraiga. A mí, yo soy bastante curiosa y me puede atraer cualquier cosa. ¿Eh? Cualquier cosita. El otro día... no veo nada la televisión... y estaba el otro día la sexta, creo que es el programa de Buenafuente que salió justo que hacía... eh... montaban... una aplicación portuguesa, creo que te la pasé, no me acuerdo del nombre... montaban historias... montaban poemas a través de tu usuario de twitter.

125. RAÚL: Ah, sí.

126. NÚRIA: Y no pare hasta que... bueno, me cansé porque no funcionó en mi caso, ¿Vale? Pero he ido probando porque es supercurisoso que te monten ahí.. bueno, es curiosidad... en mi caso es curiosidad. Y si no funciona al final lo abandono, pero sí. [.HN28] [Lo que me anima a participar]En mi caso es curiosidad. ¿Qué me despierta la curiosidad? Pues no sé. Cualquier cosas diferente.

127. RAÚL: Bueno. Pues esta es una respuesta bastante curiosa. Bastante curiosa, bastante interesante, lo de cualquier cosa diferente.

128. Oye. Un momento sobre el modelo este de eseeusee.

129. NÚRIA: Sí.

130. RAÚL: Eh... ¿Cómo decir de algún modo? Tú entiendes el concepto de racimo y tal. Qué... qué... Tiene tres partes, ¿No? La semilla, las cocreaciones y los comentarios. ¿No?

131. NÚRIA: (Asiente)

132. RAÚL: Podríamos decir que tiene tres partes. ¿Cuál es para ti la más importante?

133. NÚRIA: [.HN29] ¿Cuál es para mí la [parte de un racimo] más importante? Las tres. Las tres. No me puedo mojar ahí, porque no... porque tan importante es quien salta del trampolín como quien está en la piscina y... ¿Sabes?

134. RAÚL: ¿Los comentarios?

135. NÚRIA: [.HN30] Los comentarios son de agradecer.

136. RAÚL: Osea que los comanentarios cumplen una función de animarte.

137. NÚRIA: Sí. Totalmente. (silencio) [cumplen una función] De animarte, de sentirte bien porque alguien agradece, de darte ideas para hacer otra cosas, para responder, para...

138. RAÚL: En cierto modo tú estabas creando algo y en vez de meterlo en el cajón estas agradeciendo no meterlo en el cajón, ¿No?

139. NÚRIA: Sí. (risas) Pero hay cosas que no van a salir del cajón. ¿Eh?

(Risas)

140. RAÚL: Vale, vale. Oye, yo tengo...

(Problemas de sonido que duran casi un minuto...Frases del tipo ¿Me oyes? ¿No? ¿Ahora?)

141. NÚRIA: Ahora.

142. RAÚL: Vale. Que digo que yo tengo poesías que publiqué incluso en libros de papel, que ahora me dan una vergüenza terrible.

143. NÚRIA: (Risas)

144. RAÚL: El de 140 caracteres, más o menos mola. Y uno de amor, que hice cinco poesías a mi María, ese me encanta. Pero... luego hice alguna... uf... en fin. Bueno. Como no los lee nadie.

(Risas y comentarios cruzados entreverados)

145. NÚRIA: Eso es lo que crees tú. [.HN31] Si los tienes colgados por ahí [contenidos], tú crees que la gente no te lee, pero la gente te lee. Yo me quedo sorprendida...

146. RAÚL: Los otros están en papel.

147. NÚRIA: Ah, no están publicados.

148. RAÚL: Oye, lo de eseeusee, hay una cuenta en Tumblr y tiene 3300 seguidores.
149. NÚRIA: A ver.
150. RAÚL: y todo... con el ifttt, todo va a Tumblr... lo que pasa es que en Tumblr no se ven los seguidores de las cuentas, salvo el propietario, entonces solo lo puedo ver yo. Pero es guay. Cada vez que alguien hace una cocreación sale ahí y salen 3 o 4 me gustan en Tumblr.
151. NÚRIA: Ah.
152. RAÚL: tengo que pensar como recuperar ese... ese rollo... Ya pensaré algo. Oye. Y una cosa que forma parte de un racimo, imagínate una cocreación o comentario, ¿podría formar parte también de otro? ¿O ser semilla de otro?
153. NÚRIA: ¿De uno nuevo?
154. RAÚL: imagínate, una cocreación que valga para dos.
155. NÚRIA: ¿Pues por qué no? Hay un... hay un.. de hecho... no, no, no. Pensaba que había... ¿No había uno en eseeusee? ¿No había.... Hace un mes o así se desdobló uno en dos? ¿Puede ser?
156. RAÚL: Puede ser, sí. Sí.
157. NÚRIA: O con la nueva configuración me pareció ver...
158. RAÚL: No, bueno, es más conceptual... una cosa es lo que ocurra porque eseeusee llega donde llega. Pero... podría ser, ¿No? Es decir, Como concepto estaría bien... ¿O estaría mal?
159. NÚRIA: Eh... [.HN32] Estaría bien [que fragmentos de un racimo pertenezcan también a otro], lo que pasa es que... mmm... tampoco tiene mucho sentido que se desdoble en dos... se puede desdoblar en 50. En un mismo... ¿no? Puede tomar dos caminos una misma... una misma semilla y que unos vayan contestando por un lado y otros vayan cocreando por otro. Que eso es lo que vi hace creo que un mes. Yo creo que sí que no es malo, y se puede formar... ¿No?
160. RAÚL: no, no... ¿Y a ti que te gusta más hacer semillas o que te hagan cocreaciones?
161. NÚRIA: Eh.. [.HN33] me es más fácil hacer semillas.
162. RAÚL: Y ¿Te mola que hagan coreaciones a tus semillas?
163. NÚRIA: [.HN34] Sí, claro [le gusta ser cocreada].
164. RAÚL: ¿Y al resto?... Bueno. Es más fácil hacer semillas... ¿Y qué te mola más? Hacer semillas intuyo, porque es más fácil, ¿No?
165. NÚRIA: Sí. [.HN35] Es más fácil [hacer semillas que cocreaciones] y aparte a veces tampoco sabes de lo que la otra persona está hablando cuando hace

- una semilla. Y esto a veces te corta a la hora de contestar porque dices ostras... a lo mejor todo el mundo... porque a lo mejor es pudor, o vergüenza. Todo el mundo está pensando que esta persona está hablando de soledad y está hablando de amor o de otras cosas, ¿sabes? Resulta más fácil. A mí me resulta más fácil
166. RAÚL: Oye. Ya he visto que... He estado mirando aquí que sí pones etiquetas.
167. NÚRIA: Sí.
168. RAÚL: En las semillas.
169. NÚRIA: Sí.
170. RAÚL: Veo que pones. A mí me molaría también que se pudiera cuando haces cocreaciones, se pudieran añadir a la semilla en global y tal.
171. NÚRIA: Ajá.
172. RAÚL: ¿A ti qué te parece? ¿Tendría sentido o daría lo mismo? Tú cuando hicieras una cocreación poder añadir una etiqueta... o dos, vamos.
173. NÚRIA: [.HN36] Pues tendría sentido [que todos los que aporten al racimo puedan añadir etiquetas]. Porque... la etiqueta si la pone quien hace la... semilla. Mmm. Todo el resto se pierde.
174. RAÚL: Claro. Y en cierto modo. No crees que poner etiquetas condiciona a los demás. Es decir que sin etiqueta... si pones la etiqueta ya sabe todo el mundo de qué estás hablando y en cierto modo les cortas un poco para...
175. NÚRIA: No porque [.HN37] yo a veces pongo etiquetas de las palabras textuales. Pero a veces pongo de lo que creo que estoy hablando. [.HN38] [poner etiquetas] No tiene por qué cortar. [.HN39] No sé ni si la gente por eso se fija en las etiquetas.
176. RAÚL: ¿Y tú te fijas en las etiquetas? ¿Has hecho alguna búsqueda, por ejemplo, por etiquetas?
177. NÚRIA: Alguna. Alguna, pero [.HN40] no acostumbro [a hacer búsquedas por etiquetas].
178. RAÚL: ¿Y búsqueda por autores? ¿De esas?
179. NÚRIA: [.HN41] Por autores sí [hago búsquedas]. Porque terminas teniendo tus favoritos.
180. RAÚL: Y lo de seguir a un autor, ¿Lo has usado?
181. NÚRIA: Sí. Sí, sí.
182. RAÚL: Y luego sabes que hay un botón en el que te salen las cosas sólo en las que han participado tus favoritos. ¿Eso lo has usado?
183. NÚRIA: Que han participado solo tus... personas que te siguen, ¿no?

184. RAÚL: No. Hay un botón...

185. NÚRIA: Sí.

186. RAÚL: ... que es cuando estás *logeado* el de....

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 30 de entrevista)

187. a ver. Me voy a *logear* (suena el teclado) que tiene una estrella. Cuando estás *logeado* tienes, la lupa, el más para añadir, una estrella y la cara. La cara es para ver tu perfil y la estrella es... racimos con la participación de autores a los que tú sigues. Eso no lo has usado nunca por lo que veo.

188. NÚRIA: A ver, la estrella... Sí, lo que pasa es que [.HN42] me cuesta a veces identificar los símbolos [iconos de la UI]... Vale. [.HN43] Sí que la he chafardeado alguna vez (risas de raul) pero no... pero habitualmente no la utilizo [la opción de ver racimos de autores a los que sigues].

189. RAÚL: Vale. ¿Y entonces? Para qué sigues... ¿Para qué le das al botón de seguir? Es como...

190. NÚRIA: Ah, porque [.HN44] cuando algún autor me gusta, le doy a seguir.

191. RAÚL: Como de buen rollo, ¿No?

192. NÚRIA: ¡Sí!

193. RAÚL: Oye, y... y... una cosa, negando aquí... ¿Por qué esto que se hace en eseese no se hace en Twitter o en Facebook o en otro?

194. NÚRIA: En Twitter se hace. Creación de historias y... ¿No?

195. RAÚL: ¿Y qué tiene de diferente?... sí, en twitter se hace lo del cadáver exquisito que es...

196. NÚRIA: Sí. Sí, sí.

197. RAÚL: Es parecido.

198. NÚRIA: Sí.

199. RAÚL: ¿Qué te aporta Twitter? Entre otras cosas tener un auditorio potencial muchísimo mayor...

200. NÚRIA: Ah! Pues [.HN45] para mí Twitter es más impersonal para estas cosas [la creación]. Supongo que es el uso que le doy, no. Pero si pongo cadáver exquisito, me pueden salir desde si ha habido alguna práctica en la UNED que ha utilizado el cadáver exquisito o me sale gente de... es más impersonal.

201. RAÚL: Si pruebas a poner de etiqueta poetweet... la última vez que miré salía



[Comentario que se elimina porque era un ejemplo conversacional entre investigador e informante]

Salen más poemilla procaces que poemas

202. NÚRIA: ¿Si le pones el *hashtag poetweet*?

203. RAÚL: Sí. Salen más marranadas que...

204. NÚRIA: Que no es una comunidad, Raúl. A mí lo que me aporta... [HN46] lo que me aporta eseeusee [respecto a Twitter] es que es comunidad. Es que... hay personas, hay usuarios que, que te gustan como escriben o que están o que han desaparecido o que vuelven.

205. RAÚL: ¿Cuál te molan a ti, por curiosidad, así... en un flash?

206. NÚRIA: Pues mira...

207. RAÚL: A parte de Raúl.

208. NÚRIA: Raúl, el que cuida las musas, el nuevo cuidador...

209. RAÚL: Eso es.

210. NÚRIA: A ver, eh... Campillana

211. RAÚL: Campillana, sí.

212. NÚRIA: Campillana. Eh... Luzzer.

213. RAÚL: Sí, sí.

214. NÚRIA: Que creo que está desaparecido o desaparecida y que de vez en cuando aparece pero es como... muy trasgresor o transgresora. Eh... Boton, creo. ¿No? Botón.

215. RAÚL: ¿Boton? Yo había pensado que era Botón.

216. NÚRIA: ¿Por?

217. RAÚL: (Risas) Porque como hay una bota en el dibujo, creía que era Botón, de... una bota grande. (risas)

218. NÚRIA: Eh... OI

219. RAÚL: OI.

220. NÚRIA: Valentina, alguna, pero... Y, bueno, este también porque lo conozco, el Xawy, que es bastante trasgresor.

221. RAÚL: Es tremendo.

222. NÚRIA: Si, es muy trasgresor.

223. RAÚL: Y el Campi mola. A mí me mola.

224. NÚRIA: El un campí, si...dice cosillas. Dice de vez en cuando y... está bien, el uncampí (risas) Y Orion o Orión.

225. RAÚL: Orión, sí.

226. NÚRIA: También. Pero si me tuviera que quedar con... no sé. Luzzer es un usuario o usuaria que echo de menos.
227. RAÚL: Creo que es una chica. Creo que es una que me mando... Luego te cuento una cosa. Yo creo que va a volver. Y... una cosa. ¿El que esté la fecha o no esté en los racimos, qué te parece?
228. NÚRIA: Que no estén.
229. RAÚL: No están... no debiera...
230. NÚRIA: [.HN47] Yo prefiero que no estén [datados los racimos].
231. RAÚL: ¿Por qué?
232. NÚRIA: porque... porque está en el aire, porque tiene que ser atemporal. Para mí, ¿Eh? Porque [.HN48] algo se puede recuperar de hace mucho tiempo. Porque si le ponemos fecha a lo mejor le ponemos caducidad y no tiene por qué. ¿No?
233. RAÚL: Sí, si... ¿Y has visto en la página principal de qué manera se ordenan los racimos?
234. NÚRIA: En la página principal... a ver, estoy en ella.
235. RAÚL: No, no hace falta mirar, ¿Cómo están ordenados? ¿Has caído como se ordenan?
236. NÚRIA: Los últimos que se escriben, ¿No?
237. RAÚL: Los últimos que se escriben ¿Cuál?
238. NÚRIA: Los últimos que se comentan.
239. RAÚL: Los últimos que se comentan. ¿Y te parece bien que se ordenen así?
240. NÚRIA: ¡Sí! Sí, sí, ¿por qué no? Si te gusta un usuario, lo sigues y... y te puedes ir a todas sus creaciones.
241. RAÚL: Y... ¿Y que no se cierren nunca?
242. NÚRIA: No
243. RAÚL: Eso mola.
244. NÚRIA: Sí que mola, [.HN49] sí que mola. ¡Que [los racimos] no se cierren nunca! (muy enfática)
245. RAÚL: Vale, vale, no sé. Pero yo te pregunto
246. NÚRIA: No, no, no, a mi ... no... bueno. Yo prefiero que no se cierren.
247. RAÚL: Bueno, es lo que me habías dicho antes, lo que es que yo lo tengo aquí para preguntarte.
248. NÚRIA: [.HN50] Si tú lees algo hoy, a lo mejor lo lees la semana que viene o el mes que viene o al año que viene y a lo mejor lo lees muy diferente. Y a lo mejor no te gusta ahora o no te apetece o no tienes idea, o no te llega. Y te

llega dentro... con lo cual. El hecho de que esté abierto, de que no tenga fecha, y de que se pueda recuperar siempre, para mí, es genial.

249. RAÚL: Coño, ¡pues me alegro! Oye, más cosas.

250. NÚRIA: ¡Venga!

251. RAÚL: Texto e imagen... ¿Se debieran poner sonidos, videos? Da lo mismo? ¿Aportaría poco, mucho, regular, del tiempo? ¿Tú qué opinas?

252. NÚRIA: [.HN51] Sí, mientras sea corto [se deben permitir multimedia en los racimos].

253. RAÚL: Que sea corto. Y el tamaño de la semilla, entonces... que sea corto el tamaño de la semilla, te parece bien entonces intuyo, ¿No?

254. NÚRIA: Que sea corto... sí. [.HN52] Yo soy más partidaria de lo cortito.

255. RAÚL: Y... echas de menos una aplicación móvil.

256. NÚRIA: Ah! Pues sí. Porque probablemente... A ver, ni había pensado, ¿eh? Pero yo que sé, yo que soy usuario de los transportes públicos y me tiro mucho rato... me paso mucho rato viajando. Alguna vez, mira... [.HN53] alguna vez en el móvil tengo apuntado algún inicio de algo... y a lo mejor lo apuntaría directamente allí. Luego me olvido...

257. RAÚL: Entonces por lo que veo te conectas desde el ordenador, no desde el móvil al eseeusee

258. NÚRIA: Eh... sí. Siempre desde el ordenador. Al eseeusee creo que no me he conectado nunca en el móvil. La aplicación seguramente me conectaría. Porque...

259. RAÚL: Vale, vale. Para tu información que sepas que detecta si te estás conectando desde el móvil y te lo formatea en una columna para que lo veas bien. ¿Eh? Que esto lo programé y me costó lo mío.

260. NÚRIA: (Risas)

261. RAÚL: Pero, es a través de navegador. Tienes que poner el navegador y poner eseeusee, pero bueno... va más o menos...

262. NÚRIA: Yo creo... no lo sé, ¿eh? Porque soy muy despistada, pero yo creo que no me he conectado nunca en el móvil. Sin embargo si escribo algo, algo cortito, lo voy guardando aquí (señala el móvil)... con lo cual...

263. RAÚL: Pues te tienes que conectar desde el móvil al eseeusee... Y... Y... Y es *responsive*, que se llama ahora, la aplicación.

Oye, y... ¿Qué te parece la información que hay de cada persona?. ¿Te parece suficiente, te sobra, te falta?

[...]

264. NÚRIA: mmm, a veces me falta.

265. RAÚL: ¿Qué te faltaría?

266. NÚRIA: Pues, [.HN54] me gustaría saber quién hay detrás [de cada usuario]. (risas) Es curiosidad, ¿eh? (risas) Me gustaría saber quién hay detrás. Me gustaría que, ... que... a lo mejor también se le va la magia, eh ¡Yo qué sé! Pero me gustaría que detrás de ese usuario hubiera una foto, y algo de biografía, lo que pasa que... bueno, la biografía que pone cada uno, pues cada uno se define como quiere. ¿No?

267. RAÚL: (asiente)

268. NÚRIA: Pero sí, sí. Sí que... [.HN55] tengo curiosidad de saber más, sobretodo de usuarios o usuarias que... que... que no tienen sexo en eseeusee... y que me gustaría saber quién hay detrás, ¿No?

269. RAÚL: ¿Y no les has preguntado?

270. NÚRIA: ¡No!

271. RAÚL: ¿No? Pero... por ejemplo: tú no tienes nada en tu Bio. (La Bio es la información de perfil que cada usuario puede incluir en eseeusee para ser vista en su página personal por el resto de usuarios).

272. NÚRIA: ¿No tengo nada en mi Bio? No, no lo sé. No.

273. RAÚL: Podías haber puesto algo en tu Bio.

(Comentario de una anécdota que no será analizada)

que... entonces... y si tú quieres ver lo de los demás, ¿Por qué tú no pones nada?

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 40 de entrevista)

274. NÚRIA: Es que... Ni sabía que no tenía nada, ¿eh? [.HN56] Ni me he dado cuenta que no tenía ninguna Bio.

275. RAÚL: Mmm.

276. NÚRIA: (Risas)

277. RAÚL: Oye. Y...

278. NÚRIA: Me di de alta muy rápido y empecé a...

279. RAÚL: ¿Pero sabes que puedes volver? En el icono ese de la cabeza luego te cambias, te puedes cambiar lo que quieras.

280. NÚRIA: Me representa bastante, eh. Es en una cata de vino, con lo cual... (Se refiere al icono que eligió para su usuario).

281. RAÚL: ¡Sí! Me parece bien. Oye...

282. NÚRIA: ...en una cata de vino...

283. RAÚL: ¿Y hay usuarios que tu sientas que tengan más privilegios que el resto?
284. NÚRIA: ¿Más privilegios, no? Bueno, tú.
285. RAÚL: El cuidador de musas, se supone (Este es el *nicename* del usuario de administración de eseeusee).
286. NÚRIA: Claro, tú sí, no. Porque eres quien... quien creo que actualiza todo. ¿no? Que actualiza la... el Wordpress (Wordpress es el CMS sobre el que está concebido eseeusee)... la plataforma.
287. RAÚL: Ah, Bueno ya. Pero me refiero en cuanto a participar... hacer algo así borrar comentarios, etc., etc.
288. NÚRIA: Eh... [.HN57] deberías tener [un superusuario], porque es quien lleva eso pues el... deberías poder borrar... eh... temas como insultos, como... como personas que se conectan y que no... que... que van a destruir, no a construir...
289. RAÚL: Entonces ahora volvemos sobre eso, pero mira: tú consideras que tiene que haber un usuario con más privilegios para eso. Uno o varios... y aparte de eso ¿tiene que haber algún modo de diferenciar los usuarios? Me refiero permisos especiales, *badges*... *badges* de estos, de medallas de oro, medallas de plata, de no sé qué, de información más visible, o cosas de este pelo que hay en muchas comunidades.
290. NÚRIA: ¿Dentro de eseeusee?
291. RAÚL: Sí.
292. NÚRIA: No, porque... [.HN58] ¿Pero con qué finalidad [diferenciar usuarios con permisos especiales, badges, medallas...]?
293. RAÚL: No. Yo te digo que hay en sitios que lo hay.
294. NÚRIA: No porque.
295. RAÚL: La finalidad es... no sé si debiera decírtelo porque entonces condiciono la respuesta, pero...
296. NÚRIA: No, no. Para mí lo bonito es que... que se pueda conectar una... una persona... este... de cualquier edad y... siempre desde el respeto, ¿Eh?...
297. RAÚL: Pero hay en sitios que... (farfullan ambos a la vez) no sé quién usuario tiene una medalla de oro detrás del nombre porque ha hecho más de mil semillas... cosas de esas. ¿Eso mola?
298. NÚRIA: [.HN59] A mí no me mola [los badges en los nombres de usuarios].
299. RAÚL: Bueno. Aquí al fin y al cabo cuando das a la lupa de buscar, ves los comentarios que ha hecho cada uno, tal...

300. NÚRIA: Bueno... es una persona más implicada y más participativa o es una persona con más tiempo... (risas) ¿No?
301. Ni es... ni... ni es.. Tal como lo veo yo, ¿eh? Ni es mejor, ni es peor, ni... tiene que tener... no sé, medallas. [.HN60] Cuando pones una medalla a uno, le reconoces algo que le estás privando a otro. ¿No? A otra persona. Entonces, la libertad...
302. RAÚL: Al principio, las había. Porque hubo alguno... usuario que las pidió y tal. Pues bueno, vamos a ponerlas. Y la verdad es que luego las quitamos. Yo pensaba como tú.
303. NÚRIA: Sí.
304. RAÚL: Está bien que luego puedas ver... ah! Pues mira, pues este ha hecho mil cocreaciones y tal. Pues bueno, pues de algún modo también, es como un marcador, pero... para el que quiere ir a verlo, ¿No? Aunque esté (incomprensible) por todos los sitios...Entonces... a los novatos...
305. NÚRIA: ¿Qué?
306. RAÚL: Cuando tú fuiste novata.
307. NÚRIA: Sí.
308. RAÚL: En principio es lo que has dicho, que pueden participar a iguales... Y debieran pasar un tiempo de acogida hasta poder comentar... ¿Cuándo fue tu caso te sentiste incluida...
309. NÚRIA: [.HN61] ¡Sí [me sentí incluida como novata en eseeusee]!
310. RAÚL:... te costó un poco. ¿Qué hizo que te sintieras incluida?
311. NÚRIA: Pues [.HN62] [lo que me hizo sentir incluida es] alguien que respondió, supongo. Alguien que respondió. Debiste ser tú, que me diste la bienvenida y alguien ya hizo, ya cocreó con la semilla o sea que no... no, no, no,... ¿Periodo de acogida? [.HN63] ¡Si se te acoge superbién! (Ríe)
312. RAÚL: (Lee la primera poesía de Nuria en eseeusee)
313. NÚRIA: Sí. Sí, sí.
314. RAÚL: Aquí hay diecinueve comentarios, eh. Y cinco cocreaciones. ¡No estuvo nada mal!
315. Vale. Y la última cosa ya. Luego ya lo que tú quieras comentar añadido.
316. Una única... Antes has hablado de contenidos fuera de lugar y que debieran borrarse y tal, ¿Cuál serían para ti contenidos fuera de lugar?
317. NÚRIA: Que... [.HN64] [contenidos fuera de lugar son aquellos] que falten al respeto. Que falten al respeto de... de... de... de las personas. De las personas que participan o de las que no participan, ¿eh? De colectivos.
318. RAÚL: Ah! Vale, entiendo.

319. NÚRIA: Que falten al respeto de, de, de minorías. O de mayorías. O de... grupos (Raúl asiente)... Faltas de respeto. El resto... tu puedes poner una palabrota pero sin ánimos de...

320. RAÚL: Ya, ya, ya.

321. NÚRIA: una palabra malsonante sin insultar a nadie, ni despreciar a nadie. Ni faltar al respeto.

322. RAÚL: Oye. Maravilloso.

(Comentarios personales)

¿Quieres añadir algo tú?

323. NÚRIA: No. (Hace una pausa) Bueno ¡Sí! Que, que, que, [.HN65] [Deseo] que esté siempre abierto esto (ríe) Porque aunque uno no participe durante... a lo mejor durante meses, o durante semanas, en cocrear o en hacer semillas, es un espacio en el que tu entras y lees y.. y dices, ¡Ah! ¡Qué guay! O dices, uf... o no me gusta. O cuando tienes algo que decir pues te metes y dices algo... sin ser un profesional de la poesía y dedicarte los domingos a ir a *slam poetrys* y cosas de estas... eh...

(Ríen ambos)

324. puedes hacer desde cualquier sitio y... y bueno y... y yo que sé. Y a parte [.HN66] es guay porque cuando alguien hace un comentario de algo que haces o queda general algo una semilla así chula, pues...

325. RAÚL: Has dicho algo interesante. ¿Y tú crees que si alguien fuera un profesional de la poesía... o que participara... que se dedique a la poesía y tal y haya tenido un cierto reconocimiento, se sentiría aquí a gusto?

326. NÚRIA: Eh... Depende del ego. (Ríe) A lo mejor no. A lo mejor no. (Ríe) [.HN67] Los aficionados yo creo que sí [se sienten a gusto en eseeusee], pero... si tú te dedicas es como.. yo qué sé. A lo mejor lo podrían interpretar como un intrusismo. Eso depende de las susceptibilidades de cada uno y de lo abierto de miras que seas. ¿No? Y del carácter que tengas. A lo mejor se sienten pisados o pisadas o.. no sé.

(NOTA DE TIEMPO. Minuto 47:52 de entrevista)

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

(Agradecimientos y despedidas entremezcladas con menciones personales que no constituyen elementos para el análisis).



### Transcripción de la entrevista a María Paz García

1. RAÚL: Lo primero, antes que nada. Eh... Sabes que esto es una entrevista que voy a utilizar para mi tesis doctoral, que entre otra cosa tenía que haber terminado ya sigo en ella y me he decidido a terminarla... pues ya. Entonces, mi tesis doctoral va sobre creación conectada y sobre participación en la red. Muchas de las preguntas que te voy hacer es sobre el eseeusee, pero éste no es el objeto de la tesis, no es sobre lo que reflexiona la tesis, sino como ya hemos hablado en alguna ocasión, pues... es un instrumento de práctica para luego sacar conclusiones. Quiero decir ahí en su momento no encontramos, o no... se ve que no buscaría bien, en algún formato que nos convenciera que tuviera algunas determinaciones características

(Conversaciones acerca de la debilidad de la señal y que existe una repetición de todos los sonidos y de cómo arreglar esta eventualidad. Finalmente lo arreglan.)

Te decía que el eseeusee este, pues era un instrumento de análisis, o sea simplemente para reflexionar sobre ciertas cosas, es muy operativo porque además nos daba la oportunidad en su momento de cambiar parte del diseño, que nos daba la oportunidad de ver cómo la gente respondía a...

2. PAZ: ...A los cambios...

3. RAÚL: ...A ciertas actualizaciones. Entonces queremos ver... Y, y, en eseeusee se prueban cosas que en otros sitios no están. Por ejemplo: este modelo de racimos no hay otro sitio en el que haya. La propia cosa esta de que las fechas no aparezcan en las aportaciones no es común. Cosas de este tipo, ¿De acuerdo? Entonces simplemente cuando yo te pregunto sobre el eseeusee tú puedes responder sobre el eseeusee, o sobre cualquier otra herramienta de colaboración o de participación que tu entiendas. Aunque te pregunte sobre el eseeusee en realidad n o te estoy preguntando por eseeusee, sino si te digo como te sentiste o qué importancia tiene la comunidad pues puedes responder respecto de tu experiencia en eseeusee o de otro, ¿vale?

4. PAZ: Vale.

5. RAÚL: Entonces, el rollo es ese. Entonces, para encuadrarnos, preséntate tú misma lo que creas interesante o importante de tu vivencia. Si te dejas algo ya te pregunto después.

(risas)

6. PAZ: Vale. [.HP01] Soy Paz García tengo 38 años soy profesora de lengua y literatura , me encanta leer pero escribo poco o muy poco y [.HP02] mis únicas

experiencias en la red escribiendo ha sido colaborando en un blog que no tiene nada que ver con algo literario sino con algo tan poco poético como el tenis. Así que [.HP03] [escribir en la red] era una vía de escape total, pero me gusta más leer y escuchar que hablar y escribir... así que por ahí va un poco... sobre mí.

7. RAÚL: Bueno. ¿E Internet cuanto lo usas?

8. PAZ: Mucho. Mucho, [.HP04] [me conecto a Internet] todo el tiempo (risas) me conecto ahora más por mi situación actual. Estoy de baja y no me queda otro remedio y me metí en el master y todo esto. Y me exprime totalmente. Pero vamos que tampoco le voy a echar la culpa al master.

9. RAÚL: Y para uso propio, ¿Qué redes sociales...?

10. PAZ: Pues [.HP05] soy poco de redes, tuve una malilla experiencia con un problema de intimidad. No tenía nada que ver con mi trabajo, más bien con el aspecto más personal y me dan un poco de apuro. Y luego bueno pues [.HP06] trabajando con adolescentes que controlan muchísimo más que yo... Tengo el Facebook muerto de risa, [.HP07] el Twitter que no lo tengo con mi nombre pero [mis alumnos] me han encontrado, supongo que también porque yo les cotilleo a ellos... porque me parecen... me parecen estupendos, y sí, tengo perfil en todos pero no los uso demasiado. [.HP08] Es un uso... no sé... poco activo. O sea soy más....., soy un poco voyeur. A veces me siento mal porque mi papel es más de voyeur que de otra cosa, pero me resulta muy interesante, pero también me da mucho miedo. Yo [.HP09] se lo digo mucho a mis alumnos en plan madre, más que madre amiga, que no cuenten sus miserias, que... que sus enemigos no tienen que tener tanta información. Y a veces yo que sé, igual todos a mí, yo también soy muy mayor. Ya [.HP10] he empezado en esto muy tarde y contar mis historias me da mucho pudor... Y vender ahí....

11. RAÚL: ...Paz, hombre, por favor, que no eres mayor

12. PAZ: No, pero quiero decir que yo ya... emigrante, nativo digital, estas cosas, a mí me han pillado de mayor, con el pavo pasado. Y [.HP11] no necesito contarle a los cuatro vientos eso: si estoy súper-enamorada o si ya no me quieren y todo esto. Y ellos [sus alumnos] sí que son un poco exhibicionistas y a mí me da un poco de miedo

13. RAÚL: Oye yo tengo una tendencia en las entrevistas estas, a contar mi vida también y a responder, entonces se hacen unas entrevistas muy largas. Entonces, me voy a morder la lengua. Si tú quieres saber mi opinión sobre algunos de mis puntos me lo dices sin ningún problema.

(Risas)

Por ejemplo, ayer hice una entrevista y no lo pienso repetir. Me lo pase muy bien, pero es que te quiero respetar porque hemos empezado muy tarde ¿vale?

(Risas)

14. PAZ: Vale de acuerdo.

15. RAÚL: Otro día cuando vengas a Aranda ya hablamos. Hablo yo también. Pero ahora voy procurar callarme. Te lo digo porque...

Pero bueno de edad básicamente perfecto. Todavía se puede tener algún año más que tú y ser joven.

(Risas)

16. RAÚL: Oye ¿Que es para ti crear? ¿O qué es y no es una obra de arte? ¿Qué relación tiene... con lo creativo... ¡Toma castaña!

17. PAZ: Pues de eso también se puede escribir una tesis y no sé. Yo me acuerdo cuando estudiaba hermenéutica en la universidad y todo eso. Y de muchas cosas no estaba de acuerdo, con otras si, y hay como dos polos que les explico yo a mis alumnos y que yo lo entiendo así. [.HP12] Lo que produce mucho dinero, tiene que ser arte. Porque el arte... [.HP13] ahora solo produce dinero lo que gusta. Bueno [.HP14] al fin y al cabo que guste es uno de los fines del arte y en el fondo todos tenemos algo de exhibicionistas, es evidente. Y por otra parte emociona, [.HP15] [es arte] lo que emociona. Y [.HP16] como ya hemos leído tanto hemos visto tanto tantos cuadros, tantas películas, tantos libros, en realidad solo lo que te emociona tiene que tener algo de especial y es a lo que yo considero arte.

18. RAÚL: Yo a veces hago de abogado del diablo. Que no es que no esté de acuerdo con lo que tú estés diciendo, esto es otra aclaración que hay que hacer... Yo te hago una entrevista para saber lo que tú piensas, y si hago de abogado del diablo, es interés simplemente. No es que no esté de acuerdo con lo que tú digas, que evidentemente estoy de acuerdo porque quiero que des tu opinión, que de eso se trata. Pero por ejemplo, si dices que es lo que emociona, tú eres profesora de literatura...

19. PAZ: Sí

20. RAÚL: Tú sabes que hay más gente emocionada... ¿Cual es tú libro preferido?

21. PAZ: Uf así... Cien años de soledad.

22. RAÚL: Cien años de soledad. ¿Sabes que hay más gente emocionada con los Pilares de la tierra que con cien años de soledad?

23. PAZ: Sí. El otro polo del arte. El dinero.

24. RAÚL: Mmm. Vale. Bueno, si lo dices así...

(Risas)

¿Y qué relación, si es que la encuentras tiene el arte con lo creativo?... O si quieres empezando por... ¿qué es lo creativo?

[Tiempo 10:00]

25. PAZ: [.HP17] [lo que caracteriza lo creativo es] La extrañeza. La extrañeza que no tiene por qué ser algo raro... algo yo que sé, algo complicado, sino todo lo contrario. Lo que no nos produce extrañeza es... A mí me gusta mucho la fotografía y soy una inútil total, entonces me emociona eso; como hay una gota encima de una hoja, que es algo absolutamente cotidiano y que eso me emocione... No sé hay una extrañeza en la manera que ha captado la luz, una sombra no sé. Yo puedo hacer fotos de una hoja con una gota y no me va a quedar igual. [.HP18] ¿Qué es lo que tiene el arte, que lo convierte en arte? Pues eso, dar con la clave de encontrar lo que es diferente, lo que lo hace diferente.

26. RAÚL: Ok. Eso esté muy bien, entonces en lo creativo encuentras lo genuino diferente y tiene algún papel la metáfora, el signo, para ti.

27. PAZ: Totalmente. Cuando se crea con palabras. Yo uso palabras todos los días, así. Yo empecé la carrera por la literatura porque me gustaba más y luego fue la parte de la lingüística la parte más científica, por decirlo de alguna manera, lo que más me emocionó. [.HP19] Yo manejo todos los días las preposiciones y sintagmas y prefijos y sufijos.... Y juntar palabras y que produzcan extrañeza, emoción... Eso solo lo puede hacer un artista. Yo las junto todos los días y eso, no es lo mismo entonces, vamos a ver, tiene que haber eso. [.HP20] ¿Qué es lo que tres o cuatro o cinco o 250 millones de palabras juntas crean para que emocionen? Bueno pues eso solo lo puede hacer un artista. Eso no hay otra.

28. RAÚL: Okey. Oye, la siguiente pregunta es si has hecho creaciones en la red y como básicamente me has dicho que sí.

29. PAZ: Bueno, si

30. RAÚL: El blog de tenis, que me tienes que pasar la dirección o sea que ¿Eres buena tenista?

31. PAZ: No, no, no. Lo mío es solo una afición de sofá, solo visual. Además no lo puedo practicar.

32. RAÚL: Bueno y en eseusee, en cierto modo has hecho creación ¿No?

33. PAZ: Sí, sí.

34. RAÚL: Bueno... Entonces, las siguientes preguntas que te hacemos sobre creación no tiene que ser sobre la tuya, o sí. Como tú lo entiendas. También pude ser si has visto creación sobre una cuenta en Instagram chula en lo que sea, en la red, en una página web en la que has visto creación. Pues también se puede referir a eso ¿De acuerdo?

35. PAZ: Vale.

36. RAÚL: Entonces. ¡Vamos a ver! Una cosa que has hablado antes; todos tenemos una parte de voyeur. No, de exhibicionista...

37. PAZ: Ambas cosas

(Risas)

Yo creo.

38. RAÚL: Es que me quiero morder la lengua para no hablar, pero me la muerdo. ¿Qué importancia juega para ti la difusión en la obra? Por lo que veo tú no crees en el libro de poemas metido en el cajón.

39. PAZ: Yo creo que no. [.HP21] Siempre escribimos para alguien o hacemos una foto para alguien, de manera consciente o inconsciente. Pero no lo sé, al menos en mi caso particular, [.HP22] [el destinatario] no tiene que ser pues eso la persona de la que estoy enamorada, o que le quiero, o a mi madre o a mi perro. ¿No? Pero siempre tiene en mente alguien, a quien quieres enseñarle eso, cuando tienes una cámara o cuando estas escribiendo. [.HP23] Yo no creo que alguien escriba para uno mismo ¡No! Igual que uno no se pone guapo para uno mismo, eso son bobadas, es para los demás que es ahí que nos sale.

40. RAÚL: Hay algunos que no nos podemos poner guapos de ninguna manera...

(Risas)

Y entonces cuando... Bueno, por preguntarlo de otro modo... Cuando estabas pensando que escribes para el destinatario en cierto modo, entonces tú crees que el destinatario tiene influencia en lo que escribes o escribes pensando en el destinatario pero no tiene influencia

41. PAZ: Si, tiene influencia, aunque a veces es para provocarle o para molestarle, no por agradar. O sea que [.HP24] tú escribes algo pensando en alguien... la mayoría de veces si buscamos aprobación y bueno, yo creo que esta es la esencia humana. Pero muchas veces buscamos lo contrario, buscamos provocar, o fastidiar o molestar. Pero siempre teniendo en cuenta un receptor. O al menos a mí me pasa, vamos.... no creo que no sé... Que [.HP25] igual sería lo ideal, que fuera una creación absolutamente libre y sin pensar en nadie pero yo creo que nos mediatiza quien va a ver eso o quien.... A mí me decían porque contaba una amiga: ah, pues escribo una cosa en una comunidad de micropoesía... ¡Me lo tienes que pasar! Y yo, ¡no! ¿Pero por qué no? ¡No! Porque es mío y de mi comunidad, de mi grupo que me lea Valentina o Campillana... pero tú no... [.HP26] Tu eres mi amiga, tú me conoces desde hace 30 años y tú no lo [mi creación] vas a ver, porque tengo pudor.

(Risas)

Pero no sé, algo así.

42. RAÚL: ¡Ah! Pero eso está muy bien (risas) Bueno, luego volvemos a Valentina o a Campillana que me interesa como espectador. Pero para empezar por el principio... No quiero que me respondas lo que la página Web de las instrucciones y tal, sino como tu entiendes el modelo del eseeusee. ¿Qué tiene de especial, de particular?

43. PAZ: No lo sé muy bien porque engancha mucho. ¿No? Tampoco sabría decirte exactamente lo que tiene. [.HP27] Me gusta lo libre que es [eseeusee], y una vez que te acostumbras porque yo...

44. RAÚL: ¿En qué sentido libre?

45. PAZ: Libre a mí lo del timestamp me tenía totalmente descolocada. Y [.HP28] [eseeusee es] libre porque alguien podía escribir por encima de ti. Y yo en ese sentido soy vanidosa y al principio me molestaba. Porque yo ponía algo en relación a las palabras que había encima de mi si alguien metía algo por el medio ya no tendría sentido lo que yo había puesto, no sé. Y al principio sí que era algo que me molestaba te diré. Por eso, porque bueno tienes ese orgullo de creador... o lo que sea. Y [.HP29] lo que yo decía cuando estaba 5, 6 ó 7 colaboraciones más abajo, yo no tenía sentido, yo ya mi aportación era a los primeros versos o lo que yo veía ahí, entonces ya se perdía el sentido. Pero bueno, luego no se tampoco... a ver, que es eso, tú lo dejas ahí tampoco cuando escribes tú todo seguido tienes la certeza de que alguien va a entender lo que tu estas diciendo y no lo que quiera entender. Así que [.HP30] es un poco, bueno [que alguien puede cocrear y cambiar el contexto de lo que haces], pues olvidarte de todo eso. Tú lo haces como te parece o porque en ese momento lo sientes ahí. Si luego no se entiende o hay que buscarle ahí... mucha historia pues bueno es parte del encanto.

(Risas)

46. RAÚL: Y bueno igual que en un poemario digamos que la unidad es, bueno hay quien entiende que la unidad y esto puedes explicarlo tu mejor que yo, es el poema. Hay quien entiende que la unidad es el poemario, depende como lo veas, pues hoy entiende desde su estructura que la unidad es cada metáfora y la separa de todo lo demás. Esto tiene bastante que ver ciertas teorías en la red. Tú puedes escribir por poner un ejemplo: un micropoema o escribir 10 seguidos pero luego a la gente la llega entreverado con cosas de otro tipo. En eseeusee para ti cual es la unidad de autoría, la unidad de lectura, la unidad de...

47. PAZ: ¡Sí! Sí, [.HP31] Hay racimos que sí. Sí tienen una unidad porque ya se ha captado la esencia y todo el mundo ha seguido la misma línea y hay otros que no, que se convierten un poco en un cadáver exquisito y aunque todos vemos lo que hay alrededor no continuamos bien los trazos. Y luego [.HP32] está la unidad de cada

usuario, que, que se ve claramente la dulzura de Valentina que aunque tapara su avatar y eso, yo creo que se seguiría notando. Yo sí creo que haya una unidad en el estilo en muchos usuarios... pero bueno, no siempre, pero yo creo que sí, que se mantiene. Lo pirado que está Chiribascas...

48. RAÚL: Creo que es una chica

49. PAZ: ¿Es una chica?

50. RAÚL: Creo

[Tiempo 20:00]

51. PAZ: Bueno, pues podría ser... Mira otro misterio que hay que resolver.

(Risas)

52. RAÚL: De todas formas, hablabas de unidad con sentido de uniformidad, etc... Y ahora si hablamos de unidad con sentido matemático. Quiero decir, de atómico, la cosa que no puedes fragmentar... Si quisieras entre comillas vender porciones de eseeusee, ¿Cuál sería la porción que vendes? ¿O el eseeusee completo? ¿Me explico? ¿Es decir la unidad de propiedad de la autoría es el racimo, es la aportación, es...?

53. PAZ: Bien esto es que... A ver, entiendo la filosofía de eseeusee

54. RAÚL: No, no, no.

55. PAZ: No, no, no, me refiero a que...

56. RAÚL: Digo ¿Cuál es lo que tu opinas? ¿O no existe unidad?... Mira, por ahí dicen que sí, pero no existe unidad.

57. PAZ: Si la tiene, pero yo entiendo lo de la polifonía y todo eso... pero claro yo [.HP33] mi formación es demasiado canónica. Yo sigo tratando de buscar una línea común de expresión, de tema... porque no puedo cambiar de un día para otro lo que yo veo. Ya me gustaría verlo con ojos nuevos pero no es así, entonces no sé..... no sé muy bien...

58. RAÚL: Bueno. Pasemos del tema entonces, antes has hablado de que no te sentías a gusto... Tú crees que aquí en eseeusee un escritor reputado que haya ganado un premio etc., etc... ¿Podría encontrar, siempre hay excepciones a un sentido y al otro, podría encontrar su sitio? ¿Le gustaría o no le gustaría?

59. PAZ: [.HP34] Yo no creo que le gustase [eseeusee a un escritor reputado]. Porque yo creo que los grandes genios tienen una parte muy importante de ego. Y a un autor... Yo no soy una gran escritora y a veces me molestaba que me estropearan [enfatisa como irónicamente la palabra estropearan] lo que yo había hecho o ¡Yo que sé! Entonces [.HP35] una persona que de alguna manera valora el concepto de

autoría y ha hecho de eso un concepto de vida, no creo que soportase en absoluto pues eso que alguien le pusiera un verso por el medio o que pusiera algo que aparentemente para él no viene a cuento. Entonces no creo que le gustara...

60. RAÚL: Dices que valora el concepto de autoría... ¿Entonces aquí no hay autoría? ¿O hay autoría entendida diferentemente?

61. PAZ: Si hay autoría, por supuesto. Y yo creo que nadie escribe para... porque si no, no escribiría. Si es para él y todo eso lo escribiría en un postit en su casa y lo pondría en la nevera. [.HP36] Desde el momento en que tú quieres comunicar algo o contribuir a algo si eres el autor de ese mensaje, pero entiendes y asumes esa filosofía de que es un grupo, no eres tú. Para eso hay otros espacios. Pero,... si [.HP37] creo que hay que entender la autoría de otra manera.

62. RAÚL: ¿De qué manera? ¿Quién es el autor de un racimo o quien es el autor de una creación? ¿Qué es más correcto hablar del autor de un racimo o el de una cocreación? ¿De los dos?

63. PAZ: De los dos. Lo que pasa que aquí volvemos a lo de antes. [.HP38] A veces lo que más te emociona no es la semilla que alguien plantó, sino lo que han puesto los demás. Y hay veces que en algunos racimos alguien planta la semilla y luego se olvida de ella y hay varios que lo hacen suyo de alguna manera. [.HP39] [A veces] Cobran mas no sé si protagonismo, pero desde luego tienen más peso, te emocionan más, las cocreaciones de otros que la semilla que alguien plantó, porque les ha sugerido más o por lo que sea

64. RAÚL: ¿Y entonces quien es el autor del racimo?

65. PAZ: Todos.

(Risas)

Todos y ninguno.

66. RAÚL: Todos y ninguno. Bueno supongamos que todos. Todos, ¿Quiénes? ¿Los que han hecho qué?

67. PAZ: [.HP40] [Autor de un racimo son] Todos los que han participado sea como sea.

68. RAÚL: ¿Incluso con comentarios?

69. PAZ: Si por supuesto, porque esos [.HP41] comentarios te ayudan a ver otros puntos de vista, te ayudan a reconstruir lo que tú igual no habías visto. O sea, tú lo habías podido leer pero igual no te han provocado en el momento colaborar o de ninguna manera, pero sí que te aporta pues eso, otras ideas, o las sugerencias que alguien hace... ¿Porque no lo dejas ahí justo y quitas las últimas palabras?... Tú lo vuelves a leer y para ti tiene más significado. [.HP42] Para mi tienen la misma



importancia [los comentarios que la semilla y la co:] o sea, todo contribuye a que esto sea lo que es.

70. RAÚL: No te voy a preguntar de los timestamps porque ya he cogido tu opinión del foro pero en cuanto se pueda o no se pueda cerrar una obra. Te hablo de eseeuseee pero puedes entenderlo en general, estar haciendo una obra de creación colectiva, ¿Qué aporta o que pierdes con que no se cierre nunca?

71. PAZ: Mmm

(Risas)

Pues es que claro tiene sus ventajas y sus inconvenientes. [.HP43] Yo soy un poco en ese sentido, soy un poco cuadrículada. Las obras inacabadas no me gustan leerlas, o sea cuando sé que no eso porque me cuesta a mi reconstruir toda la historia si sé que no hay un final, y en cambio otras o sea cien años de soledad, que te digo que me encanta, se podría haber seguido con otras diez sagas más, o sea otros Aureliano Buendía, otros para acá y otros para allá porque por su propia esencia podrían haberse perpetuado. En cambio otras yo creo que llega un momento que dices... ¡Bueno! todo lo que digamos más acá, más allá es estropearlo, es estropearlo porque ya no es que se haya dicho todo pero ha quedado tan perfecto, ha quedado tan chulo... ¡Déjalo! no lo menees, entonces yo creo que va también en cada racimo

72. RAÚL: ¿Y si se pudiera cerrar, quien tendría que cerrarlo?

73. PAZ: Esa es la pregunta complicada. Pues no lo sé. Y por eso [.HP44] está muy bien como está, no pudiéndose cerrar, porque nunca nos pondríamos de acuerdo, a mi igual me parecería perfecto ya, a ti no, al otro si pero una más arriba y a otro más allá.

74. RAÚL: Entonces el que ha hecho la semilla no manda más...

75. PAZ: ¿Perdón?

76. RAÚL: Hay a quien he preguntado y dice, pues el que ha hecho la semilla.

77. PAZ: No, yo creo que no. Yo creo que tiene el mismo voto que todos los demás que han participado.

78. RAÚL: ¿Tú crees que, aparte de que eseeusee lo tiene, tú crees que eso es bueno que tenga el mismo voto?

79. PAZ: Yo creo que sí, es que es lo mismo que te he comentado antes. [.HP45] Tú escribes una novela o escribes un relato y tú lo escribes para que lo entiendan así, si luego lo entienden de otra manera, allí se acabó tu responsabilidad en el momento que das a la tecla, tú has soltado la criatura al mundo y que se las apañen... entonces.

80. RAÚL: Y viéndolo del revés que tendría de bueno o de malo hacer racimos- yo hablo de eseeusee pero te vuelvo a decir...

81. PAZ: Sí, sí, sí.

82. RAÚL: ... racimos restringidos es decir por invitaciones. ¿Has visto la herramienta esta, branch, donde hay conversaciones y tú invitas para cada conversación a quien quieres que participe? ¿Qué tendría de bueno o de malo esto?

83. PAZ: Pues perdería la esencia de la libertad creadora. [.HP46] [si los racimos son por invitación] Ya soy yo, yo con mis amigos la que hago micropoemas... que también está bien, pero se pierde la esencia de que cualquiera pueda aportar. Entonces, pues bueno...

84. RAÚL: Esa esencia que entiendo que tú crees que es buena porque te molesta que se pierda... ¿Qué tiene de buena? ¿Qué tiene de bueno poder participar todo el mundo, esa libertad creadora que dices?

85. PAZ: [.HP47] [La libertad creadora de eseeusee] Pues es que es una experiencia totalmente nueva. Y se sale, se sale de lo convencional y yo creo que aporta mucha riqueza y además [.HP48] tú mismo te tienes que ganar tu sitio. O sea... tú estas escribiendo ahí pero alguien puede escribir algo mejor, o más potente detrás de ti o antes, tú tienes que ganarte tu sitio porque si no ya tienes espacio en otro sitio. Si tú quieres hacerlo todo junto y que nadie te interrumpa, que nadie te molesta, pues hay otros espacios

86. RAÚL: ¿Y si va alguien y pone contenido no apropiado?

87. PAZ: ¡Ajá!

88. RAÚL: ¿Hay algún contenido no apropiado?

89. PAZ: ¡Sí! yo creo que sí, yo creo que todos somos grandes ya y...

90. RAÚL: ¿Cuál sería para ti una enumeración de contenidos no apropiados?

91. PAZ: Pues ofensivo, pues [.HP49] [Contenidos no apropiados serían] pornográfico, violento, todo tipo de cosas y luego... cosas que yo que sé, que se quedan un poco con el que ha estado allí escribiendo. Hay uno en eseeusee que además lo he usado luego, he hecho una captura de pantalla para el ensayo de espacios virtuales, luego no sé si lo meteré también en este, que [.HP50] han puesto un video de Belén Esteban. Entonces, a ver, ¿Debería alguien censurarlo? ¡Pues no! Pero yo que sé yo creo que todos los que han colaborado ahí... y el seguramente, el que lo ha hecho, entiende que tiene sentido... pues bueno reírse del sistema de lo que hay, pero en realidad... ¡Yo que sé! A mí no me gustaría ni un poco. En uno de los que puse yo que había encontrado... bueno a mi Chema Madoz, el fotógrafo este, me encanta. Y tiene una foto de como una Y, que es un tirachinas... Y Chiribascas, ya sea chico o chica, canción o anuncio, ha visto un tanga. Hombre pues [.HP51] este tipo de aportaciones está bien, es divertido pero ¡Joder! Te quedas un poco así... diciendo ¡Ay madre no sé si yo!

92. RAÚL: Si ya sabes los poemas de Xawy, del que hizo la brecha digital, te cagas. O sea, porque este Chiribascas, yo me lo imagino como un adolescente, pero el Xawy es de nuestra quinta también ¿eh? No te creas que ...

(Risas)

93. PAZ: No si también te hace pensar eso. O sea [.HP52] también te hace pensar que ¿Qué es lo que no es apropiado? Porque hay una serie de cosas en las que estamos todos de acuerdo pues eso...

94. RAÚL: Hay una frontera porque tú me decías que hay cosas que no es apropiada como el vídeo de Belén Esteban pero que no habría que borrarlo. ¿Hay alguna cosa que tú piensas que habría que borrarlo?

95. PAZ: Yo creo que sí. Yo creo que sí, que [.HP53] hay contenidos que no tienen que estar en la red. Porque no, porque no benefician a nadie, es un exhibicionismo de... sobre todo hablo de cosas violentas. Yo creo que ya lo pornográfico menos... porque ya hay pocas cosas que nos puedan impresionar. Pero vamos a mí la violencia así de una manera gratuita, sí que es algo que no me gusta ver y además es que creo que perjudican al espacio.

96. RAÚL: Por decir esto que has dicho a mí casi me echan de un seminario... No de un seminario de curas, sino de un seminario de creatividad, porque dije que el sexo explícito no era malo y la violencia explícita sí.

(Risas)

Bueno... ¿Y quién lo borra?

97. PAZ: ¡La madre del cordero es esto! Pues el moderador, la figura del censor o del moderador que no está... Y claro es que ahí volvemos a lo de siempre, [.HP54] lo que igual es ofensivo para ti, igual no lo es para mí o al contrario. Pero sí que pienso que puede haber gente que acabe marchándose de la comunidad porque estas cosas le molesten y se convierta el espacio en eso, en un sitio donde un tarado que se aburre, se lie a poner yo que se pues eso imágenes sangrientas o guarras o lo que sea y acaba ahuyentando a la gente. No hablo de nadie en particular hablo de mí misma. Si a mí me gusta entrar y me encuentro de continuo, pues esa fotos o videos de yo que se las decapitaciones de Afganistán o lo que sea pues igual no me vuelvo a pasar.

98. RAÚL: Yo estoy a favor de la libertad, pero te voy a decir que en eseeusee hemos echado a dos personas. En el momento que se liaron y además... no era el momento porque había unos niños de un colegio y decidimos... Yo llame a gente que colaboraban... y decidimos eliminarlos de ahí. Eran gente bastante activa, pero vamos en realidad en eso... ¡Bueno que no quiero hablar yo! Oye, vamos a ver, ¿A ti que te gusta más hacer semillas o cocreaciones?

99. PAZ: Yo tengo... Es que soy muy egocéntrica. No sé si lo parezco, pero soy muy egocéntrica. Me gusta mucho eso [.HP55] me gusta mucho plantar semillas, eso me gusta más porque se y [.HP56] hay algunas que no puedo evitarlo estoy leyendo y tengo que cocrear. Pero también como yo soy egocéntrica y [.HP57] no me gusta que el primero que pase ponga cualquier cosa, pues también tengo mucho cuidado y [.HP58] tengo la sensación de que si yo participo en otra [racimo]... bueno tiene que ser algo que se ajuste un poquito [a la semilla] porque si no a la otra persona le podría molestar. Pero esto es por mi ego desmedido, no por otra cosa

(Risas)

100. RAÚL: ¿Y te gusta que hagan... bueno ya me has respondido en cierto modo, que hagan cocreaciones a tus semillas?

101. PAZ: Sí, sí, me encanta. [.HP59] Me encanta [que hagan cocreaciones a mis semillas] pero me gusta que sean como a mí me gusta que sean...

102. (Risas)

103. RAÚL: ¿Y qué pesa más? ¿Que te las hagan o que te las hagan bien? ¿Prefieres que te las hagan aunque no sean exactamente?

104. PAZ: Me gustan las que van por la línea que yo he trazado de alguna manera. [.HP60] En lugar de tener treinta [cocreaciones], prefiero dos que sí que hayan captado lo que yo quiero contar. Claro lo que yo entiendo que quiero contar.

105. RAÚL: ¿Y si cogen una semilla tuya y entienden que quieres contar otra cosa a partir de ella?

106. PAZ: Pues solo me queda reconducirla. O sea si él ha ido por otra línea...

107. RAÚL: ¿Pero entonces es tuya? ¿Pero entonces es tuya la...?

108. PAZ: ¡Ah! ¡Sí!

(Risas)

[.HP61] Yo creo que abre camino el que planta la semilla y él lo conduce por otro sitio. No es que sea mía pero, si me siento un poco padre de la criatura. Entonces si no están entiendo muy bien a mi hijo tengo que volvérselo a presentar y volver a aportar algo que, bueno que vaya por el camino que yo quise trazar en el primer momento. Aunque a veces les dan giros mucho más chulos que el mío, mucho menos pesimistas... o menos... no sé.

109. RAÚL: ¿Entonces?

110. PAZ: Si me estoy contradiciendo con lo de antes ya me doy cuenta...

(Risas)

111. RAÚL: Bueno no importa, las preguntas son malas a propósito ¿Eh? Oye y ¿usas normalmente etiquetas en las semillas que haces?

112. PAZ: Sí, a veces sí. A veces se me pasa pero si procuro, a veces empezamos con lo de poemopedia para que estuvieran todas juntas. Pero luego [.HP62] le cogí el gustillo de etiquetar. Otras es que son muy difíciles pero es que sí que me gusta.
113. RAÚL: ¿Y con que las sueles etiquetar? Con un tema con las palabras, que utilizas...
114. PAZ: [.HP63] [Etiqueto] Con temas, solo con temas. Con ideas de por dónde va.
115. RAÚL: Está bien. Y ¿haces búsquedas?
116. PAZ: Si, también.
117. RAÚL: ¿Y qué haces búsquedas por etiquetas, por personas...?
118. PAZ: De todo. [.HP64] A veces [hago búsquedas] por personas, a veces por temas raros, soy un poco rarita yo, a ver que hay sobre nostalgia... o camino o no sé qué...
119. RAÚL: De todas formas fíjate que te contradices en cierto modo porque tienes siete semillas y treinta y una cocreaciones.
120. PAZ: ¡Ah!
121. RAÚL: ¿Te das cuenta? ¿Lo sabías?
122. PAZ: Mira pues, no, no tenía ni idea.
123. RAÚL: ¿Nunca le has dado al icono de la cara, tengo que cambiar un día los iconos, al icono de la cara para ver tu perfil?
124. PAZ: Sí, sí, sí, pero no era consciente, no tenía ni idea tenía la sensación de que había plantado muchos más.
125. RAÚL: Bueno. Oye que, ya negando la mayor, estamos haciendo esto en eseeusee y tal, pero sabes que hay gente que lo hace sin ir más lejos en Twitter o Facebook. ¿Qué tiene de mejor Twitter o Facebook, qué tiene de mejor hacerlo en un sitio como eseeusee?
126. PAZ: Yo.... [.HP65] [Eseeusee respecto Fb o Tw aporta] Para mí la privacidad, a mí me da corte que mis alumnos vean lo que escribo. Es una idiotez, y lo sé y ellos me conocen y su opinión... bueno la mayoría son...
127. RAÚL: ¿Y si un alumno entrara a participar?
128. PAZ: [.HP66] [Repecto a que participen personas conocidas...] Si ponemos las cartas sobre la mesa y lo decimos, bien. Lo que no me gusta es lo que pueda pasar si lo encuentran: O sea que bueno que vamos a ver, tampoco tengo un seudónimo tan tan difícil de rastrear. Y nada, y bueno, y ellos que son unos hachas seguramente saben, todo sobre mi. Pero [.HP67] no tengo la misma sensación de exhibicionismo en eseeusee que la que podría tener en Twitter aunque en realidad todo lo que pones es susceptible de ser leído y tampoco hay nada que no puedan ver. Probablemente, se lo

contaba a una amiga; Dirán: ¡Qué rollos cuenta la de lengua! y no creo que se molesten en más, pero no sé... es como más...

129. RAÚL: ¿Sabes que hay 3500 seguidores adolescentes en Tumblr, por una cosa que no viene al caso, pero son adolescentes casi todos, es posible que alguno sea un alumno tuyo?

130. PAZ: Seguramente.

(Risas)

No les veo yo muy liricos pero podría haber algunos.

131. RAÚL: Se engancharon porque... el rollo este se llamaba pensamiento divergente y esté la peli divergente...

132. PAZ: Pues mira

133. RAÚL: La verdad es que luego no se han borrado. Pero lo reciben puntualmente cada cosa. Y... oye, esto de que las creaciones sabes que hay algún sitio que se puntúan. De hecho aquí en eseese antes había unas estrellitas del 1 al 5, y que ponías 5 puntos, 1 punto, tal y se puntuaba... Pregunta. ¿Mola que se puntúe o no? y si se puntúa ¿Habría que puntuar el racimo o cada aportación?

134. PAZ: Yo... No sé qué decirte. [.HP68] Yo estoy más cómoda así [sin puntuaciones]. Yo creo que en el fondo mi vena esa de exhibicionista si encima tú te vienes arriba y te ponen ahí estrellitas o corazoncitos o flechitas o lo que sea, no lo sé. Y además [.HP69] yo que sé de alguna manera los comentarios contribuyen a todo eso [a valorar las aportaciones].

[Tiempo 40:00]

Los que se valoran, o sea los que están mejor o así, pues lo dicen directamente: ¡Qué chulo! o ¡Cómo me ha gustado! Lo otro además ya sería muy como todo lo demás... de poner a la corazoncitos y estrellitas y no sé esto tiene... [.HP70] esto no es dar a me gusta, me gusta, me gusta... A ver, si te ha gustado, dime porqué. ¡No me pongas una o dos! Es como muy cómodo plantar las estrellitas, esto exige un poco más de esfuerzo... esto me ha gustado, me ha gustado lo otro o simplemente muy chulo ¿Por qué? No te lo sabría decir, pero que no sea tan cómodo como darte una estrella.

135. RAÚL: Oye y que hay sitios que hay badges, así como insignias ¿No? Sería la traducción a la historia... el que ha participado... ha hecho 100 racimos al lado del nombre, tiene una medallita de oro o cosa así, ¿Esto te parecería... interesante?

136. PAZ: No. [.HP71] No me gustaría [los badges]. Yo creo que iría un poco en la misma línea de cantidad y calidad y como... Yo creo que la gente que lleva muchos racimos está ahí porque le gusta lo primero, y porque de alguna manera tiene eso

pues el agrado de los demás. Si no, no sé, se iría... Pero esto no sé... A mí no me gustaría yo creo

137. RAÚL: Y de esto... de la gente, que has hablado varias veces. Quien son los que más te gustan y que es lo que tienen las aportaciones de los que más te gustan, aparte de Raúl que es extraordinario y tal

138. PAZ: No, pues es muy bueno, es muy bueno.

(Risas)

Me gusta mucho Valentina porque es muy dulce. Campillana encuentra las palabras justas. OI también me gusta mucho, así que de los que me vengan primero a la mente. Nuria Llopis me gusta mucho también. Es, es, no sé, me gusta mucho. Es sencilla, no sé, me gusta, me gusta, va por la misma línea que yo, me gusta. Bueno y hay cosas del famoso este Chiribascas o como sea que también están, están graciosas o sea que hay que reconocérselo. Pero luego, yo que sé, no me gustan nada las de superamor. Esto es una maldad, pero las de mucho amor y tanto te quiero y tanto te deseo y tanto no sé, no me...

139. RAÚL: Ahora me siento triste porque las mías son todas de amor

140. PAZ: No, no, no, no, pero no estamos hablando de lo mismo. Tú me has entendido perfectamente...

141. RAÚL: No estoy seguro, pero bueno, de todos modos estoy muy enamorado.

142. PAZ: A ver, [.HP72] solo se puede hablar de amor o de desamor. Hay poquísimos otros temas, pero no sé... afinando un poquitín.

143. RAÚL: Oye, y el tamaño de la semilla, ¿Te parece bien que sea tan corto?

144. PAZ: ¡Sí! Yo creo que sí

145. RAÚL: ¿Por qué?

146. PAZ: Precisamente por eso por [.HP73] [el tamaño corto de la semilla le gusta por] usar el lenguaje de una manera mucho más concisa y por cuidarlo. Porque a veces si tienes muchas palabras te puedes a eso, a cuidarlo menos yo creo que, además yo creo que todos [.HP74] estamos ya acostumbrados por el formato de Twitter y por otras cosas a pues eso a usar cada vez más la brevedad la fragmentación y obliga a exprimir tu cerebro. A ti [.HP75] si te dan todo el espacio del mundo yo creo que es mucho más fácil y esto tiene su gracia.

147. RAÚL: Y esto de que se puedan meter imágenes, videos etc, etc. ¿A ti te parece interesante? ¿No aporta realmente?

148. PAZ: A mí me gusta. Me gusta tal y como está. Me gustan las imágenes... Los videos no lo sé, no sé.

149. RAÚL: Esto es muy interesante ¿Porque los videos no y las imágenes sí? En realidad si se pueden meter videos, pero la realidad es que nadie los mete.

150. PAZ: Sí, esto de Belén Esteban es un video... es un video. Porque no sé. Porque [.HP76] me gusta más la combinación de imágenes y palabras, pero imágenes fijas. Las imágenes en movimiento suelen llevar incluidas palabras y ya pueden como estorbar de alguna manera. No lo sé porque me gusta más eso.

151. RAÚL: Pero hay imágenes fijas con palabras ¿no? no será por eso.

152. PAZ: Pero es que [.HP77] me gustan más las imágenes solas, sin palabras o sea... sin palabras con la, a ver, la imagen con las palabras pero las dos cosas del que ha hecho el racimo, las imágenes que vienen ya con palabras ya me gustan menos, no sé porque.

153. RAÚL: No tiene nada que ver con que el video te tienes que esperar que acabe y puede ser muy largo. No.

154. PAZ: También. No, [.HP78] yo creo que también [me gusta menos el video en un racimo porque es más largo], también.

155. RAÚL: ¿Y una aplicación móvil? ¿Te molaría que hubiera una aplicación móvil? ¿Lo ves interesante?

156. PAZ: Lo he pensado, pero no sé. [.HP79] Yo creo que esto requiere reflexión, y requiere tomarse un tiempo e igual al móvil es más para... No sé, que yo creo que bien merece el esfuerzo de sentarse en el portátil o en la Tablet, pero no tanto... ¡Uy! Voy en el autobús voy a echar un ojo... No sé, no sé, que es una cosa...

157. RAÚL: Yo si tuviera tiempo haría una aplicación móvil...

158. PAZ: ¿Sí?

159. RAÚL: Oye, alguna vez te has buscado... primero: la primera pregunta que te iba a decir es: Oye, ¿Con el nick ya te has formado la imagen de algunas personas? Y la respuesta, no hace falta que me la des, es que sí, porque ya tenías una imagen de Chiribascas, por ejemplo, ¿No?

160. PAZ: Sí, sí, sí.

161. RAÚL: Hay de algún otro que te hayas formado una imagen, que te parezca gracioso, por ejemplo de, de Orion.

(Risas)

162. PAZ: Sí, [.HP80] yo creo que sí [me formo imágenes de los demás por su Nick]... Y yo creo que todos...

163. RAÚL: No me digas cual que luego se publica. O sea, que sí que te formas imágenes.

164. PAZ: Sí, sí. [.HP81] Es inevitable [formar imágenes de los participantes por el nick], pero es que en el momento que te pones el nombre y te pones una imagen ya te estás vendiendo. Y si no la eliges también. Yo he estado en Twitter no sé cuántos



años siendo un huevo, porque... y bueno es que de alguna manera también estaba transmitiendo algo. O sea que yo creo que sí, por supuesto. Yo para mí, es inevitable

165. RAÚL: Y hay información suficiente de cada usuario. Alguna vez has buscado información de los usuarios.

166. PAZ: Ah eso sí, sí, sí. Sí, perdón, sí.

167. RAÚL: Te mola ver... vas a buscar alguno y dices ¡Este no tiene foto!

168. PAZ: Sí, sí que [.HP82] me gusta [buscar información de los otros participantes]. Sí, yo soy cotilla, yo soy voyeur, ya te lo he dicho.

169. RAÚL: Bueno. Oye y cuando por lo que dices, bueno cuando entraste de novato o de novata te sentías un poco peor y tal, pero en cierto modo hubo algo que te impulsó a continuar.

170. PAZ: Uy, pues sí: [.HP83] [Lo que me animó a participar fue] la aprobación de los demás. Ahí te soy totalmente sincera. A ver, a mi yo creo que si hubiera hecho mis semillas y mis cocreaciones y la gente lo continúa y tal, pero nadie te dice nada pues, no sé. Yo creo que al menos yo ¿eh? Yo no hablo de los demás... pero yo sí escribo para gustar. Quiero decir que luego a veces lo que más me gusta a mí no es lo que más gusta a los demás. Pero jolines, [.HP84] estaba por la noche viendo la tele y te llega un correo: "No sé quién te ha hecho un comentario", "No sé quién te ha hecho un comentario"... Esas cosas gustan. Gustan y te sientes, pues eso, pues en una comunidad que hoy en día no es nada fácil.

171. RAÚL: Y, que, te sientes en una comunidad, esto es muy interesante. ¿Y qué características tiene una comunidad para ti?

172. PAZ: Pues [.HP85] [la comunidad] tiene la comodidad que no exige de ti como exigen tus amigos. Pero te aportan mucho que, que, pues eso a nivel espiritual que no te aportan otros círculos sociales que, que tú tienes. Sólo te dan, te exigen nada. Bueno [.HP86] [la comunidad] a veces sí, te exigen actividad a que te dicen a ver ¡Contesta! y cuando tienes menos tiempo joder, me siento mal porque ellos han escrito lo mío y ahora yo no he escrito lo suyo pero es que no sé cómo que si yo creo que sí, que te exige un poco de compromiso, dicho de alguna manera.

173. RAÚL: Bueno. Oye la última pregunta. La última. Es sobre la horizontalidad. Hasta qué punto... aunque en cierto modo has respondido ya en varias... ¿Hasta qué punto crees que juega un papel en el hecho creativo la, en este eseeusee o en cualquier otro, la horizontalidad, el sentir...? Me has dicho en varias ocasiones que sientes que todos los participantes son iguales y que todas las aportaciones de todos los participantes se tratan igual. ¿Qué papel tiene la horizontalidad en cuanto a animar a la creación a desanimarla...?

174. PAZ: Yo creo que es... yo creo que es la clave de todo. [.HP87] Yo estoy acostumbrada pues en mi vida profesional a ser yo la que mando, yo la que corrijo, y los otros los que están ahí como separados. Y bueno yo soy la que corrijo lo que ellos hacen y lo que yo digo tiene más valor. Y a mí eso no me resulta cómodo, no me resulta cómodo, quiero decir. [.HP88] Y aquí el hecho de que estemos todos en el mismo plano que seas tú con lo que tú haces quien te haces tú hueco a mí me parece muy interesante y no podría ser de otra manera. No creo que tuviese sentido de otra forma.

[Tiempo 50:00]

175. RAÚL: Hay una pregunta más y esta ya es la última. Hay alguna cosa que te anime a ti a crear aparte de las que has dicho, la horizontalidad, la aprobación o la existencia de una comunidad. O alguna otra cosa que te anime, que digas esto es fundamental... alguna otra...

176. PAZ: Yo creo que bueno [.HP89] por mi momento vital que es un poco complicado, a mí [participar] me sirve de desahogo totalmente. O sea me desconecta de todo lo demás, [.HP90] yo veo lo que cuentan los demás y a veces siento la necesidad de contar yo. Y es un foro perfecto para eso. Ahí sí que a veces mira, igual no escribo del todo para los demás. O sea, pero [.HP91] siento esa necesidad una necesidad de bueno de expresarme, expresarme que no encuentras en otros cauces de tu vida normal. Y hay veces que necesitas decir muchas cosas, porque sí, porque te pasan muchas cosas o porque no te pasa ninguna, y si yo creo que es un espacio óptimo para eso.

177. RAÚL: Pues muy bien yo he acabado, quieres añadir algo más.

178. PAZ: Nada, nada que me encanta, eh. Como padre de la criatura fue una idea muy buena, ¿eh? Eso tenlo en cuenta.

179. RAÚL: Ha evolucionado mucho, te tengo que enseñar las fotos primeras... Y sigue evolucionando porque es totalmente... Si algún día creo que he dado con la clave pues nada, hago una Startup y lo lanzamos. También sería interesante que hubiera más gente colaborando porque se harían probablemente microcomunidades... Esto algún día... ¿Te apetece ser community manager de eseeusee?

180. PAZ: ¡Uy! Sí, sí, sí, sí.

181. RAÚL: Algún día lo hablamos, ¿no? Estaría bien que en vez de hablar pues un pool de una decena de personas que participan activamente y otras 20 esporádicas, pues que fueran 120 y 200. Esto molaría mucho porque se multiplicarían las posibilidades... Pero bueno

182. RAÚL: Oye, ¿Y ya has usado esto de seguir a alguien?

183. PAZ: Sí, sí, sí, sí.

184. RAÚL: ¿Y para que lo usas? (Raúl consulta eseeusee) Sigues a quince. A ver si me sigues.

(Risas)

185. PAZ: No lo sé. [.HP92] [uso la funcionalidad de seguir] Porque cuando he leído varios de esa persona, siento como esa necesidad de decirle, me gusta lo que haces.

O sea, así.

186. RAÚL: Pero... Vale. No es porque luego... ¿Sabes que hay un icono de la estrella que lo que hace es enseñarte...

187. PAZ: Para buscarle. Sí.

188. RAÚL: O sea usas el seguir, como un “me gusta lo que haces”.

189. PAZ: Pero es que a los que sigo son los que tienen la... O sea, luego ya [.HP93] me di cuenta eso lo hice al revés, o sea iba siguiendo algunas personas y les ponía eso. Y luego ya me di cuenta, digo joder pues si los que me gustaban son a los que sigo. Al fin y al cabo es lo que tienen eso que sigas a los que te gustan.

190. RAÚL: Pero... la pregunta es: en realidad es porque les sigues, ¿Por darles buen rollo... yo te sigo?

191. PAZ: No porque me gustan lo que... A ver, [.HP94] cuando estoy varios días sin aparecer y eso pues miro los últimos y luego me voy pues o a lo que hacen los que me gustan, mis favoritos. Así soy.

192. RAÚL: Perfecto, perfecto. Bueno, pues nada, macho, que ya te he quitado muchísimo tiempo. Muchísimas gracias por tu ayuda y te citaré los agradecimientos en la tesis si algún día consigo acabarla, ¿Eh?

193. PAZ: Muy bien.

(Despedida y comentarios personales que no se consignan para respetar la privacidad de los mismos y porque en todo caso no darían lugar a unidades de significado.)

[Tiempo 54:26]

### Transcripción de la entrevista a Cristobal Periago.

Durante la entrevista a Cristóbal Periago se sufrió un incidente que hizo que la transcripción fuera irrecuperable. Así se le explicó al informante en un email, pidiendo su colaboración para identificar los puntos clave de su discurso. Se copia a continuación el email (Orión es el Nick de Cristobal Periago en eseeusee.com)

Pues mira, como ya te anticipaba ayer, he tenido una pequeña desgracia. Básicamente no hay grabación con lo que no podré incluirla en mi tesis. Por eso te decía que te iba a mandar una lista de anotaciones que yo iba haciendo sobre lo que decías para que las validaras o las redactaras 'con tus palabras' y que eso es lo que iba a usar como material.

Es una pequeña desgracia porque no podré usar ese texto completo. Pero no es grande porque al menos me quedo con lo que hemos hablado y me quedo con el placer de la charla.

¿Qué ha pasado? Pues no lo entiendo muy bien. Pero supongo que arranqué y paré la grabación varias veces cuando estuvimos al principio haciendo pruebas y, especialmente, al final, mientras esperaba a que se pusiera Valentina también. Digo eso, porque la grabación lo que se ve es un minuto a mí, mirando al tendido como un torero, esperando (que creo que es el ratito del final cuando te quedaste sin batería ¿?) O sea, que soy un ceporro y debí grabar eso encima del resto. ¿? Estas cosas pasan.

Así que lo iba a borrar, pero no lo hice para que quedara traza de que habíamos tenido una entrevista en esa fecha. Pero lo puse privado, para que nadie viera... pues eso. El rato mirando a la pantalla. Te lo comparto ahora cuando llegue a casa, :).

Bueno. Te mando la lista de anotaciones. Dalas el ok o modifica lo que quieras (y también puedes añadir otras frases) Es lo que usaré como testimonio de Orión ;)

Un abrazo y muy buen finde.

Como resultado de este email, Cristobal responde con una misiva muy cordial y en la que dice que el desglose hecho “*merece un aplauso*”. El resultado utilizable, entonces, de la conversación que ruvo una duración de aproximadamente cuarenta minutos, son las frases siguientes. Estas frases partieron de las notas que el investigador tomó durante la entrevista, marcando los puntos clave de la misma y posteriormente se validaron por Cristobal como su testimonio.

- [.HC01] Lo mejor para mí de eseeusee es la horizontalidad y que todo el mundo pueda entrar.
- [.HC02] La diversidad de formatos que permite crear en un racimo de todo tipo de cosas es positiva. Me gustaría que hubiera también más videos.
- [.HC03] Los galardones rompen la metáfora de la participación.
- [.HC04] En ocasiones ver como alguna aportación que no lo merece tanto recibe un galardón, mientras que otra que ha sido muy trabajada no lo hace, es frustrante.
- [.HC05] Los galardones en algún portal como mundopoesía se otorgan por mamoneo.
- Los mamoneos que hay en mundopoesía vienen de que unos votan a otros [amigos] y no a lo que es mejor.
- [.HC06] En Twitter hay demasiada información para ser manejable.
- [.HC07] De vez en cuando twitteo algún racimo.
- [.HC08] El tamaño de la semilla es el tamaño perfecto.
- [.HC09] Estaría bien que hubiera un mecanismo de puntuación de las aportaciones que lo integrara un jurado de expertos y que no participaran en eseeusee.

- [.HC10] La esencia del Arte está relacionado con expresarse.
- [.HC11] Los galardones podían retraer de participar a los novatos.
- [.HC12] Uso Internet desde hace mucho tiempo por mi trabajo y por ocio.
- He hecho creación dentro y fuera de Internet.
- [.HC13] El autor del racimo es todo el que ha participado en él.
- [.HC14] Lo interesante del racimo es la variedad de aportaciones.
- [.HC15] Procuró dar mi opinión de lo que escriben los demás de manera ecuaníme, sin dejarme llevar por si conozco personalmente a la persona.
- [.HC16] No me fijo en el autor de las aportaciones sino en la aportación en sí.

### Transcripción de la entrevista a Valentina Clemor

1. RAÚL: Te explico un poco de qué va el tema aunque ya se lo dije a Cristóbal y lo sabrás, pero... Por supuesto hazme las preguntas que quieras, ¿eh? Yo estoy acabando mi tesis doctoral. Y mi tesis doctoral va sobre creación conectada horizontal. Bueno, estamos en un programa de doctorado, a la vez soy profesor y tal, en el que apostamos mucho por eso, por la horizontalidad, por las relaciones...

(Presentación, explicación de la tesis que no genera unidades de significado)

Entonces. La idea es esa. Yo os pedí a vosotros... eseeusee es una excusa. Las preguntas que te haga son sobre tu experiencia de creación conectada. Claro que, gran parte de la creación conectada que has tenido, una parte significativa es en eseeusee, pues probablemente te refieras a él. Pero si te quieres referir en algún momento a cualquier otra experiencia que hayas tenido, pues sin ningún problema.

2. VALENTINA: Sí, sí.

3. RAÚL: Y, fundamente. No hay respuestas buenas o malas. Yo lo que quiero es saber tu opinión, entonces todas las respuestas que des son buenas.

4. VALENTINA: Muy bien.

5. RAÚL: Es, es el fundamento del asunto. Y al final es que con tu testimonio, el de Cristóbal, el de otras personas, es aproximarnos a construir, a tener una idea de qué es lo que la gente quiere para poder participar creativamente en Internet, básicamente esa es la idea. E insistiendo pues que el eseeusee no es la panacea. Sabemos especialmente nosotros que hemos participado mucho pues que tiene cosas que habría que modificar. Entonces también si hay algo que no te gusta, no te cortes en decir: esto no me gusta. Porque perfectamente, ¡Se trata de eso! Yo soy el que lo ha hecho, pero no me siento mal porque me digas que una cosa no te gusta, antes bien al contrario. Muchas de ellas es que simplemente no habré tenido posibilidad, tiempo o saber para modificarlas y otras pues, pues, seré consciente seguramente. Y si no soy consciente, pues el que tú me lo digas, pues me abrirá la mente seguramente, con lo cual eso siempre va a ser bueno. Y ya me callo. Ya te dejo hablar, ¿Vale?

6. VALENTINA: Vale

(Risas)

7. RAÚL: Si quieres preséntate tú con lo que tú creas que es significativo. Lo que tú quisieras que quedara de ti. A parte de esa presentación, pues también desde cuando usas Internet, qué sitios has usado o usas, etcétera. Ala, te dejo a ti.

8. VALENTINA: Hola me llamo Valentina y yo sí que he... estado en sitios como por ejemplo mundopoesía. [.HV01] He estado mucho tiempo en mundopoesía. Allí he aprendido muchísimo he encontrado mucha gente, buena, mala. He estado en monosilabo y ahora últimamente pues ya... yo le llamo eseuse.

9. RAÚL: ¡Ah! Vale, bien.

(Risas)

10. VALENTINA: Como Ana Botella, yo no sé inglés

(Risas)

Es que no sé inglés, entonces yo en eseuse ¿Cómo se llama?

11. RAÚL: Me parece bien eseuse. Es que en realidad era muy difícil encontrar... No es inglés, no significa nada en inglés.

12. VALENTINA: ¿Ah no? yo creía que era inglés, [.HV02] yo le llamo eseuse siempre. Y yo allí me encuentro súper a gusto, porque allí he encontrado un sitio donde todos somos iguales. No sé cómo explicarte. En mundopoesía, en monosilabo siempre hay una preferencia por alguien y no porque haga buena poesía sino porque a lo mejor ese usuario pues... comenta mucho a la gente y lo ponen por las nubes y luego escribe y no te gusta nada. Y sin embargo en eseuse todos somos iguales. Es otra historia, es muy bonito para mí.

13. RAÚL: Bueno, pues me alegro mucho. Es una visión... O sea lo que te gusta es la horizontalidad, que no hay jerarquía en cierto modo

14. VALENTINA: Si, [.HV03] [Me gusta de eseusee] que todos seamos iguales y nos llevemos como nos llevamos todos. No sé, que no haya unos más que otros... que uno sea más que otro. Todos somos iguales, allí para mí. Porque a veces unos hacen cosas muy buenas y luego el otro hace mejor y siempre vamos... a la par. ¿No?

15. RAÚL: Bueno la siguiente pregunta que tenía, casi que la respondido, pero... ¿Qué crees que hay de bueno y de malo en permitir a todo el mundo que participe de un racimo? Me explico... o empezando por antes, ¿Entiendes bien lo que es un racimo? ¿Te fue fácil entenderlo?



16. VALENTINA: Sé. Yo creo que sí. Yo creo que sí. [.HV04] Yo creo que un racimo es poner una semilla y luego la oportunidad de que cada uno dé lo que él siente sobre esas letras. Y lo bonito es que cada uno da su personalidad ahí... su... su... no sé cómo explicarte. Uno pone un racimo y tú lo sientes de una manera, otro lo capta de otra... Y lo bonito es ver cómo cada uno ha captado en su forma de ser ese racimo, esa semilla. Y se hace un racimo muy bonito
17. RAÚL: Entonces para ti básicamente la pregunta era ¿Qué tiene de bueno y de malo permitir participar a todo el mundo de un racimo? Para ti más que de otra cosa tiene de bueno ¿No?
18. VALENTINA: [.HV05] Yo para mí de malo no veo nada [en que todo el mundo pueda participar de un racimo].
19. RAÚL: Por ejemplo yo hago de abogado del diablo, hay preguntas que te hago que no es que yo piense de una manera o de otra, y de todas formas no importa como yo piense si no como pienses tú... Pero por ejemplo, tu plantas tu semilla y entonces lo abres. Y va alguien que añade algo que no te gusta nada. Que dices: ¡Me ha echado a perder mi semilla! ¿No estaría bien tener racimo de acceso restringido, por ejemplo, en este quiero que participen esta persona, y esta, y esta otra? Pregunto...
20. VALENTINA: No. No, porque yo no lo veo... [.HV06] Ninguna [aportación] veo mala. No sé yo que soy muy... todas las veo bonitas. Porque cada uno... eh... pone lo que siente y eso es lo bonito. Ahora si viene alguno y pone algo feo pues no. Pero todo lo que se pone yo lo veo muy bonito
21. RAÚL: Oye y ahora has dicho que me parece interesante,... a mí también me gusta... quiero decir hay cosas que me gustan más o me gustan menos pero...
22. VALENTINA: Si pero todo, tiene de cada persona, cada persona tiene algo...
23. RAÚL: Incluso hay gente que a lo mejor te gusta más normalmente, otras te gustan menos, pero a veces hace algo bueno pues -pero- dices que esto es interesante dices, a veces pone alguna cosa que, no sé cómo lo llamaríamos, no me sale ahora la palabra... Un contenido denunciado un algo, ¿Tú crees que habría contenidos que no tienen lugar?
24. VALENTINA: Bueno hubo en algún momento que sé que hubo cosas que no tenían lugar, pero, yo en todo lo que he escrito nunca me ha salido nada que no tenga lugar

25. RAÚL: No, pero aparte de tu experiencia, me refiero en general ¿tú crees que hay algún contenido que tu consideres que es fuera de lugar? O... O dicho de otro modo ¿Qué cosas crees que estarían fuera de lugar?

[Tiempo 10:00]

Pues imagínate, violencia explícita, lo que sea, ¿no?

26. VALENTINA: No eso [.HV07] [la violencia explícita] está fuera de lugar, eso está fuera de lugar en dónde sea. Pero allí [en eseeusee] no he visto yo nada que haya sentido hacerme mal.

27. RAÚL: Entonces. Vale, pero de todos modos, en el caso de que lo hubiera a ti te parecería bien que... hemos hablado de horizontalidad... pero ¿Te parecería bien o no que hubiera, que hubiera una administrador como sabes que hay, que en ese caso hubiera ciertos contenidos que los borre? Que sería una excepción, porque aquí sabes que no se puede borrar nada, precisamente para, bueno... ¿Qué te parecería que existiera alguien o *alguienes* que tuvieran esa potestad?

28. VALENTINA: No, yo lo veo muy bien eso. [.HV08] Cuando hay algo que esta fuera de lugar y que no está bien que lo borren directamente. Que ya ha pasado.

29. RAÚL: Bueno si, afortunadamente ha ocurrido una vez nada más.

30. VALENTINA: Si entonces [.HV09] lo vi muy bien que se borrara [refiriéndose a un episodio de participación de trolls], se quitara de en medio eso y ya está. Eso lo veo muy bien. Es que hay que hacerlo. Si no, no estaría ahí.

31. RAÚL: Bueno sabes que hay sitios en Internet que la política es que borran cosas que a mí me parece que... Bueno, por decirlo de algún modo que está en los dos extremos. Está el extremo que en facebook había un anuncio para la investigación del cáncer de mama. Salía un pecho y lo censuraron, que es un extremo que a mí me parece pasarse. Y otros sitios en los que no censuran absolutamente nada. Que yo creo que tampoco es propio, pero vamos encontrar el término medio... es por lo que te decía yo ¿Qué tipos de contenidos crees tú que estarían fuera de lugar?

32. VALENTINA: Yo es que [.HV10] tenía Facebook y la verdad las cosas que... Me lo quité. No me gusta y o entro en sitios como este... mundopoesía que he entro de vez en cuando... Pero en otros sitios no entro: aparte de que no tengo tiempo veo cosas que no me gustan.

33. RAÚL: Ah eso es interesante, ¿Por qué Facebook no te acaba de convencer?

34. VALENTINA: No me gusta porque no sé... Es que [.HV11] [refiriéndose a Facebook] ver a la gente, enseñando todas sus fotos, su familia es que lo veo absurdo. Porque es verdad su vida, así... Lo veo tan absurdo que... y luego [.HV12] [refiriéndose a Facebook] tienes amigos o tienes vecinos que te piden amistad y luego te ven por la calle y no te saludan.

(Risas)

Lo veo tan absurdo lo veo tan absurdo que digo, eso no me gusta.

(Risas)

35. RAÚL: Pues probablemente sí.

36. VALENTINA: Es que es verdad.

37. RAÚL: Sí. Yo no tendría que decir nada pero estoy de acuerdo contigo, ¿Qué quieres que te diga? ¿No? Es que hay gente que conoces más de ellos a través del facebook que a través de lo que te dicen y eso que hay oportunidades para que te lo digan

38. VALENTINA: Sí, ¡Es verdad!

39. RAÚL: Anda y este va a tener un hijo. Coño, ¿Por qué no me lo ha dicho?

(Risas)

40. VALENTINA: ...si me lo he visto esta mañana en la panadería...

(Risas)

41. RAÚL: Bueno no digo nada. Si es que no tengo que decir mi opinión pero me cuesta, ¿Sabes?

42. VALENTINA: Si bueno, la verdad es que lo veo muy absurdo, muy absurdo. Y por eso [.HV13] me gustan esos sitios así: que te nutren de otra manera, que conoces a las personas de otra manera, eh... Sin verlas, cuando no ves a las personas cuando escriben y las conoces llegas a conocer sus fondo. Eso es lo que a mí me gusta, sin verlos y sin conocerlos.

43. RAÚL: Claro. Oye, y bueno esto que has dicho es interesante también otra de las, parece una pregunta banal pero no lo es tanto... Tú cuando ves una persona nueva en eseeusee o una vieja, quiero decir, a través del avatar del icono o del nombre ¿Te formas ideas de esta persona?

44. VALENTINA: Sí.

45. RAÚL: Parece que es hasta feo hacerse ideas no, pero que a lo mejor.....

46. VALENTINA: [.HV14] [Te haces idea de los otros participantes] Sobre todo por el avatar.

47. RAÚL: Por el avatar.

48. VALENTINA: Sí, [.HV15] a veces [los avatares] son muy agresivos o a veces son de otra manera que dices... ¡Uy! Lo miras y dices... voy a mirar lo que tienen. Por el avatar, es verdad, por la imagen que se tienen...
49. RAÚL: Por ejemplo... si quieres darme un ejemplo, si no nada. Algún ejemplo de alguien que por su avatar te hayas formado una idea...
50. VALENTINA: De Candy  
(Risas)
51. RAÚL: De Candy
52. VALENTINA: De Candy
53. RAÚL: Y ¿Qué idea te has formado? Con el avatar es una flor...
54. VALENTINA: Sí, es un girasol
55. RAÚL: Un girasol sí, así es. ¿Y qué idea te has formado de ella? Bueno yo digo de ella...
56. VALENTINA: Yo creo que Candy es una señora. Candy es una señora. Y me encanta como es.
57. RAÚL: Yo no conozco a todos pero a Candy la conocí en un... Yo conocía a su hija porque había coincidido en un sitio y entonces es una señora. Te lo confirmo, hombre, para que... Una tía fabulosa. ¿Y de algún otro por ahí?
58. VALENTINA: Por ejemplo Xawy. Tiene por avatar que lo ves y es lo que escribe.  
(Risas)
- Y otros que no sabes lo que es, por ejemplo Boton. No sé lo que es, yo creo que es una señora también
59. RAÚL: Es como una bota ¿Verdad?
60. VALENTINA: Si es una bota... Y Campillana también. Campillana creo que es un hombre.
61. RAÚL: Pues yo había dado por hecho que era una chica, por el nombre, pero bueno: vale. Yo no conozco a todos y a Xawy por ejemplo si lo conozco chico de treinta y tantos años...
62. VALENTINA: Es genial, es genial
63. RAÚL: Xawy de hecho está haciendo su doctorado también en Barcelona
64. VALENTINA: Si se le ve muy inteligente.
65. RAÚL: Sobre brecha digital.
66. VALENTINA: Sí. Lo escribe que te quedas así un poco asustada y luego lo analizas y dices: ¡Jolines, el tío este!
67. RAÚL: Sí, sí, es un tío fabuloso.
68. VALENTINA: Sabe lo que dice. Sabe decirlo. ¿Verdad?

69. RAÚL: Si a mí me gusta mucho... Aunque hay algunos dices.... ¡Bua! Se te ha ido ya la cabeza...
70. VALENTINA: Pero si lo analizas tiene su sentido todo. Todo lo que dice tiene su sentido
71. RAÚL: A mí en general me gusta mucho la verdad. Y Xawy lo conocí porque fui a hablar en un congreso de eseeusee. Yy se acercó a mí y me dijo que interesante y tal, y por eso o sea yo le he visto también una vez
72. VALENTINA: A la que conozco yo que vino aquí a Alicante es a Olga
73. RAÚL: A Olga, lo que pasa que Olga está un poco más desconectada ahora
74. VALENTINA: Si Olga vino a Alicante no sé cómo supo mi teléfono y me llamó. Y nos conocimos, nos fuimos a tomar un café, pasamos una tarde muy bonita.
75. RAÚL: Si, Olga es del grupo de poesía este de Aranda
76. VALENTINA: y aquí en Alicante también estaba metida en un grupo
77. RAÚL: En un grupo, es que su hija si no recuerdo mal vivía en Alicante
78. VALENTINA: En Altea
79. RAÚL: Sí, sí, sí.
80. VALENTINA: Vive en Altea, y sí. Muy bien pasamos una tarde fabulosa, también me gusta mucho el Norte me encanta, me encanta.
81. RAÚL: Y qué idea te has formado de él. También te has formado...
82. VALENTINA: Sí. Me he formado una imagen de un señor un poco mayor.
83. RAÚL: Bueno es curioso... yo no conozco a todos
84. VALENTINA: Yo tampoco pero...
85. RAÚL: Lo que me parece interesante es el hecho de que nos formemos ideas todos, yo incluido... Parece un poco feo confesarlo, parece que estoy poniendo etiquetas a la gente, pero bueno, es humano ¿No? Tú ves el avatar y el nombre también y dices pues.....este seguro que es una señora mayor, este es un chico joven, este tal...
86. VALENTINA: ¡Sí, es verdad!
87. RAÚL: Y hay otros que dices ¡Dios! ni idea
88. VALENTINA: A mí me gusta mucho una chica jovencilla, hay no me acuerdo ahora su nombre ¡Dios mío! Una chica jovencita, sí, me encanta... Pero hay otra chica joven que me encanta, no me acuerdo ahora su nombre me gusta mucho Iniguez, Iniguez.
89. RAÚL: Ah. Sí, sí, sí.
90. VALENTINA: Me encanta me gusta mucho es como muy delicada sabes, sabes...

91. RAÚL: Bueno... para delicada lo que haces tú también.
92. VALENTINA: Bueno, yo aprendo de todo.
93. RAÚL: Haces unas cosas... chulísimas y me, a mí me encantan. Sí, la verdad es que sí, tengo una lista de gente que tengo debilidad y la verdad es que sé. Pero... vamos a dejar ya de cotillear.
94. VALENTINA: Y mi lo tuyo eh. Y a mí lo tuyo, que no hemos hablado de ti.
95. RAÚL: Yo sabes participo en un grupo de poesía pero no he conseguido... no he conseguido hacer nada que merezca la pena, pero bueno
96. VALENTINA: Pues yo tengo libros que me trajo también Olga... Que tienes una poesía, la leí hace tiempo y la tengo que volver a sacar. Creo que es de la ciudad. Es algo de la ciudad. Me encanta, me encanta.
97. RAÚL: Pues fíjate no me la querían publicar porque decían que era muy mala.
- (Risas)
98. VALENTINA: Muy bonita. Se la tengo que enseñar a Cristóbal, porque es muy bonita. Es muy bonita, tiene cosas muy chulas.
99. RAÚL: Bueno pues muchísimas gracias, ves ya me voy contento, vamos
- (Risas)
- Oye una pregunta, volviendo a lo de los racimos, la primera era: negando la mayor, ¿porque no hacemos lo mismo que hacemos en eseusee en Twitter o en Facebook? Que creo que me has respondido ya, pero...
100. VALENTINA: ¿En Twitter?
101. RAÚL: En Twitter o Facebook, ¿Por qué no lo hacemos en otro sitio? Porque nos daría más difusión... Bueno ya sabes que hay 3500 seguidores en Tumblr y tal, pero nos daría más difusión si lo hacemos en Facebook, ¿Por qué no lo hacemos en Facebook?
102. VALENTINA: No te entiendo, ¿El qué? ¿Lo de los racimos?
103. RAÚL: Si crear, crear en Facebook, ponernos a crear ahí todos
104. VALENTINA: No lo sé, yo es que [.HV16] ahí [en Facebook] no voy a crear
105. RAÚL: ¿Por qué?
106. VALENTINA: No sé por qué mi casa es... mi casita es eseuse yo ahí [en Facebook] no me gusta porque hay gente de todo tipo... es que no se no me gusta.
107. RAÚL: Bueno parece que necesitamos como un sitio...
108. VALENTINA: Si un sitio donde conozcamos, un sitio donde haya otra cosa. No como ahí, ahí hay de todo.
- (Risas)

No me gusta, no me gusta, no me gusta.

109. RAÚL: Bueno, mira en los racimos hay una cosa que es de las cosas más discutidas y me gustaría saber tu opinión. Es la fecha. Que no pone fecha en ningún sitio de cuando está hecho. ¿Tú crees que esto es positivo, que no, que da lo mismo?
110. VALENTINA: A mí [.HV17] me gusta mucho así [sin timestamp], porque queda como atemporal. Eh... El tiempo es un enemigo para todos. Entonces si lo escribes queda ahí escrito y no tiene por qué tener fecha, ¿no?
111. RAÚL: Pues qué bonito lo has dicho. Eso es el asunto. Entonces entiendo que para ti el que el racimo este siempre abierto... Eso es otra de las discusiones: ¿Cogemos el racimo y en un momento dado se cierra, y decimos pues esto ya se queda así o lo dejamos abierto siempre?
112. VALENTINA: Yo creo que [.HV18] [el racimo] debe de estar abierto. De tener una oportunidad de volver a rescatarlo, a verlo, a crear y a... no me gusta que tenga fecha.
113. RAÚL: Vale. Oye. Y otra cosa. También muy polémica... estamos aquí en el terreno de los polémicos, recuerda al principio tenían puntuación y luego se quitaron. ¿Tú qué opinas que tenga puntuación los racimos, las cocreaciones...? ¿Debían tener puntuación? Me refiero a ponerle estrellitas o pulgares hacia arriba o votos
114. VALENTINA: Yo creo que no. Por [.HV19] eso [no haber calificaciones de las participaciones] hace distinto a eseuse. Lo hace distinto a los demás. Como en otros sitios que te ponen galardones, te ponen copas... no tienen nada que ver, tú lo escribes y lo compartes. Tus sentimientos los dejas ahí, entonces no tiene por qué tener galardones ni estrellas, yo creo que está bien así.
115. RAÚL: Entonces si no hay galardones y no hay estrellas, que me parece bien, ¿no? Tú, entiendo que o te parece bien que haya galardones tal... A mí personalmente pues no lo sé si me gusta o no... eso vamos probando ¿No? Y lo que si te diré -ya no recuerdo- creo que es en mundopoesía, es que hay veces que hay tantos galardones que tienes que hacer *scroll* en la pantalla, tienes que mover, para saber lo que ha escrito la gente, ¿Verdad?
116. VALENTINA: Y luego [.HV20] te pones a leer de esa gente y dices, bueno ¿Y dónde está el galardón? Porque es que no me gusta nada.  
(Risas)
117. RAÚL: Bueno al margen de eso. Tampoco quiero ir tan lejos de verdad, me refiero es que hay veces que hay más espacio de galardones que de texto.

Y entonces si no hay galardones ni hay votos, que en cierto modo son mecanismos de... pues para animar a la gente a crear, ¿no? La gente se anima cuando les dan votos, les dan galardones pues como consigue en este caso eseeusee que tú te animes? ¿Me entiendes?

(Toses muy fuertes)

118. VALENTINA: ¿Qué me has dicho perdona?

119. RAÚL: Si mira, lo de galardones, los votos, son mecanismos... Bueno, eso se llama de juego, de ludificación, de... para animar a la gente a crear por decirlo de algún modo ¿No? Pues entonces en eseeusee, que no tiene ni galardones ni votos ni tiene nada de eso, ¿Cómo es que te anima a ti, personalmente a crear? ¿Por qué te animas a crear? ¿Por qué te animas a participar, que motivación tienes?

120. VALENTINA: Pues por eso mismo, [.HV21] [me animo a participar] porque no hay galardones, no hay... Escribes porque escribes y por qué la gente... Yo prefiero que no haya nada.

(Toses)

Escribes y la gente no tiene por qué valorarte. Simplemente te escucha, no sé cómo explicarte.

121. RAÚL: Y a lo mejor el que te hagan un comentario es una valoración igual de buena que una estrellita.

122. VALENTINA: Sí.

123. RAÚL: Bueno incluso mejor porque la estrellita le das a un botón y ya está, y el comentar parece, hasta para decir me gusta, escrito cuesta más trabajo que dar al me gusta

124. VALENTINA: [.HV22] Aparte de un comentario una crítica... constructiva. Eso gusta más que una estrella y que una la copa, porque así aprendes, ¿Sabes?

125. RAÚL: Y mira, y volviendo a los racimos, otra... ¿Tú crees que es positivo, mezclar imágenes, sonidos? ¿Tú crees que tendría que haber videos con el texto? ¿Hasta dónde? ¿Hasta dónde no ?

126. VALENTINA: [.HV23] A mí me gusta la imagen. A mí me gusta la imagen con el texto y también incluso videos ¿Por qué no? En mundopoesía he visto poesía con texto y con video muy bonitos.

127. RAÚL: ¿Y el tamaño? ¿Y el tamaño? El tamaño de la semilla que es muy cortito, ¿Qué te parece?

128. VALENTINA: Muy bonito, así.

129. RAÚL: Mejor cortito.



130. VALENTINA: Si [.HV24] me gusta más cortito [el tamaño].
131. RAÚL: Y... volviendo al... Espera porque es que tengo un guion pero siempre me lo salto entonces te voy haciendo preguntas tú vas hablando.
132. VALENTINA: A mí me entra la tos.
133. RAÚL: Espera que yo voy a recomponerme el guion y tu bebes agua.  
(Risas)
134. VALENTINA: Estoy constipada.  
(Conversación extendida sobre el tiempo en los dos lugares de residencia y sobre la salud de los hijos que no generan unidades de significado y se han decidido dejar en el ámbito privado.)  
[Tiempo 31:30]
135. RAÚL: Pues bien, eso es lo que hay que hacer. Oye... volviendo al racimo que hablamos antes, que era una de las preguntas que se habían quedado... como según vas hablando te voy preguntando así como disparos... Hablábamos de los racimos, aunque el racimo tiene la semilla, tiene cocreaciones, tiene comentarios y tal... ¿Quién es el autor de que para ti?
136. VALENTINA: Hombre, yo pienso que una vez que lo plantas es de todos, ¿O no?
137. RAÚL: ¡No, no, no, no! Yo es una pregunta que te hago. La verdad que como en Internet la única disputa que habría por la autoría es a quien se lo pagan y ya sabes que los poetas está muy mal que nos paguen, pues mira así no discutimos. Pero para ti, entonces para ti sería de todos... ¡Esto es importante! ¿De todos los que han participado en el racimo, de todos que lo han leído, de todos, de toda la comunidad de eseusee, o de los que hacen las semillas las cocreaciones y los comentarios no, de quien sería para ti la autoría?
138. VALENTINA: Yo [.HV25] pienso que [el racimo es] de todos, porque una vez que lo dejas ahí es para todos,... es para compartir entre todos. Luego si que lo que forman parte una parte y los que se atreven a cocrear, ya forman una parte...
139. RAÚL: ¿Y del que hace los comentarios?
140. VALENTINA: También.
141. RAÚL: También, Porque aparte su....
142. VALENTINA: Si, porque tú lo dejas ahí y cada uno va sacando lo que quiere y se comparte entre todos, ¿No?

143. RAÚL: La verdad es que mi visión coincide bastante con la tuya, sí. ¿Y qué te gusta a ti más hacer, semillas o cocreaciones?
144. VALENTINA: A mí me gusta hacer todo. Lo que pasa que [.HV26] a veces me cuesta mucho hacer las cocreaciones, porque para hacer una cocreación tienes que compenetrar mucho en esa semilla, entenderla. Y tener en ese momento una inspiración sobre ella y a veces no aciertas pero... me gusta hacer de todo pero voy a intentar más hacer cocreaciones.  
(Risas)
145. RAÚL: La verdad es que las dos cosas son como curiosas. ¿Verdad? El plantarla y ver qué cosas hacen con ella, como la recíproca... Y ya te lo he preguntado antes pero ¿Te gusta que te hagan cocreaciones a tus semillas?
146. VALENTINA: A mí me encanta, [.HV27] me encanta [que hagan cocreaciones a mis semillas].
147. RAÚL: Al fin y al cabo es como que te están... Fíjate, había un tío que participó que era un escritor de cierta fama y se enfadaba. Puedo decir que se enfadaba, ¿No? Porque él escribía una cosa y luego que los demás lo cambiasen, no entendía que lo cambiaran y por eso se enfadaba. Yo lo veo más como que es un gesto casi de cariño a lo que tú has hecho que alguien se tome su tiempo en dar su visión
148. VALENTINA: Hombre por supuesto, sí, sí, sí, sí. Yo lo veo como tú.
149. RAÚL: Oye y tu sueles buscar aparte de lo que son las páginas principales, ¿Sueles buscar racimos por autor, por etiqueta...?
150. VALENTINA: Sí, suelo ver muchas cosas.
151. RAÚL: O sea buscas etiquetas también, entiendo.
152. VALENTINA: [.HV28] Sí, [busco por] etiquetas, sí. Y luego me voy a todos los autores y voy mirando... El que me gusta mucho es Respiro, que no te lo he dicho, me encanta.
153. RAÚL: Respiro, ves pues yo no sé si es chico o chica por ejemplo.
154. VALENTINA: Yo creo que es una chica. Una señora. Una chica.
155. RAÚL: La verdad es que no sé quién es. Y además a lo mejor podía mirar su email, pero me parece como no respetarlo. A veces en email (incomprensible) pero a mí también me gusta mucho.
156. VALENTINA: Sí, respiro. Y uncampi.
157. RAÚL: Uncampi, uncampi es argentino. A ese también.
158. VALENTINA: Si lo he visto yo en Twitter.
159. RAÚL: Ah, sí, es que se llama uncampi también, sí.

160. VALENTINA: Sí, se llama uncampi. Sí, me gusta también aunque viene poquito, pero también me gusta.
161. RAÚL: Está un poquito... apretado, pero de vez en cuando hace alguna cosilla y esta superchula
162. VALENTINA: Sí, muy bonitas, sí.
163. RAÚL: Oye entonces... buscas otros contenidos, pones etiquetas, que ¿Las etiquetas que pones tu es por tema, por la palabra que has usado o...?
164. VALENTINA: Si, [.HV29] a veces por temas, a veces por la palabra que uso, según me pille las [etiquetas] pongo. Y, y luego ya se buscan en las etiquetas.
165. RAÚL: Eso es, ¿Y algunas veces buscas por etiquetas? ¿Alguna etiqueta que busques?
166. VALENTINA: Sí, sí [.HV30] busco por etiquetas sí. Está muy bien eso. Sí.
167. RAÚL: Y sigues, has visto eso de seguir a otro participante, ¿Sigues a participantes?
168. VALENTINA: Sí.
169. RAÚL: ¿Para qué?
170. VALENTINA: Sí, sí, yo [.HV31] cuando me sale que me siguen, yo siempre suelo seguir. A veces se me pasa, pero luego si lo veo, lo sigo. Sí, si me siguen a mí, pues sigo yo también.
- (Risas)
171. RAÚL: Y aparte de ese gesto, vamos a decir de buen rollo, ¿Para qué lo usas? Si lo usas, quiero decir.
172. VALENTINA: ¡Pues para seguirlos! [.HV32] A veces me apetece... Miro la gente que me sigue y digo ¡Uy, cuanto tiempo sin ver a tal! Y miro sus cosas. Sí, es verdad.
173. RAÚL: Oye esto también es interesante, ¿Qué papel juega para ti, de algún modo vamos a llamarlo la comunidad o el grupo de... de interés, vamos a decir que comparte el mismo interés? ¿Tú sientes que existe ese grupo o no? Y en caso de que exista, ¿Qué papel juega para ti? ¿Te anima, en cierto modo? ¿Qué opinas tu respecto a...?
174. VALENTINA: A mí [.HV33] [la comunidad] sí que me anima.
175. RAÚL: O sea ¿Tú crees que sí que hay una vamos a decir comunidad?
176. VALENTINA: En eseuse
177. RAÚL: Sí.
178. VALENTINA: Si, [.HV34] hay unos cuantos que somos comunidad [en eseusee].

179. RAÚL: ¿Cómo definirías tu eso de ser comunidad?
180. VALENTINA: No sé, hay unos cuantos un círculo y los demás, lo que pasa es que a lo mejor la gente no tiene tiempo, [.HV35] siempre estamos unos pendientes de otros, y sí somos comunidad. Si somos como una pequeña familia ahí, que nos vamos animando unos a otros, y lo que escribe uno y lo que escribe otro... y eso es lo que me gusta: familiaridad. Lo diría así. Son como familiares, ¿No?
181. RAÚL: Sí, sí, sí, Y ¿Eso no puede retraer a los que entran nuevos?
182. VALENTINA: Hombre no, porque yo no le veo una cosa exagerada. [.HV36] [La comunidad] Somos los que más entramos, los que más lo usamos, los que estamos siempre. Parece que somos más unidos, pero lo demás está abierto a todo el mundo. Incluso [.HV37] cuando entra alguien se le da la bienvenida... yo creo que se sienten bien, no creo que se sientan, ahí, aislados.
183. RAÚL: No, no yo te pregunto, yo te tengo que preguntar. Pero también yo lo pienso pero, oye última pregunta, que no te quiero quitar tiempo porque además tienes ahí a toda la familia... Bueno ya te he quitado mucho y te lo agradezco.
184. VALENTINA: No, no pasa nada.
185. RAÚL: Acerca de... Fíjate ahora mismo en la portada, pues de cada racimo está la semilla y una cocreación... y la última cocreación. Y un marcador de cuantas cocreaciones lleva y tal y se ordenan, si te das cuenta se ordenan por el último comentario. Dos preguntas, una fácil y una... para que me respondas ahí ya alguna locura. La fácil, ¿Qué te parece que se ordenen por el último comentario?
186. VALENTINA: Yo lo veo muy bien así.
187. RAÚL: ¿Porque? ¿Qué aporta? ¿O ti qué te aporta?
188. VALENTINA: Porque [.HV38] van entrando y conforme van entrando van bajando y el último se queda arriba. Y entonces tú si a lo mejor llevas dos días que no has entrado, cuando vienes ya sabes quién es el primero y quién es el último y vas... Es un orden ¿no? Yo lo veo bien así.
- [Tiempo 40:00]
189. RAÚL: A mí también me parece bien... Y la otra, esta es para nota, esta es para nota. ¿Qué opinarías si decimos que la semilla tiene la misma importancia que la cocreaciones, que esto es lo que yo te entendí, en lugar de en la pantalla principal, poner semilla y la última cocreación, podemos poner las dos últimas cocreaciones, directamente? ¿O la semilla si es que

- no hay suficiente dos? ¿O al azar dos cocreaciones, metiendo la cocreación y las semillas cualquiera del racimo? ¿Qué opinas?
190. VALENTINA: A mí me gusta la última cocreación.
191. RAÚL: Y que este la semilla tampoco aporta mucho a lo mejor, ¿O sí?
192. VALENTINA: No. Sí tiene que estar la semilla y luego las cocreaciones y sobre todo la última, que salga la última. Pero [.HV39] la semilla sí [tiene que aparecer en la pantalla principal], porque ahí cómo han derivado las ideas y todos los demás temas.
193. RAÚL: Bueno, pues también es una visión. Vale, oye, yo no tengo nada más que preguntarte, no sé si tú quieres comentar algo, lo que quieras. A mí cuantas más cosas digas mejor, eh.
194. VALENTINA: No a mí que sigamos mucho tiempo y que me encanta estar ahí, y que muchas gracias por todo.
195. RAÚL: Hombre, gracias a ti, ni mucho menos. La verdad es que me habéis, sois de una ayuda tremenda porque... sí, sí, sí, y luego aparte de para mí tesis sois de una ayuda tremenda y en eseusee, me lo paso muy bien con vosotros...
196. VALENTINA: Yo lo llamo eseuse
197. RAÚL: Mira te voy a decir la verdad de donde viene la palabra.
198. VALENTINA: ¡Es qué es difícil!
199. RAÚL: Hace muchos años, intente con un tío hacer... Yo era informático, hace muchos años, porque ahora ya ni lo soy... Pero intente hacer una cosa que queríamos vender... Y comprarnos este dominio y se llamaba fácil y jugoso en inglés: easy and juicy.
200. VALENTINA: ¡Mira que chulo!
201. RAÚL: Pero... Y el logotipo era una naranja, que es como fácil y jugosa ¿No? Pero ya estaba comprado lo de fácil y jugoso, entonces cogimos... La verdad que si tiene sentido en inglés, pero es este que te digo, pero esto es una cosa, contarte la historieta... Cogimos letras que al pronunciarlas en inglés sonara como fácil y jugoso, sin escribir fácil y jugoso, ¿Me entiendes lo que te quiero decir? Entonces, por eso suena como isi yusi. La u se dice iu en inglés y usi.
202. VALENTINA: Entonces se dice *isiyusi* y yo le digo eseuse.  
(Risas)
203. RAÚL: ¡Claro Valentina, tú y todo el mundo! Mira esta historia que te he contado es de hace muchísimo tiempo, pero ya que tenemos la oportunidad de hablar, pues te cuento...

204. VALENTINA: Pero está muy bien, está muy bien, yo de verdad.
205. RAÚL: Vamos que a mí me parece bien eseuse que es lo suyo  
(Risas)
206. VALENTINA: La verdad es que Cristóbal y yo disfrutamos mucho de eseuse y estaremos muchos años. Hasta que dure.
207. RAÚL: Pues mira, yo también disfruto mucho y que lo vamos a intentar hacer durar. A ver si conseguimos darle un aspecto mejor...
208. VALENTINA: ¡Ojala!
209. RAÚL: Un aspecto mejor, para que lo pasemos mejor pero que vamos, tampoco hace falta que sea Twitter ¿No?
210. VALENTINA: Tiene otro encanto.... es nuestra casita.
211. RAÚL: Bueno pues lo vamos a tener así. Y, a ver si... mira hay una de las personas que está en eseusee que ahora mismo tenía un momento difícil, que dijo que a ver si hacia... un libro, intentar publicar un libro con lo que fuéramos haciendo en eseusee.
212. VALENTINA: ¡Ojala! Sería precioso
213. RAÚL: Te digo... una cosa chula. Pues a ver como lo consigue. A lo mejor hace *crowdfunding* de ese... Y ya veremos. Estaría chulo, estaría chulo
214. VALENTINA: ¡Qué bonito!
215. RAÚL: Si, ¿Verdad?
216. VALENTINA: De verdad que sería precioso, sería precioso. Ah y también me gusta mucho Carmina
- (La conversación termina hablando sobre otro de los participantes de eseusee, Carmina, sobre cuestiones personales)

Listado de participantes en eseeusee a 1/3/2015.

Se muestran a continuación un listado de autores recuperado de la página de búsqueda de eseeusee, a 1/3/2015. Se marcan con una estrella los perfiles cuyo testimonio ha formado parte del discurso común analizado y se sombrea los participantes robots del investigador y, o, ayudantes

Valentina★ 41 Seguidors	ORION★ 29 Seguidors	Raul 54 Seguidors	Helen★ 17 Seguidors	Diana 9 Seguidors	Micchi★ 1 Seguidors	Poemopedia 12 Seguidors	Indigena★ 9 Seguidors	Nieve 2 Seguidors	Mr.Barcelona 6 Seguidors
Candy★ 26 Seguidors	Carmina 12 Seguidors	julia 2 Seguidors	ELNorte★ 20 Seguidors	ELose cuida... 24 Seguidors	Nuevo_cuidado... 8 Seguidors	claucastrilla2★ 2 Seguidors	lidia.l★ 4 Seguidors	maripeppa97★ 6 Seguidors	hugo★ 5 Seguidors
DAL-LA★ 24 Seguidors	ol 34 Seguidors	rafcastor 9 Seguidors	Malamar★ 6 Seguidors	Geovanny_Cast... 4 Seguidors	victoria 4 Seguidors	Gerardo_Abad 1 Seguidors	alexandramg★ 15 Seguidors	Frozen 3 Seguidors	Beatriz★ 7 Seguidors
Nivease★ 22 Seguidors	xawy 9 Seguidors	campilana 34 Seguidors	Isidoro★ 12 Seguidors	Black-Mente★ 16 Seguidors	Perdi 2 Seguidors	Rebeca 3 Seguidors	ana★ 5 Seguidors	Velaz★ 7 Seguidors	Garnica★ 1 Seguidors
alba★ 24 Seguidors	Chiribascas 14 Seguidors	Respiro★ 15 Seguidors	Leucantherum★ 8 Seguidors	uncampi★ 10 Seguidors	caminito★ 2 Seguidors	FrancisVH 2 Seguidors	mBrián 5 Seguidors	CRISPIN 3 Seguidors	Emiliogom★ 3 Seguidors
Sr_Oscuro 1 Seguidors	Botón 27 Seguidors	ursulina★ 9 Seguidors	pepita★ 8 Seguidors	David★ 10 Seguidors	Creandoboy 2 Seguidors	LilthVonSch... 3 Seguidors	Juan Carlos★ 7 Seguidors	maria2 2 Seguidors	montejana★ 4 Seguidors
Fabiana 6 Seguidors	lizzer★ 17 Seguidors	Cap_Cocreador 2 Seguidors	sory 9 Seguidors	MariLibella... 6 Seguidors	NOelaCV 1 Seguidors	anita 5 Seguidors	anatp06 4 Seguidors	paquirque★ 9 Seguidors	Alejandro_Con... 2 Seguidors
Roli★ 3 Seguidors	Esperanza_E...★ 13 Seguidors	marthurti 7 Seguidors	Nurr★ 12 Seguidors	olga 4 Seguidors	ICI 4 Seguidors	jdreher1★ 1 Seguidors	Luz_de_la_Jun... 1 Seguidors	Teresa★ 6 Seguidors	catdenit 2 Seguidors
caritasonrien...★ 3 Seguidors	poyo_39★ 5 Seguidors	tamtamtambor★ 23 Seguidors	Lucia★ 7 Seguidors	elbarbas 2 Seguidors	Javier_Hueso★ 9 Seguidors	antropologavi... 2 Seguidors	JavierSidalgo★ 2 Seguidors	ivanchu 4 Seguidors	Ramses★ 2 Seguidors
inguez★ 11 Seguidors	paz_sinmás★ 19 Seguidors	luna55 5 Seguidors	basket★ 1 Seguidors	Marianat 6 Seguidors	eberio 5 Seguidors	sammyEsee 5 Seguidors	pepito grillo 1 Seguidors	mariate 1 Seguidors	javiC 4 Seguidors

## Datos cuantitativos del instrumento eseeusee

Los datos que se incluyen en este epígrafe corresponden al agregado desde el comienzo de funcionamiento del instrumento eseeusee hasta el 1 de Marzo de 2015, salvo que se indique explícitamente otra circunstancia.

Estos datos cuantitativos se interpretarán en términos de elementos discursivos – unidades de significado- para ser analizados en el discurso elaborado. Estas unidades que se adicionan en los apartados siguientes tendrán, cumpliendo con la propuesta de notación de etiquetado para las unidades de significado, la matrícula siguiente: **[.CTnn]**, donde nn es un número de secuencia de la unidad de significado.

### Utilización de etiquetas

Hasta el día 1/3/2015, se han utilizado 1440 etiquetas, de las cuales hay una fracción poco significativa que no tienen ningún racimo asignado, debido fundamentalmente al borrado de racimos en casos de actuación de Trolls o pruebas. Las 61 etiquetas más repetidas, aquellas que se han aplicado sobre al menos seis racimos, son las que se muestran a continuación.

Tabla 24. Etiquetas aplicadas al menos en 6 racimos

Etiquetas más usadas y racimos sobre los que se han aplicado					
amor	139	silencio	12	miedo	7
haikus	80	palabras	12	inocencia	7
castilla	76	ilusion	11	haiku	7
haikuscastilla	46	bebe	11	esperanza	7
vida	42	amistad	11	amanecer	7
poemopedia	41	vejez	10	viento	6
ojos	24	vacio	10	tierra	6
creaconuned	24	sonrisa	10	reflexion	6
suenos	23	luna	10	poesiavisual	6
dolor	22	sol	9	poemavisual	6
luz	21	poesia	9	piel	6
hitos-aranda	20	muerte	9	lluvia	6



## Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo

tiempo	19	tristeza	8	haykusc Castilla	6
desamor	18	sombras	8	futuro	6
noche	17	olvido	8	final	6
sentimiento	16	nada	8	experienciareativa	6
haikus-castilla	15	manos	8	estrellas	6
soledad	14	labios	8	despedida	6
libertad	14	pasado	7	corazon	6
alma	13	mirada	7	camino	6
				belleza	6

La agrupación de etiquetas por temáticas, en este caso de las 120 etiquetas más utilizadas, muestra las tipologías siguientes.

TIPOLOGÍA Y ETIQUETA	Qt Semillas				
<b>ACCIÓN ANIMACIÓN</b>	<b>334</b>	<b>CICLO DIA</b>	<b>66</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>38</b>
accionpoetica	4	alba	4	final	6
castilla	76	amanecer	7	futuro	6
creacionuned	24	cotidiana	5	pasado	7
experienciareativa	6	despertar	4	tiempo	19
haiku	7	estrellas	6	<b>TODO Y NADA</b>	<b>24</b>
haikus	80	luna	10	huecos	3
haikuscastilla	46	noche	17	infinito	3
haikus-castilla	15	ocaso	4	nada	8
haykusc Castilla	6	sol	9	vacio	10
hitos-aranda	20	<b>NATURALEZA</b>	<b>62</b>	<b>RECUERDOS</b>	<b>23</b>
poemopedia	41	mar	5	melancolia	5
tact	5	agua	3	memoria	5
telira	4	camino	6	olvido	8
<b>AMOR</b>	<b>170</b>	cielo	5	recuerdo	5
amor	139	desierto	3	<b>SENTIMIENTOS</b>	<b>23</b>
besos	5	fiore	4	sentimiento	16
desamor	18	fuego	4	sentimientos	4
love	4	invierno	4	sorpresa	3
tequero	4	lluvia	4	<b>METAFÍSICO</b>	<b>23</b>
<b>CUERPO</b>	<b>88</b>	loto	6	alma	13
aliento	5	primavera	5	poder	5
corazon	6	tierra	6	ser	5
herido	3	viento	6	<b>AUDITIVO</b>	<b>22</b>
labios	8	<b>ANHELOS</b>	<b>55</b>	llanto	3
latidos	4	anoranza	4	musica	4
manos	8	ausencia	5	silencio	12
mirada	7	esperanza	7	sonar	3
nombre	4	ilusion	11	<b>SENTIMIENTOS POSITIVOS</b>	<b>19</b>
ojos	24	perdida	5	alegria	5
piel	6	suenos	23	inocencia	7
sangre	3	<b>POESÍA</b>	<b>46</b>	pureza	4
sonrisa	10	inspiracion	4	ternura	3
<b>CICLO VIDA</b>	<b>81</b>	palabras	12	<b>LIBERTAD</b>	<b>14</b>
bebe	11	poemavisual	6	libertad	14
infancia	4	poesia	9	<b>AMISTAD</b>	<b>11</b>
muerde	9	poesiavisual	6	amistad	11
vejez	10	poesia-visual	5	<b>PENSAMIENTO</b>	<b>10</b>
vida	42	versos	4	imaginacion	4
vivir	5	<b>VISUAL</b>	<b>45</b>	reflexion	6
<b>SENTIMIENTOS NEGATIVOS</b>	<b>67</b>	gris	3	<b>SENSACIONES POSITIVOS</b>	<b>6</b>
cansancio	3	luz	21	belleza	6
despedida	6	miradas	4	<b>UBICACIÓN</b>	<b>5</b>
dolor	22	oscuridad	5	san-juan	5
dudas	3	sombra	4	<b>COMIDA</b>	<b>4</b>
mentiras	4	sombras	8	vino	4
miedo	7			<b>ACTUALIDAD</b>	<b>3</b>
soledad	14			crisis	3
tristeza	8			<b>Total general</b>	<b>1239</b>

Ilustración 110. Clases de etiquetas más comunes en eseusee (120 et. más frecuentes)

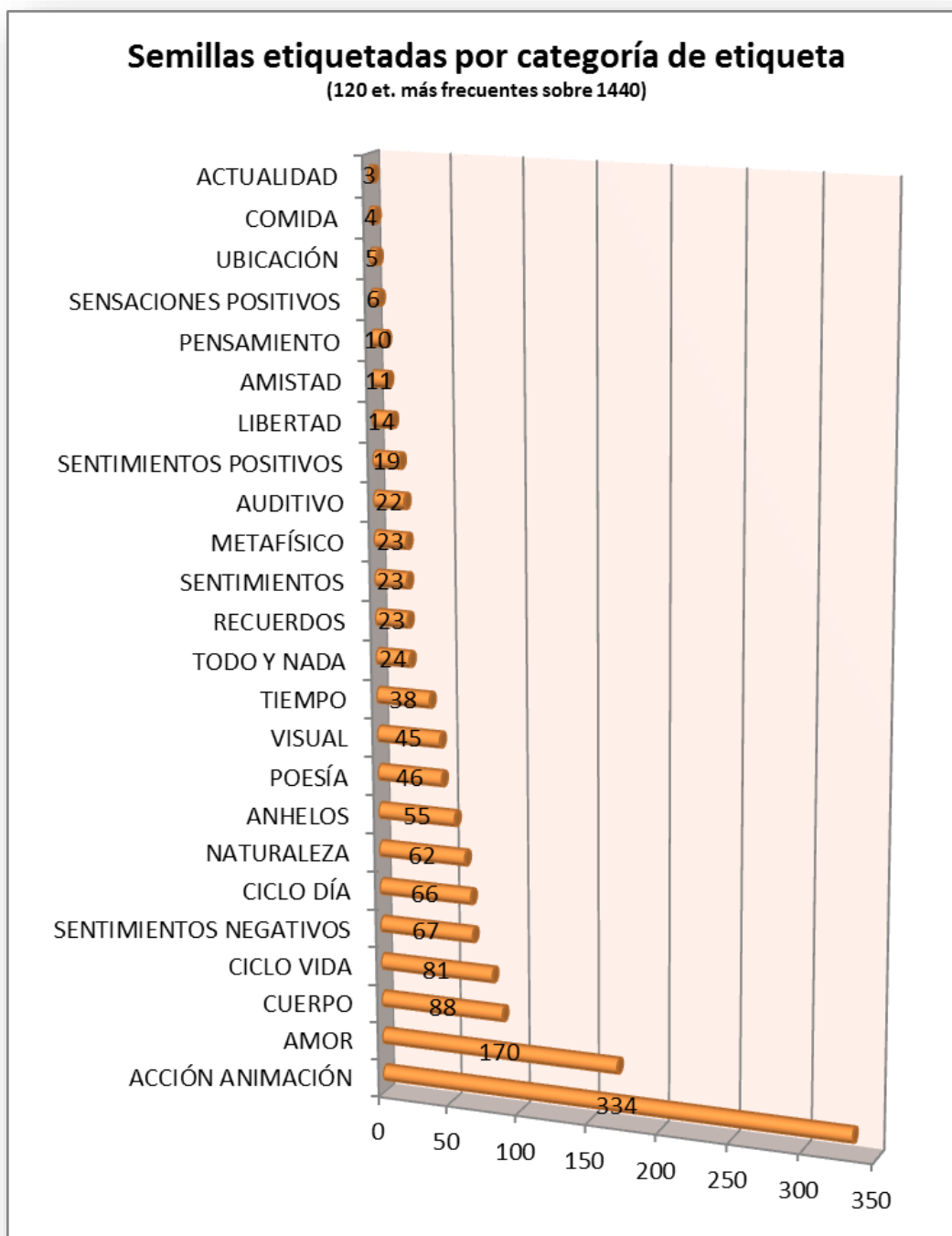


Ilustración 111. Tipologías de etiquetas más utilizadas en eseusee (Tomando las 120 etiquetas más frecuentes)

Estos datos sobre etiquetas se pueden interpretar como fragmentos de discurso:

[.CT01] Un 27% de las etiquetas más utilizadas hacen referencia a acciones de animación.

[.CT02] El tema más recurrente en las etiquetas es el Amor.

[.CT03] Las etiquetas utilizadas son claramente folksomías que no siguen un estándar sobre sintaxis, semántica o gramática.

### Analítica de página. Datos básicos.

A continuación se muestran algunos datos de analítica de página obtenidos a través de la infraestructura *googleanalytics*, lo que ha implicado la inclusión en la página de un aviso concerniente a las *cookies* y un enlace visible desde todas las páginas que muestra la explicación de la política de privacidad y de cookies, utilizadas para cumplir la ley de Cookies, que “*es como se conoce al punto tercero del artículo 4 del Real Decreto-ley 13/2012, de 30 de marzo que fue publicado en el «Boletín Oficial del Estado» el pasado sábado 31 de marzo de 2012 y entró en vigor al día siguiente.*” (Fernández Burgueño, 2012).

Tabla 25. Datos básicos de analítica de página para *eseeusee.com* hasta 1/1/2015

Sesiones	Usuarios	Páginas vistas	Pág/sesión	Duración sesión	% rebote	% nª sesión
22094	6483	134360	6.08	07'52"	37.19%	29.34%

Las 22K sesiones de lectura han dado lugar a más de 134K páginas vistas en total, dando una media de más de 6 páginas vistas por sesión en una duración de casi 8 minutos –un valor inusualmente alto que da una idea de la cantidad de atención dedicada para la participación en el site-. Teniendo en cuenta que el índice de rebote mide la cantidad de sesiones que abandonan el site directamente tras haber visto la primera página, excluyendo estos visitantes que pueden ser tanto participantes asiduos que miran la página principal, como otros que llegan a *eseeusee* por error o no están interesados en el site, los valores de páginas por sesión y duración se verían incluso incrementados. Por último el índice de nuevas sesiones mide el ratio de sesiones de usuarios que no habían visitado nunca la página.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Para que estos datos de analítica de página conduzcan a explicaciones se deben comparar con otros sites Web. Para ello, se han obtenido de Alexa.com (datos a 9/3/2015) los datos de bounce rate o tasa de rechazo (el porcentaje de visitas que se quedan en la página principal y luego cambian de site) y la cantidad de páginas vistas por visita y el tiempo invertido en ello.

Es importante a la hora de comparar constatar que Alexa adiciona los datos de las visitas para un día, es decir, el número de páginas y el tiempo de la visita se refiere al total de una jornada para un visitante, por lo que el planteamiento es ligeramente diferente al de los datos obtenidos de la analítica de página en eseusee. El efecto esperable es que subirían los valores de eseusee en el caso de que se consideraran agregadamente todas las visitas de un día al site, por lo que tendrían el resultado de aumentar el valor de verosimilitud o soporte a las conclusiones que se añaden.

Las tipologías de site se han elegido por el investigador. Buscadores se refiere a sites cuya principal función es la de búsqueda y Agregador-Curadoría a aquellos que ejercen como índice de contenidos basado en referencias de sus participantes. Red Social hace referencia a la participación del visitante, que puede generar contenidos visibles en el site, como posibilidad principal y Unidireccional a medios convencionales como periódicos, que permiten una cierta participación del visitante, pero cuyo grueso de contenidos son generados de forma jerárquica. Por último se añade mundopoesia.com en el epígrafe creación. La adición de este site tiene su importancia porque es el único site de creación poética –si bien sus características y modelo de creación dista mucho del de eseusee- que aparece en Alexa.

Tabla 26. Datos de analítica de página de Sites Web según Alexa.com (9/3/2015)

Rk Alexa	Rk Alexa (Es)	Site	Tipo de site	Bounce Rate	Daily Pags / Visitor	Daily Time on Site
1		Google.com	Buscador	20,40%	18,93	18:32
2		Facebook.com	Red social	34,80%	11,6	18:00
3		Youtube.com	Red social	42,40%	5,14	14:25
4		Baidu.com	Buscador	22,50%	8,8	8:29
5		yahoo.com	Buscador	29,40%	7,53	7:52
7		Wikipedia.org	Unidireccional	51,60%	3,55	4:36

## Apéndice Documental. Recolección de las experiencias de campo

<b>8</b>		Twitter.com	Red social	43,90%	4,98	7:23
<b>24</b>		bing.com	Buscador	32,20%	5,27	4:47
<b>25</b>		Reddit.com	Agregador-Curador	20,70%	12,33	19:43
<b>26</b>		Instagam.com	Red social	56,00%	5,55	4:07
<b>31</b>		Tumblr.com	Red social	41,40%	7,18	15:38
<b>32</b>		Pinterest.com	Red social	49,20%	5,88	5:40
<b>37</b>		Imgur.com	Red social	36,20%	11,4	6:01
<b>43</b>		lmdb.com	Red social	34,00%	6,06	4:25
<b>55</b>		Stackoverflow.com	Red social	49,10%	4,13	5:40
<b>436</b>	11	Marca.com	Unidireccional	40,70%	3,48	5:59
<b>485</b>	13	Elpais.es	Unidireccional	46,60%	2,74	5:38
<b>541</b>	12	Elmundo.es	Unidireccional	44,10%	3,56	5:22
<b>793</b>		Scoop.it	Agregador-Curador	42,80%	3,52	3:24
<b>4255</b>	77	Libertaddigital.com	Unidireccional	39,80%	3,49	5:59
<b>5689</b>	127	Elperiodico.com	Unidireccional	52,30%	2,18	4:14
<b>7224</b>	157	Meneame.net	Agregador-Curador	34,30%	3,49	6:04
<b>14196</b>	428	Tuenti.com	Red social	18,10%	3,48	4:54
<b>23331</b>	854	Bitácoras.com	Agregador-Curador	28,90%	3,38	2.44
<b>444687</b>		Mundopoesia.com	Creación	82,10%	1,3	1:16
<b>S/D</b>	S/D	eseusee.com	Eseeusee	37,19%	6,08	7:52

Si se observan los datos anteriores por tipo de site se pueden establecer tendencias. Por ejemplo, los buscadores son los sites con mayor páginas vista por visitante, lo cual puede explicarse en términos de la actividad y del efecto agregado diario.

También se observa que los indicadores de los sites agregadores/curadores y los de las redes sociales –y también los de eseusee- se mueven en unos valores muy similares, si bien en el apartado de agregadores, es Reddit quien marca tendencia positiva en los valores. Estos datos de referencia podrían establecerse en 6 páginas y en torno a 9 minutos de tiempo en el site por visitante y un 35% de bounce rate. Sin embargo en los medios eminentemente jerárquicos estos valores se degradan, llegando al 45% de bounce rate para 5:18 de permanencia en el site y 3.17 páginas vistas. Esta tendencia es llamativa y definitoria de lo que ocurre en la interacción en Internet y declara cuales son los puntos de acceso a los contenidos que se construyen de un modo mucho más social que en las interacciones desconectadas. Y aquí también es importante notar que, pese a que la Wikipedia es teóricamente construida por el común de los participantes en el ciberespacio, el porcentaje de creadores

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

respecto al de lectores es tan reducido, que sus valores son eminentemente los mismos que en los periódicos digitales, casos claros de MMCC jerárquicos, por más que incluyan secciones de blog o la posibilidad de participación del lector por medio de comentarios y encuestas principalmente.

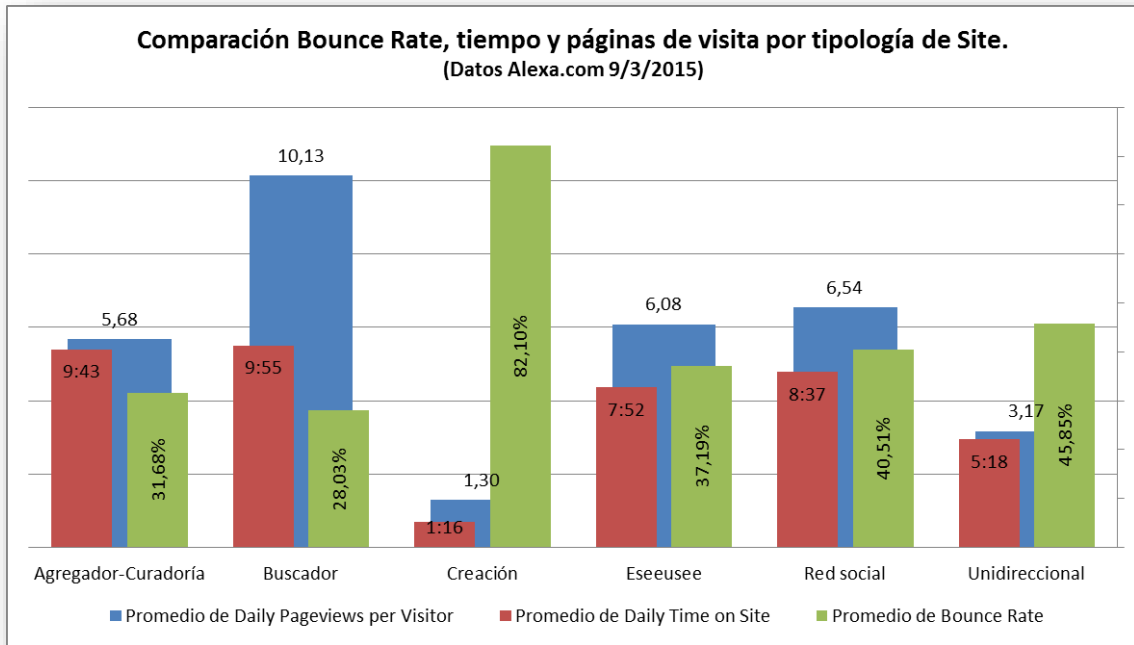


Ilustración 112. Comparación de valores de analítica de página por tipo de site web según Alexa (9/3/2015)

[.CT04] La duración de la sesión de los sites cuyos contenidos son creados por los participantes es muy alta comparada con la de aquellos medios jerárquicos.

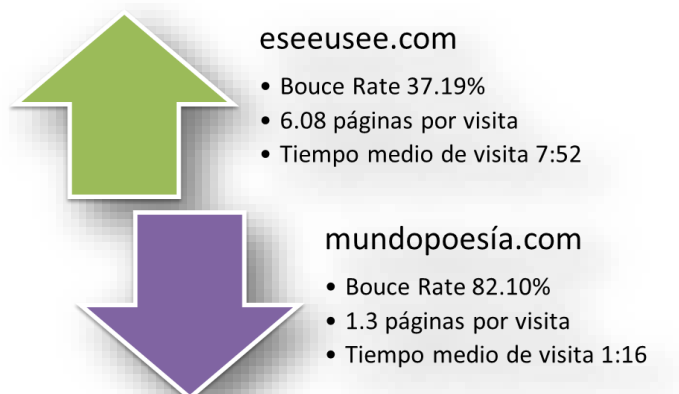


Ilustración 113. Comparación analíticas eseusee y mundopoesía.

[.CT05] La media de páginas vistas de los sites cuyos contenidos son creados por los participantes es casi el doble comparada con la de aquellos medios jerárquicos.

[.CT06] La tasa Bounce Rate de los sites cuyos contenidos son creados por los participantes es un 10% menor que la de aquellos medios jerárquicos.

Aunque se pueden particularizar los valores de cada eje para eseusee y compararlos con algunas de los otros sites. Respecto a mundopoesía –con significativamente más visitas que eseusee- los números son muy explicativos, si bien podrían explicarse – sólo en parte- por el desconocimiento de eseusee, que implicaría menos visitantes ‘por azar’.

[.CT07] Las analíticas de página de eseusee están en línea con las esperables de una red social.

Site	Tipo de site	Daily Pageviews per Visitor	Site	Tipo de site	Daily Time on Site	Site	Tipo de site	Bounce Rate
Google.com	Buscador	18,93	Reddit.com	Agregador-Curadoría	19:43	Tuenti.com	Red social	18,10%
Reddit.com	Agregador-Curadoría	12,33	Google.com	Buscador	18:32	Google.com	Buscador	20,40%
Facebook.com	Red social	11,6	Facebook.com	Red social	18:00	Reddit.com	Agregador-Curadoría	20,70%
Imgur.com	Red social	11,4	Tumblr.com	Red social	15:38	Baidu.com	Buscador	22,50%
Baidu.com	Buscador	8,8	Youtube.com	Red social	14:25	Bitácoras.com	Agregador-Curadoría	28,90%
yahoo.com	Buscador	7,53	Baidu.com	Buscador	8:29	yahoo.com	Buscador	29,40%
Tumblr.com	Red social	7,18	yahoo.com	Buscador	7:52	bing.com	Buscador	32,20%
<b>eseusee.com</b>	<b>Eseeusee</b>	<b>6,08</b>	<b>eseusee.com</b>	<b>Eseeusee</b>	<b>7:52</b>	Imdb.com	Red social	34,00%
Imdb.com	Red social	6,06	Twitter.com	Red social	7:23	Meneame.net	Agregador-Curadoría	34,30%
Pinterest.com	Red social	5,88	Meneame.net	Agregador-Curadoría	6:04	Facebook.com	Red social	34,80%
Instagram.com	Red social	5,55	Imgur.com	Red social	6:01	Imgur.com	Red social	36,20%
bing.com	Buscador	5,27	Libertaddigital.com	Unidireccional	5:59	<b>eseusee.com</b>	<b>Eseeusee</b>	<b>37,19%</b>
Youtube.com	Red social	5,14	Marca.com	Unidireccional	5:59	Libertaddigital.com	Unidireccional	39,80%
Twitter.com	Red social	4,98	Pinterest.com	Red social	5:40	Marca.com	Unidireccional	40,70%
Stackoverflow.com	Red social	4,13	Stackoverflow.com	Red social	5:40	Tumblr.com	Red social	41,40%
Elmundo.es	Unidireccional	3,56	Elpais.es	Unidireccional	5:38	Youtube.com	Red social	42,40%
Wikipedia.org	Unidireccional	3,55	Elmundo.es	Unidireccional	5:22	Scoop.it	Agregador-Curadoría	42,80%
Scoop.it	Agregador-Curadoría	3,52	Tuenti.com	Red social	4:54	Twitter.com	Red social	43,90%
Meneame.net	Agregador-Curadoría	3,49	bing.com	Buscador	4:47	Elmundo.es	Unidireccional	44,10%
Libertaddigital.com	Unidireccional	3,49	Wikipedia.org	Unidireccional	4:36	Elpais.es	Unidireccional	46,60%
Tuenti.com	Red social	3,48	Imdb.com	Red social	4:25	Stackoverflow.com	Red social	49,10%
Marca.com	Unidireccional	3,48	Elperiodico.com	Unidireccional	4:14	Pinterest.com	Red social	49,20%
Bitácoras.com	Agregador-Curadoría	3,38	Instagram.com	Red social	4:07	Wikipedia.org	Unidireccional	51,60%
Elpais.es	Unidireccional	2,74	Scoop.it	Agregador-Curadoría	3:24	Elperiodico.com	Unidireccional	52,30%
Elperiodico.com	Unidireccional	2,18	Bitácoras.com	Agregador-Curadoría	2:44	Instagram.com	Red social	56,00%
Mundopoesia.com	Creación	1,3	Mundopoesia.com	Creación	1:16	Mundopoesia.com	Creación	82,10%

Ilustración 114. Comparativa de valores de analíticas de eseusee con respecto de otros sites conspicuos.

[.CT08] Las analíticas de página de eseusee son orgánicamente sanas (páginas y tiempo medio de visita, bounce rate) dado el escenario de Web2.0, mientras que las de mundopoesía son extraordinariamente disimilares y comparativamente negativas.

	Tiempo visita	Pg. vistas	Bounce Rate
eseusee.com	7:52	6,08	37,19%
Mundopoesia.com	1:16	1,3	82,10%
<b>Media Redes Sociales</b>	<b>8:37</b>	<b>6,54</b>	<b>40,51%</b>

Ilustración 115. Valores de analítica de página eseusee y mundopoesía.

## Utilización de dispositivos móviles.

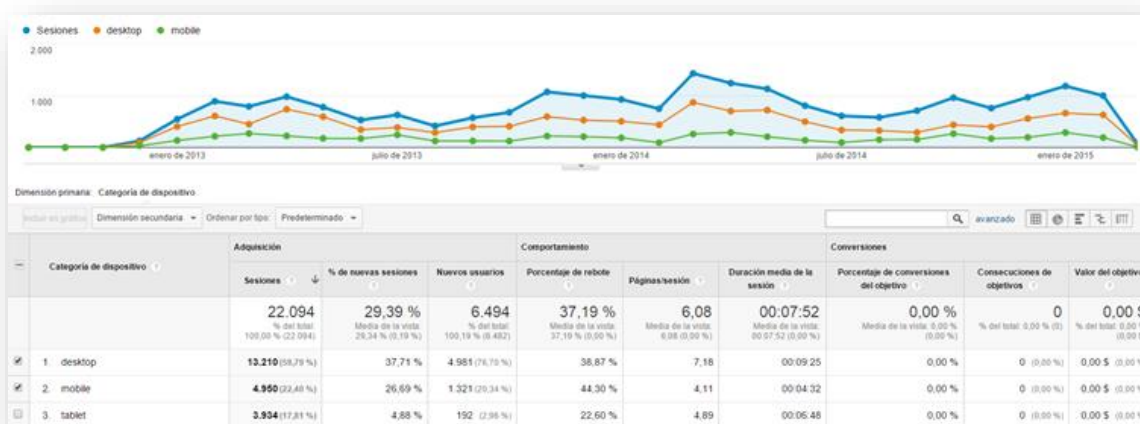


Ilustración 116. Comparación entre dispositivos de acceso a eseusee.com

El uso de dispositivos móviles muestra un comportamiento mantenido de uso mayoritario de ordenador de sobremesa (desktop). Como particularidad, se observa que si bien la Tablet supone el 17% de las sesiones, los utilizadores son comparativamente mucho más asiduos, o visto de otro modo los nuevos visitantes de eseusee lo hacen preferentemente vía móvil o desktop (algo muy visible en el porcentaje de nuevas sesiones 37% desktop y 26% en móviles, frente a sólo un 4% de los usuarios de tablets). Esto también podría explicar el porcentaje de rebote menor de las tablets respecto a los otros tipos de dispositivo.

[.CT09] El medio preferido para acceso a eseusee es el Desktop (59%) frente a mobiles 22% y tablets 18%.

[.CT10] El descubrimiento del site (nuevas sesiones) tiene lugar preferentemente desde Desktop (37%) y móviles (26%) y rara vez por Tablets (solo el 4% de las visitas de tablets corresponden a nuevos usuarios).

[.CT11] La duración media de la visita así como el número de páginas por sesión es significativamente más alta en los visitantes desde ordenador de sobremesa (9'25" y 7.18) respecto a aquellos que lo hacen desde tablets (6'48" y 4.89) o dispositivos móviles (4'32" y 4.11).



El porcentaje de rebote es muy inferior cuando el acceso se hace a través de Tablet. Sin embargo no se deducirá unidad de significado alguna al respecto porque en gran medida estos sería explicable por el bajísimo porcentaje de nuevos usuarios ya comentados que aporta la Tablet como dispositivo de acceso.

## Navegadores.

Página principal <b>Informes</b> Personalización Administrador							
Navegador	Sesiones	% de nuevas sesiones	Nuevos usuarios	Porcentaje de rebote	Páginas/sesión	Duración media de la sesión	
	22.094 % del total: 100,00 % (22.094)	29,39 % Media de la vista: 29,34 % (0,19 %)	6.494 % del total: 100,19 % (6.482)	37,19 % Media de la vista: 37,19 % (0,00 %)	6,08 Media de la vista: 6,08 (0,00 %)	00:07:52 Media de la vista: 00:07:52 (0,00 %)	
1. Chrome	8.759 (39,64 %)	31,28 %	2.740 (42,19 %)	39,46 %	7,59	00:09:48	
2. Android Browser	6.396 (28,95 %)	5,91 %	378 (5,82 %)	28,61 %	4,60	00:06:15	
3. Internet Explorer	2.401 (10,87 %)	69,39 %	1.666 (25,65 %)	42,86 %	5,69	00:05:59	
4. Firefox	2.185 (9,89 %)	30,66 %	670 (10,32 %)	37,16 %	6,65	00:09:45	
5. Safari	1.736 (7,86 %)	41,82 %	726 (11,18 %)	44,07 %	4,33	00:04:28	
6. Safari (in-app)	150 (0,68 %)	70,00 %	105 (1,62 %)	70,67 %	2,06	00:01:24	
7. Opera	128 (0,58 %)	13,28 %	17 (0,26 %)	32,03 %	9,82	00:18:36	
8. Mozilla	93 (0,42 %)	77,42 %	72 (1,11 %)	33,33 %	3,40	00:02:43	
9. IE with Chrome Frame	77 (0,35 %)	1,30 %	1 (0,02 %)	27,27 %	8,51	00:17:42	
10. Opera Mini	65 (0,29 %)	90,77 %	59 (0,91 %)	66,15 %	1,83	00:01:51	
11. Dolfin	31 (0,14 %)	12,90 %	4 (0,06 %)	61,29 %	1,74	00:02:22	
12. BlackBerry	22 (0,10 %)	68,18 %	15 (0,23 %)	86,36 %	1,14	00:00:10	
13. S40 Ovi Browser	14 (0,06 %)	100,00 %	14 (0,22 %)	100,00 %	1,00	00:00:00	
14. SAMSUNG-GT-S5620-Vodafone	12 (0,05 %)	16,67 %	2 (0,03 %)	75,00 %	1,58	00:05:16	
15. Mozilla Compatible Agent	7 (0,03 %)	100,00 %	7 (0,11 %)	100,00 %	1,00	00:00:00	
16. Maxthon	4 (0,02 %)	100,00 %	4 (0,06 %)	100,00 %	1,00	00:00:00	
17. BrowserNG	3 (0,01 %)	100,00 %	3 (0,05 %)	33,33 %	3,00	00:03:01	
18. BlackBerry8520	2 (0,01 %)	100,00 %	2 (0,03 %)	100,00 %	1,00	00:00:00	
19. UC Browser	2 (0,01 %)	100,00 %	2 (0,03 %)	100,00 %	1,00	00:00:00	

Ilustración 117. Uso de navegadores para el acceso a eseusee. (Hasta 1/3/2015)

Los navegadores más utilizados están bastante en línea con lo esperado según el mercado de navegadores y la ratio de uso móvil/desktop, si bien llama la atención el gran porcentaje de uso comparativo de Android Mobile, probablemente relacionado con la masiva utilización de tablets para el acceso al ágora por parte de participantes asiduos (así lo parece indicar el leve 4% de visitas nuevas al site). Es sorprendente el bajo índice de porcentaje de nuevas sesiones de Android Browser (ya explicado). Es justo Safari, seguido de Internet Explorer los dos navegadores que peor índice de

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

páginas por sesión y porcentaje de rebote presentan en cuanto a la posible participación de usuarios que podrían denominarse fieles.

% uso en Internet por Navegador	Chrome	IE	Firefox	Safari	Opera
<b>Nov 2012<sup>236</sup> (W3 Counter)</b>	29.3%	28.0%	21.3%	14.3%	2.3%
<b>Feb 2015<sup>237</sup> (W3 Counter)</b>	42.8%	16.9%	14.8%	15.5%	3.2%
<b>Nov'12-Feb'15<sup>238</sup> (Global Stat Counter)</b>	45.24%	26.57%	20.35%	4.93%	1.31%
<b>Eseeusee (acumulado periodo)</b>	39.64%	11.22%	10.31%	8.54%	.87%

Ilustración 118. Acceso a eseeusee por navegador y el porcentaje de uso en Internet de los mismos.

### Origen geográfico de las visitas.

	22.094 % del total: 100,00 % (22.094)	29,39 % Media de la vista: 29,34 % (0,19 %)	6.494 % del total: 100,19 % (6.482)	37,19 % Media de la vista: 37,19 % (0,00 %)	6,08 Media de la vista: 6,08 (0,00 %)	00:07:52 Media de la vista: 00:07:52 (0,00 %)
1. Spain	19.174 (86,78 %)	21,98 %	4.215 (64,91 %)	32,04 %	6,61	00:08:38
2. Mexico	439 (1,99 %)	74,94 %	329 (5,07 %)	73,58 %	2,06	00:02:08
3. United States	427 (1,93 %)	62,06 %	265 (4,08 %)	65,57 %	3,25	00:04:52
4. Argentina	373 (1,69 %)	66,22 %	247 (3,80 %)	58,98 %	3,49	00:03:17
5. Brazil	291 (1,32 %)	99,66 %	290 (4,47 %)	97,25 %	1,05	00:00:05
6. Colombia	194 (0,88 %)	78,35 %	152 (2,34 %)	70,62 %	3,02	00:05:24
7. France	140 (0,63 %)	67,86 %	95 (1,46 %)	30,00 %	7,17	00:07:54
8. Chile	136 (0,62 %)	77,94 %	106 (1,63 %)	66,18 %	2,24	00:02:09
9. Peru	130 (0,59 %)	87,69 %	114 (1,76 %)	70,77 %	2,12	00:02:14
10. Venezuela	78 (0,35 %)	84,62 %	66 (1,02 %)	76,92 %	2,27	00:01:49
11. Italy	63 (0,29 %)	98,41 %	62 (0,95 %)	79,37 %	1,43	00:00:21
12. Portugal	61 (0,28 %)	31,15 %	19 (0,29 %)	31,15 %	4,23	00:05:46
13. Ecuador	59 (0,27 %)	94,92 %	56 (0,86 %)	81,36 %	1,58	00:00:39
14. India	45 (0,20 %)	100,00 %	45 (0,69 %)	77,78 %	1,29	00:00:15
15. United Kingdom	36 (0,16 %)	55,56 %	20 (0,31 %)	52,78 %	5,47	00:07:19
16. (not set)	32 (0,14 %)	81,25 %	26 (0,40 %)	81,25 %	1,50	00:01:41
17. Uruguay	28 (0,13 %)	100,00 %	28 (0,43 %)	82,14 %	1,29	00:00:16
18. Bolivia	27 (0,12 %)	81,48 %	22 (0,34 %)	66,67 %	3,44	00:03:25

Ilustración 119. Visitas por país a eseeusee hasta 1 de Marzo de 2015

El origen geográfico de las visitas corresponde con el esperado por la preponderancia del idioma Castellano en las participaciones y en la presentación del site, que no hace

<sup>236</sup> W3Counter <http://www.w3counter.com/globalstats.php?year=2012&month=11>

<sup>237</sup> W3Counter <http://www.w3counter.com/globalstats.php?year=2015&month=2>

<sup>238</sup> Global Stat Counter <http://gs.statcounter.com/#desktop-browser-ww-monthly-201211-201503-bar>

uso de la posibilidad de internacionalización que proporciona el entorno WordPress. Esto hace que algunas llegadas a la herramienta eseeusee desde países de habla no castellana, desciendan significativamente su tiempo de visita. (\*Se ha comprobado técnicamente que la inmensa mayoría de las visitas que figuran originadas en Francia, lo son en realidad en España y la confusión obedece a una cuestión de servicio de acceso a Internet). Concretamente los datos de analítica de página muestran valores de tiempo medio de visita significativamente más bajos para idiomas y locales distintos al castellano (es-es, es), con alguna excepción como el inglés –sobre el que sin embargo pesa la duda de si se trata de una configuración del dispositivo o del browser cuyas últimas versiones pueden aparecer en este idioma para castellanohablantes-. En cuanto a ciudades, Alicante es la que más visitas aporta, explicable en buena medida por ser el lugar de residencia de los participantes @ORION y @valentina.

[.CT12] La duración de las visitas a la página está en relación con el idioma esperable del participante.

	22.094 % del total: 100,00 % (22.094)	29,39 % Media de la vista: 29,34 % (0,19 %)	6.494 % del total: 100,19 % (6.482)	37,19 % Media de la vista: 37,19 % (0,00 %)	6,08 Media de la vista: 6,08 (0,00 %)	00:07:52 Media de la vista: 00:07:52 (0,00 %)
1. Alicante	5.345 (24,19 %)	0,95 %	51 (0,79 %)	17,61 %	7,72	00:11:30
2. Burgos	3.553 (16,08 %)	16,89 %	600 (9,24 %)	27,81 %	8,30	00:11:36
3. Madrid	2.336 (10,57 %)	31,76 %	742 (11,43 %)	44,61 %	4,33	00:05:23
4. Salamanca	1.975 (8,94 %)	50,99 %	1.007 (15,51 %)	57,11 %	2,56	00:02:57
5. (not set)	1.135 (5,14 %)	28,81 %	327 (5,04 %)	41,15 %	5,83	00:07:03
6. Aranda de Duero	948 (4,29 %)	49,26 %	467 (7,19 %)	23,10 %	9,73	00:09:15
7. Barcelona	779 (3,53 %)	16,94 %	132 (2,03 %)	48,78 %	4,07	00:04:44
8. Santander	589 (2,67 %)	6,45 %	38 (0,59 %)	22,58 %	7,18	00:06:52
9. Bilbao	459 (2,08 %)	33,12 %	152 (2,34 %)	15,25 %	12,20	00:14:42
10. Alcala de Henares	275 (1,24 %)	12,36 %	34 (0,52 %)	26,18 %	5,57	00:06:50
11. Palencia	156 (0,71 %)	11,54 %	18 (0,28 %)	44,23 %	8,72	00:07:03
12. Valencia	153 (0,69 %)	34,64 %	53 (0,82 %)	44,44 %	3,72	00:03:58
13. Buenos Aires	137 (0,62 %)	64,96 %	89 (1,37 %)	56,93 %	3,67	00:04:06
14. Eagle Pass	132 (0,60 %)	4,55 %	6 (0,09 %)	25,76 %	6,42	00:14:04
15. Elx	124 (0,56 %)	18,55 %	23 (0,35 %)	20,16 %	9,62	00:11:20
16. Clermont-Ferrand	117 (0,53 %)	68,38 %	80 (1,23 %)	21,37 %	8,10	00:09:06
17. Malaga	113 (0,51 %)	31,86 %	36 (0,55 %)	46,02 %	4,57	00:05:58
18. Bogota	106 (0,48 %)	65,09 %	69 (1,06 %)	57,55 %	4,49	00:09:20

Ilustración 120. Visitas a eseeusee por ciudad de origen hasta 1/3/2015.

## Fidelidad e intensidad de las visitas.

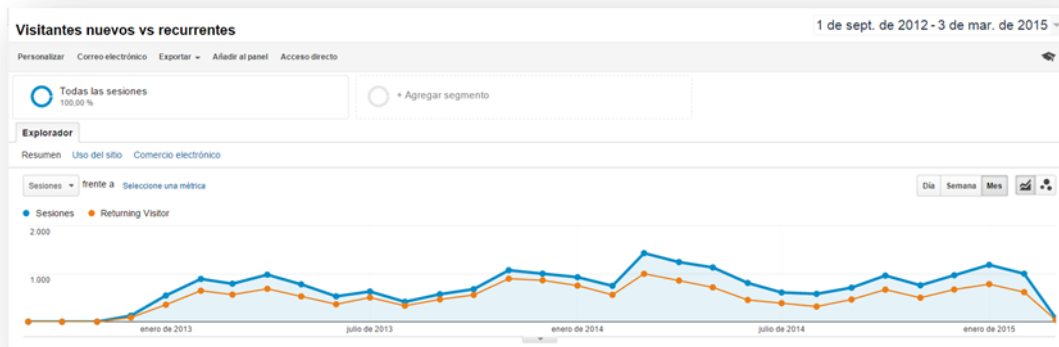


Ilustración 121. Visitantes nuevos frente al total en eseese hasta 1/3/ 2015

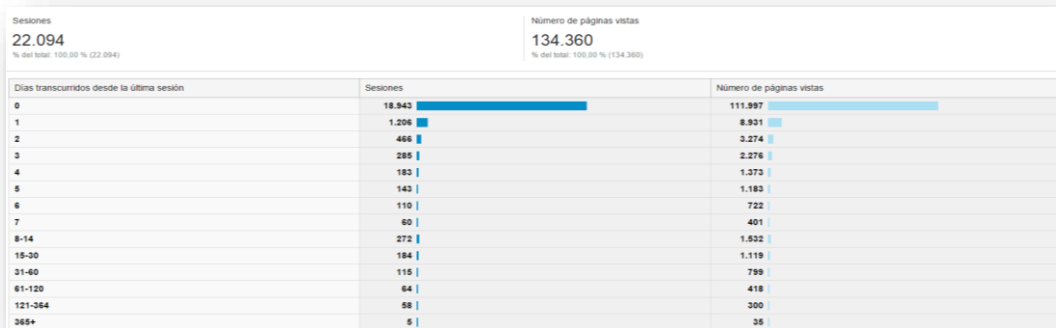


Ilustración 123. Días transcurridos desde la última sesión hasta 1/3/2015.

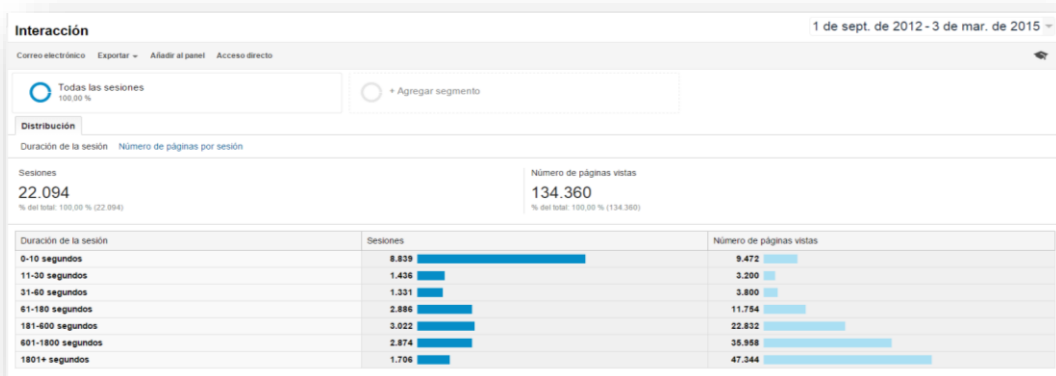


Ilustración 122. Agrupación de visitas por duración de sesión, hasta 1/3/ 2015.

Origen (URL) de las visitas a eseusee

	22.094 % del total: 100,00 % (22.094)	29.39 % Media de la vista: 29,34 % (0,19 %)	6.494 % del total: 100,19 % (6.482)	37,19 % Media de la vista: 37,19 % (0,00 %)	6,08 Media de la vista: 6,08 (0,00 %)	00:07:52 Media de la vista: 00:07:52 (0,00 %)
1. google	10.504 (47,54 %)	21,84 %	2.294 (35,32 %)	32,73 %	6,04	00:07:25
2. (direct)	6.810 (30,82 %)	42,97 %	2.926 (45,06 %)	40,25 %	5,74	00:07:15
3. t.co	2.111 (9,55 %)	9,76 %	206 (3,17 %)	31,03 %	9,15	00:13:35
4. facebook.com	788 (3,57 %)	15,74 %	124 (1,91 %)	42,26 %	3,76	00:05:13
5. semalt.semalt.com	306 (1,38 %)	100,00 %	306 (4,71 %)	100,00 %	1,00	00:00:00
6. diariodelaribera.org	238 (1,08 %)	2,94 %	7 (0,11 %)	19,33 %	7,78	00:12:18
7. comunicacionextendida.com	233 (1,05 %)	30,04 %	70 (1,08 %)	36,05 %	10,06	00:17:30
8. divergente.tumblr.com	206 (0,93 %)	5,83 %	12 (0,18 %)	18,45 %	9,80	00:13:59
9. m.facebook.com	126 (0,57 %)	60,32 %	76 (1,17 %)	69,84 %	2,06	00:01:29
10. buttons-for-website.com	100 (0,45 %)	100,00 %	100 (1,54 %)	100,00 %	1,00	00:00:00
11. telira.net	73 (0,33 %)	49,32 %	36 (0,55 %)	34,25 %	5,19	00:07:36
12. ask	54 (0,24 %)	38,89 %	21 (0,32 %)	25,93 %	8,43	00:12:39
13. plus.url.google.com	39 (0,18 %)	17,95 %	7 (0,11 %)	46,15 %	3,46	00:05:28
14. doctoradocomuneducentornosdigitales.ptworks.com	35 (0,16 %)	2,86 %	1 (0,02 %)	48,57 %	3,49	00:07:26
15. buffer	32 (0,14 %)	18,75 %	6 (0,09 %)	59,38 %	3,75	00:04:51
16. caucana.com	25 (0,11 %)	100,00 %	25 (0,38 %)	100,00 %	1,00	00:00:00
17. l.facebook.com	25 (0,11 %)	96,00 %	24 (0,37 %)	76,00 %	1,32	00:00:30

Ilustración 124. URL de origen de las visitas a eseusee, hasta el 1/3 2015.

Amén de las visitas vía búsqueda en google (47%) o ask (.24%) o directas (31%), un alto porcentaje proviene de RRSS (15%). Twitter (t.co) es la red social que más tráfico hacia eseusee genera, con una gran diferencia sobre el segundo, Facebook. Por otro lado, desde Tumblr se generan un porcentaje de visitas de escasamente del 1% pese a que la cuenta divergente.tumblr tiene más de 3500 seguidores.

[.CT13] El 48% de las visitas a eseusee son de búsqueda.

[.CT14] El 31% de las visitas a eseusee son directas.

[.CT15] Casi el 15% de las visitas a eseusee son sociales, entre las que destacan como origen Twitter (9.55%) y Facebook (3.57%).

[.CT16] Sólo 206 visitas (el 0.96%) vienen desde la cuenta Tumblr divergente, que republica todas las participaciones en eseusee, pese a tener en torno a 3500 seguidores.

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

Además existen páginas con links a eseusee entre las que figuran diariodelaribera, comunicacionextendida o Telira.

### Acciones en redes sociales desde eseusee por parte de los participantes.

Red social	Sesiones	% Sesiones
1. Twitter	2.115	62,69 %
2. Facebook	942	27,92 %
3. Tumblr	226	6,70 %
4. Google+	44	1,30 %
5. LinkedIn	21	0,62 %
6. Blogger	10	0,30 %
7. Tuenti	9	0,27 %
8. WordPress	6	0,18 %
9. foursquare	1	0,03 %

Ilustración 125. Acciones sociales desde eseusee a 1/3/2015.

Al margen de que en eseusee de manera automática se publican en perfiles en otras redes sociales gran parte de la

producción poética, los datos que se presentan a continuación refieren a acciones que se han realizado desde la página en redes sociales por parte de participantes en el site. Del mismo modo que la RRSS que más visitas dirigía a eseusee era Twitter, es esta el asiento del mayor porcentaje de acciones sociales de los participantes en eseusee, seguida de Facebook, Tumblr, Google+ y, sorprendentemente, aunque con cantidades muy residuales LinkedIn.

[.CT17] Las RRSS más utilizadas para la socialización del contenido de eseusee son Twitter con 2 de cada 3 acciones sociales y Facebook, con 1 de cada 4.

### Páginas más visitadas de eseusee.

En la comparativa de visualizaciones de página para la historia de eseusee hay que considerar que ha habido varios cambios de estructura lo que hace complejos de interpretar los resultados. Hay páginas que ya no existen como “/laureles” donde aparecían los racimos más votados y los sufijos “?lang=es”, utilizados en un primer momento para marcar el lenguaje del visitante se han eliminado. Es por esto que se añaden también las estadísticas de visitas de páginas de las 5000 últimas visitas en las que como aspecto llamativo pero totalmente comprensible aparecen aquellas denominadas “2015/micropoema/nnnn”, que corresponden a racimos concretos. En un horizonte temporal de estudio más amplio estas páginas se ven relegadas de los

primeros puestos de las visitas conforme pierden vigencia y se lo ceden a páginas genéricas, como la búsqueda, portada o inclusión de semillas.

	134.360 % del total: 100,00 % (134.360)	71.570 % del total: 100,00 % (71.570)	00:01:33 Media de la vista: 00:01:33 (0,00 %)	22.091 % del total: 100,00 % (22.091)
1. /	42.139 (31,36 %)	14.642 (20,46 %)	00:01:32	10.729 (48,57 %)
2. /?lang=es	6.989 (5,20 %)	5.113 (7,14 %)	00:01:48	4.786 (21,66 %)
3. /up?lang=es	2.034 (1,51 %)	826 (1,15 %)	00:02:24	61 (0,28 %)
4. /up	1.931 (1,44 %)	804 (1,12 %)	00:01:55	42 (0,19 %)
5. /login?loggedout=true	1.650 (1,23 %)	1.395 (1,95 %)	00:02:42	176 (0,80 %)
6. /buscar	1.465 (1,09 %)	648 (0,91 %)	00:01:11	32 (0,14 %)
7. /you/	1.240 (0,92 %)	618 (0,86 %)	00:01:57	35 (0,16 %)
8. /login	1.117 (0,83 %)	524 (0,73 %)	00:00:44	34 (0,15 %)
9. /page/2	865 (0,64 %)	551 (0,77 %)	00:00:58	9 (0,04 %)
10. /page/2?lang=es	766 (0,57 %)	515 (0,72 %)	00:01:01	5 (0,02 %)
11. /you/?updated=true	639 (0,48 %)	266 (0,37 %)	00:01:07	6 (0,03 %)
12. /followed	638 (0,47 %)	303 (0,42 %)	00:01:16	20 (0,09 %)
13. /category/up	569 (0,42 %)	365 (0,51 %)	00:02:09	17 (0,08 %)
14. /?lang=en	493 (0,37 %)	323 (0,45 %)	00:01:28	276 (1,25 %)
15. /author/valentina	493 (0,37 %)	297 (0,41 %)	00:00:56	53 (0,24 %)
16. /regylogin	467 (0,35 %)	300 (0,42 %)	00:01:15	16 (0,07 %)
17. /page/3	419 (0,31 %)	286 (0,40 %)	00:00:46	2 (0,01 %)
18. /author/valentina?lang=es	418 (0,31 %)	253 (0,35 %)	00:01:04	31 (0,14 %)
19. /laureles	404 (0,30 %)	247 (0,35 %)	00:02:13	18 (0,08 %)
20. /login?lang=es&loggedout=true	362 (0,27 %)	303 (0,42 %)	00:03:01	49 (0,22 %)

Ilustración 126. Visualizaciones de páginas en eseeusee hasta 1/3/2015

La página más servida en las últimas 5000 sigue siendo la portada “/” (37%<sup>239</sup>) y aparecen entre las más visualizadas aquellas que corresponden a racimos únicos. La página de búsqueda sólo se usa en un 1.23% y la segunda página de la portada se ve en el 1.27%<sup>240</sup> -y añadidamente tiene un porcentaje de rebote del 100% frente al 40% de la portada principal-, lo cual quiere decir que la vía principal de consumo de contenidos es indiscutiblemente la primera página de la portada, por lo que las decisiones de diseño o sobre la configuración de la portada tienen una gran influencia en el consumo de contenidos de los utilizadores, siendo 30 veces más visible que las búsquedas (sumando las de etiquetas, por utilizador o por últimas semillas).

<sup>239</sup> 36.56% es el porcentaje utilizando los resultados de analítica de página, si se suma la página principal “/” y la misma página con parámetro de idioma=castellano “/?Lang=es”, a la sazón primera y segunda líneas de la tabla.

<sup>240</sup> Si se usa la primera tabla el resultado es de 1.21%, sumando la página segunda y la misma con el parámetro Lang=es (En castellano).

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

[.CT18] La portada de eseusee es la página más servida (37%)

[.CT19] La segunda página de portada de eseusee se sirve un 1.27%

[.CT20] La página de búsqueda de eseusee se sirve un 1.23% de las veces.

Página	Número de páginas vistas	Número de páginas vistas únicas	Promedio de tiempo en la página	Entradas	Porcentaje de rebote	Porcentaje de salidas
	<b>4.946</b> % del total: 100,00 % (4.946)	<b>2.779</b> % del total: 100,00 % (2.779)	<b>00:01:27</b> Media de la vista: 00:01:27 (0,00 %)	<b>1.074</b> % del total: 100,00 % (1.074)	<b>47,77 %</b> Media de la vista: 47,77 % (0,00 %)	<b>21,71 %</b> Media de la vista: 21,71 % (0,00 %)
1. /	<b>1.829</b> (36,98 %)	<b>777</b> (27,96 %)	00:01:29	<b>720</b> (67,04 %)	40,56 %	27,39 %
2. /2015/micropoema4613	<b>142</b> (2,87 %)	99 (3,56 %)	00:01:43	<b>75</b> (6,98 %)	73,33 %	54,23 %
3. /up	<b>119</b> (2,41 %)	56 (2,02 %)	00:02:17	<b>2</b> (0,19 %)	0,00 %	5,04 %
4. /2015/micropoema4609	<b>81</b> (1,64 %)	51 (1,84 %)	00:02:34	<b>3</b> (0,28 %)	66,67 %	25,93 %
5. /2015/micropoema4606	<b>70</b> (1,42 %)	44 (1,58 %)	00:02:51	<b>4</b> (0,37 %)	50,00 %	21,43 %
6. /2015/micropoema4665	<b>67</b> (1,35 %)	39 (1,40 %)	00:01:55	<b>2</b> (0,19 %)	0,00 %	13,43 %
7. /page/2	<b>63</b> (1,27 %)	32 (1,15 %)	00:00:45	<b>1</b> (0,09 %)	100,00 %	7,94 %
8. /2015/micropoema4658	<b>62</b> (1,25 %)	36 (1,30 %)	00:02:05	<b>1</b> (0,09 %)	0,00 %	9,68 %
9. /2015/micropoema4700	<b>62</b> (1,25 %)	36 (1,30 %)	00:01:54	<b>3</b> (0,28 %)	0,00 %	17,74 %
10. /buscar	<b>61</b> (1,23 %)	48 (1,73 %)	00:01:23	<b>5</b> (0,47 %)	60,00 %	11,48 %
11. /author/iniguez	<b>60</b> (1,21 %)	30 (1,08 %)	00:00:40	<b>6</b> (0,56 %)	33,33 %	15,00 %
12. /2015/micropoema4663	<b>59</b> (1,19 %)	35 (1,26 %)	00:01:55	<b>3</b> (0,28 %)	66,67 %	16,95 %
13. /login	<b>56</b> (1,13 %)	27 (0,97 %)	00:00:26	<b>0</b> (0,00 %)	0,00 %	5,36 %
14. /login?loggedout=true	<b>51</b> (1,03 %)	36 (1,30 %)	00:01:10	<b>1</b> (0,09 %)	0,00 %	35,29 %
15. /2015/micropoema4719	<b>48</b> (0,97 %)	25 (0,90 %)	00:02:09	<b>1</b> (0,09 %)	0,00 %	16,67 %
16. /2015/micropoema4640	<b>46</b> (0,93 %)	26 (0,94 %)	00:01:41	<b>1</b> (0,09 %)	100,00 %	4,35 %
17. /2015/micropoema4645	<b>45</b> (0,91 %)	26 (0,94 %)	00:01:54	<b>8</b> (0,74 %)	25,00 %	17,78 %

Ilustración 127. 5000 últimas visualizaciones de páginas en eseusee hasta 1/3/2015.



## Apéndice Documental. Instrumento de investigación Eseeusee.com

### Sustrato tecnológico

Eseeusee es un Sistema de gestión de contenidos construido sobre el Sistema de código abierto *Wordpress*, de la empresa *Automattic*, instalado en un servidor del proveedor de espacio *1&1*. Eseeusee responde a las peticiones de URL hacia las direcciones *eseusee.com* y *eseusee.es*.

Eseeusee utiliza el *Theme* o personalización –principalmente de aspecto- de Wordpress denominado *Mantra*, de la software *Factory Riot Reactions* (<http://www.riotreactions.eu>). Adicionalmente se han aplicado un buen número de *plugins* o piezas de software –componentes- para incorporar funcionalidades extendidas o modificar las preexistentes. Si bien ha habido gran fluctuación en la implementación e implantación de *eseusee*, como puede observarse en el Anexo, el 25 de Febrero de 2015 los *plugins* activos eran los de la siguiente lista.

- ⇒ **Akismet**, de Automattic. Protege de comentarios y trackback spam.
- ⇒ **Amr shortcode any widget**, de Anmari. Permite incluir widgets o fragmentos de funcionalidad componentizada en páginas estáticas.
- ⇒ **Asesor de Cookies**, de Carlos Doral. Permite avisar a los nuevos visitantes sobre la utilización de cookies y proporciona textos de partida para crear una política de cookies conforme a las normativas europeas al respecto.
- ⇒ **Ban Hammer**, de Mika Epstein. Evita los registros de usuarios de una lista de no deseados, en el site. Sirve para combatir el spam.
- ⇒ **Comment Images**, de Tom McFarlin. Permite añadir imágenes a los comentarios de posts y páginas.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

- ⇒ **Contact Form**, de BestWebSoft. Facilita la creación de formularios de contactos, como el utilizado para el formulario de feedback del site.
- ⇒ **EZ Mails**, de Luigi Pulcini. Permite crear plantillas de email.
- ⇒ **Filter By Comments**, de Kevin Ingersoll. Incluye nuevas variables para las queries que posibilitan el filtrado de las semillas por las últimas comentadas.
- ⇒ **Front End Users**, de Tom Benner. Evita que los usuarios registrados tengan acceso a la sección de administración del backend.
- ⇒ **Google Analytics y la ley de Cookies**, de Obture Code. Permite cumplir la ley española de cookies para integrar Google Analytics conforme a la ley.
- ⇒ **oEmbed in Comments**, de Evan Solomon. Posibilita empotrar contenidos que cumplan en estandar oEmbed, tales como videos, sonidos, presentaciones, tweets, en aportaciones a las semillas.
- ⇒ **Post Image Widget**, de Salsan Aslam. Permite incluir imágenes en las semillas directamente desde el *frontpanel* en lugar de pasar por el *backend* o el panel de administración.
- ⇒ **Quotes Collection**, de Srini G. Crea un repositorio de tips o consejos y permite mostrarlos con un *shortcode* o invocación de código. Estos tips se utilizan en los encabezados de las páginas.
- ⇒ **Theme My Login**, de Jeff Farthing. Adapta las páginas de login, registro y olvido de contraseña al aspect del theme.
- ⇒ **User Avatar**, de Enej Bajgoric y Gagan Sandhu. Permite a los participantes asociar fotos a su cuenta a través de la página 'Tu perfil'.
- ⇒ **WordPress backup to Dropbox**, de Michael De Wildt. Permite crear políticas de salvaguarda de los datos y la configuración de la instalación del CMS y registrar estas informaciones de modo automatic en una cuenta de Dropbox.
- ⇒ **WordPress SEO**, de Yoast para la optimización de Motores de Búsqueda.

- ⇒ **WP-Ban**, de Lester 'GaMerZ' Chan, evita las conexiones consideradas Spam.
- ⇒ **WP-No-Tag-Base**, de Devin Walker. elimina la etiqueta de los permalinks.
- ⇒ **WP Minify**, de Thaya Kareeson. Usa el motor Minify para combinar y comprimir ficheros Java Script y de hojas de estilo, cara a mejorar el tiempo de carga de cada página web.
- ⇒ **WP Mobile Detect**, de J. FriedMan. Incorpora funciones en el lenguaje PHP y atajos de código para conocer el dispositivo al que se está sirviendo la página.
- ⇒ **WP Smush.it**, de WPMU DEV. Reduce el tamaño de las imagines y mejora el rendimiento del site.
- ⇒ **WPSP – Terms of Use**, de WP Simple Plugins. Muestra las condiciones de utilización del site en la página de registro para nuevos participantes.
- ⇒ **Wp Subscribe Author**, de Gowri Sankar Ramasamy. Ayuda a los participantes a seguir a sus autores favoritos. Una vez que el suscriptor comienza a seguir al autor se le avisa por email de cada aportación del autor, si bien esta parte de la funcionalidad ha sido eliminada en eseeusee.

Sobre todo lo anterior, eseeusee incorpora modificaciones manuales de la estructura y contenido de la Base de Datos (MySQL), adaptación de las funcionalidades e inclusión de otras, mediante programación en lenguaje PHP, del *layout* o esquema de la presentación de los contenidos (HTML) y del aspecto (Hojas de estilo CSS).

### **Analisis funcional. Modelo de Casos de Uso de eseeusee.**

Un modelo de Casos de uso describe el comportamiento funcional de un sistema, mediante la descripción de las tipologías posibles de agentes externos a éste y las operaciones que cada uno de estos puede desencadenar. Siguiendo la convención del standard UML –Unified Modelling Language- (Booch, Rumbaugh y Jacobson, 2000) los agentes se denominan autores y se dibujan como *monigotes* en los diagramas y las acciones posibles o casos de uso se dibujan como óvalos con una acción verbal escrita en su interior. Cada actor –su nombre genérico se escribe al pie de la figura del monigote- se liga con los casos de uso que puede desencadenar mediante líneas punteadas.

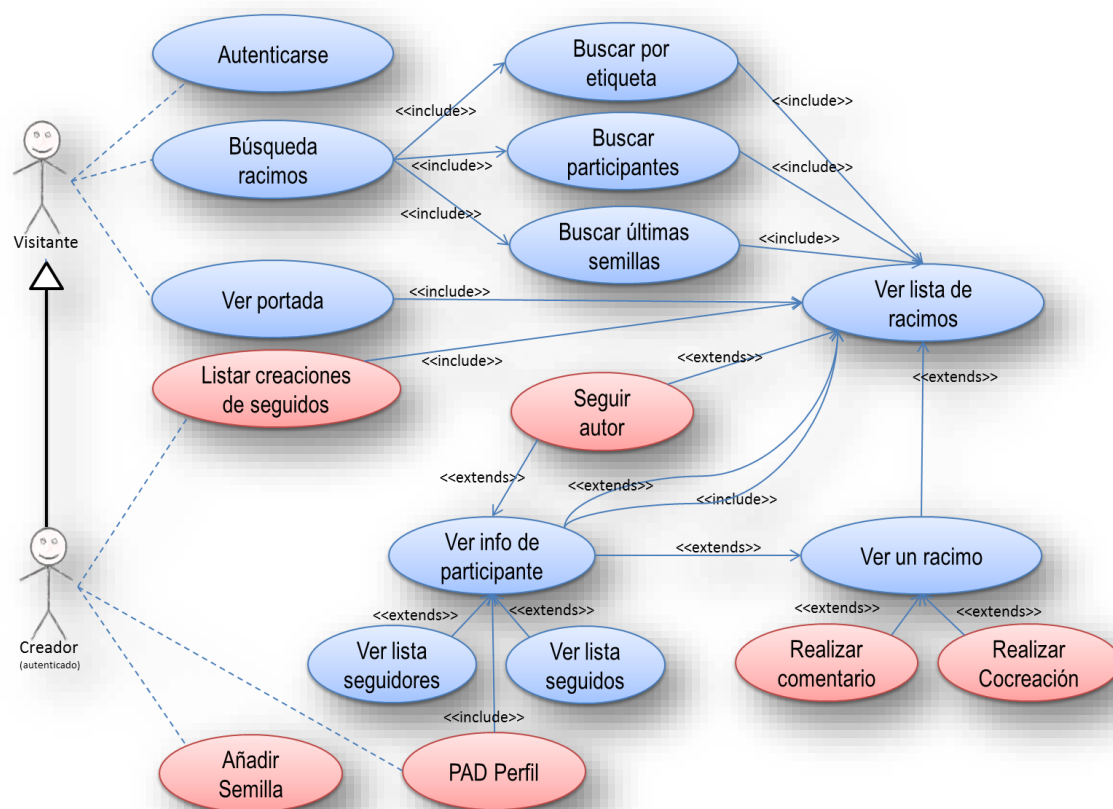


Ilustración 128. Modelo simplificado de Casos de Uso de eseusee a Febrero de 2015.

La relación de herencia, anotada como una flecha con punta vacía significa que el actor de tipo Creador puede realizar asimismo las operaciones o casos de uso del visitante, pero no tiene implicaciones a la inversa.

Aunque existe abundante discusión al respecto de como utilizar las relaciones entre casos de uso –mostradas como líneas uniendo dos de estos-, en el diagrama se ha

tratado de seguir la preconización de (Rosenberg y Scott, 2001) según la cual existen dos tipos de relaciones. Aquellas relaciones etiquetadas como <<include>> explicitan que el caso de uso del que parte la flecha implica necesariamente la celebración de aquel a que llega la punta de la flecha, sin que esto implique ninguna relación en sentido inverso. La relación <<extends>> verbaliza que el caso de uso de que parte la flecha es una posibilidad realizable en algún momento del camino de sucesos que implica la realización del caso de uso al que llega la punta de flecha. Valga como ejemplo que realizar cocreación puede –o no- realizarse desde la operación o caso de uso de ver un racimo.

La Ilustración 128 trata de realizar un recorrido gráfico por las operaciones posibles en el instrumento eseeusee, poniendo como objetivo prioritario la comprensión de las posibilidades para personas no familiarizadas con la notación o las descripciones funcionales de sistemas IT, por delante del cumplimiento del estándar UML o incluso de su precisión o su ajuste a la realidad en algunos casos. Por ejemplo, sólo los casos de uso cuyo lanzamiento tiene correspondencia en un botón del panel superior de la página, se han ligado directamente a los actores para no dificultar innecesariamente la lectura del diagrama.

### **Mapa conceptual de pantallas del site a febrero de 2015**

En el diagrama de la Ilustración 129 se muestran las pantallas conceptuales del instrumento de problematización y experimentación eseeusee. En este diagrama se muestran igualmente los iconos de los botones que llevan a la pantalla en cuestión.

El esquema de pantallas guarda una relación estrecha con el de casos de uso porque cada pantalla es un caso de uso principal –o es posible que varios- y, en cada pantalla, aunque no aparecen explícitamente descritos, se encuentran los disparadores de varios casos de uso.

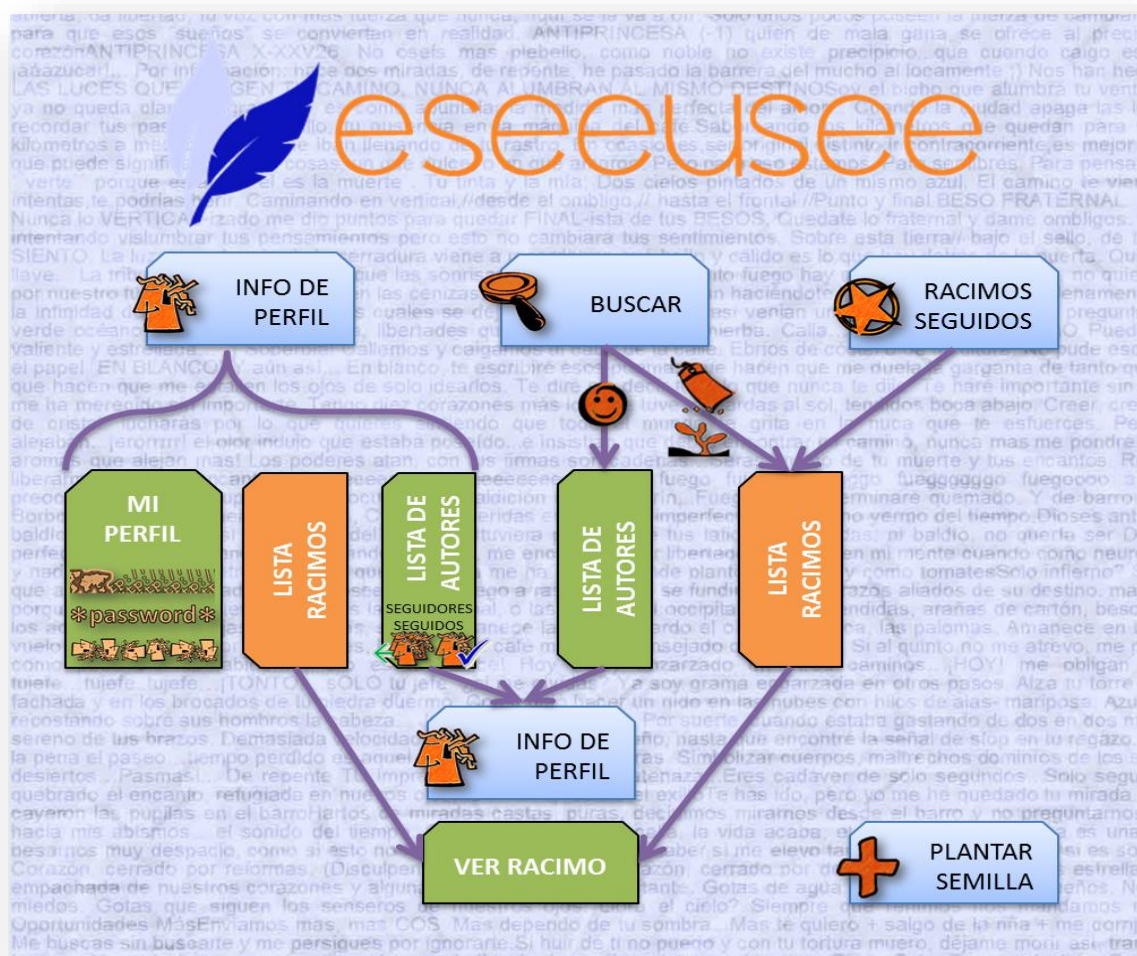


Ilustración 129. Mapa conceptual de pantallas de eseusee a Febrero de 2015.

### Carta Gráfica

Se recoge la carta gráfica tal y como se encontraba descrita el 25 de Febrero de 2015.

Logo



Ilustración 130. Logo completo de eseusee.com

### Iconos-Botones.

Los iconos de panel de control aparecen en el encabezado de la página. Su tamaño estándar es de 150 píxeles o puntos de alto y 150 píxeles de ancho.



Los iconos de panel de control permiten ver el perfil del participante conectado, mostrar la lista de racimos a cuyos participantes sigue el participante conectado, añadir una semilla o realizar una búsqueda de racimos, de izquierda a derecha.



Los iconos de búsqueda tienen el mismo tamaño que los de panel de control, 150x150 píxeles y permiten especificar la búsqueda a realizar en la pantalla de búsqueda marcando (naranja) la opción preferida y desmarcando (gris) las otras. Estas opciones son la de buscar autores o participantes, buscar las últimas semillas plantadas y buscar por etiqueta.



Estos dos botones oblongos cuyo tamaño original –si bien se muestran mucho más pequeños– es de 200 puntos de largo por 43 de alto se utilizan para reflejar la intención de seguir a un participante y posteriormente para expresar que el autor está siendo

Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

seguido. Se complementan con dos iconos de 130x90 pixels, a la derecha en la imagen anterior, que acompañan a la cantidad de seguidores o de otros participantes seguidos por un participante, en su página de perfil.

Por último, existen tres iconos de 250 puntos de ancho por 85 de alto. Esos se utilizan para identificar segmentos de la información de usuario y actuar como botón para facilitar su acceso.



## Aspectos de Implantación del utensilio eseeusee.

Comunicación con los participantes: consejos.



Ilustración 131. Detalle de la web Eseeusee.

Eseeusee proporciona la posibilidad de componer mensajes de la administración del site a los participantes registrados. En estos mensajes se informa de circunstancias



paralelas al ágora como acciones de animación a la creación o el propio envío de formularios de entrevista asíncrona por el investigador para crear un clima de acogida positiva a los mismos. También se informa de nuevas funcionalidades o incluso se proporcionan recomendaciones de uso.

Las citas activas el 1 de Marzo de 2015, eran las siguientes. El número de cita muestra que hay otras cuyos números están intercalados y no aparecen en la lista, que han sido eliminadas o desactivadas.

- 4 No olvides contarnos de tí => Actualiza tu bio y tu imagen en tu perfil.
- 7 Puedes incluir más gente en una conversación, citándola en un comentario [escribiendo @su\_nombre] y recibirá un aviso.
- 11 Sigue participantes haciendo click debajo de su nombre. Usa después el icono de la estrella para ver los racimos en los que hayan participado los participantes que sigues.
- 12 ¿Quieres saber de qué va eseeuseee? Pues ¡Pincha aquí!
- 13 ¿Sabías que nuestros racimos tienen casi 3500 seguidores en Tumblr y más de 350 en la cuenta twitter @eseeusee\_es?
- 14 ¡Hagamos comunidad! Demos la bienvenida a cada nuevx participante.
- 15 Si tienes dudas sobre como funciona algo... no tienes que dudar en preguntar a los demás participantes en la comunidad ;)
- 16 ¿Te has conectado a eseeusee desde el navegador del móvil? Funciona bien ;)

#### **Estrategia de difusión de las creaciones en eseeusee.**

Todas las semillas y cocreaciones que tienen lugar en eseeusee se emiten por un canal RSS que se puede suscribir libremente. Utilizando este canal y la herramienta de internet de las cosas *ifttt*, se ha automatizado la copia de estas porciones de creación a tres cuentas en las redes sociales Facebook, Twitter y Tumblr.

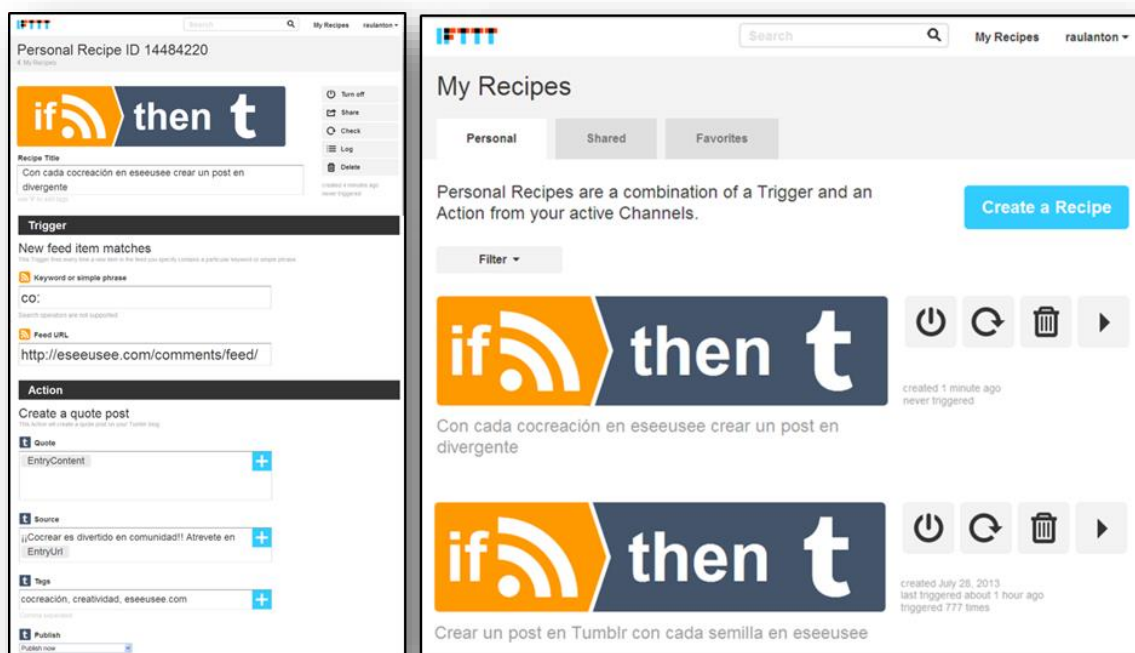


Ilustración 132. Detalle de una receta en IFTTT.

## Breve recorrido por la evolución del ágora virtual

El instrumento de investigación eseusee ha sido evolucionado desde que ésta comenzara con el objetivo ajustarse a la modificación de los marcos conceptuales que han ido surgiendo conforme se analizaba iterativamente los datos recolectados en el campo. La práctica totalidad de las modificaciones propuestas fueron implementadas por eseusee, siendo estas englobables en dos categorías. De un lado aquellas conducentes a trasladar más fielmente sobre el site las propuestas conceptuales teorizadas y de otro aquellas que mejoraban las condiciones del ágora, para hacerla más atractiva a la participación de modo que se dieran las circunstancias que propulsaran ésta y, por consiguiente, las posibilidades de ampliar el universo de posibles sujetos de estudio. En los epígrafes siguientes se remarcarán las modificaciones que ha sufrido el objeto de investigación con una explicación somera.

### Octubre 2012.

La primera versión de la herramienta, muy rudimentaria coincidió con la necesidad de acompañar de un soporte práctico las primeras líneas de la exposición sobre creatividad conectada de la ponencia del autor en la UNED de Vitoria.



Ilustración 133. Logo original de eseusee.com

Noviembre de 2012



Ilustración 134. Página principal de eseusee al 27/11/2012

Antes de celebrarse el citado encuentro sobre creación conectada, el útil de investigación ya había sufrido severas modificaciones que incluían logo y la inclusión de una tabla de contenidos a la derecha con selección de idioma, panel de control del usuario conectado, usuarios más activos...

Por su parte, cada semilla aparecía en la página principal sin referencias a sus cocreaciones, y proporcionaba la posibilidad de votar con una escala de 5 estrellas.

### Enero de 2013. Peticiones de feedback.

A principio de 2013 se lanzó una petición de Feedback a los participantes que había hasta ese momento, de modo que pudiera comprenderse mejor de la mano de los creadores que requisitos tenía que exhibir el ágora virtual y que pudiera acercarse hacia estos el instrumento de análisis. Se transcriben aquí las dos respuestas más concretas y, al mismo tiempo críticas, ya que su contenido informacional es mayor precisamente por esto. Ambos feedback llegaron por correo electrónico.



Ilustración 135. Aspecto propuesto Feb 2013. Cambio de logo de la Naranja a una bombilla.

### Febrero de 2013. Propuestas de diseño.



Ilustración 136. Aspecto propuesto Feb 2013. Diversos logotipos y diseños para la Web.

La anterior petición de información acerca de los requisitos de diseño del ágora virtual se complementó con sugerencias de cambio del aspecto. Por diversos motivos se decidió no retener ninguno de los modelos propuestos, siguiendo las propias opiniones recogidas en los anteriores feedback. El modelo de las musas se podría considerar excesivamente técnico ya que se consideró posible que estas no entraran dentro del acervo cultural de los nativos digitales. El modelo basado en tipografía suponía la elección de un fondo distinto, pero incluía en paralelo propuestas técnicas que se consideraron complicadas. El modelo de la luna, aunque muy innovador estilísticamente tenía un fondo demasiado oscuro y estaba ligado a una ciudad, por lo que en cierto modo podría retraer de participar a público de toros lugares.

### Noviembre de 2013

En Noviembre de 2013 se introdujo un elemento visual potente para funcionar como botón para inducir a la participación. Aparecía en todas las páginas, siempre que el visitante no estuviera autenticado en el sistema. Este ¡Quiero participar! Se desdoblaba en la posibilidad de registrarse en eseeusee o la de autenticarse, proporcionando nombre de usuario y contraseña.



Ilustración 137. Elemento gráfico de animación a la participación.

En paralelo a la adición de este elemento se incluyeron otras innovaciones. Una nueva pestaña de noticias servía para vehicular una comunicación site-participantes informando de eventos de animación a la creación. En el encabezado había varias opciones para acceder a las creaciones, entre ellas los racimos mejor valorados (votos según la notación de 5 estrellas, que ahora se ampliaba a 7, las últimas semillas en añadirse o los racimos con más comentarios o trends). En la barra lateral hay una lista de usuarios por su participación (puntos EMIRECs, que introducen un eje de ludificación) y varios banners correspondientes a actividades de promoción de la creación conectada.

Diciembre de 2013



Ilustración 138. Página principal de eseusee al 4/11/2013

Poco más tarde se cambiaría el aspecto del encabezado por uno con 4 botones inspirado en Instagram y se elimina la tabla de contenidos para dar más espacio a las creaciones que se disponen en dos columnas, o una si se detecta

la conexión desde dispositivo móvil o tablet. Adicionalmente se elimina la información del participante conectado de la página principal.



Ilustración 139. Página principal de eseusee al 10/12/2013.

Enero de 2014

Un poco más tarde se eliminaron de la página principal las tags de cada racimo, que ahora podían verse en la página individual del racimo, para dejar más limpia la interfaz y se sustituyó la cara por un corazón más acorde con el resto de iconos-botones.



Ilustración 140. Página principal de eseeusee a principio de Enero de 2014.

### Febrero de 2014

Por la opinión de un participante se suavizó el color de fondo para que no interfiriera el proceso creativo. Se cambiaron los iconos-botones dándoles un aspecto más ligero.



Ilustración 141. Página de racimo de eseeusee a finales de Enero de 2014

Marzo de 2014.



Ilustración 142. Página principal de eseusee 30 de Marzo de 2014

Se cambió el icono '¿quieres participar?' por un texto en el encabezado que muestra un formulario para el login o para el registro. Se puede observar el banner de la experiencia de Haikus en el C.P. Castilla de Aranda de Duero.



Ilustración 143. Encabezado usuario autenticado 30 de Marzo de 2014

Octubre de 2014

Siguiendo las peticiones de los participantes, se compra un logo a través del site [fiverr.com](http://fiverr.com) y se procede a su incorporación. Es más ligero y acorde con el aspecto general del site.





Ilustración 144. Página principal de eseeusee Octubre de 2014

### Enero 2015

El cambio de Enero de 2015 incide en la limpieza del aspecto y su ligereza. Cambia el fondo por una trama que aligera el color, estiliza los comentarios.

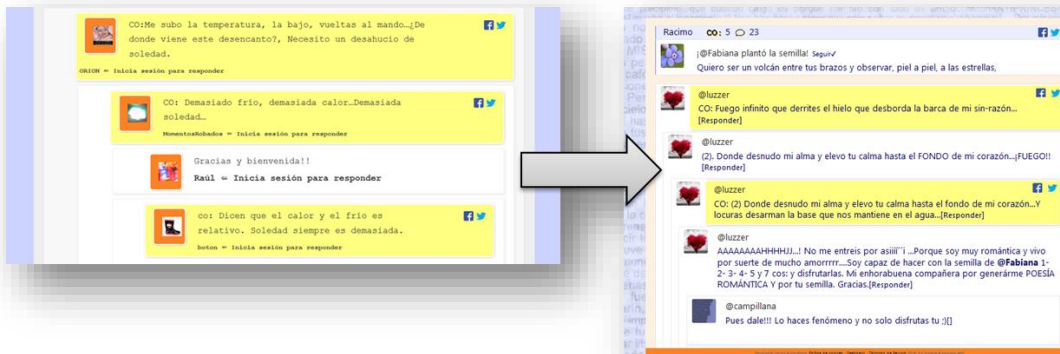


Ilustración 145. Comentarios en página eseeusee.com. Enero de 2015

Adicionalmente en la página principal, se remarca cada racimo, resaltando el contenido, y se hace que el título, con los botones y el pie de página sean fijos lo que facilita las operaciones de búsqueda y adición de semillas y los contenidos se mueven por debajo, dando una sensación mayor de fluidez. Buena parte de estas modificaciones fueron directamente propuestas por participantes en el site a través del formulario de contacto o como comentarios a notas del administrador del site.

## Participación Horizontal y Abierta en la Red: cocreación en racimos.

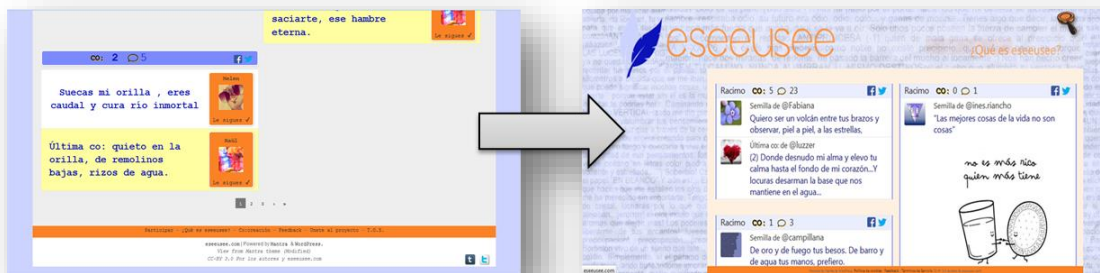


Ilustración 146. Página principal eseusee.com. Enero de 2015.

### Junio 2015. (Investigación finalizada).

Con la investigación finalizada, el instrumento eseusee continuó evolucionando ajeno a la investigación, pero beneficiándose de los resultados de ésta.



Ilustración 147. Aspecto de eseusee, una vez finalizada la investigación, el 5/6/2015.