

La participación del fan en la construcción de una fan wiki

137

Por Vanesa Paola Mazzeo

vanemaz@gmail.com - Escuela de Comunicación Social, Facultad de
Ciencia Política y Relaciones Internacional de la Universidad Nacional de
Rosario.

La participación del fan en la construcción de una fan wiki

Sumario:

El presente trabajo analizó la participación de los fanáticos en la construcción colaborativa de la fan wiki Baker Street de la comunidad Fandom implementando una matriz de análisis cuantitativa a partir de cinco variables. Se realizaron dos análisis, primero con datos obtenidos desde la propia plataforma (contribuciones, ediciones, conversaciones y los comentarios en el foro) desde enero 2013 hasta diciembre 2021. El segundo análisis se llevó adelante con datos obtenidos de un formulario que se compartió en el foro de Baker Street (06/09/2021) para que de forma anónima los usuarios de la fan wiki respondan cinco preguntas vinculadas a la herramienta propuesta. Los resultados dieron cuenta cómo se desarrolla la participación de los usuarios, en este caso los fanáticos del canon holmesiano, en la construcción colaborativa de esta fan wiki, ya que el resultado promedio permite ver las características de la comunidad que participa, analizar como un núcleo de fanáticos en un momento determinado, se involucran, producen o interactúan en un objetivo común. Esta herramienta metodológica resultó ser escalable y flexible para el análisis de otras comunidades y plataformas, desde el momento que los gradientes dentro de las variables medibles son adaptables al espacio, lugar y usuarios involucrados.

Descriptorios:

fanáticos, participación, fan wiki, producción de fan, fandom

La participación del fan en la construcción de una fan wiki

Fan participation in the construction of a fan wiki

Páginas 137 a 182 en **La Trama de la Comunicación**, Volumen 27 Número 2, julio a diciembre de 2023 - ISSN 1668-5628 - ISSN 2314-2634 (en línea)

Fan participation in the construction of a fan wiki

Summary:

This work analyzed the involvement of fans in the collaborative construction of the Baker Street fan wiki within the Fandom community, implementing a quantitative analysis matrix based on five variables. Two analyses were conducted, first with data obtained from the platform itself (contributions, edits, conversations, and forum comments) from January 2013 to December 2021. The second analysis was carried out with data collected from a survey shared on the Baker Street forum on September 6, 2021, allowing users of the fan wiki to anonymously answer five questions related to the proposed tool. The results provided insights into how user participation, in this case, fans of the Holmesian canon, evolves in the collaborative construction of this fan wiki. The average result reveals the characteristics of the participating community, analyzing how a core group of fans at a given moment becomes involved, produces, or interacts toward a common goal. This methodological tool proved to be scalable and flexible for analyzing other communities and platforms, as the gradients within the measurable variables can be adapted to the space, location, and users involved.

Descriptors:

fans, participation, fan wiki, fanworks, fandom

Introducción

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

Pero lo es si sólo nos detenemos a analizar lo que hacen los *potterhead*, los *trekkies* o los fanáticos de *Star Wars* desde las mismas perspectivas de siempre y citando, casi de memoria, a los mismos autores.

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

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

“Otros formatos de producciones”... “pero mucho de los que se produce no es arte”... “actualizar *wikis*”, estas citas abrían el juego para escaparse de los análisis ficcionales para poder trabajar sobre las producciones no ficcionales de los *fans*.

El desafío era definir un objetivo y un objeto. Por lo que, se decidió analizar la participación de los *fans* en la construcción colaborativa de una *fan wiki*, en particular Baker Street de Fandom, una comunidad sobre el canon holmesiano y las adaptaciones de la obra de Sir Arthur Conan Doyle.

Se elaboró para esto una matriz metodológica propia para ejecutar dos análisis sobre el perfil del fanático que participa, uno vinculado a sus intervenciones en la página principal en inglés, como de las conversaciones del foro relacionadas con dichas modificaciones desde su creación (28/01/2013) hasta la última revisión registrada al momento del corte (31/12/2021), y otro análisis sobre la propia percepción del usuario que participa.

De qué hablamos cuando hablamos de participación

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

[Google] define:participar [enter]

verbo intransitivo

1. Actuar, junto con otras personas, en un suceso, un acto o una actividad, generalmente con el mismo nivel de implicación. “participar en una competición deportiva”

2. Recibir una parte de algo que se reparte. “participar del dinero ganado en un premio”

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

“Participar debe significar como dice Geilfus (1997) tomar parte en las decisiones y las responsabilidades desde el sitio en el que se está, desde la función que se ocupa, para ello es necesario el diálogo y por supuesto la organización. Implica también involucrarse personalmente en las tareas necesar-

ias, insistir en aquellos aspectos que se quieren modificar o mejorar, pero siempre desde el acuerdo y el respeto, no desde la fuerza y la coacción. Insiste el autor en que implica tanto dar ideas como concretarlas; en definitiva participar es conocer, es aceptar y compartir, es trabajar y dar soluciones, es estar siempre consciente de la importancia de formar parte de algo”. (Dueñas Salman y García López, 2012:6).

A partir de estos fragmentos entendemos que participar es comprometerse junto a otros en la realización de un objetivo común, compartiendo, conversando y creando entre pares, ya que “la cultura de la participación implica modelos de comunicación horizontales donde las relaciones de poder proporcionan a cada individuo la posibilidad de intercambiar puntos de vista, expresar ideas, comentarios, experiencias, así como trabajar colaborativamente” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:137). Si bien, estas acciones están en relación a las motivaciones e intereses de cada involucrado, podemos decir que también están condicionadas a los diferentes espacios en donde la participación se pone en juego, ya que entendemos cada medio como la suma de tecnología y prácticas sociales que se dan en un contexto particular, por lo que en nuestro ecosistema actual, “más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñarán roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo” (Jenkins, 2008:15) pero que, a pesar de eso, se manifiesta y participa.

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

“La explosión a lo largo de la primera década del siglo XXI de las plataformas de intercambio de vídeo, los blogs o los sitios de redes sociales, en los que se estimula la creación de contenidos por parte de los usuarios justifican que se señale la “participa-

ción” como una de las principales características distintivas de la producción cultural contemporánea, evidenciada en expresiones como “cultura participativa”, “creación colectiva”, “media colaborativos” o “producción social de contenidos” (Roig Telo, 2010:102).

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

En general se presenta al usuario, como un partícipe activo de los medios. Se lo dota de las aptitudes de creador y productor, pero ese usuario no está constantemente generando contenidos, otras veces, y teniendo la posibilidad de participar, solo adopta una actitud pasiva frente a los mismos, como ser ver un video o dejar una mínima huella de su paso al ponerle un simple me gusta. Queremos decir que no todo es activo / pasivo o productor / espectador el y al 100% del tiempo como únicas caras de la moneda, sino que podemos y debemos encontrar diferentes niveles de participación de un usuario en relación no sólo a la plataforma que utiliza sino a su propia motivación para involucrarse, ya que “los usuarios son receptores y consumidores, productores y partícipes de la cultura; se los puede considerar amateurs y ciudadanos, pero también profesionales y trabajadores” (Van Dijck, 2016:60) todo al mismo tiempo.

Tomaremos como referencia la tipología presentada por José Van Dijck en 2009 en el artículo *Users like you? Theorizing agency in user-generated content*, donde plantea la necesidad

de dar cuenta de los múltiples roles de usuarios con la idea de que existen algunos supuestos implícitos que deben ser desterrados. El trabajo distingue diferentes niveles de participación y para ello, toma como referencia una encuesta realizada por *Forrester Research Inc.* a cerca de 10 mil usuarios estadounidenses en 2007, en donde los clasifica en:

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

Más allá de los rótulos para esta categorización, y teniendo en consideración que cuando se realizó dicha encuesta, las redes sociales como las conocemos hoy, recién estaban experimentando sus primeras etapas, estas caracterizaciones serán utilizadas para pensar un nuevo abanico de participación de/en las *wikis* que vaya desde el usuario creador de contenido hasta llegar a los inactivos, con toda una gama de intervenciones intermedias. Teniendo en consideración que “las actividades participativas varían sustancialmente, dependiendo de la comunidad y la propiedad mediática en cuestión” (Jenkins, 2015:323), esto es que cada espacio donde el usuario decida participar, habilita desde su misma arquitectura a diferentes posibilidades. Estas posibilidades de participación se presentan en lo que se puede y no hacer por ejemplo, en X versus un portal de noticias, en Instagram versus Pinterest, en la página de la Real Academia Española versus Wikipedia.

Pero no solo se participa porque el medio, en este caso, una *fan wiki* lo posibilita, sino porque se tiene un interés o una motivación para hacerlo. En este participar no se impone la ley del más fuerte, sino que se deben seguir ciertas reglas de juego al estar

dispuesto a lograr un acuerdo a pesar de los disensos, por lo que “no basta con la intención de querer participar, sino que hay que saber participar” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:143). Esto no se trata únicamente de conocer los procesos, tener las habilidades técnicas, o una perfecta ortografía, sino que se trata de aprender a cooperar con el otro.

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

El para qué busca dar cuenta del propósito detrás de la participación, como una respuesta a los objetivos que persigue el usuario al involucrarse en la construcción colaborativa de una enciclopedia en línea que trasciende sus individualidades. Se diferencia del por qué, ya que este lo que busca son los motivos que lo llevan a esa situación, dejando fuera el fin con que lo hace. Causa y finalidad. Participar, puede perseguir objetivos individualistas como ser ganar popularidad, posicionarse como referente, compartir una pasión, conseguir ser escuchado o simplemente, formar parte de un grupo. Pero cuando el usuario se involucra en participar con otros, y sumar sus esfuerzos, recursos y habilidades para conseguir un fin común, en este caso la construcción de una *wiki* o algo más simple como la estabilización de un párrafo coherente dentro de una entrada, el foco cambia y nos encontramos con una finalidad compartida. Pero, ¿para qué participa un usuario de la *fan wiki*? Para sumar voluntades y aportar conocimiento al momento de reunir de manera colaborativa ese saber repartido entre varios, ya que “ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades” (Jenkins, 2008:15), y así, básicamente enriquecer el resultado final. Esto se hace no sólo para potenciar el proyecto sino también para combinar fuerzas, ya que “la inteligencia co-

lectiva expande la capacidad productiva de una comunidad, toda vez que libera a los miembros individuales de las limitaciones de su memoria y faculta al grupo para obrar de acuerdo con un banco más grande de conocimiento” (Jenkins, 2009:167) En las *wikis*, no sólo las entradas son creadas por cualquier usuarios que ingresa a la plataforma, sino que están en un constante estado beta a partir de los diferentes aportes que se realizan, y lo que se intenta es estabilizar una versión lo más objetiva y completa posible, ya que cada una de las entradas está pensada no solo para los que participan de su creación sino también para ese otro que necesita, busca, y porque no, realiza un aporte sobre ese contenido para seguir mejorándolo, tanto para los propios participantes interesados en la temática como para el resto de los usuarios que la pueden llegar a consultar.

El cómo participa ese usuario busca dar cuenta del modo en que se sucede dicha participación. Existen variados factores tanto internos como externos que lo llevan a ese hacer dentro de una *wiki*, pero existe una condición que es común a todos, y es que quieren participar y lo hacen de forma libre. Si bien el usuario acepta las reglas y condiciones propuestas no sólo por las políticas de privacidad y los términos de usos de cada *wiki* en particular, sino por sus propios pares para la convivencia, no debería existir una coacción para que lo haga, ya que en este caso no sería una participación por interés propio, sino que estaría condicionada por factores y circunstancias externas. Entonces, lo que el usuario realiza es un trabajo voluntario en el sentido de que estos “contribuyen con esfuerzos creativos fuera de las rutinas y prácticas profesionales” (Van Dijck, 2009:49, traducción propia) y remuneradas, ya que lo hacen en su tiempo libre, a partir de las habilidades y recursos que disponen, porque lo que los motiva es la *fan wiki* que están desarrollando. Van Dijck lo define como un trabajo lúdico, ya que al ser un “trabajo ofrecido como voluntario en los sitios de contenido generados por los usuarios no se concibe, por tanto, como trabajo, sino como diversión o juego”

(2009:51, traducción propia), en donde no los ata ni los horarios de oficina ni una retribución económica, donde no tiene una obligación ante nadie, más que con sus pares, ya que participar los dota de un sentido de comunidad, de pertenencia a partir de sus propios intereses, gustos, y aficiones.

De qué forma este usuario participa, habla de ese usuario. Si bien el comprometerse a realizar tareas, debatir en foros o editar contenido, forma parte de las acciones que este puede o no realizar dentro de una *wiki*, estas deben desarrollarse fundamentalmente comprometiéndose con el objetivo propuesto y respetando al otro como par. Como ya se mencionó, no siempre las normas y los permisos están escritos en los términos de uso, sino que son gestionados entre los mismos usuarios para motivar el respeto hacia los demás involucrados en el proyecto, ya que “participar implica formar parte, colaborar con los demás y conformar el grupo de consenso para conseguir metas comunes” (Aparici y Osuna Acedo, 2013:138). Consenso y confianza tanto en el otro como en el objetivo final. Lo que el usuario hace, como lo que deja de hacer, van conformando su imagen, y esto, en las *wikis* se puede recuperar, ya que las huellas de ese hacer son públicas y con acceso libre al resto de la comunidad. La reputación del usuario, esa “construcción social alrededor de la credibilidad, fiabilidad, moralidad y coherencia que se tiene de una persona, ente, organismo, institución, empresa, etc” (Del Fresno, 2012:13), sobre la cual este no tiene un control absoluto, pero que si logra gestionarla correctamente a partir de buenas prácticas a la hora de trabajar, compartir y contribuir en el objetivo final, puede hacer que se lo posicione como un usuario dedicado, responsable, creíble y con coherencia, y de seguro podrá acceder a ciertas recompensas. Pero como le dicen a Peter Parker, *un gran poder conlleva una gran responsabilidad*, y al sumar beneficios y permisos, es probable que la carga sea aún mayor en esos espacios.

La última pregunta, el dónde, va más allá de describir un lugar amigable en donde el usuario pueda participar, ya que lo que este

busca es habitar espacios flexibles, que se adapten no sólo al objetivo común que se persigue, sino que sea un entorno donde se puedan establecer interacciones, compartir habilidades, conocimientos y hasta experiencias con los otros, para conformar a partir de ello, “una comunidad en cuyo seno pueden experimentar un sentido de pertenencia” (Jenkins, 2009:54). Que el participar sea una elección voluntaria, hace que este usuario elija habitar esas *fan wikis* donde se sienta parte, ya que de seguro puede encontrar varios espacios que busquen dar respuesta a esas necesidades con los “mismos focos de interés, los mismos problemas” (Levy, 1999:14). ¿Cómo elegir? A partir de la evaluación que este podrá hacer de esos espacios: apertura, actividad en foro, restricciones de ediciones y/o últimas actualizaciones son tal vez algunas de las variables que el usuario puede llegar a tener en cuenta. Lo que es seguro, es que una vez que opte por una, lo haga porque quiere sentirse parte, ya estas *fan wikis*, estas comunidades virtuales, fueron pensadas para conformarse como espacios de afinidad que superen trabas no sólo geográficas, sino también culturales, lingüísticas y hasta idiomáticas, donde cada aporte que se hace suma en diversidad y puntos de vista en/a esta construcción colaborativa, siempre que se respeten los objetivos propuestos, ya que “según James Gee, un espacio donde tiene lugar el aprendizaje informal caracterizado, entre otras cosas, por el hecho de compartir el conocimiento y la pericia en función de afiliaciones voluntarias” (Jenkins, 2008:278) es un espacio que vale la pena habitar. Así, los usuarios en las *wikis* se vinculan a partir de intereses comunes, y se afianzan las relaciones en dichos espacios al descubrir que no se está solo y que las experiencias previas de cada uno, puede servir al conjunto. No es el azar lo que determina dónde participar, es el usuario quien elige donde hacerlo.

Entonces, qué sería participar en una *fan wiki*. Las respuestas a estos para qué, cómo, de qué forma, y dónde, se podrían resumir en que el saber participar en/de las *wikis* no es simplemente seguir las reglas y aportar conocimiento a la generación de una

enciclopedia en línea, sino que se trata de sentirse parte de una comunidad que persigue un fin, que busca enriquecerse con el otro, a través del consenso y el respeto, siempre que ese usuario elija hacerlo y se sienta parte.

Si bien se puede participar simplemente dejando una marca o compartiendo el contenido en otro medio, la participación que nos interesa profundizar es aquella que se realiza de forma libre, proponiendo, creando, conversando y respetando al otro, a partir de los aportes que este hace y el conocimiento previo que posee. Los usuarios deben comprometerse y responsabilizarse para lograr su cometido, pero también aceptar que cada usuario está condicionado por sus propias habilidades, por la estructura de la *wiki*, y por los permisos que le son otorgados o se fueron ganando. Participar de forma libre con otros, generar una buena convivencia al colaborar y crear contenido, y recordar que saber participar no es solamente tener conocimientos técnicos, sino que hay que respetar las reglas de juego, pueden ser vistas como buenas bases para participar en una *fan wiki* junto a otros que también les interesa formar parte de ese espacio que los vincula a una misma afición.

¿Qué entendemos por fan?

Según la Real Academia Española, el *fan* se define como:

Del ingl. fan, acort. de fanatic. 1. m. y f. Admirador o seguidor de alguien. 2. m. y f. Entusiasta de algo. Es un fan de la ópera.

Según Wikipedia:

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

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

Según los estudios de *fans*, la descripción que se hace de ellos ha mutado con el correr del tiempo, ya que se pueden identificar diferentes etapas vinculadas con el ecosistema mediático que los rodea, ya que “los *fans* fueron adoptadores tempranos de las tecnologías digitales” (Jenkins, 2009, p.166) no solo como consumidores, sino como participantes activos al generar sus propias producciones y compartirlas, o bien entablar conversaciones al estar “motivados por la epistemefilia, no simplemente el placer de saber, sino el placer de intercambiar conocimientos” (Jenkins, 2009, p. 167) con otros, dejando de ser simples receptores y conformarse como una audiencia participativa.

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

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

Un primer acercamiento sería considerar a los *fans* como nómadas, “en el sentido de que se mueven entre textos y leen intertextualmente” (Abercrombie y Longhurst, 1998, p. 142, traducción propia). Si bien un lector, espectador, usuario puede quedarse únicamente con una primera aproximación, el *fan*

para enriquecer su conocimiento va a tejer una secuencia y recorrer los diferentes caminos que se le entrecruzan, ya que cada uno va a “ofrecerse como un abono para una experiencia más amplia” (Baricco, 2009, p. 83). Caminante, no hay camino, se hace camino al andar dice un cantautor catalán, y el *fan* parece comprender esta idea mejor que nadie al ser ese alguien que profundiza sobre un texto al recorrer otros textos, donde no se trata solamente de saber más, sino de transitar por esas “teselas de experiencias más amplias” (Baricco, 2009, p. 89) y participar de ellas.

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

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

Cuando esta productividad “implica la producción de textos para su circulación dentro de la propia comunidad de *fans*” (Abercrombie y Longhurst, 1998, p. 148, traducción propia) Fis-

ke habla de productividad textual. Estas son de lo más variadas y están relacionadas al ecosistema mediático que lo rodea. Si bien algunos planean realizar estos productos por un rédito económico, la mayoría los genera por la propia afición, ya que “ayudan a construir y difundir el texto original” (Cabrera Escobar, 2017, p. 29) a otros.

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

- Rol de *lurker* - modelo de observador: pasa por los productos sin dejar huellas, aunque “la presencia de este usuario silencioso afecta el desarrollo de la web (es decir, los contenidos más leídos o lagunas entre las páginas vistas y los mensajes en un foro)” (Guerrero-Pico, 2016, p. 76, traducción propia);
- Rol del charlatán - modelo discursivo/argumentativo: es quien comenta y participa dejando mensajes en los espacios habilitados;
- Rol creador - modelo creativo/informativo: “contribuye con contenidos que expanden o comprimen la narrativa o ayudan a nuevos usuarios para acercarse a él” (ídem);
- Rol de jugador - modelo lúdico: actúa a partir de los contenidos lúdicos que se le ofrezcan.

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

Para complejizarlo aún más, Irma Hirsjärvi (2013) describe las diferentes acciones que va asumiendo un *fan* según su accionar (imagen 1), pero que “están en movimiento, ya que el fanático utiliza las diferentes posiciones para diferentes propósitos” (2013, p. 44) en diferentes momentos, y estas van cam-

biando según sean productores, consumidores, activistas, analizadores, comentaristas, escritores, editores, etc, en uno u otro momento.

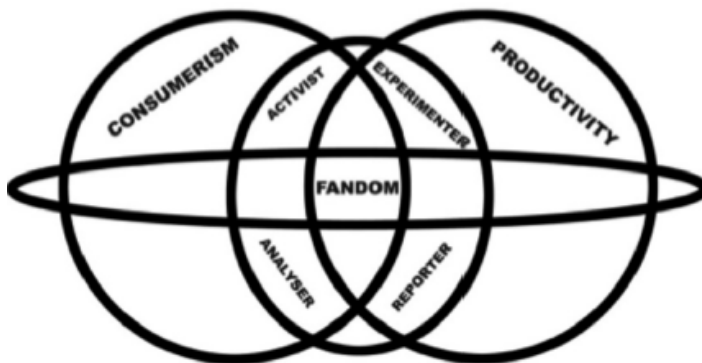


Imagen 1. Esferas en movimiento en el fandom (Hirsjärvi, 2013)

Es posible profundizar aún más en estos modelos para ver al *fan* no como una categoría cerrada, al convencernos de que no existe un único tipo de fanático. Dependiendo del interés, de cuanto se sabe sobre la temática, de las producciones que realice o del compromiso que se tenga, es posible encontrar una compleja taxonomía que nos permita analizarlo.

Continuando con esta línea y pensando al *fan* dentro de una combinación, tomaremos la taxonomía propuesta por Miguel Angel Pérez Gómez en su tesis doctoral (2015), donde analiza diferentes teóricos (Abercrombie y Longhurst, 1998; Alteres, 2007; Busse y Hellekson, 2006; Gray, 2003; Hill, 2002 en Perez Gomez, 2015; Leadbeater y Miller, 2004; Pearson, 2009) y propone para comprender la multiplicidad de tipos de *fans*, seis continuos (imagen 2), que ofrecen una categorización según el compromiso / participación / acción que posee el *fan* frente al texto de su afición. Según el autor, estos continuos se deben pensar relacionados entre sí para analizarlo desde “una visión

multidimensional” (Perez Gomez, 2015, p. 67) dejando de lado los estereotipos y las definiciones simplistas.

Estos continuos son:

- de afectividad: de la mayor o menor vinculación afectiva que se podría tener con un texto, y que iría “desde la implicación total hasta la indiferencia por el mismo” (Perez Gomez, 2015, p. 68);
- cultural: esta clasificación parece enmarcada tal vez en viejas disputas entre cultura alta o de masas, de clase alta o popular. “Los términos *buffs* / entusiasta / devotos son, en el peor de los casos, neutrales, mientras que aficionados / expertos / conocedores, con sus implicaciones de conocimiento especializado, y más importante, valioso, valoran positivamente a aquellos para quienes se aplica” (Pearson, 2007, p. 98-99, traducción propia);
- de dedicación: “la implicación con el *hobby*, la asociación o la colaboración extralaboral” (Perez Gomez, 2015, p. 72) que logra el usuario por fuera de sus actividades diarias, ya que se tratan de una actividad de ocio. Se los clasifica teniendo en consideración “la cantidad de conocimiento, tiempo y dinero que se gana con una actividad (y se invierte en ella)” (Leadbeater y Mills, 2004, p. 24, traducción propia);
- de participación: Gomez Perez toma de referencias la tipología presentada por José Van Dijck en 2009 en el artículo *Users like you? Theorizing agency in user-generated content*, que categoriza a la participación a partir de diferentes niveles que van desde los creadores activos a los usuarios inactivos;
- de producción: “Abercrombie y Longhurst (1998) proponen un espectro de actividades de la audiencia donde se aprecia una progresión de habilidades interpretativas, analíticas y técnicas” (Cabrera Escobar, 2017, p. 37), y que según la taxonomía propuesta por Fiske (1992) en relación a la productividad textual, implican “la producción de textos para su circu-

lación dentro de la propia comunidad de fans” (Abercrombie y Longhurst, 1998, p. 148, traducción propia);

- académico: relacionado con la postura que asume el investigador frente al texto y de sus relaciones académicas. Puede ir de un *fan* que estudia desde su propio involucramiento con el texto hasta uno que “elaboran textos desde un aspecto puramente académico” (Perez Gomez, 2015, p. 77).

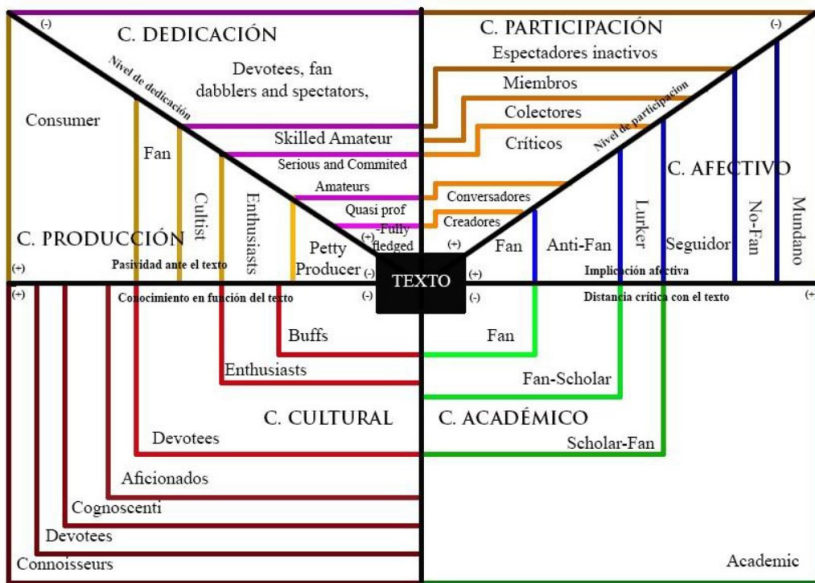


Imagen 2. Los 6 continuos (Perez Gomez 2015)

A pesar de estas taxonomías, seguiremos utilizando el término *fan* de una manera genérica, pero remarcando que “ser *fan* como cualquier otro rol en la vida no es una categoría estanca” (Perez Gomez, 2015, p. 77), ya que el fanático tiene “un compromiso emocional con una forma cultural compartida, dedicando su tiempo, dinero y energías creativas a explorar esa relación” (Mittell, 2010, traducción propia) con el objeto de su afecto a partir

de estas diferentes dimensiones. En particular, en una *fan wiki* lo hace no sólo colaborando en la elaboración de una enciclopedia en línea y abierta, sino como partícipe de una comunidad de pares, de un *fandom*.

Metodología: hoja de ruta

Para caracterizar el perfil del fanático que participa en la construcción de una *fan wiki*, se elaboró una matriz de análisis propia tomando como referencia los continuos descriptos por Perez Gomez en su tesis doctoral (2015). A los fines de este análisis, fueron adaptados y repensados en relación al *fan* que colabora puntualmente en la construcción colaborativa de un espacio en Fandom, siendo necesario dejar de lado generalizaciones y adaptar estas clasificaciones a las interacciones que allí se habilitan. De esta manera, las variables y sus gradientes quedaron establecidas en:

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

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

- Participación:
 - Creadores / Administrador, quienes generan nuevas wikis;
 - Miembros autoconfirmados, poseen una jerarquía mayor

- por las intervenciones que ha realizado, por ejemplo, puede editar entradas cerradas;
- Miembros registrados, aquellos que suman, corrigen y editan las páginas abiertas, como también participan de foros;
 - Miembros inactivos, tienen un perfil creado, realizaron pocas o nulas acciones;
 - Lectores pasivos, consultan y leen los contenidos;
 - Inactivos, no participan de ninguna manera.
- Producción:
 - *Petty Producer* / Fundador: aquellos que realizan una “producción textual y material para el mercado: una comunidad imaginada” (Perez Gomez, 2015, p. 149), por ejemplo, crean nuevas wiki;
 - Entusiasta / administrador: la producción sigue siendo para la comunidad, vinculado a las necesidades del producto más general, pero asumiendo otras responsabilidades;
 - Cultista / editor: “la producción de material de textos se convierte en un aspecto central de la actividad” (Perez Gomez, 2015, p. 149) y son aquellos que escriben, corrigen, amplían y revisan las producciones textuales;
 - Colaborador: realizan ediciones menores, de manera esporádica;
 - Citador: aquellos que lo comparten en otros espacios;
 - Comentador: realizan una producción textual muy baja, que en el caso de la wiki, aquellos que sólo participan esporádicamente en el foro.
 - Afectividad
 - *Fan*: aquel que “pone el texto en el centro de su vida” (Perez Gomez, 2015, p. 68), se siente identificado, y genera hábitos dentro de su entorno;
 - *Lurker*: “al igual que el fan, explora el texto en todas sus dimensiones, pero no se involucra hasta el punto que lo hacen los fans” (Perez Gomez, 2015, p. 68);
 - Apasionado: un seguidor que se involucra con el texto, pero

- no es el centro de su vida;
- Seguidor: sin ritualizar la acción, consume el texto de forma regular;
 - *No-fan*: consumen sin implicación, no exploran ni profundizan en el texto;
 - Mundano: para estos se trata de un texto más, “no ejerce ningún tipo de influencia, ni ritual ni rutinaria; podemos considerar que estos acuden a él de manera esporádica o relativamente habitual” (ídem).

En este último continuo, Perez Gomez ubica a los *Anti-fans* en el segundo escalón entre el *fan* y el *lurker* como aquellos que tienen una relación chocante con el texto. Para nuestro trabajo de variables, si dejamos una perspectiva negativa tan cerca del valor máximo de afectividad, pierde sentido porque confunde, por eso recategorizamos al *lurker* y sumamos un identificador intermedio: el apasionado.

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

Afectividad	Cultural	Dedicación	Participación	Producción
Fan	Conocedor	Profesionales plenos	Creadores / administradores	Pretty producer / Fundador
Lurker	Experto	Casi profesionales	Miembros autoconfirmados	Entusiasta / administrador
Apasionado	Aficionado	Aficionados plenos y comprometidos	Miembros registrados	Cultista / editor

Afectividad	Cultural	Dedicación	Participación	Producción
Seguidor	Devoto	Aficionados calificados	Miembros inactivos	Colaborador
No-Fan	Entusiasta	Devotos y aficionados	Lector pasivo	Citador
Mundano	Buffer	Espectadores	Inactivos	Comentador

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

Esta matriz llevó a la generación de una herramienta de análisis¹ para responder a la pregunta de qué tipo de *fan* es el que participa de esta construcción colaborativa, que se visualiza como un gráfico radial para analizar los resultados de cada variable (imagen 3) en promedio.

A partir de esto, se realizaron dos análisis.

Primero, con datos cuantitativos recolectados sobre la *fan wiki*, se analizaron las contribuciones de los usuarios que participaron tanto en las ediciones de la página principal como de las conversaciones y los comentarios en el foro desde la fecha de su creación hasta el corte parcial que se realizó en diciembre de 2021. En este caso, sólo se pudieron utilizar 3 de las 5 variables de la matriz, ya que para afectividad y cultural sería necesario complementar con datos cualitativos.

El segundo análisis se llevó adelante con datos obtenidos de un formulario que se compartió en el foro de Baker Street² (06/09/2021)

1 Para el paso a paso de la herramienta de análisis, consultar <https://bit.ly/HerramientaParaAnalisis>

2 What kind of fan are you? publicacion en el foro, consultar <https://bakerstreet.fandom.com/ff/p/4400000000000118923>

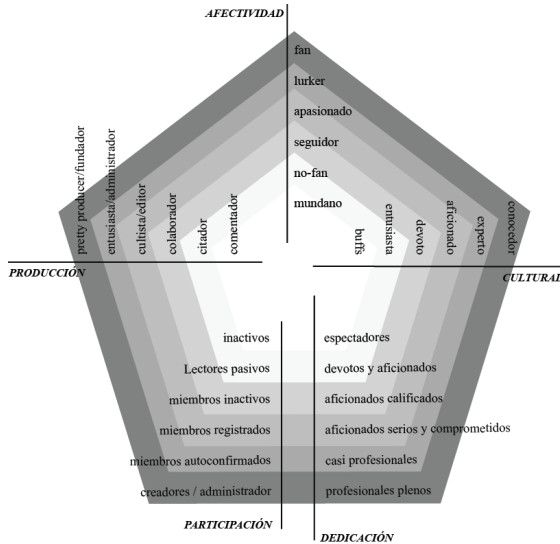


Imagen 3. Gráfico radial (elaboración propia)

para que de forma anónima los usuarios de la *fan wiki* respondan sobre estas cinco variables. Las preguntas específicas para esta comunidad de Fandom fueron: *How much do you like Sherlock Holmes?*, *How much do you know about canon?*, *How much time and effort do you put into it?*, *How much do you participate in this wiki?*, *How much content do you generate for this wiki?*

Para no complejizar las respuestas, se les dió valor de 1 a 6 a los gradientes (imagen 4), ya que detallar cada uno hubieran entorpecido la encuesta.

How much do you know about canon? *

1 2 3 4 5 6

nothing ○ ○ ○ ○ ○ ○ a lot

Imagen 4. Modelo de pregunta del formulario compartido en el foro

El corpus de respuesta sirvió para analizar la participación de los *fans* en la construcción colaborativa de una *fan wiki*, y tener un acercamiento al tipo de fanático desde las cinco variables que participa de ella de manera general.

Análisis 1 - El caso de la página principal

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

La página fue creada unos días antes (imagen 5), el 28 de enero del 2013 por el mismo usuario que realizará la protección, y es quien dio los primeros lineamientos de este espacio. Si bien no es la entrada más antigua, ya que se fusionaron otras *fan wikis* para estabilizar un espacio colaborativo, si es la que nació para funcionar como página de bienvenida.

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

Son pocas modificaciones si se las compara con otras entradas como ser la de los personajes canónicos como Sherlock Holmes o el Dr. John Watson, o sobre Eurus Holmes, un personaje más controversial. Lo que nos interesa de la página principal no es la cantidad de modificaciones sino los procedimientos que se llevan adelante para que estos se sucedan.

Uno de estos caminos se da en la pestaña *Talk* (imagen 6) que tiene 34 anotaciones en 7 puntos diferentes: *How to contact us*, *Wikis suggestion*, *Sherlock Hound*, *An Idea*, *Sherlock Holmes Baffled*,

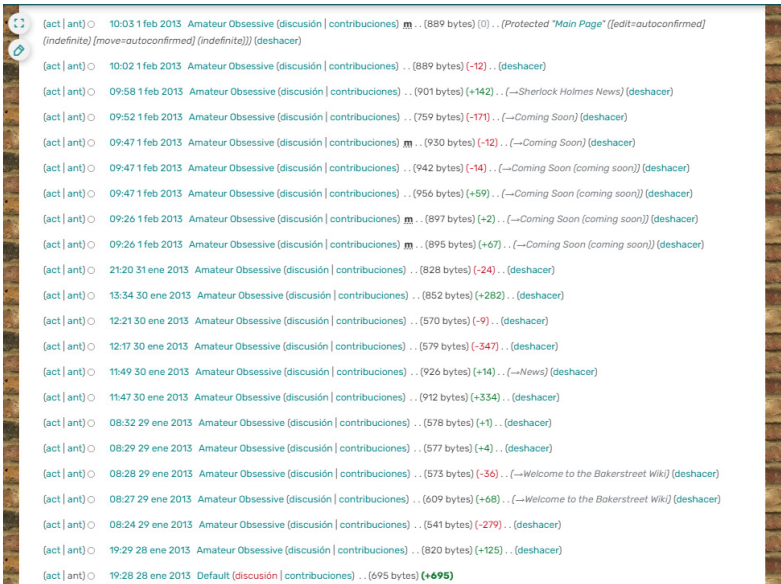


Imagen 5. Registro del historial de la página principal desde el 28 de enero de 2013 al 1º de febrero de 2013 (15 de noviembre de 2021)

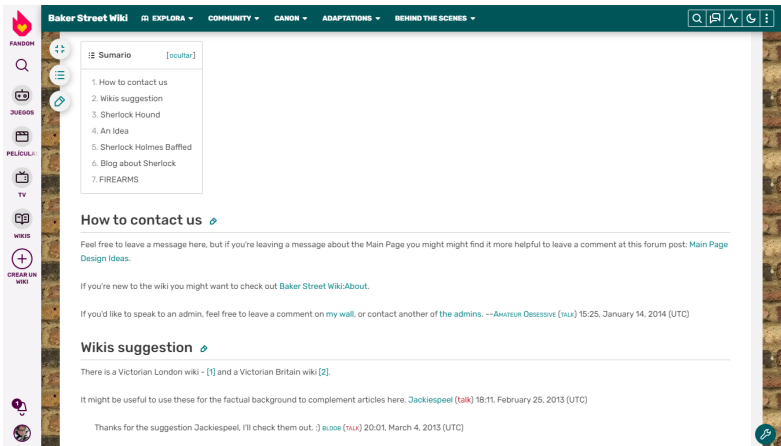


Imagen 6. Captura de pantalla de la pestaña Talk (16 de noviembre de 2021)

Blog about Sherlock y FIREARMS. En estos se proponen modificaciones sobre los contenidos que deberían estar visibles, o bien se invita a los miembros a participar de los diferentes espacios.

El otro camino nos interesa por su complejidad. Comienza con una consulta en el foro, abriendo el juego a la participación de la comunidad en la decisión de los cambios que se quieren hacer, más allá de que son los usuarios autoconfirmados son los únicos que pueden realizar modificaciones allí.

El foro de Baker Street posee 970 entradas hasta diciembre del 2021, separadas en categorías para organizar las conversaciones. Después del cambio que atravesó la plataforma Fandom en 2020, se decidió abrir una consulta para estabilizar las categorías que se mantendrían en el foro (imagen 7):

- *General* (502 publicaciones);
- *News and Announcements* (29);
- *Chats, speculation and off topic / Chat and speculation* (131);
- *Question and Answers / Question & Answers* (135),
- *Wiki discussion / Wiki Discussion* (88);
- *Fan fiction, art and other fan work / Fan creations* (50);
- *Complex editing* (9);
- *New at baker street* (4);
- *Archive* (22).

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

Desde enero del 2013 a diciembre del 2021 se dieron 15 conversaciones (tabla 2) distribuidas en *Wiki Discussion* (7), *Archive* (4), *News and announcement* (3), y *General* (1), aclarando que en *Complex editing* no existen entradas sobre la página principal. Estas conversaciones han producido 165 comentarios de los 433 totales de este periodo de análisis.

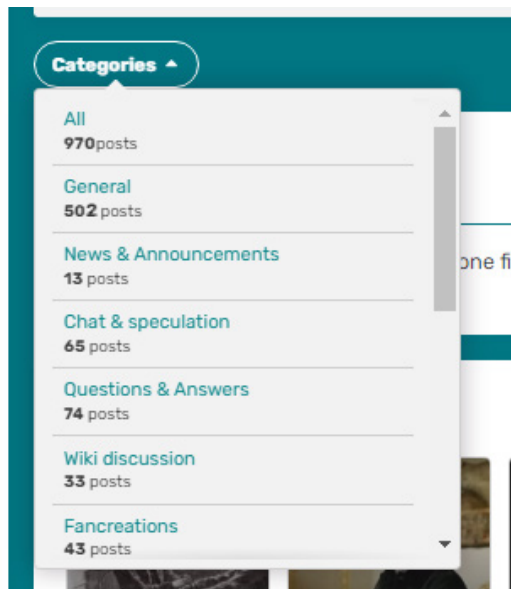


Imagen 7. Captura de pantalla de las categorías del foro (28 de diciembre de 2021)

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

Si bien, no todas las ediciones realizadas en la *main page* están vinculadas a conversaciones en el foro, vale la pena detallar algunas. Por ejemplo, el 29 de enero de 2013, apenas creada la página principal, además de dar la bienvenida (imagen 8) se invita a que “*If you have any suggestions or any other comments I’d love to hear them*”. Esta conversación generó 59 respuestas, aunque fueron tan sólo 4 usuarios los que participaron: *Revitalizer* (12 respuestas), *TLane* (7), *Tribble-Freund* (6) y el propio creador de la conversación *Amateur Obsessive*, con 34 réplicas.

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

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

Welcome to the Baker Street Wiki!

Hello and welcome!

This wiki is brand new and there will likely be lots of changes over the coming days.

If you have any suggestions or any other comments I'd love to hear them.

One thing I have been thinking about is the wikis name. We could stick with Baker Street Wiki, or maybe something more descriptive? How does "Sherlock Holmes Wiki" or "Sherlockopedia" sound? Does anyone have any other suggestions?

Another thing I'd like to get your opinions on are these forums. I thought I'd enable them to see what they were like, but I can always turn them off again. So . . . like? Dislike?

(edited by Amateur Obsessive)

♡ 0 💬 59



Imagen 8. Captura de pantalla de la conversación Welcome to the Baker Street Wiki! (28 de diciembre de 2021)

La entrada *Suggest the next quote to be featured on the Main Page* del 23 de marzo del 2013 (imagen 9) es la segunda publicación con más respuestas, 30 en total, en donde *Amateur Obsessive* solo tiene 2 réplicas, abriendo el juego a otros participantes.

Suggest the next quote to be featured on the Main Page

If you'd like to make a suggestion for the next quote to be featured on the Main Page then make it here!

There are no hard and fast rules but it's best if the quote is:

from the original stories by Sir Arthur Conan Doyle or from ANY of the many adaptations

rated no higher than teen/PG-13

no longer than 2 or three lines

At the moment all suggestions will probably be featured at some point so make as many as you like!

ETA: Also see: [Baker Street Wiki:Featured Quote Archive](#)

(edited by Amateur Obsessive)

♡ 1 💬 30



Imagen 9. Captura de pantalla de la conversación Suggest the next quote to be featured on the Main Page (28 de diciembre de 2021)

A partir de las modificaciones en la página principal y de la participación en el foro, es posible identificar (gráfico 1) tres etapas: el inicio, la meseta y la renovación.

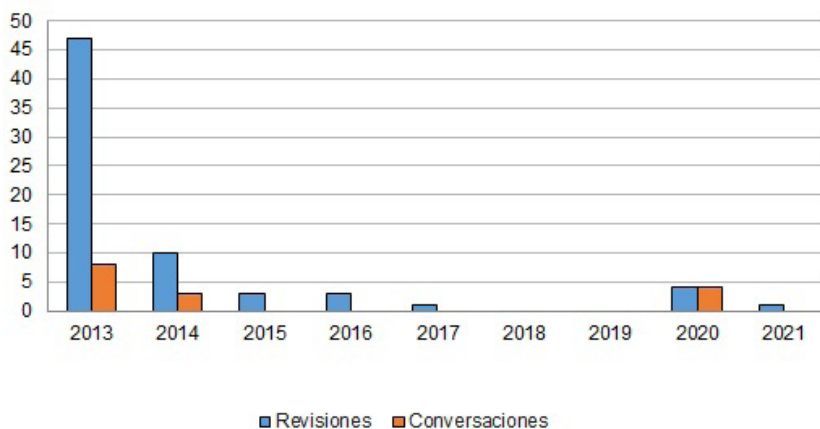


Gráfico 1. Comparación revisiones de la página principal y conversaciones en el foro

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

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

Tras casi 3 años sin modificaciones, ya que la última se realizó en octubre de 2017, en 2020 uno de los administradores comunica que “=” lo que es sólo comentado por otro administrador, pero que de alguna manera reactiva la *fan wiki* siendo la época en donde se migra al nuevo formato de Fandom, y se actualizan las categorías del *fan wiki*. Así entre los años 2020-2021, se realizan sólo 5 actualizaciones en la *main page* acompañadas de 4 conversaciones en el foro, y es cuando se sucede una renovación en el espacio, aunque sea muy pequeña.

Pero, quién participa en/de las modificaciones

Tomando los datos generales de la *fan wiki*, de los 1.336 usuarios que participan en Baker Street al momento de este análisis (diciembre 2021) un 12% (166 miembros) no realizó ningún tipo de revisión en entradas, y son sólo 20 usuarios (un 1%) fueron los que generaron el 80% de todas las modificaciones, un total de 40.366 ediciones.

Esta larga cola (gráfico 2) de usuarios que contribuyen con revisiones y ediciones, hace pensar hasta que punto las entradas son correctas y de calidad. Para dar cuenta de ello, se necesitaría otro tipo de análisis, uno de contenido, pero al no ser el eje de análisis de este trabajo, queda como interrogante para otro momento.

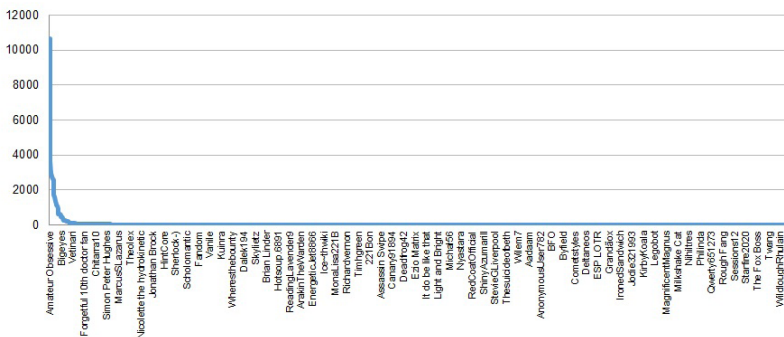


Gráfico 2. Revisiones realizadas por usuarios en Baker Street (al 28 de diciembre de 2021)

A pesar de que la participación es abierta y sencilla, y que la *fan wiki* invita enfáticamente a la colaboración, se puede apreciar que el trabajo queda en unos pocos usuarios (tabla 3) aclarando que 4 de estos 20 usuarios que generan la mayor cantidad de revisiones, son *bots* (*)

Nombre de usuario	Revisiones	Última edición
Amateur Obsessive	10653	8/7/2021 15:18
Wikia (*)	3642	4/8/2017 16:10
Tribble-Freund	2928	4/9/2021 08:48
NXTBot101 (*)	2811	17/6/2014 13:18
Sherrinford	2758	15/7/2014 19:18
TLane	2630	19/6/2021 13:26
Fruipit	2599	22/7/2015 00:48
Jiskran	1728	26/6/2018 06:22
Obi the LEGO Fan	1588	16/6/2014 19:43
NancyDrew4ever	1340	1/3/2013 16:39
Selfburner	1177	20/5/2021 12:37
MojSvetJeVidiek	1146	4/1/2019 09:40
WikiaBot (*)	1095	7/2/2017 17:26
Nxtstep101	907	23/6/2014 01:45
Just42day87	636	11/2/2014 21:24
Badre El Amir Bally	634	4/8/2021 12:15
TimeShade	604	29/6/2021 06:49
FANDOM (*)	559	22/10/2020 00:48
Bigeyes	477	6/7/2015 08:41
ObiDanKenobi5	454	4/1/2014 18:12

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

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

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

Nombre de usuario	Ediciones	Revisiones	Comentarios
Amateur Obsessive	48	10	74
Witnessme	3	0	0
TLane	2	2	10
StarmuteBloon	2	0	0
The Fizzbuzzer	2	0	0
Sherrinford	1	1	8
TimeShade	1	1	1
Tribble-Freund	1	0	11
CuBaN VeRcEttl	1	0	0
Default	1	0	0
Klap Trap	1	0	0
Matt Hadick	1	0	0
NXTBot101	1	0	0
Sandubadear	1	0	0

Nombre de usuario	Ediciones	Revisiones	Comentarios
Seilare	1	0	0
Vlazovski	1	0	0
Wagnike2	1	0	0
Reverb frost	0	1	1
A Fandom user	0	0	17
Revitalizer	0	0	14

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

Como se ve en la tabla 4, son 17 los usuarios, un 15% del total de los autoconfirmados los que han realizado ediciones sobre la página principal. Sólo 5 abrieron hilos en el foro y de esas conversaciones participaron 29 usuarios diferentes en menor o mayor medida.

Es posible identificar (tabla 5) que sólo dos usuarios de los 5 primeros en cada categoría, realizaron las tres acciones: *Amateur Obsessive* y *TLane*, y no es casualidad que sean los administradores de Baker Street.

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

Tabla 5. Top 5 de usuarios por acción

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

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

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

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

Si analizamos a los usuarios según la matriz propuesta y los observamos en el gráfico radial resultante teniendo en consideración que no se realizó un análisis pormenorizado de los contenidos que cada uno de ellos efectuará, nos dan como resultado que muchas gradientes de esos 17 perfiles se asemejan³, por lo que en la imagen 10 muestra en particular y únicamente 3 visualizaciones⁴ que dan cuenta de 3 tipos de *fans* promedio que participan en la edición de esta página principal, con una alta inclinación hacia la participación pero en menor medida a la producción y la dedicación.

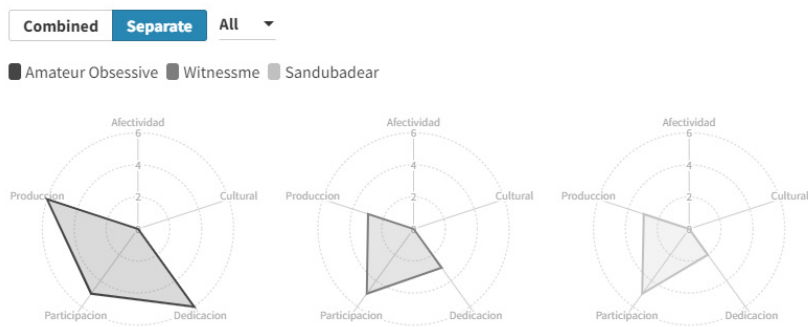


Imagen 10. Tendencia que da cuenta de 3 tipos de fans

En este punto, y para poder contemplar todas las variables, se vió la necesidad de encarar un segundo análisis preguntando a los propios usuarios participantes sobre su accionar. En este caso el resultado será una idea más general y global sobre el quehacer de los fanáticos en esta *fan wiki*, y no tan puntual sobre la página principal.

3 Sobre cada una de las respuestas, consultar grafico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8611744/>

4 Sobre la tendencia que da cuenta de 3 tipos de fans (imagen 10), consultar grafico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8611946/>

Análisis 2 - Cómo creen que participan

Sobre un total de 36 respuestas a diciembre de 2021 en el formulario anónimo compartido en el foro, es posible identificar las cinco variables propuestas para caracterizar (imagen 11) a los fans de este espacio⁵.



Imagen 11. Respuestas por variable y gradiente del formulario

En detalle:

- Según el continuo de afectividad, un 61% se autodefine como *fan*, con todas las letras;
- En relación al conocimiento sobre el canon, variable cultural, las opciones están repartidas: un 25% serían conocedores, un

⁵ Sobre las respuestas por variable y gradiente del formulario (imagen 11), consultar gráfico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8611837/>

- 31% expertos, el 22% aficionados, un 14% devotos y un 8% entusiasta, pero nadie se autodefine como *buffs*;
- Según la dedicación que le dedican a la *wiki*, también los promedios son parejos entre el abanico que va desde los profesionales plenos (9) al devoto y aficionado (6);
 - En relación a la participación, la balanza se desequilibra hacia los espacios de menor accionar: un 47% de los usuarios se autodefine como lectores pasivos o directamente inactivos, mientras que el otro 45% son miembros activos (registrados o autoconfirmados) y solo el 8% restante (3 usuarios) se autodefinieron como participantes activos;
 - Según la producción que realizan sobre la *wiki*, esta diferencia se acentúa aún más, ya que 89% de los usuarios se autodefine como colaborador esporádico (citador, comentador, colaborador), un 17% como editor y solo un usuario, como *pretty producer*, editor pleno.

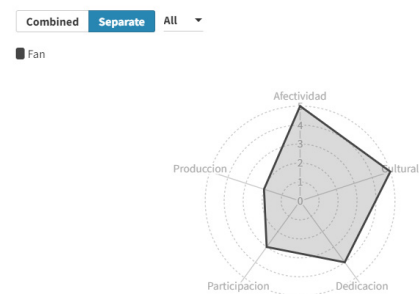


Imagen 12. Respuestas promedio del formulario

En general, y teniendo en consideración el número de respuestas, es posible ver (imagen 12)⁶ un gran número de fanáticos con amplios conocimientos de la obra de Conan Doyle, pero que son

⁶ Sobre las respuestas promedio del formulario (imagen 12), consultar gráfico interactivo <https://public.flourish.studio/visualisation/8612065/>

poco participativos y productivos en y para el desarrollo y armado de la *fan wiki*.

Este promedio de lo que sería el perfil del *fan* que participa en este caso de Baker Street, sólo es una fotografía parcial teniendo en consideración las respuestas brindadas por un grupo activo de usuarios en un momento determinado, ya que si accedemos a los últimos datos actualizados a febrero del 2023, con 52 respuestas (imagen 13) se podría analizar que el fanático promedio tiene un menor conocimiento del canon a diferencia de sus pares casi dos años atrás.

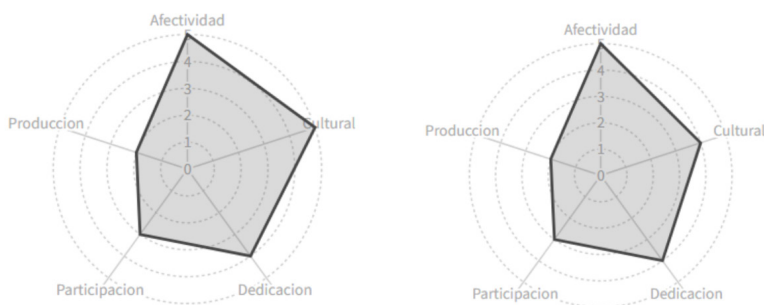


Imagen 13. Respuestas promedio del formulario diciembre 2021 (izq) y febrero 2023 (der)

La participación de un fanático (promedio) en una plataforma

No todos los usuarios pueden editar la *fan wiki* Baker Street en Fandom. Deben ser miembros registrados y poseer roles específicos. Al momento del corte de este análisis, sobre el espacio en general sólo un 1% de los usuarios registrados habían realizado el 80% de las modificaciones, y de estos 20 usuarios, 4 eran *bots* que sumaban 8107 ediciones, casi un cuarto de lo que hacen estos *tops users*.

Pero más allá de los números generales, lo que interesa es que los datos cuantitativos que pudimos extraer de la plataforma gracias a su propia transparencia, sus espacios de participación y a las deducciones (sin ser Sherlock Holmes) a las que llegamos, permiten ver y analizar cómo los fanáticos creen que participan del espacio, tomando como referencia los propuestos por Gomez Perez (2015), haciendo nuevamente la aclaración de que fue necesario adaptar estas variables y repensarlas en relación con la plataforma y las prácticas que se dan en su interior.

Teniendo en consideración las respuestas obtenidas en el formulario, se consiguió analizar, cual fotografía de ese momento específico, como se ve el fanático que participa de la *fan wiki* Baker Street. Son un grupo de usuarios que se autodefine como *fan* a partir del afecto que sienten por el personaje, y tal vez es por eso que eligen estar en una plataforma como Fandom donde además de ser específica sobre el tema, tienen a su disposición un espacio como es el foro, para conversar, discutir y escuchar lo que el otro tiene para decir, y así generar una comunidad a diferencia de otras *wikis*, como ser Wikipedia. Pero que si miramos al grupo en general, son poco productivos en relación al hacer crecer este espacio enciclopédico y de documentación sobre Sherlock Holmes.

Tal vez son pocos los que participan porque no tienen ganas de generarse un usuario, o porque en el caso de Baker Street no hay lugar para otro tipos de *fanworks* como ser *fanfictions* o *fanart* que se reproducen continuamente en las redes, o porque lo dicho, dicho está y lo que se puede ir sumando depende de las nuevas adaptaciones que se vayan generando sobre la obra canónica. Este punto se podría analizar si comparamos los historiales de revisión de páginas concretas en relación al estreno de alguna producción.

Retomando, si vinculamos el análisis sobre la participación con la variable producción, es bajo el nivel que se da en el armado y revisión de los espacios, debido al propio compromiso (como se autodefinen) o tal vez, por los roles que poseen para poder actuar

sobre la plataforma. Pero si cambiáramos el eje y nos detuviéramos a analizar en particular las conversaciones y dinámicas que se dan en el foro, desde una vinculación participación-cultural o participación-afectividad, los resultados de nuestro análisis serían totalmente diferentes, y el perfil del *fan* que podríamos construir sería otro al cambiar el espacio y las dinámicas. Una vez más afirmamos que no podemos generalizar a la hora de hablar del fanático, que dependiendo desde donde nos paramos para preguntar, debemos cambiar las maneras de armar los interrogantes y de adaptar las variables, para así obtener respuestas más cercanas a cada plataforma y situación en particular.

Entonces, ¿por qué hablamos de un *fan* promedio?

En los estudios de *fans* no se está acostumbrado a trabajar con datos cuantitativos, se privilegian las entrevistas en profundidad y las descripciones de casos específicos, en cambio el patrón que emerge de un gráfico radial cuando se promedian las respuestas para evitar el ruido de tantas líneas sobrepuestas (imagen 14), podemos tener una visión macro para analizar sobre una comunidad de práctica, como son las que se dan en los *fandoms*.

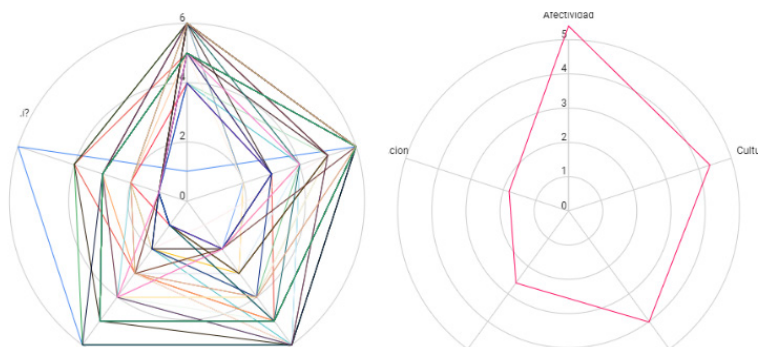


Imagen 14. Diferencia entre un gráfico con todas las respuestas del formulario (izq) y su promedio (der)

Si bien cada gráfica de respuesta puede ser analizada de manera individual a partir de las cinco variables y hasta comparar los accionares dentro de la misma plataforma o cruzarlas con otras, este punto de equilibrio (momentáneo) que es el promedio, permite ver la participación de una comunidad, de ver como un núcleo de fanáticos en un momento determinado, están involucrados e interactuando a partir de una de una visualización simple y limpia, adaptable y re-apropiable para cada espacio.

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

Esto es un inicio... *the game is afoot*.

Bibliografía

- ABERCROMBIE, N. y LONGHURST, B. (1998). *Audience. A Sociological Theory of Performance and Imagination*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications
- APARICI, R. y OSUNA ACEDO, S. (2013) “La Cultura de la Participación”. En *Revista Mediterránea de Comunicación*. Vol. 4, nº 2, 137-148.
- BARICCO, A. (2009). *Los Bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- CABRERA ESCOBAR, L. (2017). *Audiencia y fandom televisivo en la web social* Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona
- DEL FRESNO, M. (2012), *El consumidor social: Reputación online y social media*. Barcelona: UOC
- DUEÑAS SALMAN, L. y GARCIA LOPEZ, E.(2012), “El estudio de la cultura de participación, aproximación a la democracia del concepto”. En *Razón y Palabra*, Monterrey. Vol. nº 80 agosto-octubre 2012.
- GUERRERO-PICO, M. (2016). “Dimensional expansions

- and shiftings: fan fiction and transmedia storytelling. The Fringeverse". *Series Vol II. nº 2 winter 2016*, 76-86.
- HIRSJÄRVI, I. (2013). "Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global". Anàlisi Monogràfic, (37-48)
 - JENKINS, H. (2008), *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
 - JENKINS, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
 - JENKINS, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
 - JENKINS, H. (2015), *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa editorial.
 - LEADBEATER, C., y MILLER, P. (2004). The Pro-Am Revolution How enthusiasts are changing our economy and society. *DEMOS*
 - LEVY, P. (1999), ¿Qué es lo virtual? España: Ediciones Paidós
 - MITTELL, J. (2010) *Wikis and Participatory Fandom*. Disponible en Just TV, <https://bit.ly/MITTELLwikifandom> consultado el 4 de agosto de 2021
 - PEARSON, R. (2007). Bachies, Bardies, Trekkies, and Sherlockians. Gray, J., Sandovoss, C. y Harrington, C. (Ed.) *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World* (pp: 98-109) NYU Press
 - PEREZ GOMEZ, M. (2015). *El fan film: paradigma de la cultura participativa en el entorno de los new media*. Tesis doctoral. Facultad de Comunicación Universidad de Sevilla
 - ROIG TELO, A. (2010) "La participación como bien de consumo: una aproximación conceptual a las formas de implicación de los usuarios en proyectos audiovisuales colaborativos". En *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, Barcelona. Vol. nº 40, 101-114
 - TORTI FRUGONE, Y. y SCHANDOR, A. (2013), El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como

- fenómeno cultural. *VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires*
- TURK, T. (2014) Fan Work: Labor, Worth, and Participation in Fandom's Gift Economy. *Transformative Works and Cultures N° 15.*
 - VAN DIJCK, J., (2009), *User like you? Theorizing agency in user-generated content.* Disponible en Academia.edu: <http://bit.ly/VANDIJCKuserlikeyou> consultado el 27 de enero de 2021
 - VAN DIJCK, J. (2016), *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales.* Buenos Aires: Siglo veintiuno editores

Datos de la autora

Vanesa Paola Mazzeo

Argentina

Magister en Comunicación Digital Interactiva por la Universidad Nacional de Rosario.

Licenciada en Comunicación Social Universidad Nacional de Rosario.

Docente del Seminario de Integración y Producción en Comunicación Social de la Universidad Nacional de Rosario.

Docente en cátedras vinculadas con la comunicación digital y tecnologías, dictadas en institutos terciarios y universitarios.

Afiliación Institucional: Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacional de la Universidad Nacional de Rosario.

Laboratorio de Innovación nómada Educativo (LINE-UNR) perteneciente al Área Académica y de Aprendizaje de la Universidad Nacional de Rosario.

Área de especialidad: estudio de fans, participación, transmedia
<https://orcid.org/0000-0002-8637-9781>

e-mail: vanemaz@gmail.com

Registro Bibliografico

Vanesa Paola Mazzeo. “La participación del fan en la construcción de una fan wiki” en *La Trama de la Comunicación*, Vol. 27 Número 2, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario, Argentina. UNR Editora, julio a diciembre de 2023 p. 137-182.
ISSN 2314-2634 (en línea).

Recibido: 3/11/2023

Aceptado: 28/12/2023