

CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA ECONÓMICAS, A. C.



TECNOLOGÍAS PARTICIPATIVAS Y TRANSMISIÓN DE CONOCIMIENTO EN
TIEMPOS DE WIKIPEDIA: EL CASO DE LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN
MEXICANA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRA EN HISTORIA INTERNACIONAL

PRESENTA

AIDE IYALI MÁRQUEZ LAGO

DIRECTOR DE TESIS: DR. CHRISTIAN OMAR VELASCO REYES

Manifiesto

Esto no es una tesis sobre la historia de Wikipedia. Aunque la cuenta.

Esto no es una tesis sobre Wikipedia como herramienta para los historiadores. Aunque lo usa.

Es una tesis sobre las personas.

Es una tesis sobre las personas organizándose alrededor de la tecnología.

Es una tesis sobre el poder de la participación pública sobre la representatividad histórica en
escenarios virtuales.

Agradecimientos

Esta tesis se escribió en lágrimas.

Pero también entre cuidados.

Esta tesis se escribió en duelo.

Pero también entre autocuidados.

Estaba conociéndome como investigadora, como artista, como amiga.

Estaba conociendo los cuidados colectivos.

Entre cuidados de mi madre, mis hijas, mis amigas, mis asesoras extraoficiales, mis profesoras y mis psicólogas. Si, entre las mujeres de mi vida, conocí a mis 32 años el amor entre mujeres.

Esta tesis se escribió en crisis, pero con los cuidados cotidianos sensibles y tiernos de mi madre, Edith Lago. Gracias por ser el alimento que necesitaba cuando me sentía en recuperación. Yo soy el brillo de los cuidados de mi madre.

Esta tesis se escribió con la comprensión de mis hijas: Naty y Suzzie, quienes pudieron vivir más que nunca una maternidad transparente, pero, también valiente. Gracias por todo lo que me enseñan, día con día.

Esta tesis se escribió con una nueva empatía que nació en mi hermana, Amia. Gracias por querer una relación diferente para nosotras. Más cercana, más íntima.

Esta tesis se escribió con la pasión de Vivi y Edna por tener una academia distinta. Gracias por todos los recordatorios que me hacían cuando mi cerebritito no podía recordar las fechas importantes.

Esta tesis se escribió con el gran descubrimiento de la amistad entre mujeres. Gracias por abrirme sus casas y acompañarme cuando no podía estar sola.

Esta tesis se escribió con el respaldo intelectual de la Dra. Soledad Jiménez. Gracias por mostrarnos que hay caminos diversos para el conocimiento y la creación. Gracias por confiar en mi y en mis proyectos.

Esta tesis se escribió con todo el apoyo de Valhallax, gracias por recibirme con las puertas del estudio abierto cuando no encontraba mi camino creativo. Gracias por ayudarme a proyectarme a futuro.

Esta tesis, la escribí en movimiento. Buscándome, replanteándome mi lugar en la munda. Si me hubiera quedado en el mismo lugar, no hubiera descubierto las posibilidades de comunidad y de creación con todas las personitas antes mencionadas.

También esta tesis se escribió con todo el apoyo de mi asesor, el Dr. Christian Velasco, la planta docente y administrativa de la División de Historia del Centro de Investigación y Docencia Económicas. Gracias por la sensibilidad al proceso psico-emocional que atravesó la escritura de esta tesis.

Y finalmente, esta tesis se escribió con el apoyo de CONACYT.

Resumen

Esta tesis ofrece una visión integral de cómo Wikipedia y la tecnología web 2.0 han reformulado la historiografía y el conocimiento enciclopédico en el contexto de las comunidades virtuales, tomando como caso de estudio la escritura de la historia de la animación mexicana.

Inicia con un análisis de la historia de las tecnologías y la transición desde la web 1.0 a la web 2.0, donde se destaca el surgimiento de Wikipedia y su modelo de gestión colaborativa y como este modelo ha transformado la forma en que se produce y se organiza el conocimiento. Posteriormente el estudio de caso se enfoca en la historiografía de la animación. Se hace un análisis comparativo del tratamiento de estos temas en formatos impresos con su publicación en Wikipedia. Finalmente, la tesis discute la influencia de Wikipedia en la expansión de la noción de conocimiento y la forma en que las comunidades virtuales han modificado el entendimiento del conocimiento enciclopédico ilustrado. Se argumenta que Wikipedia no sólo ha abierto el acceso a la información, sino que también ha transformado la forma en que se concibe y se valida el conocimiento en la era digital.

Índice

Introducción.....	1
1. Wikipedia y la historia de las tecnologías.....	13
1.1 Tercera Revolución de la Información y los comienzos del internet.....	14
1.2 De la web 1.0 a <i>Nupedia</i>	23
1.3 Web 2.0, wiki y Wikipedia.....	33
1.3.1 El modelo de gestión colaborativa en Wikipedia.....	42
1.3.2 Pilar 1: la cuestión de la definición de conocimiento.....	46
1.3.3 Pilares 2 y 3: cuestiones de método.....	48
1.3.4 Pilar 4 y 5: cuestiones del sujeto.....	52
2. Estudio de caso: Historia digital de la animación.....	56
2.1 Historiografía de la animación en formato impreso.....	57
2.2 Historiografía de la animación en México en formato impreso.....	61
2.3 Historia de la animación en el escenario de Wikipedia.....	65
2.3.1 El artículo Animación en México en Wikipedia.....	74
2.3.2 El artículo en inglés y en español.....	84
2.3.3 Valor de Wikipedia a la historia de la animación.....	86
3. Historiar en tiempos de Wikipedia: la expansión de la noción de conocimiento.....	92
3.1 El conocimiento enciclopédico ilustrado y su huella en Wikipedia.....	93
3.2 La expansión de la noción de conocimiento en la era de las comunidades virtuales.....	103
Conclusión.....	113
Bibliografía.....	120
Anexo.....	144

Introducción

La historia de la transmisión del conocimiento se remonta a la capacidad humana para compartir información y experiencias. La conservación y sistematización de la información han sido procesos fundamentales para la transmisión del conocimiento entre generaciones. Desde tiempos antiguos, las sociedades han reconocido la importancia de conservar y transmitir el conocimiento para garantizar su continuidad. De ahí, que las sociedades desarrollen diversas técnicas y tecnologías para almacenar, organizar y compartir el conocimiento de manera sistemática. Dado que es imposible conservarlo todo, para hacer un registro material de la información se requiere elegir el contenido y el soporte. La elección de los contenidos y los soportes se vale de convenciones sociales, en un principio validadas principalmente por élites que tenían acceso a los recursos materiales, educativos o culturales para realizar esta tarea. La autoridad de la escritura como fuente de conocimiento se remonta a la antigüedad, cuando las primeras civilizaciones comenzaron a registrar sus descubrimientos, leyes, mitos y enseñanzas. Como nos lo hace ver Jan Assman, “la cultura escrita jugó un papel importante, en donde surgió una colección de textos normativos y formativos, que no eran sólo versiones escritas de las tradiciones orales, sino que surgió del espíritu mismo de la escritura: se copian citan y de este modo eventualmente se convierten en los clásicos que encarnan normas y formaciones de valor”.¹

Por ejemplo, en la antigua Mesopotamia, se utilizaron tablillas de arcilla cuneiforme para registrar información sobre leyes, contratos comerciales y registros administrativos. En este caso, el soporte es la arcilla y el contenido responde a las necesidades particulares del contexto: gestionar a las poblaciones bajo el dominio mesopotámico.² En el antiguo Egipto, los jeroglíficos en paredes de templos y papiros fueron medios importantes para registrar la historia, la religión y la ciencia. En este caso, al elegir los templos como el formato, los faraones y líderes egipcios buscaban legitimar su gobierno y su autoridad, destacando sus logros y conexiones

¹ Jan Assmann, *Cultural memory and early civilization: writing, remembrance, and political imagination* (Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2011), 76-77.

² Jean Bottéro, *Mesopotamia: Writing, Reasoning, and the Gods* (Chicago: University of Chicago Press, 1992).

divinas.³ La exhibición de inscripciones y relieves históricos en los templos servía como una forma de representación del faraón.

En estos ejemplos ubicamos los esfuerzos humanos por crear códigos de transmisión, es decir, sistemas que estandaricen los flujos de información. En este sentido, una de las prácticas más importantes de estos sistemas de comunicación es la invención de la escritura.⁴

A partir del siglo XV hubo un marcado interés por darle un carácter público a la difusión del conocimiento. El desarrollo de bibliotecas públicas, museos, archivos y otras instituciones culturales han contribuido a la conservación y sistematización del conocimiento, al acceder a recursos educativos y culturales para públicos cada vez más amplios. Este proceso fue facilitado por la invención de la imprenta de tipos móviles por Johannes Gutenberg, la cual permitió la reproducción masiva de libros y posibilitó el acceso a la información.⁵ Más adelante, la creación de universidades en Europa en los siglos XII y XIII también contribuyó a la estandarización de flujos de conocimiento, “ciudades universitarias, hicieron posible que las elites alfabetizadas desarrollaran una cultura del libro sofisticada”.⁶

En este breve recorrido histórico, observamos, en algunos hitos, que los principales agentes que determinan los contenidos, los soportes y la dirección de la información escrita son las instituciones estatales y las religiosas y, más adelante, las educativas. Hoy en día, el avance de la tecnología digital ha transformado radicalmente los soportes y, en consecuencia, la forma en que se conserva y comparte el conocimiento. Ello ha ampliado los sectores sociales que tienen acceso tanto a la consulta como a la publicación de la información. Plataformas en línea,

³ Toby A. H. Wilkinson, *The Rise and Fall of Ancient Egypt: The History of a Civilization from 3000 BC to Cleopatra* (London: Bloomsbury, 2011).

⁴ En su obra *The Coming of the Book: The Impact of Printing 1450-1800* (London: Verso, 2000), Febvre, junto con Henri-Jean Martin, analiza cómo la invención de la imprenta transformó la difusión de la escritura y el conocimiento, marcando un hito en la historia de la comunicación y la cultura. Asimismo, Roger Chartier ha explorado la materialidad del texto y las prácticas de lectura en su libro *The Order of Books: Readers, Authors, and Libraries in Europe Between the 14th and 18th Centuries* (Stanford: Stanford University Press, 1994), donde subraya la importancia de la escritura y la imprenta en la configuración de la modernidad.

⁵ Elizabeth L. Eisenstein, *The Printing Revolution in Early Modern Europe*, 2nd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2012), 8.

⁶ Richard H. Rouse y Mary A. Rouse, *Preachers, florilegia and sermons: studies on the Manipulus florum of Thomas of Ireland* (Toronto: Pontifical Institute of Mediaeval Studies, 1979).

bibliotecas digitales y bases de datos permiten un acceso instantáneo a una cantidad sin precedentes de información.⁷

Las tecnologías de la información, como hoy en día las conocemos, se insertan en el marco de la cultura de las sociedades postindustriales. La sociedad postindustrial, categoría atribuida a Daniel Bell en su obra seminal *The Coming of Post-Industrial Society*, es un concepto que describe la transición de las economías industrializadas hacia una nueva era caracterizada por la primacía de los servicios, la tecnología y el conocimiento como impulsores principales del desarrollo socioeconómico. Bell argumenta que, en esta nueva fase, la producción de bienes tangibles cede su lugar a la generación de servicios y la manipulación de información. En este sentido, Bell afirma que “la centralidad del conocimiento teórico como fuente de innovación y de formulación de políticas para la sociedad orientan el futuro por medio del control de la tecnología y la creación de una nueva tecnología intelectual”.⁸

Sumando a esto, Manuel Castells, en su trilogía *La era de la información*, destaca la importancia de las redes de comunicación y el papel de la tecnología de la información en la configuración de la nueva estructura social. El autor sostiene que, se volvió en gran medida global para actuar sobre las fuentes globales de poder, mientras que las instituciones del Estado-nación heredadas la modernidad y la sociedad industrial perdieron gradualmente su capacidad de controlar y regular los flujos globales de riqueza e información.⁹ En este contexto, instituciones e industrias de todo tipo han apostado por ser partícipes de esa capacidad de control. Así, más que nunca, el famoso aforismo de Sir Francis Bacon, “knowledge is power”¹⁰ (el conocimiento es poder), adquiere una resonancia particular en la era de la tecnología digital. En un sentido tradicional, esta frase sugiere que el acceso y la posesión de conocimiento confieren una ventaja significativa en la toma de decisiones, la resolución de problemas y la influencia social. En la era de la tecnología, este principio se magnifica aún más. En un mundo

⁷ Para conocer más sobre el tema, referirse a las siguientes obras: Lionel Casson, *Libraries in the Ancient World* (New Haven: Yale Univ. Pr, 2002). Aunque el libro de Casson se centra en bibliotecas antiguas, discute parte de la historia del acceso a la información. Otra referencia más específica sobre el acceso digital a la información es Christine L. Borgman, *Scholarship in the Digital Age: Information, Infrastructure, and the Internet* (Cambridge: MIT Press, 2010).

⁸ Daniel Bell, *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*, Special Anniversary ed. (New York: Basic Books, 1999), 14.

⁹ Manuel Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture* (Malden: Blackwell, 1997), xviii.

¹⁰ Francis Bacon, *Meditationes Sacrae and Human Philosophy* (Kila: Kessinger, 1996).

donde la información fluye constantemente a través de plataformas digitales y tecnológicas, quienes controlan el flujo del conocimiento pueden influir en la sociedad y el curso de los eventos. Así, las grandes empresas de tecnología que poseen y controlan vastas cantidades de datos influyen de manera significativa en el comportamiento humano, dirigen tendencias y dan forma a la opinión pública.

Si bien las grandes empresas tecnológicas controlan significativamente las dinámicas alrededor del conocimiento, respondiendo a las necesidades de las sociedades postindustriales, también estas mismas tecnologías han respondido a los esfuerzos por otorgar carácter público al conocimiento no sólo para la consulta de este, también para su producción.¹¹ En este contexto, se crea un caldo de cultivo idóneo que abona a dinámicas diferentes de distribución del poder sobre la gestión del conocimiento. En este entorno, surge la necesidad de preguntarnos sobre cómo se transforma el paradigma de la constitución del conocimiento en función de la participación colectiva facilitada por las nuevas tecnologías de la información. Cómo resultaría una empresa genérica hablar de las tecnologías de la información, delimitamos esta investigación a comprender un contenido y formato específico. Así, esta investigación se centra en entender el escenario actual de la tecnología detrás de Wikipedia, como soporte y elegimos el contenido histórico, como el campo disciplinario de estudio.

En su libro, *The Posthuman Condition*, Robert Pepperel pone foco en el protagonismo que porta un tipo de tecnología específica: la que se materializa frente a nuestros ojos, la que puede ser tocada por nuestras manos.¹² Así, máquinas y dispositivos toman un papel protagónico sobre otras tecnologías. En cuanto al campo de la historia de las tecnologías, entre los estudiosos más influyentes se encuentra Lewis Mumford, cuya obra *Technics and Civilization* explora cómo las tecnologías transforman las sociedades desde la era preindustrial hasta el siglo XX. En esta extensa obra el autor pone foco en la invención de aparatos como el reloj, la máquina y la electricidad para explicar el desarrollo de las civilizaciones.¹³ Melvin Kranzberg, otro pionero en este campo es conocido por formular las leyes que llevan su nombre, destacando que “la

¹¹ Para más información sobre el rol de las empresas tecnológicas en la gestión y democratización del conocimiento consultar Siva Vaidhyanathan, *The Googlization of everything: and why we should worry* (Berkeley: University of California Press, 2011).

¹² Robert Pepperell, *The Posthuman Condition: Consciousness beyond the Brain* (Bristol: Intellect, 2009).

¹³ Lewis Mumford, *Technics and Civilization* (San Diego: Harcourt Brace, 1995).

tecnología no es buena ni mala, ni es neutra”,¹⁴ y contribuyó significativamente al establecimiento de la historia de la tecnología como disciplina académica con trabajos como *Technology and History: 'Kranzberg's Laws*. Thomas P. Hughes en *Networks of Power: Electrification in Western Society, 1880-1930*, explora el desarrollo de sistemas eléctricos y su impacto social.¹⁵ Finalmente, David Edgerton en *The Shock of the Old: Technology and Global History since 1900*, se enfoca en el uso y mantenimiento de tecnologías existentes más que en la invención de nuevas.¹⁶ Estos autores ofrecen una visión en donde, a menudo se resalta el progreso y la innovación técnica, subrayando cómo los avances tecnológicos han impulsado cambios significativos en la sociedad, la economía y la cultura. Estas investigaciones se apegan al enfoque conocido como determinismo tecnológico, que sugiere que la tecnología es una fuerza principal que moldea la historia y el desarrollo humano.¹⁷ Si bien este enfoque suele dominar los estudios, en los últimos años han surgido estudios con enfoques alternativos para hablar de la tecnología.¹⁸

La sociología de la tecnología ofrece un enfoque alternativo al determinismo tecnológico, enfatizando la interacción entre tecnología, sociedad y cultura.¹⁹ En lugar de ver la tecnología como una fuerza autónoma que determina inevitablemente el curso de la historia, estos estudios destacan cómo las tecnologías son moldeadas y co-construidas por factores sociales, económicos y políticos. Algunos teóricos clave en la sociología de la tecnología son Donald MacKenzie y Judy Wajcman, quienes enfatizan la interdependencia entre lo social y lo

¹⁴ Melvin Kranzberg, “Technology and History: ‘Kranzberg’s Laws’”, *Technology and Culture* 27, núm. 3 (julio de 1986): 544, <https://doi.org/10.2307/3105385>.

¹⁵ Thomas Parke Hughes, *Networks of Power: Electrification in Western Society, 1880 - 1930* (Baltimore: John Hopkins Univ. Press, 1993).

¹⁶ David Edgerton, *The Shock of the Old: Technology and Global History since 1900* (Oxford: Oxford University Press, 2011).

¹⁷ Rastreamos indicios de la discusión sobre el determinismo en Karl Marx, cuya premisa es que las condiciones materiales y económicas de una sociedad determinan en gran medida su estructura social, política y cultural. Consulte Karl Marx, *Escritos sobre materialismo histórico*, trad. César Ruiz Sanjuán (Madrid: Alianza, 2012). Entre los autores contemporáneos consulte Jacques Ellul, *La edad de la técnica*, trads. Joaquim Sirera Riu y Juan León (Barcelona: Octaedro, 2003). Especialmente, Marshall McLuhan y B.R. Powers tratan el tema de los medios de comunicación. Marshall McLuhan y B. R. Powers, *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI: la globalización del entorno: último trabajo de Marshall McLuhan* (Barcelona: Gedisa, 2015).

¹⁸ Para ampliar el tema sobre los enfoques de la historia de la tecnología consultar Merritt R. Smith y Leo Marx, eds., *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism* (Cambridge: MIT Press, 2011).

¹⁹ Para más detalle sobre el enfoque de se centre en la relación entre la tecnología y la sociedad consultar Mayulis Cruz Capote, “Sociología De La Tecnología. Aproximaciones teóricas Para Comprender La relación tecnología-Sociedad”, *Revista Central De Sociología* 15, núm. 15 (2022):77-96, <https://www.centraldesociologia.cl/index.php/rcs/article/view/143>.

técnico. En su libro *The Social Shaping of Technology*, MacKenzie y Wajcman argumentan que las tecnologías no se desarrollan en un vacío social, sino que están moldeadas por contextos históricos, políticos y culturales. Este enfoque destaca cómo las decisiones tecnológicas reflejan y refuerzan las estructuras sociales existentes.²⁰ Otras propuestas como la de Trevor Pinch y Wiebe Bijker, enfatizan cómo las tecnologías son productos de construcciones sociales. Según esta perspectiva, los problemas técnicos y las soluciones no son objetivamente dados, sino que son interpretados y definidos por grupos sociales relevantes. Estos grupos influyen en el diseño, desarrollo y uso de la tecnología a través de sus intereses, valores y poder.²¹

El posthumanismo es otro enfoque que se vincula con los estudios de la tecnología desde una perspectiva no determinista. Este enfoque se centra en la interrelación entre humanos y tecnologías, explorando cómo estas interacciones redefinen las nociones tradicionales de identidad, cuerpo y agencia.²² A diferencia del determinismo tecnológico, que ve a la tecnología como una fuerza autónoma que moldea la sociedad, el posthumanismo considera a los humanos y las tecnologías como entidades en co-desarrollo que se configuran mutuamente. Para Pepperell, la tecnología no es simplemente una colección de herramientas, sino una extensión de la cognición humana que reformula tanto la percepción como la realidad misma. Pepperell explora cómo las tecnologías digitales y otras formas de tecnologías avanzadas pueden ser entendidas no sólo como instrumentos externos, sino como partes integrantes de nuestro ser cognitivo y perceptivo.²³

Por su parte, Rosi Braidotti explora la condición posthumana, argumentando que la humanidad está experimentando una transformación fundamental debido a los avances en la biotecnología, la inteligencia artificial y las tecnologías de la información. Braidotti entiende la

²⁰ Donald A. MacKenzie y Judy Wajcman, eds., *The social shaping of technologys* (Philadelphia: Open University Press, 1999).

²¹ Trevor J. Pinch y Wiebe E. Bijker, “The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other”, *Social Studies of Science* 14, núm. 3 (agosto de 1984): 399–441, <https://doi.org/10.1177/030631284014003004>.

²² Para más información sobre las bases del posthumanismo consultar Donna Jeanne Haraway, *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*, trad. Sofía Bras Harriott (Mar del Plata: Letra Sudaca, 2018). En este texto la autora explora las fronteras entre lo humano y lo tecnológico, además hizo una crítica a las dualidades tradicionales. N. Katherine Hayles, *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), examina cómo la tecnología afecta nuestra comprensión del cuerpo y la identidad. Rosi Braidotti, *Lo posthumano*, trad. Carlos Vitale (Barcelona: Gedisa, 2015), profundiza en las implicaciones filosóficas y éticas de la integración de humanos y tecnologías.

²³ Pepperell, *The Posthuman Condition*.

tecnología no solo como herramientas y dispositivos, sino también como una fuerza integral que está reconfigurando la vida, la identidad y la ética. Braidotti aboga por un enfoque ético que reconozca el potencial emancipador de la tecnología mientras se enfrenta a los riesgos asociados con su capacidad para alterar profundamente las condiciones de vida.²⁴

En el campo propiamente de la historia, en los estudios hay una tendencia sobre la relación de las tecnologías con el conocimiento y la cultura escrita. Uno de los historiadores más destacados de la tradición de los Annales que ha abordado el tema de las tecnologías, especialmente en contextos de la comunicación y la cultura, es Roger Chartier. En su trabajo *Forms and Meanings: Texts, Performances, and Audiences from Codex to Computer* examina cómo la transición de los manuscritos a los libros impresos, y posteriormente a los medios digitales, ha afectado la forma en que los textos son interpretados y valorados. Analiza cómo las prácticas de lectura y las audiencias han cambiado con estos cambios tecnológicos.²⁵

Peter Burke, un destacado historiador y sociólogo, ha hecho contribuciones al estudio de la historia del conocimiento y la sociología de la cultura. Su investigación se centra en cómo las sociedades producen, circulan y consumen conocimiento. En *Historia social del conocimiento*, con sus dos volúmenes, Burke explora los sistemas de conocimiento desde la invención de la imprenta hasta la era digital. Burke sostiene que el conocimiento no es solo un conjunto de hechos objetivos, sino que está profundamente influenciado por contextos sociales, culturales y políticos. Examina cómo diferentes grupos sociales, desde intelectuales y académicos hasta artesanos y comerciantes, han contribuido a la producción y difusión del conocimiento, y cómo las instituciones, como las universidades y las enciclopedias, han jugado un papel crucial en su legitimación y organización.²⁶ Su enfoque interdisciplinario combina la historia social y cultural con la sociología.

Recientemente, la Historia Digital ha aportado significativamente al estudio de las tecnologías y su impacto sobre el conocimiento histórico. Este campo emergente utiliza

²⁴ Braidotti, *Lo posthumano*.

²⁵ Roger Chartier, *Forms and meanings: texts, performances, and audiences from codex to computer* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1995).

²⁶ Peter Burke y Isidro Arias Pérez, *Historia social del conocimiento: De Gutenberg a Diderot* (Barcelona, Buenos Aires: Austral Editorial, 2017); Peter Burke, *Historia social del conocimiento Vol. 2: de la Enciclopedia a la Wikipedia*, trad. Carme Font Paz y Francisco Martín Arribas (Barcelona, Buenos Aires, Ciudad de México: Paidós, 2012).

herramientas y metodologías digitales para investigar, representar y comunicar el pasado. Si bien el campo de la Historia Digital tiene muchas aristas, destacamos las investigaciones que toman como objeto de estudio internet, las comunidades virtuales y como fuente los archivos virtuales. Roy Rosenzweig fue un pionero en el uso de tecnologías digitales en la historia. Su trabajo con el Center for History and New Media en la Universidad George Mason ayudó a establecer estándares para la historia digital. En colaboración con Daniel J. Cohen, escribió *Digital History: A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web*, un libro pionero en el campo.²⁷ Especialmente destacamos su artículo *Can History Be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past*, en el cual toma como objeto de estudio un universo de artículos relacionados con la Historia y hace una evaluación de la veracidad de los datos y la fiabilidad de las fuentes.²⁸ De esta misma forma, en esta investigación tomaremos un universo de artículos de Wikipedia, pero más allá de evaluar la calidad de los datos históricos, nos proponemos indagar en las dinámicas de participación de los usuarios en función de las políticas de Wikipedia.

Gracias a la aportación de la Historia Digital, que valida espacios digitales y nuevos actores como escenarios y fuentes de estudio, se han ampliado significativamente los horizontes de investigación. Así, Internet se convierte en un objeto de estudio en sí mismo,²⁹ y Wikipedia, como parte integral de Internet, también se examina detenidamente. Este enfoque nos permite a los historiadores explorar cómo las plataformas digitales y las comunidades virtuales influyen en la producción, difusión y consumo del conocimiento histórico. Además, reconoce la importancia de estos nuevos medios y actores en la configuración de la narrativa histórica contemporánea, abriendo nuevas vías para la investigación en la era digital. Como resultado, se han escrito varios artículos académicos tomando como objeto de estudio un universo de artículos en la plataforma de Wikipedia. Estos estudios analizan cómo se construye y valida el conocimiento en Wikipedia, cómo se gestionan las controversias editoriales, y cómo las dinámicas de colaboración en la plataforma reflejan y desafían las estructuras tradicionales de autoría y autoridad en la historiografía. Investigaciones de este tipo iluminan los procesos

²⁷ Daniel J. Cohen y Roy Rosenzweig, *Digital history: a guide to gathering, preserving, and presenting the past on the Web* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2006).

²⁸ Roy Rosenzweig, "Can History Be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past", *Journal of American History* 93, núm. 1 (1 de junio de 2006): 117–46, <https://doi.org/10.2307/4486062>.

²⁹ Niels Brügger, "Website History and the Website as an Object of Study", *New Media & Society* 11, núm. 1–2 (febrero de 2009): 115–32, <https://doi.org/10.1177/1461444808099574>.

internos de Wikipedia. Entre estos estudios están “Escribir la historia: Activismo en Wikipedia y el debate por la despenalización del aborto en Argentina”,³⁰ “An Examination of the culture of impartiality in Wikipedia, a case study of the Islamic world representation in the English and Persian versions of the Wikipedia”,³¹ “Debating reliable sources: writing the history of the Vietnam war on Wikipedia”,³² “Writing African American history into Wikipedia”,³³ y “Collective memory building in Wikipedia: The Case of North African Uprisings”.³⁴

La literatura reseñada hasta aquí muestra una tendencia predominante a explicar la tecnología desde enfoques deterministas que se centran en la innovación. Sin embargo, hemos demostrado que existen otros enfoques sociológicos que explican las tecnologías y que han influido en los estudios sobre la Historia. La tecnología y su distribución han sido temas importantes para los historiadores en los años recientes. Por ello, ahora nos interesa plantear una investigación que estudie la tecnología basada en su relación con el contexto histórico y, sobre todo, en su vínculo con la sociedad.

En este marco, observamos que los estudios sobre universos de artículos en Wikipedia se han vuelto populares en los últimos años, pero hay un vacío en los estudios sobre medios digitales. Así, tomamos el universo de la *Historia de la animación mexicana* en Wikipedia en español como pretexto para entender el vínculo entre tecnología, colectividad y también decisiones individuales. Esta investigación busca explorar cómo las plataformas digitales, como Wikipedia, facilitan la creación y difusión del conocimiento histórico, cómo las comunidades colaborativas en línea influyen en la validación y legitimación de la información, y cómo se articulan las dinámicas de cooperación en la producción del conocimiento enciclopédico. Enfocados en un tema como la animación mexicana, pretendemos analizar cómo las tecnologías digitales no solo

³⁰ Paloma Rubin y Agustín Zanotti, “Escribir la Historia: activismo y el debate por la despenalización del aborto en Argentina.”, *COMMONS* 8, núm. 2 (2019): 122–58, <https://doi.org/10.25267/COMMONS.2019.v8.i2.04>.

³¹ Somayeh Bahrami, Mojtaba Touiserkani, y Majid Reza Momeni, “An Examination of the Culture of Impartiality in Wikipedia, A Case Study of the Islamic World Representation in the English and Persian Versions of the Wikipedia”, en *2015 International Conference on Culture and Computing* (Kyoto: IEEE, 2015), 113–18, <https://doi.org/10.1109/Culture.and.Computing.2015.17>.

³² Brendan Luyt, “Debating Reliable Sources: Writing the History of the Vietnam War on Wikipedia”, *Journal of Documentation* 71, núm. 3 (11 de mayo de 2015): 440–55, <https://doi.org/10.1108/JD-11-2013-0147>.

³³ Laurie Bridges, Diana Park, y Tiah Edmunson-Morton, “Writing African American History into Wikipedia”, *OLA Quarterly* 25, núm. 2 (28 de octubre de 2019), <https://doi.org/10.7710/1093-7374.1987>.

³⁴ Michela Ferron y Paolo Massa, “Collective Memory Building in Wikipedia: The Case of North African Uprisings”, en *WikiSym '11: Proceedings of the 7th International Symposium on Wikis and Open Collaboration* (California: ACM, 2011), 114–23, <https://doi.org/10.1145/2038558.2038578>.

documentan y preservan la historia, sino que la configuran y reinterpretan según las contribuciones colectivas y las perspectivas individuales.

A partir de estas interacciones en plataformas digitales como Wikipedia, la noción de conocimiento y las prácticas asociadas se deslignan del privilegio académico institucional. En vez de depender de la validación y legitimación de expertos y académicos, el conocimiento se construye de forma colaborativa.

Con el advenimiento de tecnologías participativas de la web 2.0, observamos que, si bien las grandes empresas tecnológicas controlan significativamente las dinámicas alrededor del conocimiento, respondiendo a las necesidades de las sociedades postindustriales, también estas mismas tecnologías han respondido a los esfuerzos por otorgar carácter público al conocimiento no sólo para la consulta de este, también para su producción. En este contexto, se crea un caldo de cultivo idóneo que abona a dinámicas diferentes de distribución del poder sobre la gestión del conocimiento. En este entorno, surge la necesidad de preguntarnos sobre cómo se transforma el paradigma de la constitución del conocimiento en función de la participación colectiva facilitada por las nuevas tecnologías de la información. Como resultaría una empresa genérica hablar de las tecnologías de la información, delimitamos esta investigación a comprender un contenido y formato específico. Así, esta investigación se centra en entender el escenario actual de la tecnología detrás de Wikipedia, como soporte y elegimos el contenido histórico, como el campo disciplinario de estudio.

La hipótesis de esta investigación postula que Wikipedia ha aportado en la transformación del paradigma de conocimiento histórico al darle poder creativo al usuario para decidir sobre la escritura de su propia historia. Wikipedia encarna el modelo de validación de información por parte de comunidades virtuales, no necesariamente especializadas, dejando atrás el modelo exclusivo donde el conocimiento es validado por comunidades de expertos. Se hipotetiza que este cambio ha generado una transformación en la percepción sobre el conocimiento por parte de los usuarios, haciendo posible una mayor diversidad en la representatividad en el contenido enciclopédico y construyendo una visión más inclusiva y completa del pasado.

Se prestará atención a la accesibilidad, diversidad y autoridad de las fuentes históricas, y a los mecanismos de participación y mediación en la construcción de conocimiento histórico en el entorno digital. Esto como una aportación a las discusiones sobre el paradigma sobre la constitución del conocimiento con las actuales tecnologías de la información, poniendo foco en la disolución de la participación de élites profesionales como únicos actores en el proceso del conocimiento histórico.

El estudio de la relación entre la participación pública, las tecnologías participativas y la representatividad históricas contribuirá a comprender mejor cómo el acceso a la información y la participación en la creación de contenido histórico están dando forma a nuestra comprensión del pasado. Los hallazgos de esta investigación podrían tener implicaciones significativas para la educación histórica, la memoria colectiva y la construcción de identidades en la era digital.

Esta investigación es relevante en el contexto actual, donde la proliferación de información histórica en línea plantea desafíos y oportunidades para la comprensión pública del pasado. Comprender cómo la organización social, las prácticas alrededor del conocimiento y la democratización de las tecnologías afectan la narrativa histórica lo que es fundamental para abordar cuestiones de memoria colectiva, identidad cultural y construcción de la historia en el siglo XXI.

El objetivo de esta investigación es demostrar cómo las tecnologías colaborativas de la web 2.0 influyen en el cambio del paradigma del conocimiento en Wikipedia, al lograr mayor representatividad histórica. Para lograr este objetivo, la investigación se divide en tres capítulos. En el primero analizamos el modelo de gestión participativa de Wikipedia, a través del estudio de los antecedentes históricos de las tecnologías que hacen posible la participación masiva y colaborativa en la generación de contenidos. En el siguiente capítulo hacemos un análisis comparativo de la historiografía de la animación en formato impreso y en el formato digital en Wikipedia, con el objetivo de entender las continuidades y discontinuidades entre las dinámicas de un modelo gestionado por las instituciones especializadas y un modelo de organización colaborativa social. Este análisis se hará en un universo específico de artículos sobre la historia de la animación en México. Finalmente, cerramos con un capítulo donde reflexionamos sobre los rumbos que toma la distribución del conocimiento en la medida que se disloca la noción de la validación del conocimiento por parte de instituciones especializadas,

con el objetivo de demostrar que la participación de usuarios, no necesariamente especializados, aporta a la diversidad de la expansión de la noción de conocimiento.

1. Wikipedia y la historia de las tecnologías

Aquí estamos usando electricidad, cámaras... y no se debate.
Han sido neutralizadas, han pasado a formar parte de la vida cotidiana.
No pensamos en ellas, nos centramos en que, si va a haber un coche que se conduce solo en lugar de en bicicletas, el metro... Vivimos en un llamémoslo «presentismo». Nos centramos en el futuro y en el futuro y muy poco en el pasado y en las lecciones de la historia

Judy Wajcman

El objetivo de este capítulo es introducir al lector en dos fenómenos históricos que nos atañen en gran medida a los historiadores atravesados por la tecnología digital; por un lado, la historia de las tecnologías que masificaron el acceso a la información y, por otro, como consecuencia de esas tecnologías, la participación masiva en la publicación de contenidos. Esta contextualización de la historia de las tecnologías permitirá entender el rol protagónico de los usuarios en la era de la información.

Para lograr el objetivo, este capítulo se divide en tres apartados. En el primero, introducimos los antecedentes históricos de las tecnologías que permiten la masificación del acceso a contenidos. Arrancamos en el primer capítulo, situando al lector temporalmente en la época de la Tercera Revolución de la Información, momento caracterizado por la masificación del acceso a la información, para después dar paso a la historia de la web 1.0, en el siguiente apartado. Con la historia de la web 1.0 como el caldo de cultivo previo de la tecnología de la web 2.0, pasamos al tercer apartado. En este apartado revisamos la historia de la tecnología de la web 2.0. Con este contexto, situamos al lector en la historia de las tecnologías de participación masiva, para entender las condiciones particulares de las plataformas web en los albores de la web 2.0, donde se inserta Wikipedia. Así, en este último apartado incluimos la historia de Wikipedia y el análisis de las políticas de esta para entender las pautas de interacción

establecidas por la plataforma e identificar a Wikipedia como un agente importante en la participación en la creación de contenidos

1.1 Tercera Revolución de la Información y los comienzos del internet

En este apartado exploramos los comienzos de las tecnologías que dieron paso a la masificación de contenidos. Hacemos una breve revisión de la historia del Internet para comprender cómo las primeras etapas del desarrollo de éste pavimentaron el camino hacia una web participativa. Ahora bien, el advenimiento de Internet no puede ser comprendido sin antes analizar la Tercera Revolución de la Información,³⁵ un fenómeno que comenzó a tomar forma en las décadas de 1950 y 1960 con el desarrollo de la tecnología de la computación y la electrónica digital. Este término fue acuñado por Herbert Simon y lo definió como las tecnologías de la información caracterizadas por vincular la electrónica, las telecomunicaciones y la informática.³⁶ Con este concepto en mente, en este apartado revisamos este periodo que marcó la transición de los sistemas analógicos a los digitales y que sentó las bases para el procesamiento, la gestión y transmisión de grandes cantidades de datos.

El epicentro de esta revolución se sitúa en Silicon Valley, Estados Unidos, aunque su impacto se extendió rápidamente por todo el mundo.³⁷ Fue en este contexto de avance

³⁵ Existen diferentes formas de nombrar a este periodo caracterizado por el desarrollo acelerado de tecnología, entre los cuales encontramos Era Digital, Tercera Revolución Industrial o Revolución Científico-Tecnológica, Revolución Digital, Giro digital, Era de la Información. Para fines de esta investigación, hemos recurrido al concepto de Herbert Simon, quien hace un hilo conductor entre tecnologías a lo largo del tiempo: las referentes a procesos de producción de la información. Refiere la Primera Revolución de la Información al momento del uso del primer formato físico de escritura (jeroglíficos, etc). Para la Segunda, refiere a la invención de la Imprenta y la última a la ligada a las telecomunicaciones, electrónica e informática. Temáticas que son pertinentes para entender la organización social alrededor de éstas.

³⁶ Herbert A. Simon, “What Computers Mean for Man and Society”, *Science* 195, núm. 4283 (18 de marzo de 1977): 1186–91, <https://doi.org/10.1126/science.195.4283.1186>.

³⁷ Para una comprensión más profunda de por qué la Revolución de la Información tuvo su epicentro en Silicon Valley, es útil consultar las obras de varios autores destacados que exploran este fenómeno desde distintas perspectivas. AnnaLee Saxenian discute cómo la estructura organizativa abierta y la cultura colaborativa de Silicon Valley fomentaron un entorno propicio para la innovación y el emprendimiento tecnológico, en contraste con otras áreas como la Ruta 128. Annalee Saxenian, *Regional Advantage: Culture and Competition in Silicon Valley and Route 128* (Cambridge: Harvard University Press, 2000). Richard Florida atribuye la atracción de Silicon Valley a su capacidad para atraer y retener a individuos altamente creativos y técnicos, valorando entornos abiertos y de alta calidad de vida. Richard L. Florida, *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life* (New York: Basic Books, 2006). Por último, Christophe Lécuyer detalla el

tecnológico y colaboración internacional donde nació ARPANET en 1969, que posteriormente desembocaría en Internet. Este desarrollo fue un salto cualitativo en tecnología de redes y encapsuló el espíritu de una era en busca de expandir las fronteras de la información mediante la digitalización y la conectividad global. Este apartado explora cómo esta revolución facilitó el nacimiento de Internet, cambiando la manera en que el mundo se comunica y accede a la información a partir de innovaciones como los circuitos integrados y las primeras computadoras personales.

La Tercera Revolución de la Información, transformó trascendentalmente el vínculo que tenemos con la información. A lo largo de la historia, el esfuerzo por organizar y sistematizar la información para su difusión ha sido una constante, pero con la aparición de las tecnologías de telecomunicación y digitalización, estas prácticas han adquirido nuevas dimensiones y dinámicas. Como señala David Edgerton en su obra *The Shock of the Old: Technology and Global History since 1900*, la tecnología moderna ha transformado radicalmente las maneras en que la información se procesa y distribuye, “hay una transición radical de una sociedad industrial a una sociedad postindustrial, o de la información, provocada a través de las acciones de la computadora digital e Internet. En este contexto, la historia económica ha sido moldeada por una o muy pocas “tecnologías de propósito general”.³⁸ Además, Manuel Castells en *The Rise of the Network Society* explica cómo la era digital ha introducido una forma de organización en red que altera no solo la velocidad, sino también la estructura y el acceso a la información, permitiendo un flujo más dinámico y descentralizado que contrasta fuertemente con los métodos anteriores.³⁹ Estos cambios subrayan un desarrollo significativo en la forma en que la información es sistematizada y aprovechada, resaltando el impacto de las tecnologías digitales en la gestión del conocimiento.

La Tercera Revolución de la Información marcó una era de transformaciones profundas a través del desarrollo de la tecnología de computación, electrónica digital y sistemas de

desarrollo técnico y empresarial que solidificó a Silicon Valley como un centro de innovación tecnológica. Christophe Lécuyer, *Making Silicon Valley: Innovation and the Growth of High Tech, 1930 - 1970*, (Cambridge: MIT Press, 2007).

³⁸ Edgerton, *The Shock of the Old*, 3.

³⁹ Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, 2nd ed. (Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010).

comunicación lo que facilitó la creación y el almacenamiento de grandes volúmenes de información digital en las décadas de 1950 y 1960. Este periodo es crucial para entender cómo las innovaciones tecnológicas han redefinido las interacciones humanas y las estructuras de comunicación de la sociedad actual. Así en términos de innovaciones técnicas se desarrollaron los primeros ordenadores digitales, la miniaturización de circuitos electrónicos y el nacimiento y expansión del internet, lo que fue fundamental para la adopción masiva de las computadoras y del acceso a la información.

Estas innovaciones se localizan a mediados del siglo XX. La década de 1950 marcó un hito en el desarrollo tecnológico con la invención del transistor, un avance que revolucionó la fabricación de circuitos al permitir dispositivos mucho más pequeños y eficientes que sus predecesores basados en tubos de vacío. El transistor fue desarrollado en 1947 por John Bardeen, Walter Brattain, y William Shockley en los Bell Labs. Este invento, que les valió el Premio Nobel de Física en 1956, revolucionó la electrónica al permitir dispositivos más pequeños, duraderos y eficientes, sentando las bases para la miniaturización de circuitos.⁴⁰ El transistor no sólo facilitó la miniaturización de la electrónica, sino que también redujo el consumo de energía y aumentó la fiabilidad de los dispositivos. Según Michael Riordan y Lillian Hoddeson el impacto del transistor se extendió rápidamente más allá de los laboratorios de investigación, impulsando el nacimiento de una nueva era en la electrónica de consumo y computación, sentando las bases para la eventual creación de circuitos integrados y microprocesadores en las décadas siguientes.⁴¹ Más adelante, se dio el desarrollo de circuitos integrados por Robert Noyce y Jack Kilby. Estos circuitos permitieron la creación de computadoras más compactas y con mayor capacidad de procesamiento, facilitando la computación personal y comercial.⁴² La capacidad de producir circuitos más pequeños transformó no sólo la industria electrónica, sino que también allanó el camino para la expansión y accesibilidad de las tecnologías de la información y comunicación, extendiendo el acceso a la tecnología a escala global.

⁴⁰ Para una historia amplia sobre las innovaciones electrónicas en la informática consultar Michael Riordan y Lillian Hoddeson, *Crystal Fire: The Invention of the Transistor and the Birth of the Information Age* (New York: Norton, 1998).

⁴¹ Riordan y Hoddeson, *Crystal Fire*.

⁴² David C. Brock, ed., *Understanding Moore's Law: Four Decades of Innovation* (Philadelphia: Chemical Heritage Press, 2006), 78-81.

En el campo de la computación, la historia de los primeros lenguajes de programación es un testimonio del pensamiento computacional y la necesidad de facilitar la interacción entre el humano y la máquina. A finales de la década de 1950 y principios de los 60, surgieron los primeros lenguajes de alto nivel, como FORTRAN y COBOL, que representaron un cambio paradigmático desde la tediosa programación en lenguaje máquina o ensamblador. FORTRAN, desarrollado por un equipo de IBM bajo la dirección de John Backus, buscaba optimizar el proceso de codificación para aplicaciones científicas y de ingeniería, reduciendo errores y tiempos de programación.⁴³ Por otro lado, COBOL, creado por un comité liderado por Grace Hopper, pretendía ser un lenguaje más accesible para la gestión empresarial, destacando por su aproximación al lenguaje natural.⁴⁴ Estos lenguajes no solo hicieron la programación más accesible, sino que también establecieron las bases para los desarrollos futuros en software, permitiendo que una gama más amplia de personas pudiera contribuir al desarrollo tecnológico y abriendo la puerta a la creación de software más complejo y versátil.

La miniaturización de dispositivos tecnológicos representa un avance significativo para la descentralización de la información, lo cual tiene profundas implicaciones en el acceso y la gestión del conocimiento. Al hacer los dispositivos más pequeños y portátiles, la información ya no está confinada a grandes centros de datos, sino que se vuelve más accesible. Esto permite una distribución más equitativa de la información. Según Nicholas Negroponte “la miniaturización es uno de los factores clave que permiten a las tecnologías digitales difuminar las fronteras entre los expertos y el público general”,⁴⁵ lo que facilita un flujo de información más horizontal y menos jerárquico.

Las primeras computadoras personales se introducen en la década de 1970. Dispositivos como el Apple II y el IBM PC no solo hicieron la computación accesible y asequible para individuos y pequeñas empresas, sino que también permitieron a los usuarios participar activamente en la creación, almacenamiento y gestión de información. Según Paul Ceruzzi la proliferación de computadoras personales significó un cambio radical en quién controlaba la

⁴³ J. W. Backus et al., “The FORTRAN Automatic Coding System”, en *Papers Presented at the February 26-28, 1957, Western Joint Computer Conference: Techniques for Reliability on - IRE-AIEE-ACM '57 (Western)* (Los Angeles: ACM Press, 1957), 188–98, <https://doi.org/10.1145/1455567.1455599>.

⁴⁴ Jean E. Sammet, *Programming Languages: History and Fundamentals* (Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1969), 316.

⁴⁵ Nicholas Negroponte, *Being Digital* (New York: Vintage Books, 1996).

información y la tecnología, pasando de grandes corporaciones y gobiernos a individuos y comunidades pequeñas.⁴⁶ Este acceso ampliado y descentralizado a la tecnología informática impulsó la innovación en múltiples campos, desde la educación hasta el comercio y fomentó una nueva cultura de intercambio de conocimientos y colaboración a través de redes emergentes como Internet.

El internet, considerado el pináculo de las tecnologías de comunicación a distancia, ha experimentado diversas fases que reflejan la transformación en la interacción entre humanos y tecnología. El desarrollo de Internet está íntimamente ligado a transformaciones socioculturales significativas. Manuel Castells, en *The Internet Galaxy*, argumenta que Internet no es simplemente una tecnología, sino un medio de nueva forma social y cultural que emergió con fuerza en el cambio de milenio, reflejando y al mismo tiempo impulsando cambios en la estructura social y cultural.⁴⁷

Antes de entrar a los pormenores de la historia del internet es necesario diferenciar que Internet y web no son lo mismo.⁴⁸ Si bien son conceptos que se amplían a lo largo de este capítulo, por el momento, aclaramos que mientras Internet es el entorno que se caracteriza por conectar directamente las computadoras y mantiene protocolos de comunicación por medio de un sistema compartido de direcciones y un lenguaje común que permite reconocer a las computadoras entre sí y mandar información, la web, se incrusta en el entorno del internet y se caracterizan por tener una red interconectada de sitios web a los cuales se tiene acceso usando un navegador.⁴⁹

Varios estudios adoptan un enfoque cronológico para explorar la historia de Internet, los cuales destacan su desarrollo desde los primeros días hasta su expansión global. En *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*, Katie Hafner y Matthew Lyon detallan la creación de ARPANET, el precursor de Internet, enfocándose en las figuras clave y eventos

⁴⁶ Paul E. Ceruzzi, *A History of Modern Computing*, 2nd ed, (Cambridge: MIT Press, 2003).

⁴⁷ Manuel Castells, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society* (Oxford: Oxford University Press, 2003).

⁴⁸ Para entender la diferencia entre internet y la web consultar Niels Brügger, ed., *Web history: Digital formations*, v. 56 (New York: Peter Lang, 2010). Raphael Cohen-Almagor, "Internet History", *International Journal of Technoethics* 2, núm. 2 (1 de abril de 2011): 45–64, <https://doi.org/10.4018/jte.2011040104.t>. y James Curran, Natalie Fenton, y Des Freedman, *Misunderstanding the Internet: Communication and society* (London, New York: Routledge, 2012).

⁴⁹ Niels Brügger, "Web Historiography and Internet Studies: Challenges and Perspectives", *New Media & Society* 15, núm. 5 (agosto de 2013): 752–64, <https://doi.org/10.1177/1461444812462852>.

fundacionales.⁵⁰ Paul Starr en *The Creation of the Media: Political Origins of Modern Communications*, aunque cubre más que sólo Internet, proporciona un contexto histórico sobre cómo las decisiones políticas y sociales influyeron en el desarrollo de las tecnologías de comunicación.⁵¹ Janet Abbate en *Inventing the Internet* sigue la línea temporal desde las primeras ideas en los años 1960 hasta su establecimiento como infraestructura global en los 90, resaltando la colaboración entre académicos, ingenieros y administradores.⁵² Finalmente, Jacques Vallee ofrece en *The Network Revolution: Confessions of a Computer Scientist*, una perspectiva personal sobre los primeros días de la informática y el desarrollo de las redes.⁵³ Estos trabajos juntos proporcionan una comprensión sobre el ascenso de Internet desde un proyecto experimental a una parte indispensable de la comunicación mundial.

Además de los tratamientos cronológicos sobre la historia de Internet existen otros enfoques, desde análisis técnicos hasta implicaciones socioculturales. Manuel Castells, en *The Rise of the Network Society*, destaca cómo Internet ha transformado estructuras socioeconómicas y alterado el ejercicio del poder en lo que denomina “el espacio de los flujos”.⁵⁴ Tim Berners-Lee en *Weaving the Web*, narra el desarrollo de la World Wide Web como un espacio colaborativo y dinámico, concebido inicialmente para facilitar la comunicación científica.⁵⁵ Henry Jenkins, por su parte, en *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, examina la convergencia de medios y la cultura participativa que permite Internet, borrando las distinciones entre productores y consumidores de contenido.⁵⁶ Aunque Vanessa Schwartz en *It's So French! Hollywood, Paris, and the Making of Cosmopolitan Film Culture* no se centra directamente en Internet, su análisis de cómo las tecnologías mediáticas modelan la cultura es relevante para entender la influencia cultural de Internet.⁵⁷ Estos trabajos

⁵⁰ Katie Hafner y Matthew Lyon, *Where Wizards Stay up Late: The Origins of the Internet* (New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1998).

⁵¹ Paul Starr, *The Creation of the Media: Political Origins of Modern Communications* (New York: Basic Books, 2006).

⁵² Janet Abbate, *Inventing the Internet* (Cambridge: MIT Press, 2000).

⁵³ Jacques Vallee, *The network revolution: confessions of a computer scientist* (Berkeley: And/Or Press, 1982).

⁵⁴ Castells, *The Rise of the Network Society*.

⁵⁵ Tim Berners-Lee y Mark Fischetti, *Weaving the Web: the original design and ultimate destiny of the World Wide Web by its inventor* (New York: HarperCollins, 1999).

⁵⁶ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 20.

⁵⁷ Vanessa R. Schwartz, *It's so French! Hollywood, Paris, and the Making of Cosmopolitan Film Culture* (Chicago: University of Chicago Press, 2007).

colectivamente ilustran cómo Internet ha pasado de ser una herramienta técnica a un fenómeno cultural y social que continúa redefiniendo el panorama global.

Historiar Internet desde múltiples perspectivas ofrece un panorama más completo de su impacto. Si bien la cronología de innovaciones técnicas es un enfoque común en la historia de las tecnologías, este capítulo busca ir más allá al estudiarlo como parte del espíritu de la revolución de la información digital. Este enfoque resalta cómo las dinámicas materiales y conceptuales se entrelazan para fomentar nuevas formas de interacción y producción de conocimiento, especialmente durante la transición de la web 1.0 a la web 2.0.

Dentro de este contexto, el nacimiento de Internet se puede ver como un subproducto directo de la Tercera Revolución de la Información. Una historia detallada de los orígenes de Internet debe comenzar con el desarrollo de ARPANET, el primer proyecto de red que estableció la base tecnológica para la futura Internet. ARPANET fue financiado por la ARPA (Advanced Research Projects Agency), una agencia del Departamento de Defensa de los Estados Unidos.⁵⁸ En 1969, ARPANET conectó inicialmente cuatro universidades: la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA), el Instituto de Investigación de Stanford (SRI), la Universidad de California en Santa Bárbara (UCSB), y la Universidad de UTAH, facilitando la transferencia de datos entre instituciones académicas. Este proyecto inicial buscaba explorar nuevas formas de comunicación basada en la conmutación de paquetes, que permitiría la transmisión de datos incluso en condiciones de red inestables o dañadas, como podría suceder durante un ataque nuclear.⁵⁹

Para ese momento, el responsable de dicho departamento, Bob Taylor, y además director del *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) inició un proyecto de investigación que se llevó a cabo entre 1966 y 1969, para establecer comunicación entre la sala de terminales y la oficina de Taylor, las cuales estaban a lado una de la otra. El equipo que tenían era de última generación, pero era tener una habitación con innumerable variedad de terminales de computadora, cada uno dedicado a un canal diferente. “Se hizo evidente”, dijo Taylor muchos años después, “que deberíamos encontrar una manera de conectar todas estas máquinas

⁵⁸ Abbate, *Inventing the Internet*.

⁵⁹ Hafner y Lyon, *Where Wizards Stay up Late*, 6.

diferentes”.⁶⁰ Así nace ARPANET, la primera red desarrollada para transmitir mensajes a distancia.

Entre 1960 y 1990, el internet creció de un experimento de red que servía a una docena de sitios en Estados Unidos a una expansión global que vinculó millones de computadoras.⁶¹ Este crecimiento se logró gracias a la investigación de ARPA, a cargo de Taylor, en los campus y laboratorios de Boston, Cambridge y California. Esta investigación se enfocaba en el desarrollo de tecnologías centradas en la velocidad, fiabilidad y capacidad de la memoria de las computadoras, además un pequeño grupo de investigadores concentrados en el MIT y los alrededores de Boston empezaron a trabajar en lograr que las computadoras fueran un amplificador del potencial humano, una extensión de la mente y el cuerpo.⁶² Esto da cuenta, que si bien a pesar de lo reducido del número de usuarios de internet, el cual se ceñía a la colaboradores de una red interna institucional, estaba sobre la mesa ampliar estas redes.

Para esta década, el acceso a una red estaba limitado a las instituciones militares y centros de investigación universitaria por los altos costos del equipo. Sin embargo, esto no detuvo el cauce de propagación más allá de las esferas institucionales. Durante la década de los setenta del siglo XX, se realizaban prácticas no oficiales que visibilizan las primeras acciones colectivas para construir redes para compartir información que sirvieran a intereses personales. Janet Abbate señala dentro de estas prácticas no oficiales, el uso de ARPANET para crear una lista de mail recreativa para amantes de la ciencia ficción.⁶³ Otro ejemplo que menciona la autora es la práctica tolerada de Michael Hart, llamada Proyecto Gutenberg, que consistía en hacer disponibles documentos históricamente significativos a través de la red. Hart no era investigador de ARPA pero había adquirido una cuenta en la Universidad de Illinois,⁶⁴ lo que le dio acceso a la red. Es interesante el proyecto de Hart, dado que hasta hoy en día sigue vigente. El proyecto Gutenberg es una biblioteca en línea que se nutre con la participación voluntaria de usuarios, quienes digitalizan obras cuyos derechos de autor en EE. UU. han expirado.⁶⁵

⁶⁰ Hafner y Lyon.

⁶¹ Abbate, *Inventing the Internet*, 1.

⁶² Abbate, 25.

⁶³ Abbate, 85.

⁶⁴ Abbate, 86.

⁶⁵ “Project Gutenberg”, librería, consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://gutenberg.org/>.

A medida que ARPANET se desarrollaba, los protocolos de comunicación como TCP/IP, creados por Vinton Cerf y Robert Kahn en los años setenta del siglo XX, fueron fundamentales para la expansión de la red. Estos protocolos, que se convirtieron en el estándar de la industria en 1983, permitieron la interconexión entre múltiples redes dispersas, dando lugar al concepto de “internetwork”, que más tarde se abreviaría como “Internet”.⁶⁶ Los protocolos lograron la unificación de múltiples redes informáticas en una única red global interconectada.

El desarrollo del internet se dirigió a conectar varias redes. Esto condujo a cambiar el protocolo de comunicación. Hasta este momento, el protocolo dominante fue el *Network Control Program* (NCP) que es el antecedente del *Transport control protocol* (TCP) y el *Internet Protocol* (IP). Muchos proyectos europeos empezaron a imitar los protocolos de ARPANET. Como ejemplos notables tenemos BITNET, la red que conectaba los computadores de la *International Business Machines Corporation* (IBM), la *Computer Science Network* (CSNET) que conectaba las computadoras de la comunidad de investigación científica y *Users Network* (USENET) que conectaba los sitios de UNIX.⁶⁷ Estos fueron los antecedentes de la apertura comercial y masiva del internet. En 1973 se vendió el primer ordenador personal hasta llegar hoy en día a los 50 millones de usuarios, cuando internet se abrió al tráfico comercial en 1993, alcanzó esta cifra en cuatro años.⁶⁸

Durante la década de los ochenta se dio la producción de computadoras a gran escala, lo que supuso un nuevo reto para los protocolos de comunicación, y dio origen a las primeras redes comerciales, como GTE Telenet. Las computadoras y las redes de internet se abarataron y fueron capaces de conectar nodos individuales,⁶⁹ es decir los dispositivos o puntos de conexión en una red informática que pueden comunicarse entre sí.

Hasta aquí, esta historia aborda las tecnologías pioneras que transformaron la tecnología disponible y redefinieron las formas en que la sociedad procesa y comunica información,

⁶⁶ Barry M. Leiner, et al., “A Brief History of the Internet”, *ACM SIGCOMM Computer Communication Review* 39, núm. 5 (7 de octubre de 2009): 22–31, <https://doi.org/10.1145/1629607.1629613>.

⁶⁷ Peter J. Denning, “The ARPANET after Twenty Years”, *American Scientist* 77 (diciembre de 1989), 532.

⁶⁸ Maryann P. Feldman, “La Revolución de Internet y la Geografía de la Innovación”, *Revista internacional de ciencias sociales*, 1 / 171, núm. 54 (marzo 2002), 48, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000125491_spa.

⁶⁹ Denning, “The ARPANET after Twenty Years”, 533.

marcando el inicio de lo que hoy conocemos como la era digital. Además, nos orienta a comprender cómo Internet, inicialmente un proyecto militar, se transformó hacia una herramienta de uso público y masivo, influyendo significativamente en las dinámicas de comunicación y transmisión de información a nivel global. Esta transición resalta las innovaciones tecnológicas que permitieron el acceso público y extenso a la información.

Durante el periodo tratado, la miniaturización de dispositivos y el desarrollo de infraestructuras de red robustas permitieron a más personas acceder a computadoras y conectarse a Internet. Esta serie de tecnologías pioneras sentaron las bases para el lanzamiento de la web 1.0, tecnología caracterizada por facilitar la navegación y visualización de información en formato de sólo lectura. La historia de esta infraestructura y sus alcances en el desarrollo de programas implicados en el conocimiento será el tema del siguiente apartado.

1.2 De la web 1.0 a *Nupedia*

La Tercera Revolución de la Información y las tecnologías implicadas en el origen del internet abrieron el camino para un internet informativo de alcance global, es decir la web 1.0. Este apartado explora la historia de la infraestructura y las innovaciones técnicas y tecnológicas que definieron la web 1.0, así como sus implicaciones en el desarrollo de programas web, especialmente aquellos implicados en la gestión y diseminación del conocimiento. Específicamente interesa introducirnos en la historia de las enciclopedias en línea. Esto con el objetivo de comprender las bases de la web 1.0 como un internet de consulta, caracterizado principalmente por sitios estáticos que los usuarios podían leer, pero no editar. En este contexto, resaltamos la aparición de *Nupedia*, la primera enciclopedia donde rastreamos un sistema de consulta gratuita.

La web 1.0 marcó el inicio de la Internet tal y como la conocemos. Este período, que abarca desde principios de los años noventa hasta aproximadamente el año 2000, se caracterizó por sitios web que funcionaban principalmente como medios de lectura sin interacción del usuario más allá de la navegación básica.

El desarrollo de la web 1.0 comenzó con Tim Berners-Lee en el Centro Europeo para la Investigación Nuclear (CERN), quien creó el primer navegador web y editor, WorldWideWeb, en 1990, y donde se introdujo el lenguaje de marcado de hipertexto (HTML), así como el primer servidor web, sentando las bases para lo que serían los primeros sitios web. Berners-Lee también propuso el primer protocolo de comunicación de hipertexto, HTTP, y el concepto de URL, los tres pilares tecnológicos sobre los que se construyó la web. Según Berners-Lee en su libro *Weaving the Web*, estos desarrollos no solo fueron técnicamente revolucionarios, sino que también propusieron una nueva forma en que las personas podrían interactuar con la información de manera global, a través de un espacio de información que no dependiera de un tipo de hardware o software específico para crear y acceder a páginas web.⁷⁰

Paralelamente a estos desarrollos, el auge de los navegadores web como *Mosaic*,⁷¹ que luego evolucionaría a *Netscape Navigator*, jugaron un papel crucial. Marc Andreessen y su equipo en el NCSA desarrollaron *Mosaic* en 1993, el primer navegador que popularizó Internet gracias a su interfaz gráfica de usuario que soportaba imágenes en línea con texto, lo que facilitaba una experiencia de usuario accesible. Según James Gillies y Robert Cailliau, *Mosaic* transformó la web de un proyecto técnico para especialistas en uno accesible al gran público.⁷²

Fue el inicio de una arquitectura de software web pública, de servicios abiertos al público, ofrecido por la empresa Netscape, que luego adquirió AOL. Netscape es importante en esta reconstrucción histórica del internet por ser la primera en tener una oferta pública (IPO por sus siglas en inglés) y mantenerse líder en el mercado con un navegador desarrollado por un equipo de la Universidad de Illinois Urbana-Champaign que se caracterizó por ser el primero en soportar la visualización de gráficos y correr en, el ampliamente usado, sistema operativo de Microsoft, Windows.⁷³

Los lenguajes de programación también progresaron durante este tiempo. Aunque el HTML fue esencial para estructurar contenido, tecnologías como CSS (Cascading Style Sheets), introducidas en 1996, permitieron a los desarrolladores crear sitios más estéticos y con mejor

⁷⁰ Berners-Lee y Fischetti, *Weaving the Web*.

⁷¹ Paul Andrews, *How the Web Was Won: How Bill Gates and His Internet Idealists Transformed the Microsoft Empire* (New York: Broadway Books, 2000).

⁷² James Gillies y Robert Cailliau, *How the Web was born: the story of the World Wide Web* (Oxford: Oxford University Press, 2000).

⁷³ Paul Anderson, *Web 2.0 and beyond: Principles and Technologies*, (Boca Raton: CRC Press, 2012), 2.

diseño sin alterar la estructura del contenido. Según Hakon Wium Lie y Bert Bos en su libro, CSS fue diseñado para separar el contenido del diseño, lo que permitió una mayor flexibilidad y control sobre la presentación de los sitios web sin comprometer su funcionalidad.⁷⁴

Con el desarrollo de esta infraestructura se dio el lanzamiento del primer sitio web en 1991, creado por el propio Berners-Lee y alojado en el servidor del CERN. Este sitio (info.cern.ch) proporcionaba información sobre el proyecto World Wide Web, cómo crear páginas web y cómo configurar un servidor web. La simplicidad y accesibilidad de HTML permitieron que otros investigadores y académicos comenzaran a crear sus propios sitios web, marcando el inicio de la expansión de la web.

Por mencionar otro ejemplo, en diciembre de 1991, el Stanford Linear Accelerator Center (SLAC) lanzó el primer sitio web en los Estados Unidos, que proporcionaba información sobre investigaciones. Ese sitio “tuvo una cálida bienvenida por parte de una comunidad de físicos hambrienta de compartir de una forma sencilla los resultados de la investigación y de resúmenes de artículos científicos, a través de una base de datos mundial”.⁷⁵

Con estos ejemplos y siguiendo a Matthew Kirschenbaum, en su libro *Track Changes: A Literary History of Word Processing*, destacamos cómo los primeros sitios web eran predominantemente textuales y servían como recursos académicos o técnicos, reflejando las limitaciones tecnológicas y los objetivos iniciales de la web de ser un espacio exclusivo para la diseminación del conocimiento científico y académico.⁷⁶ La funcionalidad de estos primeros sitios era básica, con enlaces de hipertexto que permitían una navegación sencilla entre páginas relacionadas, sin las características interactivas o el contenido multimedia que caracterizarían más tarde a la web 2.0.

Esta etapa inicial de la historia de la web, caracterizada por el desarrollo de lenguajes de programación y protocolos de comunicación más eficientes, muestra una infraestructura que llevó a sitios web estáticos que funcionaban como repositorios de información de acceso global.

⁷⁴ Håkon Wium Lie y Bert Bos, *Cascading Style Sheets: Designing for the Web*, 2nd ed. (Harlow Bonn: Addison Wesley, 1999).

⁷⁵ Janet Rae-Dupree, “First North American Website Launched at SLAC 20 Years Ago Today”, *SLAC National Accelerator Laboratory*, 12 de diciembre de 2011, <https://www6.slac.stanford.edu/news/2011-12-12-first-north-american-website-launched-slac-20-years-ago-today>.

⁷⁶ Matthew G. Kirschenbaum, *Track Changes: A Literary History of Word Processing* (Cambridge, Massachusetts: The Belknap press of Harvard university press, 2016).

Estos avances a su vez impulsaron la expansión de software de navegación y herramientas de desarrollo web, lo que influyó directamente en la creación de sitios web. El enfoque se centró en cómo la información era presentada, compartida y consumida en línea, marcando un cambio significativo en la forma en que la información era gestionada a través de la web.

Esta historia de la web 1.0 muestra que los primeros sitios web, los crearon instituciones académicas y científicas especializadas, dirigidos a comunidades especializadas. Este entorno creado por las nuevas tecnologías pronto alcanzó otras esferas. El formato enciclopédico encontró en la arquitectura web, una forma práctica de mantenerse actualizado. Las enciclopedias en línea son un testimonio de cómo las publicaciones tradicionales transicionan para mantenerse relevantes. La *Encyclopaedia Britannica*, una de las enciclopedias más prestigiosas y longevas del mundo, dio un paso crucial hacia la digitalización en 1994 al lanzar su versión en línea. Este avance permitió a los usuarios acceder a su vasto contenido de manera remota a través de suscripciones.⁷⁷

Este carácter comercial fue representativo de las primeras enciclopedias en línea. Solamente se tenía acceso a su contenido si se compraba una suscripción.⁷⁸ El acceso a los contenidos de las primeras enciclopedias digitales estaba ceñido a una suscripción. Además de la *Enciclopedia Británica*, destaca la *Enciclopedia Encarta*, la cual primero se consultó bajo un formato de software que se instalaba localmente en las computadoras y posteriormente se alojó en línea.⁷⁹ Lo que no resulta sorprendente en el marco de las sociedades postindustriales.

Si bien la historia de las enciclopedias en línea es más extensa, en esta narrativa cronológica sobre las formas de organización del conocimiento, interesa continuar el camino hacia la descentralización de los contenidos. En este panorama, el siguiente paso se dio hacia la consulta de contenidos enciclopédicos gratuitos. Esta intención de ofrecer acceso de forma gratuita está ligada al espíritu de la época y la historia propia de la web 1.0. La web 1.0 marcó una era en la que el espíritu de lo gratuito se convirtió en un marco cultural fundamental. Este *ethos* de la web 1.0 reflejaba un idealismo tecnológico que promovía el libre intercambio de

⁷⁷ Para una historia detallada de las enciclopedias y más específicamente de esta transición consulte Kenneth F.Kister, *Kister's Best Encyclopedias: A Comparative Guide to General and Specialized Encyclopedias* (Phoenix:The Oryx Press, 1994).

⁷⁸ Víctor Muñoz Fernández, "La Enciclopedia, faro del conocimiento de la Ilustración", *RedHistoria*, 1 de julio de 2024, <https://redhistoria.com/la-enciclopedia-faro-del-conocimiento-de-la-ilustracion/>. a

⁷⁹ Muñoz Fernández, "La Enciclopedia".

información y la accesibilidad universal. Según Tim O'Reilly, uno de los pioneros en la conceptualización de las dinámicas de Internet, la web 1.0 estaba impregnada de un espíritu de compartir y de hacer el conocimiento accesible para todos, lo que se manifestaba en la proliferación de sitios web gratuitos y la disponibilidad de recursos educativos sin restricciones económicas.⁸⁰ Este período sentó las bases para una economía de la información más abierta.⁸¹

En resumen, el espíritu de lo gratuito en la web 1.0 se convirtió en un marco epistemológico y cultural que promovió la democratización del conocimiento y la accesibilidad universal. Este *ethos* fue fundamental para establecer una base sobre la cual se construirían futuras innovaciones en la web, reflejando un idealismo tecnológico que valoraba el libre intercambio de información y la creatividad sin restricciones económicas.

Así el siguiente destino en esta historia sobre la accesibilidad de la información llegamos a *Nupedia*. Como se revisó, *Nupedia* no fue la primera enciclopedia digital ni la primera alojada en Internet, pero sí representa un hito en la historia del conocimiento. Según estudios como los de Joseph Michael Reagle en *Good Faith Collaboration: The Culture of Wikipedia*, *Nupedia* se destacó por establecer un modelo de conocimiento abierto al público general, lo cual sentó las bases para nuevas formas de interacción entre usuarios y contenido digital.⁸² Reagle discute cómo este cambio no solo democratizó la creación de contenido, sino que también desafió las nociones tradicionales de autoridad y *expertise* en la generación de conocimiento.

En el marco de la web 1.0, ¡Nupedia.com está construyendo la mejor enciclopedia de la historia de la humanidad!⁸³ Así, firma sus emails Larry Sanger a principios del 2000, poco después del lanzamiento del proyecto. Sin duda, no se equivocaba al intuir el impacto que iba a tener Nupedia en el futuro: un cambio en los patrones de consumo, gestión y producción de

⁸⁰ Tim O'Reilly, "4. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", en *The Social Media Reader*, ed. Michael Mandiberg (New York: New York University Press, 2020), 32–52, <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814763025.003.0008>.

⁸¹ Para más detalle sobre el ideal de lo gratuito en la web 1.0 consultar Lawrence Lessig, *Free Culture: The Nature and Future of Creativity* (New York: Penguin Books, 2005).

⁸² Joseph M. Reagle, *Good Faith Collaboration: The Culture of Wikipedia, History and Foundations of Information Science* (Cambridge, London: MIT Press, 2012).

⁸³ Larry Sanger "nupedia-I Re: Nupedia: Questions", conversación por mail con Jimmy Wales, Internet Archive: WayBackMachine, 10 de marzo de 2000, <http://web.archive.org/web/20030516084230/http://www.nupedia.com/pipermail/nupedia-I/2000-March/000006.html>.

contenidos, orientados al conocimiento, en internet como ninguna otra enciclopedia hasta ese momento, aunque probablemente él no lo sabía.

Larry Sanger (1966 -) en colaboración con Jimmy Wales (1968 -) son la mente conceptual detrás de Nupedia y de Wikipedia. Entre ambos gestionaron el desarrollo, primeramente, de Nupedia, la cual estuvo en operación del 2000 al 2003 y paralelamente, en el 2001 lanzaron el proyecto de Wikipedia. Ambos proyectos son enciclopedias colaborativas, sin embargo, el modelo colaborativo y los alcances que tiene cada software son muy distintos. El nivel de participación de los usuarios en cada proyecto es un reflejo de la transición de la web 1.0 a la web 2.0. Esta transición será el tema de las siguientes líneas para entender cómo el cambio de tecnología trajo consigo nuevas dinámicas y actores para la producción y gestión del conocimiento.

En la década de los noventa, la web “se trataba de publicar, no de participar; y los anunciantes, no los consumidores, tomaba las decisiones”.⁸⁴ Este es el objetivo de internet durante esta época y corresponde a la principal característica funcional de lo que se denomina web 1.0. La arquitectura se desarrolló para que internet fuera un espacio de difusión. Los sitios web estaban administrados por compañías con fines de lucro y era nula la participación de los usuarios o consumidores. En el caso de *Nupedia*, estuvo financiada por la empresa Bomis.

Bomis fue una empresa de publicidad, fundada por Jimmy Wales, Tim Shell y Michael Davis en el año 1996. Esta empresa tenía como giro comercial la indexación o, en otras palabras, generar un directorio de acceso público en internet. El objetivo era “indexar páginas web en Bomis Rings, además de ofrecer funciones como correo electrónico gratuito, clima, noticias y listas de discusión por correo electrónico”.⁸⁵ Entre los principales directorios con los que contaba destacan el de entretenimiento, deportes, ciencia ficción y de contenido erótico.⁸⁶ Cabe destacar que con la crisis conocida como Burbuja Puntocom,⁸⁷ que se dio entre 1997 y 2001, Bomis se

⁸⁴ O'Reilly, “4. What Is Web 2.0”.

⁸⁵ Bomis Inc., “The Bomis FAQ. Frequently asked questions about Bomis”, Internet Archive: WayBackMachine, consultado el 12 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20100118074538/http://www.bomis.com/bomisreport/>.

⁸⁶ Bomis Inc., “Ring Rankings”, Internet Archive: WayBackMachine, consultado el 12 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20100118074538/http://www.bomis.com/bomisreport/>.

⁸⁷ Thomas Goodnight y Sandy Green en *Rhetoric, Risk, and Markets: The Dot-Com Bubble*, comparten que el fenómeno de la burbuja del puntocom fue una crisis económica que donde el índice de Internet perdido 19 por ciento de su valor en abril de 2000 solamente; al menos el 60 por ciento del valor de las acciones de las empresas de Internet se perdieron; más de 140 empresas de Internet cotizaban a \$2 por acción o menos y más de la mitad por

vio seriamente afectada y para sobrevivir esta crisis introdujo contenido erótico. Fue así, que pudo financiar proyectos sin fines de lucro como *Nupedia* y *Wikipedia*.

A partir de la relación entre Jimmy Wales y Larry Sanger se logró el financiamiento de Bomis. Por un lado, el primero fue cofundador de Bomis junto con Tim Shell, and Michael Davis. Como antecedente, tenemos que estudió finanzas y su carrera la construyó como inversionista. De ahí, que no sea novedoso que uno de sus principales intereses fuera capitalizar Bomis. Por el otro lado, está Larry Sanger quien estudió filosofía y se interesó por temas de tecnología, entre los que destacan el uso de estas para incentivar el aprendizaje. La dupla conceptualizó Wikipedia, la cual no pretendía tener fines de lucro pues “al igual que muchos empresarios de Internet de los primeros años, Wales tenía como objetivo crear algo genial primero y preocuparse por un modelo de negocio después”.⁸⁸

Nupedia y los inicios de Wikipedia fueron financiados por Bomis, hasta que *Nupedia* se desintegró y Wikipedia pasó a formarse como una organización sin fines de lucro que obtiene financiamiento a través de campañas de donación. Este punto de la financiación de ambos proyectos es importante porque de ambos proyectos pretenden generar contenidos libres. El objetivo de *Nupedia*, tal como lo declaró su política era “crear una enciclopedia de contenido abierto, con referencias cruzadas, organizadas y con capacidad de búsqueda útil, disponible gratuitamente en la web y en varios otros formatos económicos, y con una mayor cantidad de contenido que cualquier enciclopedia que haya tenido en la historia”.⁸⁹

Los artículos publicados por *Nupedia* eran de consulta gratuita y aspiraban a almacenar la mayor cantidad de contenidos. Para hacer viable este crecimiento *Nupedia* se valió de una distribución de tareas por roles. El proceso para gestionar las publicaciones es similar al que seguía las enciclopedias tradicionales: especialistas en la materia seleccionaban los temas y escribían los artículos. Identificamos en *Nupedia* un sistema antecesor a los contenidos

debajo de \$5.138 el valor de mercado de las empresas de Internet que realizaron OPI se redujo de \$ 1 billón en marzo de 2000 a \$572 mil millones en diciembre.¹³⁹ Aproximadamente 800 empresas de Internet desaparecieron y 140 quebraron. G. Thomas Goodnight y Sandy Green, “Rhetoric, Risk, and Markets: The Dot-Com Bubble”, *Quarterly Journal of Speech* 96, núm. 2 (mayo de 2010): 115–40, <https://doi.org/10.1080/00335631003796669>.

⁸⁸ Amy Chozick, “Jimmy Wales Is Not an Internet Billionaire”, *The New York Times Magazine*, 27 de junio de 2013, <https://www.nytimes.com/2013/06/30/magazine/jimmy-wales-is-not-an-internet-billionaire.html>.

⁸⁹ Nupedia, “Nupedia.Com Editorial Policy Guidelines”, Internet Archive: WayBackMachine, mayo de 2000, <https://web.archive.org/web/20010607080354/www.nupedia.com/policy.shtml#leadreview>.

generados por los usuarios.⁹⁰ Aunque estos especialistas provenían de distintas universidades y centros de investigación, las herramientas digitales como el email, les permitieron comunicarse y colaborar fuera de los canales oficiales de sus instituciones de origen.

La estructura de *Nupedia* fue diseñada para aprovechar el conocimiento colectivo de la comunidad académica global. *Nupedia* se valía de hacer convocatorias en el mismo sitio para que especialistas alrededor del mundo participen en la escritura de los artículos. Los actores o colaboradores eran voluntarios que envían sus propuestas vía mail. Cada artículo pasaba por un riguroso proceso de revisión por pares, asegurando que el contenido fuese de alta calidad y precisión. Este proceso involucraba a expertos en los campos relevantes, quienes trabajaban conjuntamente. La capacidad de estos académicos para contribuir y revisar artículos sin las restricciones formales de sus empleadores permitió una fluidez y dinamismo en la creación de contenido que no se había visto antes. Como describe Joseph Reagle en su libro *Good Faith Collaboration: The Culture of Wikipedia*, *Nupedia* fue un precursor importante en el desarrollo de enciclopedias en línea y en la utilización de la colaboración académica digital.⁹¹

Nupedia no sólo promovió la colaboración interdisciplinaria, sino que también demostró cómo los académicos podían desempeñar roles activos como usuarios de Internet. A través de su participación en *Nupedia*, estos especialistas no solo producían y compartían conocimiento, sino que también contribuían a una plataforma que buscaba democratizar el acceso a la información. Este modelo de colaboración en línea presagiaba la futura popularidad de proyectos similares, donde la comunidad en línea podría contribuir colectivamente a la creación y mantenimiento de vastas bases de datos de conocimiento. Según Andrew Lih, en *The Wikipedia Revolution*, *Nupedia* estableció un modelo que Wikipedia expandiría significativamente, permitiendo una mayor participación del público general en la creación de contenido.⁹²

⁹⁰ Así como nos lo indica Claudia Wyrwoll, el contenido generado por el usuario refiere a que el software está habilitado para que los usuarios publiquen directamente en las plataformas y esta operatividad es propia de las redes sociales. Claudia Wyrwoll, *Social Media: Fundamentals, Models, and Ranking of User-Generated Content* (Wiesbaden: Springer Vieweg Wiesbaden, 2014).

⁹¹ Reagle, *Good Faith Collaboration*.

⁹² Andrew Lih y Jimmy Wales, *The Wikipedia Revolution: How a Bunch of Nobodies Created the World's Greatest Encyclopedia* (Old Saybrook: Tantor Media, 2009).

Como bien hemos mencionado los organizadores de Nupedia fueron Larry Sanger y Jimmy Wales. El 10 marzo de 2000 Sanger dirige a Wales un correo con una copia de una serie de preguntas publicadas en un foro, a propósito de las primeras reacciones que tiene Nupedia en la web. En este correo señala que, a un mes del lanzamiento del sitio, éste está desprovisto de publicaciones, esto debido, a que se encuentran en proceso de construir el cuerpo de personal.⁹³ Como bien indica la política editorial publicada en mayo del mismo año, *Nupedia* se sostiene por una comunidad en línea.⁹⁴ Esta comunidad de voluntarios son aprobados en función de su especialización en los temas porque se considera “es esencial para su objetivo que los artículos sean revisados por pares y académicamente respetables, imparciales y que ofrezcan información tanto práctica como teórica”.⁹⁵ En el mismo correo se menciona que estos participantes deben ceñirse a un sistema de moderación porque “sería una vergüenza que los grupos de discusión se conviertan en vulgares, como se caracterizan a gran parte de la jerarquía existente en los grupos de noticias”.⁹⁶

Con esta preocupación en mente se implementa la política editorial antes mencionada: *peer reviewed*. Las decisiones sobre los contenidos estaban inicialmente en manos de Larry Sanger, quien posteriormente delegará esta responsabilidad a un área de editores.⁹⁷ Y, por otro lado, a pesar de hablar de la intención de no querer generar jerarquías, veremos como el procedimiento está regido por las mismas. La política *peer reviewed* refiere a la revisión por pares, y Nupedia especifica siete pasos para completar el ciclo de publicación: 1) asignación, 2) encontrar un revisor principal, 3) Revisión principal, 4) Abrir reseña, 5) corrección de estilo principal, 6) Edición abierta y 7) aprobación final y marcado.⁹⁸

En este proceso la posibilidad de que usuarios no especializados sean partícipes del proceso se localiza en el punto número seis y sólo pueden opinar sobre temas de estilo. La política editorial determina que “los miembros del público pueden señalar problemas que los correctores de estilo principales podrían haber pasado por alto y, de nuevo, el editor o un representante de corrección de estilo hace los cambios necesarios, y quienes envían el artículo

⁹³ Sanger “nupedia-I”, 10 de marzo de 2000.

⁹⁴ Nupedia, “Nupedia.Com Editorial Policy Guidelines”.

⁹⁵ Sanger “nupedia-I”.

⁹⁶ Sanger.

⁹⁷ Sanger.

⁹⁸ Nupedia, “Nupedia.Com Editorial Policy Guidelines”.

para su aprobación final”.⁹⁹ La posibilidad que la aprobación de contenidos no atravesase por administradores del sistema será es una de las principales características que se verán en Wikipedia.

Casi un año después del lanzamiento de *Nupedia*, el 10 de enero de 2001, Sangler escribe un correo para el equipo de *Nupedia*, donde expresa su interés por configurar *Nupedia* como una wiki, pues encuentra en este formato una forma simple para desarrollar contenidos abiertos y encuentra las ventajas que se puede implementar al instante, necesita poco mantenimiento, son de bajo riesgo y son potencialmente una gran fuente de contenido.¹⁰⁰ En este correo ubicamos las primeras intenciones de abrir la creación de los artículos de enciclopedia a un público más amplio por medio de una infraestructura de software denominada *wiki*. Pero antes de hablar propiamente de lo que es una *wiki*, debemos entender que este formato se inserta en la tecnología de la web 2.0, por lo que primero identificaremos sus características, en el apartado 1.3.

La web 1.0 materializa el primer formato enciclopédico gratuito con un alcance masivo: *Nupedia*, en el marco de la revolución de las tecnologías de la información. Este formato asentó dos importantes cambios; uno en la ampliación del público receptor, y el otro, es que fue pionero en abrir sistema de agencia social por fuera de las instituciones académicas. *Nupedia* se mantiene sobre el ideal de las telecomunicaciones proyectado en la arquitectura de la web 1.0, que se caracteriza por lograr un alcance masivo, pero se distancia de los usos y costumbres de la enciclopedia tradicional al permitir el acceso gratuito a los contenidos.

Nupedia ejemplificó cómo el Internet podía ser utilizado por académicos para colaborar de manera eficiente fuera de los límites de sus instituciones. Este proyecto mostró que los especialistas podían asumir un papel proactivo en la creación y difusión de conocimiento en línea, actuando como usuarios de Internet comprometidos más allá de las limitaciones de sus

⁹⁹ Nupedia, “Goals of the project.”, Internet Archive: WayBackMachine, mayo de 2000, <https://web.archive.org/web/20010607080354/www.nupedia.com/policy.shtml#opencopyeditov>.

¹⁰⁰ Larry Sanger, “[Nupedia-1] Let’s make a wiki”, conversación por mail con Jimmy Wales, Internet Archive: WayBackMachine, 10 de enero de 2001, <https://web.archive.org/web/20030414014355/http://www.nupedia.com/pipermail/nupedia-1/2001-January/000676.html>.

roles institucionales. La experiencia de Nupedia subrayó el potencial del contenido generado por usuarios en el ámbito académico, anticipando el éxito de proyectos posteriores como Wikipedia, que ampliaron aún más este modelo colaborativo.

En conclusión, la era de la web 1.0 y proyectos como *Nupedia* sentaron las bases para una transformación radical en la forma en que interactuamos con la información en línea. Estas innovaciones definieron al Internet, durante la década de 1990, como una plataforma exclusivamente para la diseminación de información, estableciendo estándares que aún hoy forman parte de lo que será la web 2.0. Estos precedentes sentaron las condiciones materiales, económicas y sociales para la llegada de la web participativa donde se inserta Wikipedia. Este contexto es crucial para entender el caldo de cultivo tecnológico y cultural que precedió y eventualmente llevó al desarrollo de la web 2.0, marcando una transición hacia plataformas que permiten a los usuarios no solo acceder a grandes volúmenes de información, sino también participar activamente en la creación y modificación de contenidos en línea. Esta historia previa nos servirá de fondo para adentrarnos en la era de la web participativa, la emergencia de Wikipedia y la ampliación de las fronteras de colaboración.

1.3 Web 2.0, wiki y Wikipedia

La transición de la web 1.0 a la web 2.0 marcó un cambio fundamental en la arquitectura y funcionalidad de Internet. Mientras que la web 1.0 se caracteriza por sitios estáticos que funcionaban como repositorios de información, la web 2.0 introdujo una arquitectura dinámica y participativa que permitió una mayor interacción y colaboración entre los usuarios. Esta implementación fue crucial para el desarrollo de *wikis*, sistemas de gestión de contenido que permiten a múltiples usuarios crear, editar y gestionar información de manera colaborativa. Wikipedia, lanzada en 2001, es el ejemplo más destacado de esta nueva generación de plataformas. Surgiendo como un complemento a Nupedia, Wikipedia aprovechó las capacidades de la web 2.0 para permitir la edición abierta, democratizando aún más el acceso y la publicación de información. Esta arquitectura participativa de la web 2.0, con sus características de interactividad, colaboración en tiempo real y facilidad de uso, fue esencial para el éxito y expansión de Wikipedia, transformando la manera en que el conocimiento se crea y comparte

en línea. El objetivo de este apartado es revisar no sólo la historia de Wikipedia, sino también tener un acercamiento detallado a las políticas de colaboración, para entender de forma integral su funcionamiento y relevancia en la era digital, donde el conocimiento es generado y curado por una comunidad global.

La transición hacia la Web 2.0 comenzó a principios de la década de 2000, impulsada por una serie de innovaciones técnicas y cambios en la forma en que se concebía la participación en línea. Tim O'Reilly, quien acuñó el término "web 2.0", destaca en su artículo *What is Web 2.0* que esta nueva era de la web se caracteriza por “la web como plataforma”,¹⁰¹ donde el software se entrega como un servicio continuo que mejora con el uso de los usuarios, y donde los datos y servicios son combinables.

Una de las innovaciones técnicas clave que facilitó la transición de la web 1.0 a la 2.0, fue el desarrollo de tecnologías como AJAX (Asynchronous JavaScript y XML). AJAX permitió que las páginas web se actualizarán dinámicamente sin necesidad de recargar la página completa, mejorando los tiempos de carga, la interactividad y en general la experiencia del usuario. AJAX fue introducido a principios de la década de 2000 para permitir a las aplicaciones web enviar y recibir datos de un servidor de forma asíncrona sin tener que recargar la página completa. Esta capacidad transforma las páginas web estáticas de la web 1.0 en plataformas interactivas y dinámicas.

Según Garrett, quien acuñó el término AJAX, en su influyente artículo *Ajax: A New Approach to Web Applications*, AJAX se compone de varios elementos clave: HTML y CSS para la presentación, el DOM para la interacción dinámica, XML y XSLT para el intercambio y manipulación de datos, XMLHttpRequest para la comunicación asíncrona, y JavaScript para unir todo esto.¹⁰² Garrett subraya que la principal ventaja de AJAX es su capacidad para crear aplicaciones web más rápidas y con una experiencia de usuario más fluida, similar a las aplicaciones de escritorio.

¹⁰¹ O'Reilly, “4. What Is Web 2.0”.

¹⁰² Jesse James Garrett, “Ajax: A New Approach to Web Applications”, 18 de febrero de 2005, https://designftw.mit.edu/lectures/apis/ajax_adaptive_path.pdf.

Douglas Crockford, en su libro *JavaScript: The Good Parts*, destaca la importancia de AJAX en la transformación de la web. Crockford explica que antes de AJAX, la mayoría de las aplicaciones web eran lentas debido a la necesidad de recargar la página completa para cualquier actualización de datos. AJAX revolucionó esto al permitir actualizaciones en tiempo real sólo de algunos elementos del sitio, especialmente con las que los usuarios interactúan, mejorando significativamente la usabilidad de las aplicaciones web.¹⁰³

Jesse James Garrett, en *The Elements of User Experience*, enfatiza cómo AJAX ha sido crucial para el desarrollo de la web 2.0. Garrett argumenta que AJAX no solo mejoró la interactividad de las aplicaciones web, sino que también permitió nuevas formas de interacción y diseño de interfaces, que son esenciales para la experiencia del usuario en la web 2.0.¹⁰⁴

AJAX ha sido una tecnología transformadora para la Web 2.0, proporcionando la base técnica para la creación de aplicaciones web interactivas y receptivas. Las características de AJAX, como la capacidad de comunicarse con el servidor en segundo plano y actualizar partes de la página web sin recargarla, han permitido una experiencia de usuario significativamente mejorada. Este avance ha sido crucial para el éxito de muchas aplicaciones web 2.0, desde servicios de correo electrónico hasta redes sociales y herramientas colaborativas.

Gracias a estos desarrollos que centran su atención en la interacción, la web 2.0 también es conocida como *Web Social*. Esta web, se diferencia de la web 1.0 por la posibilidad que les da a los usuarios para participar activamente, es decir, ser productores y no solamente consumidores de la información. Sin esta arquitectura de software que permite que cualquier usuario del internet pueda publicar y editar contenidos, Wikipedia no sería posible. Así el cambio de siglo vio nacer, no sólo la transición hacia nuevas tecnologías que alienta la participación del usuario también vio nacer comunidades que se organizaron a través de la web. En este contexto los creadores de contenidos no necesariamente tienen que ser especialistas en la materia.¹⁰⁵ En la transición de *Nupedia* a Wikipedia, observamos este cambio de paradigma.

¹⁰³ Douglas Crockford, *JavaScript: The Good Parts, Unearthing the Excellence in JavaScript* (Beijing, Köln: O'Reilly, 2008).

¹⁰⁴ Jesse James Garrett, *The elements of user experience: user-centered design for the Web* (Indianapolis: New Riders, 2002).

¹⁰⁵ Para más información sobre la polémica de usuarios no especializados que son partícipes del proceso de creación de artículos en Wikipedia consultar Piotr Konieczny, "From Adversaries to Allies? The Uneasy Relationship between Experts and the Wikipedia Community", *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 7,

Para que este paradigma sea aplicable y el usuario tenga un papel activo en el web es necesario que la arquitectura de software cambie. Así otro de los principales rasgos de esta arquitectura es el adaptar aplicaciones de forma nativa en la web, esto quiere decir, que no requiera instalar ningún software extra a nivel local ni ser distribuido bajo licencia. Tim O'Reilly nos señala que la web se transforma en una plataforma. La web deja de ser un producto para ser un servicio.¹⁰⁶ Entre muchos de los desarrollos que el desarrollo de esta tecnología trajo consigo, nos interesa destacar la tecnología *wiki*, soporte en el cual se implementa Wikipedia.

La historia de las wikis comienza con la creación del primer wiki por Ward Cunningham en 1995.¹⁰⁷ Aunque bien no fue el primer proyecto que el desarrollador hizo bajo arquitecturas similares, si fue el primero adaptado a web y que acuñó el término de *wiki* para nombrar un sistema web con el objetivo de gestionar contenidos de forma colaborativa.¹⁰⁸ Esta primera wiki, conocida como *WikiWikiWeb*,¹⁰⁹ fue diseñada como una plataforma colaborativa donde los usuarios pudieran editar y crear contenido de manera sencilla y rápida. Leuf y Cunningham, en su libro *The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web*, describen cómo su objetivo era crear una herramienta que fomentara la colaboración abierta y la creación colectiva de conocimiento.¹¹⁰

Como bien nos lo hace saber en la correspondencia que Cunningham mantiene con Patrick Taylor, del Departamento de diccionarios y División de Comercio y Referencias de la Houghton Mifflin Company Boston en EE. UU, en relación a legalizar al mismo Cunningham como el que autor del término *wiki*, Cunningham comenta que empleó esta palabra proveniente del hawaiano, que significa rápido y que conoció durante una visita a Hawai cuando el empleado del aeropuerto le indicó que tomara el autobús *wiki wiki*, que sería el más rápido, para nombrar

núm. 2 (2021): 151–70, <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.12.003>; Jürgen Lerner y Alessandro Lomi, “The Free Encyclopedia That Anyone Can Dispute: An Analysis of the Micro-Structural Dynamics of Positive and Negative Relations in the Production of Contentious Wikipedia Articles”, *Social Networks* 60 (enero de 2020): 11–25, <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2018.12.003>.

¹⁰⁶ O'Reilly, “4. What Is Web 2.0”.

¹⁰⁷ “Wiki History”, Wikiwikiweb, última modificación el 22 de diciembre de 2014, <https://wiki.c2.com/?WikiHistory>.

¹⁰⁸ Ward Cunningham, “Correspondence on the Etymology of Wiki”, correspondencia por mail con Patrick Taylor, noviembre de 2003, <https://c2.com/doc/etymology.html>.

¹⁰⁹ “Welcome Visitors”, Wikiwikiweb, última modificación el 19 de diciembre de 2014, <https://wiki.c2.com/>.

¹¹⁰ Bo Leuf y Ward Cunningham, *The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web* (Boston, Munich: Addison-Wesley, 2008).

una experiencia en la web caracterizada por facilitar la edición por parte de los usuarios.¹¹¹ En su testimonio nos advierte que tomó esta decisión porque le pareció más divertido este término que emplear “quick web”, que significa lo mismo: web rápida, así le dio forma a su proyecto WikiWikiWeb de lo cual nos dice:

Pensé que "wiki wiki web" era más divertido de decir que "quick web", sin importar la pronunciación que se use. El nombre "web rápida" habría sido apropiado para un sistema que hace páginas web rápidamente. El "básico rápido" de Microsoft fue un precedente para tal nombre. Elegí llamar a la tecnología WikiWikiWeb. Usé exactamente este espaciado y mayúsculas porque la tecnología reconocería el término como un hipervínculo. Considero que WikiWikiWeb es el nombre propio del concepto, del cual Wiki o wiki es una abreviatura.¹¹²

De este testimonio, identificamos que además de ser una tecnología que hace viable las publicaciones colaborativas, también, está estrechamente ligada a la cultura de la Tercera Revolución de la Información. La importancia de la velocidad en las nuevas tecnologías de Internet es un tema crucial en la era digital, donde la rapidez en la transmisión y acceso a la información define el éxito y la eficiencia de las plataformas y servicios en línea. La aceleración del tiempo de respuesta y la capacidad de procesar grandes cantidades de datos rápidamente son aspectos que han transformado significativamente la dinámica de la comunicación y la economía global.

Judy Wajcman, en su libro *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism*, sostiene que la velocidad se ha convertido en un imperativo en las sociedades contemporáneas, con implicaciones profundas para la manera en que vivimos y trabajamos.¹¹³ Wajcman argumenta que la aceleración tecnológica permite una mayor conectividad y eficiencia, pero también impone una presión constante sobre los individuos y las organizaciones para adaptarse a un ritmo cada vez más rápido. Manuel Castells, en su obra *The Rise of the*

¹¹¹ Patrick Taylor, “Correspondence on the Etymology of Wiki”, conversación por mail con Ward Cunningham, noviembre de 2003, <https://c2.com/doc/etymology.html>.

¹¹² Cunningham, “Correspondence on the Etymology of Wiki”.

¹¹³ Judy Wajcman, *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism* (Chicago: The University of Chicago Press, 2015).

Network Society, también destaca la importancia de la velocidad en la era de la información, describiendo cómo la infraestructura de redes globales ha hecho posible la transmisión instantánea de datos, lo que a su vez ha reconfigurado las relaciones económicas y sociales. Castells señala que esta capacidad para mover información rápidamente es fundamental para la competitividad en la economía globalizada, donde el tiempo es un recurso crítico.¹¹⁴

Ahora bien, la verdadera revolución de las *wikis* llegó con el lanzamiento de Wikipedia en 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger. Wikipedia se diseñó inicialmente como un complemento de *Nupedia*, una enciclopedia en línea revisada por expertos como hemos revisado en el apartado anterior, pero rápidamente se convirtió en el proyecto principal debido a su facilidad de uso y su modelo abierto. Andrew Lih, en su libro *The Wikipedia Revolution*, destaca que el éxito de Wikipedia radica en su capacidad para aprovechar la inteligencia colectiva de sus usuarios, permitiendo que cualquiera con acceso a Internet pueda contribuir al contenido.¹¹⁵

Wikipedia se benefició de las características técnicas de las *wikis*, como la edición fácil y la capacidad de rastrear cambios, y se apoyó en una sólida comunidad de colaboradores y en políticas y directrices que garantizan la comunicación entre usuarios y la calidad y neutralidad del contenido. Joseph Reagle, en *Good Faith Collaboration*, analiza cómo las políticas de Wikipedia, como la neutralidad del punto de vista y la verificación, son fundamentales para mantener la confianza y la credibilidad del sitio.¹¹⁶

El impacto de Wikipedia ha sido profundo y amplio. Como señala Clay Shirky en *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*, Wikipedia demostró que las grandes cantidades de conocimiento podían ser organizadas y gestionadas por comunidades en línea de manera efectiva y eficiente, sin necesidad de estructuras jerárquicas tradicionales.¹¹⁷

¹¹⁴ Castells, *The Rise of the Network Society*.

¹¹⁵ Lih y Wales, *The Wikipedia Revolution*.

¹¹⁶ Reagle, *Good Faith Collaboration*.

¹¹⁷ Clay Shirky, *Here Comes Everybody: The Power of Organizing without Organizations* (New York: Penguin Books, 2009).

Siguiendo a Lih, O'Reilly, la web 2.0 “adopta el poder de la web para aprovechar la inteligencia colectiva”.¹¹⁸ Esta enunciación deja ver que hay una modificación en la mentalidad de la época sobre la relación del usuario con la tecnología y la información. Si bien queda claro que desde sus inicios el desarrollo de internet destaca por su interés por difundir la información a sectores cada vez más amplios, el cambio de paradigma lo observamos en un software capaz de establecer canales de comunicación para que cualquier usuario con acceso a internet pueda involucrarse en la creación y publicación de contenidos.

Como ya hemos mencionado anteriormente, *Nupedia* se trasladó de un modelo estático de arquitectura a un modelo desarrollado bajo la tecnología wiki. Posteriormente los desarrolladores, Jimmy Wales y Larry Sanger lanzaron Wikipedia en enero del 2001, la cual nació ya bajo la tecnología *wiki*. El nombre de Wikipedia se complementa de dos vocablos: *wiki* y *pedia*. El primero refiere a la tecnología que hemos desglosado con anterioridad y el segundo, viene de la tradición de la enciclopedia, que, si bien podemos ubicar rasgos desde la antigüedad, la connotación que hoy en día nos es familiar la encontramos específicamente en la enciclopedia francesa.

La *Enciclopedia*, que, de acuerdo con su etimología griega, *enkyklios*, significa “dentro del círculo” y *paideia*, “pedagogía”. A su vez, profundizando, la etimología de la palabra pedagogía está compuesta por *paidion*, y *agōgós*, que significan “niño” y “guía” respectivamente. La palabra entonces refiere a estar dentro de un círculo donde te guían. En la misma Enciclopedia Ilustrada, hay un artículo que nos menciona que la etimología refiere a la “concatenación de conocimientos”.¹¹⁹ Por tanto, en el sentido etimológico resalta la esencia de la agrupación del conocimiento en un mismo espacio. Y esta es la característica que prevalece hasta hoy en día.

Para continuar con la definición de enciclopedia, referenciamos los artículos publicados en las dos grandes enciclopedias, la Enciclopedia Ilustrada y Wikipedia, para entender la

¹¹⁸ O'Reilly, “4. What Is Web 2.0”. Para más detalles sobre la inteligencia colectiva consultar Sabine Sabine Niederer y José Van Dijck, “Wisdom of the Crowd or Technicity of Content? Wikipedia as a Sociotechnical System”, *New Media & Society* 12, núm. 8 (diciembre de 2010), 1368–1387, <https://doi.org/10.1177/1461444810365297>.

¹¹⁹ Denis Diderot, “Encyclopédie”, en *l'Édition Numérique Collaborative et Critique de l'Encyclopédie de Diderot, de D'Alembert et de Jaucourt 1751-1772* (Paris, 1755), 635, <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedia/article/v5-1249-0/>.

continuidad intencionada en la gestión del conocimiento. La primera, nos ofrece una definición extensa que abarca más de diez páginas, de lo cual destacamos:

La enciclopedia tiene el propósito de reunir el conocimiento disperso sobre la superficie de la tierra; explicar su sistema general a los hombres con quienes vivimos, y transmitirlo a los hombres que vendrán después de nosotros; para que los trabajos de los siglos pasados no hayan sido trabajos inútiles para los siglos venideros; que nuestros sobrinos, haciéndonos más educados, haciéndonos al mismo tiempo más virtuosos y felices, y que no morimos sin haber merecido.¹²⁰

Destacamos la intencionalidad explícita de reunir todo el conocimiento. Esta acción entonces requiere organización, sistematización y síntesis del conocimiento. La definición que nos ofrece Wikipedia refiere lo mismo, pero agregando la descripción detallada del formato, que en la primera se da por hecho:

La enciclopedia es un trabajo de referencia o compendio que proporciona resúmenes de conocimientos generales o especiales para un campo o disciplina en particular. Las enciclopedias se dividen en artículos o entradas que están ordenadas alfabéticamente por nombre de artículo o por categorías temáticas, o bien tienen hipervínculos y se pueden buscar. Las entradas de la enciclopedia son más largas y detalladas que las de la mayoría de los diccionarios. En términos generales, los artículos de enciclopedia se centran en información fáctica sobre el tema mencionado en el título del artículo; Esto es diferente a las entradas del diccionario, que se centran en la información lingüística sobre las palabras, como su etimología, significado, pronunciación, uso y formas gramaticales.

Ahora bien, aunque esta es la definición que Wikipedia nos proporciona en su artículo sobre la enciclopedia, destacamos que esta enciclopedia web tiene una amplia documentación que

¹²⁰ Diderot, “Encyclopédie”.

autorreferencia sus intenciones, procesos y políticas. En esta documentación encontramos el artículo “Los cinco pilares” en el cual se ofrecen los cinco soportes que le dan su carácter a la enciclopedia. El primero de estos dice que Wikipedia es una enciclopedia y siguiendo el vínculo nos dirige al artículo “Wikipedia: Que no es”, el cual nos ofrece una larga lista de lo que no es, dividida por tres categorías, de acuerdo con el formato o estilo, el contenido o la comunidad. Destacamos que no es una enciclopedia de papel, no es un diccionario, no es un espacio para propuestas originales, no es un laboratorio, ni un foro.¹²¹ Pero si es:

Una enciclopedia gratuita en línea. La cantidad de información en Wikipedia es prácticamente ilimitada, pero Wikipedia no pretende contener todo el conocimiento. Lo que se debe excluir lo determina una comunidad en línea comprometida con la creación de una enciclopedia de alta calidad.¹²²

Wikipedia conserva la tradición de ofrecer contenidos dignos de ser llamados conocimiento, tal como lo hicieron las enciclopedias clásicas, pero suma las ventajas de las tecnologías impulsadas desde la Tercera Revolución de la Información. Este movimiento tecnológico ha permitido a Wikipedia ampliar las fronteras de las enciclopedias tradicionales al aumentar el número de contenidos, aumentar la velocidad de actualización y garantizar la veracidad de la información a través de un modelo colaborativo wiki. A diferencia de las enciclopedias tradicionales, donde el contenido era producido y revisado por un grupo selecto de expertos, Wikipedia permite que cualquier usuario con acceso a Internet pueda participar en la creación y edición de artículos. Este enfoque no solo democratiza el acceso al conocimiento, sino que también asegura que la información se mantenga actualizada y relevante, reflejando los cambios y avances continuos en diversos campos del saber.

Henry Jenkins en *Convergence Culture* explora cómo la cultura de la convergencia ha permitido a los usuarios tomar un papel más activo en la creación de contenido, destacando el

¹²¹ “Wikipedia:What Wikipedia is not”, Fundación Wikimedia, última actualización el 3 de mayo de 2023, 23:58, https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:What_Wikipedia_is_not.

¹²² “Wikipedia:What Wikipedia is not”

cambio de consumidores pasivos a productores activos.¹²³ Asimismo, David Gauntlett en *Making is Connecting* argumenta que la web 2.0 facilita nuevas formas de creatividad y conexión, permitiendo a los usuarios no solo consumir contenido sino también crearlo y compartirlo, transformando así las estructuras tradicionales de producción y distribución de conocimiento.¹²⁴

La participación de los usuarios en Wikipedia sigue ciertas pautas que se alinean con los intereses que guían a la enciclopedia en línea. El estudio de las políticas de colaboración de Wikipedia es fundamental para entender cómo esta plataforma ha logrado mantener su vasto repositorio. Wikipedia, como uno de los proyectos más ambiciosos y exitosos de la era digital, opera bajo un modelo colaborativo que permite la participación de millones de usuarios en todo el mundo. Este sistema democratiza la producción de conocimiento, a partir de políticas y directrices que garantizan ciertas características de la información presentada. En el siguiente apartado se explorarán las reglas y mecanismos de colaboración que han sido diseñados para gestionar y coordinar el trabajo de una comunidad global diversa, examinar las características editoriales y evaluar el impacto de estas políticas en la confiabilidad y el crecimiento de Wikipedia.

1.3.1 El modelo de gestión colaborativa en Wikipedia

El modelo de gestión colaborativa en Wikipedia representa una manifestación de la capacidad de la web 2.0 para fomentar la participación global en la creación y validación del conocimiento. Desde su fundación en 2001, Wikipedia ha desafiado las convenciones tradicionales de autoría y control editorial al permitir que una comunidad diversa de editores contribuya de manera voluntaria y colaborativa a la construcción de una enciclopedia en línea de acceso libre. Este apartado se adentra en el funcionamiento interno de Wikipedia, explorando cómo se ha desarrollado y mantenido un modelo de gobernanza único que equilibra la apertura y la inclusión con la necesidad de mantener la calidad y la fiabilidad del contenido. Analizaremos los

¹²³ Jenkins, *Convergence Culture*.

¹²⁴ David Gauntlett, *Making Is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0* (Cambridge, Malden: Polity Press, 2011).

principios fundamentales, los mecanismos de moderación y las prácticas de gestión de la comunidad que han permitido a Wikipedia convertirse en una de las fuentes de información más consultadas y discutidas en la era digital.

Con base a las definiciones que hemos desglosado, una de las principales características de la enciclopedia es el esfuerzo por la organización y compilación del conocimiento, específicamente de todo el conocimiento conocido, o en palabras de la misma Wikipedia, el conocimiento humano existente.¹²⁵ Bajo este objetivo, la enciclopedia ilustrada compiló más de 72 mil artículos de temas de Ciencia y Artes,¹²⁶ a lo largo de los 21 años que estuvo vigente (1751-1772). Esta cantidad es mínima en comparación con el número de artículos con los que actualmente cuenta Wikipedia, la cual ha producido a lo largo de sus 22 años de existencia, una cantidad de 6 628 847 artículos en su versión en inglés.¹²⁷ *Nupedia*, en contraste, sólo publicó 25 artículos durante los tres años que estuvo vigente y 74 artículos en espera de aprobación, cuando el proyecto fue cancelado.¹²⁸

Si bien los tres proyectos enciclopédicos responden a un modelo de gestión colaborativa, destaca en cantidad la producción de Wikipedia (2001), seguida por la enciclopedia ilustrada (1751) y dejando en último lugar a *Nupedia* (2000), aunque cronológicamente primero fue la ilustrada, después *Nupedia* y finalmente Wikipedia. Esto nos da cuenta de que en sí mismo los desarrollos de la Tercera Revolución Digital, como se ha revisado, no se traduce directamente en la posibilidad de gestionar mayores cantidades de información.

En el caso de la enciclopedia, liderada por Denis Diderot y D’Alembert, convocaron alrededor de 15 colaboradores, dirigidos por 4 editores e involucraron a más de 1000 obreros que se dedicaron al trabajo técnico.¹²⁹ En el caso de *Nupedia*, desconocemos el número exacto de colaboradores. Sin embargo, identificamos que la convocatoria para ser parte de la red de

¹²⁵ “Ayuda:Tú primer artículo”, Fundación Wikimedia, última actualización el 6 de febrero de 2024, 08:14, https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tú_primer_art%C3%ADculo.

¹²⁶ Muñoz Fernández, “La Enciclopedia”.

¹²⁷ “Wikipedia:Size of Wikipedia”, Fundación Wikimedia, última actualización el 1 de mayo de 2023, 00:10, https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_of_Wikipedia.

¹²⁸ Shun-Ling Chen, “Wikipedia: A Republic of Science Democratized” *Albany Law Journal of Science and Technology*, 20, 2 (2 de mayo de 2010): 421–32. <https://ssrn.com/abstract=1826325>

¹²⁹ Muñoz Fernández, “La Enciclopedia, faro del conocimiento de la Ilustración”.

colaboradores estaba permanentemente abierta y se podía solicitar ser parte de esta por medio de un mail dirigido a Larry Sanger. En este mail se debía incluir el CV.¹³⁰ En contraste, en Wikipedia, es difícil calcular el número exacto de colaboradores, dada la posibilidad del sistema de poder editar sin tener una cuenta en la plataforma. Según las métricas conocidas, Wikipedia en inglés actualmente tiene 45,159,652 internautas que han registrado un nombre de usuario. Solo una minoría de los usuarios contribuye con regularidad (129,101 han editado en los últimos 30 días) y solo una minoría de esos contribuyentes participa en los debates de la comunidad. Un número desconocido, pero relativamente grande de wikipedistas no registrados también contribuye al sitio.¹³¹

El modelo colaborativo ha sido un pilar en el desarrollo de las enciclopedias, e históricamente cada contexto sociocultural da forma a esta organización. Dependiendo de los intereses y objetivos, se establece las fases del proceso de publicación y quienes serán partícipes de este proceso. Además, cabe destacar que el uso de diferentes tecnologías modifica los procesos y los agentes. A continuación, revisaremos cómo funciona el modelo de publicación que actualmente rige Wikipedia.

La enciclopedia libre que todos pueden editar,¹³² es la carta de presentación de Wikipedia. Si regresamos a la historia de la web 2.0, recordamos que su modelo se basa en la interacción entre usuarios y plataforma. A raíz de esto, surge un interés creciente de los usuarios por publicar en internet. En este formato, cualquier usuario con internet podía abrir su cuenta y escribir sobre cualquier tema de interés, además se creaban hipervínculos entre sí para conectar esta información. Así, la participación de todos ya estaba puesta sobre el internet cuando se lanzó Wikipedia, sin embargo, estos blogs se caracterizaban por ser proyectos individuales o a lo mucho pertenecientes a una comunidad. La gran diferencia que Wikipedia vino a poner sobre la mesa fue la estandarización y gestión de la publicación de contenido en una red global de conocimiento.

¹³⁰ Nupedia, “Nupedia.Com Editorial Policy Guidelines”.

¹³¹ Wikipedia, s.v. “Wikipedia:Wikipedistas”, última actualización 27 ene 2021, 22:32, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedistas>.

¹³² “Bienvenidos a Wikipedia”, Fundación Wikimedia, última actualización el 8 de feb de 2023, 00:22, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>.

Wikipedia, pretende construir un sistema de artículos que remita al conocimiento humano, dejando de lado las opiniones, publicidad, la ficción e incluso hace hincapié en omitir temas de interés local.¹³³ Es por ello que apela a un proceso donde se estandarice no solamente el formato, también el proceso de revisión de los artículos.¹³⁴ Siguiendo su guía para la creación de artículos, para empezar a editar o publicar, no se requiere cumplir con ningún requisito en particular, más allá del interés personal de “estar seguro de que quieres crear el artículo”,¹³⁵ que el usuario se apegue a la política de los cinco pilares y al sentido común¹³⁶ y que compruebe que no existe ya lo que quiere incluir. Para esto último, Wikipedia pone a disposición del usuario un buscador para validar que existe y que no.¹³⁷ Es importante tener cuidado con los títulos que pueden ser similares para no duplicar la información. Para evitar este error, Wikipedia pone a disposición la herramienta de redireccionamiento, para que los internautas puedan encontrar con diferentes palabras de búsqueda un tema similar, por ejemplo, Miguel de Cervantes y Cervantes redirigen al mismo artículo.¹³⁸

La relación histórica, por un lado, del fenómeno de la enciclopedia y por otro de la implementación de tecnologías que hacen posible la interacción entre computadoras, convergen en el nacimiento de un proceso de producción del conocimiento definido por un método que no tiene antecedentes históricos. Como bien hemos señalado, la gestión del conocimiento de forma colaborativa no es un fenómeno novedoso para el siglo XXI. Sin embargo, la propuesta que abre Wikipedia sobre el conocimiento como “libre” y el que “todos” pueden editar, tiene implicaciones de método resultado de esta coyuntura histórica.

Wikipedia se fundamenta en cinco pilares que proporcionan un marco estructural que guía la colaboración en Wikipedia, para asegurar que la plataforma pueda seguir creciendo

¹³³ “Ayuda:Tú primer artículo”.

¹³⁴ Aunque más adelante revisaremos con detalle la gobernanza de Wikipedia, consulte los siguientes recursos Phoebe Ayers, Charles Matthews, y Ben Yates, *How Wikipedia Works: And How You Can Be a Part of It* (San Francisco: No Starch Press, 2008); Andrea Forte, Vanesa Larco, y Amy Bruckman, “Decentralization in Wikipedia Governance”, *Journal of Management Information Systems* 26, núm. 1 (julio de 2009): 49–72, <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222260103>.

¹³⁵ “Wikipedia:Asistente para la creación de artículos/Preparación de un tema”, Fundación Wikimedia, última actualización el 8 de enero de 2023, 13:24, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Asistente_para_la_creaci%C3%B3n_de_art%C3%ADculos/Preparaci%C3%B3n_de_un_tema#ancla.

¹³⁶ “Wikipedia:Asistente para la creación de artículos”

¹³⁷ “Wikipedia:Asistente para la creación de artículos”

¹³⁸ “Ayuda:Cómo empezar una página”, Fundación Wikimedia, última actualización el 21 de julio de 2024, 02:39, https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:C%C3%B3mo_empezar_una_p%C3%A1gina.

mientras mantiene su compromiso con la calidad, neutralidad y accesibilidad del conocimiento. En el siguiente apartado, revisamos el primer pilar para dialogar con la definición que tiene Wikipedia sobre conocimiento, esto ubica los contenidos que se alinean con el marco editorial y bajo los cuales los usuarios se rigen. Posteriormente abordaremos el segundo y tercer pilar que definen las pautas sobre el método. Para posteriormente hablar de la conceptualización del sujeto en la esfera de este espacio cibernético, a partir de los dos últimos pilares.

1.3.2 Pilar 1: la cuestión de la definición de conocimiento.

El primer pilar de Wikipedia, “Wikipedia es una enciclopedia”. Este es el primer pilar desde donde se establece la base de este proyecto colaborativo en línea. Este principio define la naturaleza de Wikipedia como una fuente de información. En este apartado, exploramos cómo la afirmación de que Wikipedia es una enciclopedia influye en la forma en que se construye y se presenta el conocimiento en la plataforma.

Wikipedia es una enciclopedia, es decir, es un texto que busca compendiar el conocimiento.¹³⁹ Así, se define a sí misma Wikipedia en español en la página de descripción a su política oficial. Claramente, la enciclopedia enuncia que contiene el conocimiento. Esta declaración establece los límites de los materiales o contenidos que caben dentro de lo que política editorial. Estos límites son históricos.

Siguiendo al historiador Peter Burke, en su libro *Historia Social del conocimiento*, comenta que responder que es el conocimiento es tan difícil como responder que es la verdad, dado que la definición de conocimiento va ligada a categorías sociales que distinguen entre dicotomías entre lo práctico y lo teórico, lo instrumental o lo objetivo. Sin embargo, nos acota sobre la diferencia entre la información y el conocimiento, diferenciándose este último por ser todo aquello que ha sido procesado o sistematizado por el pensamiento.¹⁴⁰ Si bien no es menester de esta investigación dilucidar sobre qué es el conocimiento y si Wikipedia entra en la categoría

¹³⁹ “Wikipedia: What Wikipedia is not”.

¹⁴⁰ Burke y Arias Pérez, *Historia social del conocimiento*.

de tal, la reflexión a la que nos remite Peter Burke nos permite validar que la categoría de conocimiento es histórica. Qué y cómo se conoce responde a las preguntas que se plantean cada sociedad de acuerdo con su momento histórico.

En el momento histórico donde nace Wikipedia es coyuntural para la producción de contenidos. A raíz de la Tercera Revolución de la Información, que sea desarrollado más arriba, se abren nuevas preguntas y nuevos intereses. En especial la participación abierta para publicar en línea ha multiplicado exponencialmente los contenidos. De ahí, que en esta época también se diversifiquen los temas, los formatos y los soportes.

En este marco de variedad de información, Wikipedia, en su primer pilar se posiciona para delimitar sus contenidos. Wikipedia es una enciclopedia, pero gracias a las tecnologías de la información, esta enciclopedia toma un matiz propio para contenidos y formato. Ubicamos dos características que la diferencian del formato tradicional de la enciclopedia: su capacidad de crecimiento y el uso del hipervínculo.

La capacidad de crecimiento de Wikipedia refiere a que no existen limitaciones de espacio.¹⁴¹ A diferencia de las enciclopedias impresas, Wikipedia no tiene que seleccionar los temas más relevantes y la información que acompaña cada texto para que sea viable. Los servidores de Wikipedia están habilitados para sumar información sin que esto sea una carga material insostenible.

Por lo tanto, cualquier tema es susceptible de ser conocimiento en Wikipedia, siempre y cuando mantenga la “calidad de enciclopédica, es decir, es que sea un tema de atemporal interés público”.¹⁴² Esta calidad por lo tanto rechaza las prácticas que están ligadas a las experiencias personales, a la opinión o al simple alojamiento de información.¹⁴³ El carácter enciclopédico de Wikipedia está definido por la generalidad, la universalidad y la atemporalidad.¹⁴⁴

¹⁴¹ “Wikipedia: What Wikipedia is not”.

¹⁴² “Ayuda:Tu primer artículo”.

¹⁴³ En su página “Lo que Wikipedia no es” refiere una serie de formatos y prácticas de las cuales se deslinda en su concepción de lo enciclopédico, así, Wikipedia no es una enciclopedia de papel, diccionario, espacio para publicar ideas originales, tribuna de opinión, almacén de enlaces, imágenes u archivos, un alojamiento de páginas web, blogs o una red social, colección de información sin criterio y una bola de cristal. “Wikipedia:What Wikipedia is not”, Fundación Wikimedia.

¹⁴⁴ “Wikipedia:Relevancia enciclopédica”, Fundación Wikimedia, última modificación el 24 de julio de 2023, 19:00, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Relevancia_enciclop%C3%A9dica.

Si bien Wikipedia no tiene un límite, Wikipedia apela al hipervínculo para robustecer sus contenidos, más allá de aumentar la información en el mismo artículo. Como hipervínculo, referimos a la estructura que permite crear enlaces internos para relacionar entre sí los artículos. Esto para que el usuario pueda acceder a información relacionada al artículo y para lograr esta ramificación de los contenidos Wikipedia sugiere que el usuario que pretenda editar se pregunte “Si estuviera leyendo este artículo, ¿me resultaría útil este enlace?”¹⁴⁵

Si se puede agregar a Wikipedia, hay características que cumplir para que el material se valide. Esta cuestión responde al método que deben seguir los usuarios para que sus ediciones y publicaciones sean aprobadas. Este será el tema del apartado 1.3.3.

El primer pilar de Wikipedia, “Wikipedia es una enciclopedia”, establece los cimientos sobre los cuales se construye este vasto repositorio de conocimiento colaborativo en línea. Esta declaración fundamental no solo enfatiza la aspiración de Wikipedia de ser una fuente confiable y exhaustiva de información, sino que también destaca su compromiso con la presentación de contenidos que abarquen una amplia gama de temas, incluida la historia. Sin embargo, para cumplir con este compromiso, Wikipedia también se adhiere a los pilares 2 y 3: “Wikipedia busca el punto de vista neutral” y “Wikipedia es de contenido libre”. Estos pilares, que se abordarán en el siguiente apartado, son cruciales en la forma de presentar y estructurar el conocimiento en Wikipedia, promoviendo la imparcialidad y la accesibilidad universal con un enfoque colaborativo y abierto. En este contexto cibernético Wikipedia propone una política de consenso, que refiere a la forma primaria en que se toman las decisiones dentro de la plataforma.

1.3.3 Pilares 2 y 3: cuestiones de método

En el contexto de Wikipedia, la búsqueda del “punto de vista neutral” y el principio de que “Wikipedia es de contenido libre” representan dos pilares esenciales que guían el proceso de creación y mantenimiento del conocimiento en esta plataforma colaborativa en línea. Estos principios están intrínsecamente relacionados con el método utilizado en Wikipedia para la

¹⁴⁵ “Ayuda:Tutorial (enlaces internos)”, Fundación Wikimedia, última modificación el 7 de enero de 2024, 17:09, [https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial_\(enlaces_internos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial_(enlaces_internos)).

construcción de artículos y la gestión de su contenido. El compromiso con el punto de vista neutral implica la presentación equilibrada y objetiva de información, evitando la parcialidad y los sesgos, mientras que el concepto de contenido libre refleja la accesibilidad universal y la apertura que caracterizan a Wikipedia como un proyecto de conocimiento compartido. En este apartado, exploraremos cómo estos pilares conforman la metodología colaborativa de Wikipedia.

En el segundo pilar, que refiere a que Wikipedia debe buscar el punto de vista neutral (PVN).¹⁴⁶ Este pilar complementa el primer pilar. La objetividad es un tema recurrente en la ciencia para validar el conocimiento que es demostrable. Siguiendo a Peter Burke en *Historia Social del Conocimiento*, rastreamos los indicios de lo que hoy entendemos por objetividad en la historia del conocimiento científico occidental.¹⁴⁷ Si bien parte de la objetividad en Wikipedia se basa en la verificación de fuentes,¹⁴⁸ que es el modo de operar de la ciencia a través de la comprobación de los hechos, se debe añadir que Wikipedia reconoce la posibilidad de que haya diferentes puntos de vista.

Wikipedia refiere que el punto de vista neutral es la exposición equitativa de cada uno de los puntos de vista posibles, en otras palabras, considera que la suma de todos los puntos de vista refleja de forma justa, proporcionada y en la medida de lo posible, sin sesgo.¹⁴⁹ En lugar de buscar simplemente un punto intermedio o una verdad absoluta, se trata de exponer diversos puntos de vista fundamentados en fuentes fiables y relevantes para la construcción de un

¹⁴⁶ “Wikipedia:Punto de vista neutral”, Fundación Wikimedia, última modificación el 16 de octubre de 2023, 04:13, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Punto_de_vista_neutral.

¹⁴⁷ Burke y Arias Pérez, *Historia social del conocimiento*.

¹⁴⁸ Para más información sobre la fiabilidad y calidad del contenido de Wikipedia, consulte Amy Bruckman, *Should You Believe Wikipedia? Online Communities and the Construction of Knowledge* (Cambridge: Cambridge University Press, 2022); Silviu Maniu, Talel Abdessalem, y Bogdan Cautis, *Casting a Web of Trust over Wikipedia: An Interaction-Based Approach* (Poster, WWW '11: Proceedings of the 20th international conference companion on World wide web, 28 March 2011), <https://doi.org/10.1145/1963192.1963237>.; Suzuki, Yu y Satoshi Nakamura, *Assessing the Quality of Wikipedia Editors through Crowdsourcing* (Paper, WWW '16 Companion: Proceedings of the 25th International Conference Companion on World Wide Web, 11 April 2016), <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2872518.2891113>.

¹⁴⁹ “Wikipedia:Punto de vista neutral”. Para ampliar la información sobre el punto neutral consulte Shane M. Greenstein y Feng Zhu, “Collective Intelligence and Neutral Point of View: The Case of Wikipedia”, *SSRN Electronic Journal* (2012), <https://doi.org/10.2139/ssrn.2027237>.

discurso sustentado. Para resolver estos conflictos sobre la importancia de los distintos puntos de vista, Wikipedia ha desarrollado protocolos de consenso.

Para empezar, una de sus políticas de colaboración establece que “silencio equivale a consentimiento”,¹⁵⁰ esto quiere decir que, si después de publicar un artículo o de hacer una modificación ningún otro usuario abre discusión, entonces la publicación se reconoce como aprobada por la comunidad. Si durante este proceso alguno de los participantes no está de acuerdo, puede modificar el contenido, sin necesidad de iniciar una discusión. No obstante, Wikipedia recomienda que se señalen los cambios, y que se agreguen comentarios para evitar malentendidos y sean de utilidad para la posterioridad.¹⁵¹ Estos comentarios se agregan en una página que Wikipedia ha implementado exclusivamente para hacer transparentes los desacuerdos y las resoluciones finales. Estas páginas son conocidas como “Páginas de discusión”. Wikipedia, en la página de cada artículo, tiene una pestaña en la parte superior izquierda dónde se localiza el hipervínculo hacia la discusión, como podemos ver en el Anexo.

Las páginas de discusión son una herramienta de Wikipedia para mejorar las entradas a las cuales están asociadas. Son un espacio que permite a los usuarios comunicarse entre sí.¹⁵² Funcionan como el espacio para señalar cambios, reportar errores, aportar fuentes de información y para debatir un contenido para alcanzar el consenso.¹⁵³ Recordemos, que de acuerdo con Wikipedia el consenso puede cambiar en cualquier momento porque “es de la naturaleza de las wikis cambiar siempre”.¹⁵⁴ Lo que hace valioso el contenido en esta wiki es hacer un esfuerzo para incorporar las preocupaciones legítimas de todos los editores.

Si bien existe esta política de consenso donde se especifica que lo valioso en Wikipedia es lograr condensar el mayor número de puntos de vista posible, también es posible ubicar una

¹⁵⁰ “Wikipedia:Consenso”, Fundación Wikimedia, última modificación el 20 de junio de 2024, 10:30, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Consenso>.

¹⁵¹ “Wikipedia:Consenso”

¹⁵² Para más información sobre las discusiones en Wikipedia consulte Sungmin Joo y Hideaki Takeda, “Analysis of Discussion Page in Wikipedia Based on User’s Discussion Capability”, (2012 IEEE/WIC/ACM International Joint Conferences on Web Intelligence (WI) and Intelligent Agent Technologies (IAT), Macau: IEEE, 2012), 243–47, <https://doi.org/10.1109/WI-IAT.2012.224>.

¹⁵³ “Wikipedia:Páginas de discusión”, Fundación Wikimedia, última modificación el 13 de enero de 2023, 21:45, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1ginas_de_discusi%C3%B3n.

¹⁵⁴ “Wikipedia:Consenso”.

serie de prácticas que entran en conflicto con esta política,¹⁵⁵ sobre todo en temas que resultan polémicos. En el artículo “Producing Historical Knowledge on Wikipedia”,¹⁵⁶ Petros Apostolopoulos, nos da luz sobre la diferencia entre la política y la práctica, en el caso específico de la edición del artículo de la Gran Depresión, en Wikipedia en inglés. En este artículo hay una diferencia de opiniones entre el usuario “Rjensen” y “DrVentureWasRight” sobre incluir o no la participación de las mujeres en este momento histórico. El primero alegaba que debía incluirse, mientras que el segundo debatía sobre la posibilidad de crear un nuevo artículo exclusivamente para tratar el tema de las mujeres. La resolución del conflicto quedó bajo la decisión del usuario “Rjensen”, quien opinó que se debía quedar. Si bien el conflicto se deliberó sobre la que existían fuentes al respecto, también es de considerar que este usuario tiene más contribuciones y “barnstars”, que lo hacen más convincente.

El tercer pilar, “Wikipedia es de contenido libre”, está ligado al lema de Wikipedia. Según la conferencia de Jimmy Wales, Wikipedia nace de “la idea radical de imaginar un mundo donde todas las personas del planeta tuvieran acceso libre a todo el conocimiento humano”.¹⁵⁷ Por esta iniciativa, el contenido de Wikipedia se rige por la Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 3.0 Unported y la mayor parte del contenido Licencia de Documentación Libre GNU (GFDL).¹⁵⁸ Esto refiere principalmente a que nadie es propietario del contenido, por lo que otros internautas pueden intervenir el contenido de los artículos y redistribuirlo sin fines de lucro. De ahí que sea importante que no se violen los derechos de autor¹⁵⁹ y que se solicite a los participantes que, de ser posible, sólo utilicen fuentes de libre acceso.¹⁶⁰

¹⁵⁵ Para más información sobre el conflicto de intereses, jerarquías y meritocracia revisar el capítulo Dariusz Jemielniak, “Formal Roles and HierarcHy: A Cabal That Rules the World”, en *Common knowledge? an ethnography of Wikipedia* (Stanford: Stanford University Press, 2014).

¹⁵⁶ Petros Apostolopoulos, “Producing Historical Knowledge on Wikipedia,” *Madison Historical Review*, 16, Article 4 (2019), <https://commons.lib.jmu.edu/mhr/vol16/iss1/4>.

¹⁵⁷ Jimmy Wales, “Jimmy Wales: El nacimiento de Wikipedia”, TED, 16 de enero de 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=WQR0gx0QBZ4>.

¹⁵⁸ “Wikipedia:Derechos de autor”, Fundación Wikimedia, última modificación el 26 de agosto de 2024, 00:09, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Derechos_de_autor#:~:text=La%20mayor%C3%ADa%20de%20los%20textos,elegir%20la%20licencia%20que%20deseen.

¹⁵⁹ “Wikipedia:Los cinco pilares”, Fundación Wikimedia, última modificación el 22 de agosto de 2024, 15:09, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares.

¹⁶⁰ “Wikipedia:Los cinco pilares”.

En resumen, los pilares “Wikipedia busca el punto de vista neutral” y “Wikipedia es de contenido libre” son fundamentales para el funcionamiento de Wikipedia como una plataforma colaborativa de conocimiento. La búsqueda del punto de vista neutral pretende garantizar la imparcialidad y la objetividad en la presentación de la información, lo que fortalece la credibilidad y confiabilidad del contenido. Por otro lado, la política de contenido libre fomenta la participación abierta en el flujo del conocimiento al permitir que cualquier persona contribuya y acceda al contenido de manera gratuita. Estos pilares son la base sobre la cual se construye la comunidad de Wikipedia, que se esfuerza constantemente por mantener la integridad y relevancia de la enciclopedia en línea más grande del mundo.

A continuación, exploraremos los principios que delinear las pautas de comportamiento y la flexibilidad en la regulación de la comunidad de Wikipedia. Analizaremos cómo estas normas y su aplicación afectan la dinámica interna de Wikipedia.

1.3.4 Pilar 4 y 5: cuestiones del sujeto.

En el contexto de Wikipedia, los pilares 4 y 5, “Wikipedia sigue unas normas de etiqueta”¹⁶¹ y “Wikipedia no tiene normas firmes”,¹⁶² respectivamente, juegan un papel crucial en la gestión de la comunidad y en la regulación del comportamiento de los participantes. En este apartado, exploraremos cómo estas normas de conducta contribuyen a mantener un ambiente de colaboración y respeto entre los editores, así como la flexibilidad y adaptabilidad que caracterizan la regulación de la comunidad de Wikipedia. Además, analizamos cómo estas normas se aplican en la práctica, los mecanismos de resolución de conflictos y los desafíos que enfrenta Wikipedia al intentar equilibrar la libertad de expresión con la necesidad de mantener un ambiente constructivo y respetuoso para todos sus usuarios.

¹⁶¹ “Wikipedia:Etiqueta”, Fundación Wikimedia, última modificación el 18 de junio de 2023, 10:19, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Etiqueta>.

¹⁶² “Wikipedia:Ignora las normas”, Fundación Wikimedia, última modificación el 6 de junio de 2024, 07:25, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ignora_las_normas.

El cuarto y quinto pilar, que dicen que Wikipedia sigue unas normas de etiqueta y que además no tienen normas firmes, van ligados a políticas relacionales. Las normas de etiqueta van orientadas a mantener el orden y respeto entre los usuarios, invitándolos a no hacer ataques personales,¹⁶³ así también tiene un protocolo para violaciones graves y reiteradas.¹⁶⁴ La segunda, es un llamado para hacer crecer la comunidad y el contenido por medio de la participación colectiva.¹⁶⁵ “Se valiente creando, traduciendo y modificando artículos, pues no se requiere conseguir la perfección, tampoco hay forma de estropear contenido irremediamente, pero hay muchas posibilidades de que todo lo que escribas aquí pasará a la posteridad”.¹⁶⁶

Resulta interesante observar el concepto que tiene la wiki sobre los agentes que la intervienen. Para llegar a un modelo de gestión del conocimiento que este regulado por el usuario web, que puede ser cualquier persona con acceso a internet, el discurso alrededor de la web 2.0, concibe implícitamente a los agentes como sujetos activos, con la característica de tomar decisiones en un espacio, que podemos considerar público. Esta característica es notoria en el quinto pilar. Este factor nos alumbró sobre la concepción de los agentes que cambian continuamente según la interacción con la tecnología, y en este caso específico con la web 2.0 y el software de Wikipedia para la gestión de conocimiento.

Wikipedia define a los editores como “razonables y que hacen un esfuerzo de buena fe para trabajar juntos en la descripción exacta y apropiada de los diversos puntos de vista sobre un tema”.¹⁶⁷ Con el principio de buena fe, Wikipedia “supone que la mayor parte de la gente que edita lo hace con el fin de contribuir al proyecto, y no con la intención de dañarlo”.¹⁶⁸

¹⁶³ “Wikipedia:Etiqueta”.

¹⁶⁴ “Wikipedia:Tablón de anuncios de los bibliotecarios/Portal/Archivo/Violaciones de etiqueta/Actual”, Fundación Wikimedia, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 15:55, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Tabl%C3%B3n_de_anuncios_de_los_bibliotecarios/Portal/Archivo/Violaciones_de_etiqueta/Actual.

¹⁶⁵ Para más detalles sobre la participación colectiva para la creación y gestión del conocimiento consulte Dan O’Sullivan, *Wikipedia: A New Community of Practice?* (Surrey: Ashgate, 2009); Merrilee Proffitt, *Wikipedia: Connecting Communities of Knowledge* (Chicago: American Library Association, 2018), https://www.oclc.org/content/dam/research/publications/2018/Proffitt_LeaveringWikipedia.pdf; Joseph Reagle, M. *Good Faith Collaboration: The Culture of Wikipedia* (Cambridge, London: MIT Press, 2010), <https://reagle.org/joseph/2010/gfc/reagle-2010-good-faith-collaboration.pdf>.

¹⁶⁶ “Wikipedia:Los cinco pilares”.

¹⁶⁷ “Wikipedia:Consenso”.

¹⁶⁸ “Wikipedia:Presume buena fe”, última modificación el 16 de octubre de 2023. 04:14,

Los pilares 4 y 5 de Wikipedia, respectivamente, desempeñan roles cruciales en la gestión de la comunidad y en el mantenimiento de un ambiente colaborativo en esta plataforma. Si bien las normas de etiqueta proporcionan pautas de comportamiento para promover la civilidad y el respeto entre los editores, la flexibilidad inherente a la falta de normas rígidas permite adaptarse a las necesidades y circunstancias cambiantes de la comunidad de Wikipedia.

Para concluir este capítulo, la historia que revisamos sobre la Tercera Revolución Digital arrojó luz no solo sobre las tecnologías que permitieron una apertura sin precedentes de la información a un público más amplio, sino que también expandieron los alcances de la comunicación. Esto se reflejó en la capacidad de compartir información a mayor velocidad, en menor tiempo y a distancias más grandes, alcanzando a un número cada vez mayor de usuarios. Lo más importante que señalamos a lo largo de este capítulo es la oportunidad que estas tecnologías brindaron para la participación de los usuarios en la publicación y gestión de información. Después de conocer la historia del ecosistema tecnológico que hizo posible una web participativa, llegamos al núcleo de este capítulo: demostrar cómo Wikipedia no es simplemente una adaptación de información enciclopédica a contenidos digitales. Wikipedia es un fenómeno que reconfigura la manera en que se legitima el conocimiento, basándose en la participación de los usuarios.

Sin embargo, los avances tecnológicos y la aparición de una web participativas por sí mismas no garantizan que Wikipedia sea un fenómeno. Su éxito radica en una política suficientemente abierta para que los usuarios se involucren en la publicación de un artículo de naturaleza enciclopedia, pero siguiendo pautas personales sobre los temas que consideran más relevantes para la comunidad. Lo que coloca los intereses de los usuarios como los móviles de acción para sostener Wikipedia, superando la dependencia de instituciones intermediarias que validen la aprobación de las publicaciones.

Ahora bien, si bien son importantes los intereses de los usuarios, la selección de contenidos tampoco es arbitraria. Cuando los usuarios se suman para participar en Wikipedia, se alinean a la política de publicar contenidos que sean de interés colectivo, y en conjunto velan por mantener la veracidad de la información. La publicación y disponibilidad de las discusiones

https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Presume_buena_fe.

en Wikipedia facilitan los procesos de comunicación entre usuarios y a las nuevas formas de validar la información. Al permitir que las discusiones sean visibles y accesibles, Wikipedia fomenta la transparencia y la colaboración, elementos esenciales para la creación de un conocimiento colectivo. Los usuarios pueden no sólo ver el contenido final, sino también entender el proceso de toma de decisiones, los debates y los argumentos que llevaron a la versión actual del artículo. Esta posibilidad de consultar las discusiones en Wikipedia, además, fortalece los procesos de comunicación al fomentar un diálogo abierto y transparente, y transforma las formas tradicionales de las publicaciones enciclopédicas que se validan académica e institucionalmente.

Con estas bases Wikipedia se consolida como una herramienta que ha logrado que millones de usuarios se pongan de acuerdo, gestionen y legitimen contenidos, dotando a Wikipedia de una cualidad de actualización constante. Esta enciclopedia, no sólo es un avance tecnológico que facilita que el usuario se involucre en la edición y publicación de contenidos, Wikipedia es la herramienta que reconfigura el escenario alrededor del conocimiento.

La complejidad de los espacios web exigen tomar en cuenta el comportamiento del usuario en la plataforma en su particularidad. Por eso decidimos que, en el siguiente capítulo en el próximo capítulo, hacer un estudio de caso sobre los artículos de la historia de la animación mexicana en Wikipedia. Este análisis nos permite examinar de cerca cómo se reflejan los principios y pilares Al explorar este caso específico, podremos obtener una comprensión sobre los procesos y dinámicas que subyacen en la publicación de información en Wikipedia, y reflexionar sobre el papel que esta plataforma juega en la difusión de información sobre temas culturales e históricos.

Destacamos la importancia de tomar un estudio de caso para dotar de voz a los usuarios, quienes son los que mantienen vivo este ecosistema virtual dedicado exclusivamente al conocimiento. Como línea conductora de este estudio, colocamos el foco en los usuarios, quienes son los que toman un papel activo para conformar el espacio público digital y escribir la historia. Recordemos que este papel antes de la aparición de la web 2.0, estaba ceñido a las instituciones y a los especialistas.

2. Estudio de caso: Historia digital de la animación.

El estudio del universo de artículos de Wikipedia referentes a la historia de la animación mexicana ofrece una oportunidad única para examinar cómo los principios y pilares de Wikipedia se reflejan en un contexto específico. Este caso de estudio no solo permite observar la aplicación práctica de las políticas de colaboración y neutralidad de la plataforma, sino que también demuestra el papel activo de los usuarios en la conformación del espacio público digital. Al analizar estos artículos, se puede comparar la dinámica de escritura y la producción de conocimiento en Wikipedia con los métodos tradicionales de publicación de libros por parte de investigadores. Así, se pone de relieve cómo la colaboración masiva y abierta puede complementar y, en algunos casos, transformar la manera en que la historia es escrita y compartida. En este sentido, se busca entender cómo la participación de una comunidad diversa de editores contribuye a la construcción de una narrativa histórica accesible y constantemente actualizada, que refleja un esfuerzo colectivo en contraste con la autoría individual típica de las publicaciones académicas tradicionales.

Para lograr el objetivo, en el primer apartado conocemos el proceso de producción colaborativa del artículo *Animación Mexicana de Wikipedia* en español.¹⁶⁹ Hemos seleccionado este artículo para hacer un estudio regionalizado y comparativo con los medios impresos y/o no colaborativos para dimensionar el alcance de los nuevos medios en la escritura de la historia, así como el surgimiento de nuevos actores y formas de organización y producción de discursos históricos.

En el segundo apartado comparamos a los usuarios y el formato en la wiki en inglés y en español para dilucidar los elementos discursivos que coinciden y los que divergen en la escritura de la historia en internet, según cada comunidad. De esta manera, discutimos las posibilidades y dificultades del pilar del punto de vista neutral, propuesto en las políticas estructurales de Wikipedia, en el marco de escrituras de la historia locales y globales. Ponemos como foco el artículo *Mexican Animation*, de Wikipedia en inglés.¹⁷⁰

¹⁶⁹ Wikipedia, s.v. “Animación mexicana”, última actualización el 15 de noviembre del 2023, 21:17, https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_mexicana.

¹⁷⁰ Wikipedia, s.v. “Mexican animation”, última actualización el, 28 de julio de 2023, 18:53, https://en.wikipedia.org/wiki/Mexican_animation.

En el tercer, y último apartado, a partir de la información analizada, se discute la relevancia de Wikipedia como portal para la construcción de discursos colaborativos, validados socialmente. Se busca identificar más arista de las producciones en línea en el ecosistema de conocimiento más sistematizado y consultado de la web.

Recordemos que las prácticas detrás de las enciclopedias están arraigadas a las dinámicas de la cultura impresa de la historia, y para entender esta diversificación de propuestas históricas adoptaremos el contraste entre las dinámicas de la historia impresa y las de la cultura de la web 2.0, que se expresan a través de las políticas de Wikipedia, pero también con expresiones particulares identificadas en cada comunidad virtual.

2.1 Historiografía de la animación en formato impreso.

Este apartado se adentra en el discurso de la historia de la animación a través de la lente del formato impreso, explorando cómo esta forma de expresión ha sido documentada, discutida y celebrada en publicaciones. Desde los primeros tratados sobre técnicas de animación hasta monografías y revistas académicas, este apartado examinará la narrativa impresa sobre la animación, destacando el eje que domina la comprensión y apreciación de este medio creativo, para comparar las dinámicas de producción de la historia impresa y las de la cultura de la web 2.0, esto es, qué se escribe y quién lo escribe.

Los primeros autores que se dedicaron a documentar y estudiar la historia de la animación provienen de diversos ámbitos académicos y culturales. Entre estos pioneros se encuentran investigadores y críticos de cine que han trabajado en universidades, museos, y archivos cinematográficos, respaldados por instituciones dedicadas al estudio y preservación del arte y la cultura cinematográfica.

Uno de los primeros historiadores es Leonard Maltin, conocido por su libro *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons* publicado en 1980. Maltin es un crítico de cine y profesor, y su trabajo ha sido respaldado por instituciones como el *American Film*

Institute.¹⁷¹ Este libro se centra en la historia de la animación estadounidense, desde los primeros experimentos hasta la era dorada de los estudios de animación como Disney y Warner Bros.¹⁷²

Uno de los más influyentes historiadores de la animación fue Giannalberto Bendazzi, cuyo trabajo seminal *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* se publicó en 1994. Bendazzi es un académico independiente cuya investigación ha sido respaldada por varias instituciones europeas de cine y animación. Su exhaustivo estudio abarca el desarrollo de la animación en todo el mundo, proporcionando una visión comprensiva de sus desarrollos artísticos y técnicos.¹⁷³

En Japón, el estudio de la animación ha sido profundizado por autores como Mitsuyo Wada-Marciano, quien explora la historia del anime en su libro “Japanese Cinema in the Digital Age”. Wada-Marciano es profesora en la Universidad de Kyoto y su investigación ha sido respaldada por instituciones académicas japonesas que se centran en el cine y la cultura digital.¹⁷⁴

Estas investigaciones sobre la historia de la animación demuestran claramente la participación de diversas instituciones en el apoyo y promoción del estudio del cine animado, a la vez que resaltan la forma en que estas organizaciones facilitan la investigación y la difusión del conocimiento histórico sobre la animación global.

En cuanto a los primeros escritos sobre animación, se sitúan en la década de 1920. En esta década rastreamos uno de los primeros estudios sobre las primeras animaciones, realizado por Edwin George Lutz. Lutz fue columnista de un periódico y especializó en dibujos animados, dibujar animales y diseñar juguetes ópticos para que los niños los recorten y fabriquen.¹⁷⁵ Se considera que Lutz fue una de las inspiraciones para la carrera de Walt Disney en la animación.

¹⁷¹ El American Film Institute se fundó en 1967 como una organización artística nacional para formar cineastas de talla mundial y preservar el patrimonio cinematográfico de Estados Unidos. El Fondo Nacional de las Artes y las Humanidades recomendó crear AFI como una organización sin fines de lucro “para enriquecer y nutrir el arte del cine en Estados Unidos” con financiación inicial de la NEA, la Motion Picture Association of America y la Fundación Ford. “History”, American Film Institute, consultado el 09 de junio 2024, <https://conservatory.afi.com/history/>.

¹⁷² Leonard Maltin, *Of mice and magic: a history of American animated cartoons* (New York: New American Library, 1987).

¹⁷³ Giannalberto Bendazzi, Anna Tarabozetti-Segre, y Alexandre Alexeieff, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (London, Paris, Rome, Bloomington: J. Libbey Indiana University Press, 1994).

¹⁷⁴ Mitsuyo Wada-Marciano, *Japanese Cinema in the Digital Age* (Honolulu: University of Hawai'i Press, 2012).

¹⁷⁵ Edwin George Lutz, *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development* (New York: Charles Scribner's Sons, 1926).

Además de algunos manuales sobre dibujo, Lutz publicó *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development*.¹⁷⁶ Esta publicación, además de explicar aspectos técnicos de los principios del movimiento, es una mirada retrospectiva a una época temprana de la animación. Este libro pone énfasis en las primeras tecnologías y las herramientas y ofrece una visión de los desafíos para producir animaciones en esa época. Estos primeros discursos dan cuenta que la historia de la animación se cuenta a través de la historia de la técnica, y este eje prevalece hasta nuestros días, como veremos más adelante.

Durante la década de 1940 varios animadores afiliados a estudios famosos publicaron textos sobre animación. Destacan John Halas y Harold Whitaker (Halas and Batchelor), Shamus Culhane (Fleischer, Disney, Lantz) o Preston Blair (Disney, Metro-Goldwyn-Mayer).¹⁷⁷ Estos escritos refieren a manuales técnicos y responden al auge de Hollywood y de la industria de la animación estadounidense.

Coralie Lamotte sostiene que los manuales sobre animación pueden dividirse en tres grandes períodos que corresponden a cambios en la técnica, la profesión y la industria. Desde la posguerra hasta los años 80, los manuales reflejaron la hegemonía de la animación dibujada a mano, estrechamente ligada a la producción en estudio y a un sistema de formación de aprendices. A finales de la década de 1970, el auge de la animación por ordenador dio lugar a un nuevo tipo de guía, que abordaba una creciente convergencia de formación computacional y los nuevos requisitos introducidos por la industria de la animación. Finalmente, desde principios de siglo, los manuales han buscado combinar habilidades dibujadas a mano con herramientas digitales, renegociando tradición y novedad en un entorno profesional diversificado.¹⁷⁸

Los manuales de animación se erigen como un nexo cambiante donde convergen múltiples aspectos fundamentales para la comprensión y práctica de este arte. A lo largo del tiempo, estos manuales han reflejado no sólo los avances técnicos y tecnológicos en el campo de la animación, sino también los cambios en la identidad y formación profesional de los animadores. Además, los manuales de animación también reflejan cambios estéticos y modos de producción, adaptándose a las demandas del mercado y las tendencias culturales. En este sentido, los manuales de animación no solo son herramientas educativas, sino también

¹⁷⁶ Lutz, *Animated Cartoons*.

¹⁷⁷ Coralie Lamotte, "Discovering Animation Manuals: Their Place and Role in the History of Animation", *Animation* 17, núm. 1 (marzo de 2022): 127–43, <https://doi.org/10.1177/17468477221080112>.

¹⁷⁸ Lamotte, "Discovering Animation Manuals".

documentos históricos que reflejan la dinámica de este medio artístico y tecnológico. En última instancia, la importancia de los manuales de animación radica en su capacidad para proporcionar un punto de referencia que veremos reflejados en los estudios propiamente históricos de la animación.

En la década de 1980, los estudios sobre animación mostraron un marcado interés que sitúa a Disney como protagonista de las imágenes en movimiento. Autores como Frank y Thomas Ollie Johnston,¹⁷⁹ Donald Crafton¹⁸⁰ y Leonard Maltin,¹⁸¹ todos de origen estadounidense, dan cuenta de esta tendencia.

Rastreamos que el papel hegemónico que tuvo la industria de la animación estadounidense durante el periodo entre guerras, potencializado por el rápido ascenso económico del país, impacta directamente las historiografías sobre la animación, que se refleja en una tendencia por situar a Disney como protagonista, no solamente en los estudios de la animación estadounidense sino también de la animación en otras regiones. Al respecto Janet Wasko, discute que el dominio de Disney en la industria de la animación es innegable, con su capacidad para establecer estándares y tendencias que influyen en todo el campo. El éxito del estudio se basa en una combinación de innovación tecnológica, narrativa sólida y estrategias de marketing agresivas y como resultado, Disney se ha convertido en sinónimo de animación, manteniendo una presencia hegemónica en la industria.¹⁸²

Basta continuar con la revisión de la bibliografía sobre la historia de la animación donde Disney es protagonista. En las publicaciones recientes, Giannalberto Bendazzi, uno de los estudiosos de la historia de la animación con mayor trayectoria, tiene una extensa investigación en tres tomos, *Animation a World History*,¹⁸³ donde el primer tomo, titulado la época de oro, se dedica extensamente a hablar de la época dorada de Disney, y en menor medida a otras regiones como Rusia, África o América Latina.

Recordemos que el proyecto bélico de Estados Unidos durante este periodo tuvo un marcado interés por el desarrollo de tecnología. Este interés se rastrea en el aumento de investigaciones que toman como eje conductor el estudio sobre aparatos y técnicas. La literatura

¹⁷⁹ Frank Thomas y Ollie Johnston, *Disney animation: the illusion of life*, (New York: Abbeville Press, 1984).

¹⁸⁰ Donald Crafton, *Before Mickey: the animated film, 1898-1928* (Chicago: University of Chicago Press, 1993).

¹⁸¹ Maltin, *Of mice and magic*.

¹⁸² Janet Wasko, *Understanding Disney: the manufacture of fantasy* (Cambridge, Malden: Polity; Blackwell, 2001), 75.

¹⁸³ Giannalberto Bendazzi, *Animation: A World History* (Boca Raton: CRC press, 2017).

académica, destaca por explorar los aspectos técnicos y estilos artísticos de la animación. Maureen Furniss¹⁸⁴ nos ofrece una historia global de la animación, configurada desde una perspectiva económica, política y sobre todo relacionada con los avances tecnológicos.

Ya que revisamos el panorama general y los ejes de las historias generales más relevantes escritas sobre la animación identificamos un marcado foco en lo cronológico y lo técnico, nos adentramos de forma particular a la historiografía de la animación mexicana, esto con el objetivo de identificar continuidades y discontinuidades en las temáticas y las dinámicas de escritura de la historia.

2.2 Historiografía de la animación en México en formato impreso

En esta sección, examinamos las particularidades que moldean la historiografía impresa de la animación en México, explorando tanto sus contribuciones en la comprensión del panorama animado nacional.

Son pocos los estudios enfocados de manera exclusiva al estudio de la animación en México. La información existente la encontramos en publicaciones relacionadas con la historia del comic y del cine. Entre autores que trabajan principalmente temas de cine, pero aportan referencias a la animación están Emilio García Riera, *Historia documental del cine mexicano*,¹⁸⁵ Felipe Garrido, Jorge Gallardo y María Sánchez con *Luz y sombra: los inicios del cine en la prensa de la Ciudad de México*.¹⁸⁶ Por el otro lado, entre la literatura de comic destacan las aportaciones de Irene Herner con *Mitos y monitos: historietas y fotonovelas en México*¹⁸⁷ y José Antonio Rodríguez, *El arte de las ilusiones. Espectáculos precinematográficos en México*.¹⁸⁸

Entre las producciones estatales importantes de estudios sobre cine y animación está el *Diccionario de directores mexicanos* el cual se publicó en el año 2000.¹⁸⁹ Actualmente cuenta

¹⁸⁴ Maureen Furniss, *Animation: The Global History* (London: Thames & Hudson, 2017).

¹⁸⁵ Emilio García Riera, *Historia documental del cine mexicano* (Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 1992).

¹⁸⁶ Felipe Garrido, ed., *Luz y sombra: los inicios del cine en la prensa de la ciudad de México* (México, Distrito Federal: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1997).

¹⁸⁷ Irene Herner de Larrea, María Eugenia Chellet, y Henrique González Casanova, *Mitos y monitos: historietas y fotonovelas en México* (México, Distrito Federal: Universidad Nacional Autónoma de México, Editorial Nueva Imagen, 1979).

¹⁸⁸ José Antonio Rodríguez, coord., *El arte de las ilusiones: espectáculos precinematográficos en México* (México, Distrito Federal: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2009).

¹⁸⁹ Perla Ciuk, *Diccionario de directores del cine mexicano: 530 realizadores: biografías, testimonios y fotografías* (México, Distrito Federal: CONACULTA, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2000).

con una versión online¹⁹⁰ donde las búsquedas se pueden hacer por director, título o año de producción a partir de 1896. Destacamos que en esta producción no se diferencia entre directores de cine o de animación. Tampoco hay una búsqueda específica para largometrajes de animación. Mencionamos dos ejemplos para dar cuenta de la dificultad de encontrar documentación especializada en historia de la animación en México.

En la biografía de Fernando Ruíz se menciona que es “director de animación, precursor del cine de animación en México”.¹⁹¹ Para consultar información específica sobre animación es importante mencionar que de antemano conocíamos a Fernando Ruiz y su relación con la animación porque no existe una clasificación por género de animación. Por otro lado, en la búsqueda del largometraje *Ana y Bruno*, del director Carlos Carrera,¹⁹² el resultado redirige a la biografía del director, pero de la misma manera, no hay una categoría que agilice la búsqueda de datos sobre la historia de la animación.

En cuanto a los estudios enfocados en la historia de la animación destacan dos investigadores: Juan Manuel Aurrecochea y Manuel Rodríguez Bermúdez; cuyas investigaciones se publicaron bajo el título *El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación*¹⁹³ y *Animación, una perspectiva desde México*,¹⁹⁴ respectivamente. Ambos textos se caracterizan por ser de las pocas publicaciones que rastrean y compilan la cronología de las producciones de animación en México, la cual sitúan sus orígenes en la década de los treinta del siglo XX hasta el inicio del siglo XXI.

Ambos libros dan cuenta de las pautas de interés que guían la investigación en los estudios de la animación en México. El análisis del contenido nos revela que hay un marcado interés por narrar la historia de la animación en función de la técnica y la tecnología, especialmente si es

¹⁹⁰ “Diccionario de directores del cine mexicano”, Cineteca Nacional de México, consultado el 25 de noviembre de 2023, <https://dicionariodedirectoresdelcinemexicano.com/>.

¹⁹¹ “Fernando Ruíz Álvarez”, Diccionario de directores del cine mexicano, Cineteca Nacional de México, consultado el 25 de noviembre de 2023, <https://dicionariodedirectoresdelcinemexicano.com/directores-cine-mex/ruiz-alvarez-fernando/>.

¹⁹² “Carlos Carrera”, Cineteca Nacional de México, *Diccionario de directores del cine mexicano*, consultado el 25 de noviembre de 2023, <https://dicionariodedirectoresdelcinemexicano.com/directores-cine-mex/carrera-gonzalez-luis-carlos/>.

¹⁹³ Juan Manuel Aurrecochea, *El episodio perdido: historia del cine mexicano de animación* (México, Distrito Federal: Cineteca Nacional, 2004).

¹⁹⁴ Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación: una perspectiva desde México* (México, Distrito Federal: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario Estudios Cinematográficos, 2011).

proveniente del cine; también que hay una fuerte presencia de la historia extranjera y que hacen una cronología del acervo filmográfico.

El libro de Aurrecoechea, publicado en el 2004, proporciona datos relevantes sobre la historia animada mexicana, además de insistir en la relevancia de la técnica, coloca la historia de la animación en el contexto social y político global, lo que hace de este texto una propuesta valiosa para entender la historia mexicana de la animación.¹⁹⁵

Por su parte, el libro de Rodríguez Bermúdez ofrece una narración donde resalta la historia mundial de la animación y las técnicas durante este proceso. Como aportación de este texto, resalta la división por etapas temporales de la historia de la animación mexicana. El autor sugiere que la primera etapa se constituye de 1939 a 1944, la segunda etapa de 1945 a 1973; la tercera de 1974 a 1993, y finalmente, la cuarta etapa de 1994 al 2001. Cabe destacar que existe un único apartado sobre una región en particular: Guadalajara.

Otro aspecto por destacar es el carácter institucional de ambas publicaciones. En cuanto a la publicación de Aurrecoechea fue realizada bajo el apoyo de Consejo Nacional para la cultura y las Artes (CONACULTA) y la Cineteca Nacional. En el caso de Rodríguez Bermúdez la investigación fue realizada bajo el apoyo del Programa de Fomento a Proyectos y Coinversiones Culturales, del Fondo Nacional para la Cultura y las Arte y publicado por la Universidad Nacional Autónoma de México.

Para entender el interés de instituciones culturales y académicas en estos temas situemos que las publicaciones se hicieron en el 2004 y en el 2007, respectivamente. No es casualidad que estas investigaciones nacieran en esta década dado el impulso a la industria cinematográfica nacional a finales de del siglo XX y principios del siglo XXI, a través de iniciativas estatales impulsadas durante este periodo.

Durante la década de los noventa hubo una fuerte inversión para incentivar la industria del cine en México. La nueva sede de la Cineteca Nacional se inauguró en 1992 y contaba con cuatro salas de exhibición, y se inició la construcción de bóvedas para almacenamiento con los controles de seguridad, humedad y temperatura que la Federación Internacional de Archivos Fílmicos exige a todo archivo fílmico.¹⁹⁶ Este interés por un mejor entendimientos, gestión y difusión del acervo, se vio reflejado en el impulso a las investigaciones.

¹⁹⁵ Rodríguez Bermúdez, *Animación*.

¹⁹⁶ “Creación de la Cineteca Nacional”, Presidencia de la República Enrique Peña Nieto, enero de 2013, <https://www.gob.mx/epn/es/articulos/creacion-de-la-cineteca-nacional#:~:text=enero%20de%202013->

En 1998 la Cineteca Nacional inició la investigación hemerográfica sobre cine mexicano de los años 1970 a 1999, además de reunir el acervo en el Centro de Documentación e Investigación en Cinematografía.¹⁹⁷ Durante este periodo hubo colaboraciones entre recintos especializados en la difusión cinematográfica, destacan la ya mencionada Cineteca Nacional y la Filmoteca de la Universidad Nacional Autónoma de México. De esta sinergia nacen las investigaciones antes mencionadas. Juan Manuel Aurrecochea es un investigador independiente y desde 2007 es investigador del Instituto Nacional de Antropología e Historia, y desde el 2008 del Departamento de Cine de la Universidad Nacional Autónoma de México reconocido principalmente por su trabajo sobre la historia de las historietas en México,¹⁹⁸ en cuya práctica destaca la curaduría de una retrospectiva del cine mexicano de animación, la cual presentó cincuenta y seis películas realizadas entre 1935 y 2001, montadas tanto en la Cineteca Nacional como en el departamento de cine de la Universidad Nacional Autónoma de México.¹⁹⁹

Por su parte, Manuel Rodríguez Bermúdez es profesor de edición cinematográfica desde 1980 en la Universidad Nacional Autónoma de México, cuya práctica se destaca en edición de largometrajes como “Ulama, el juego de la vida y la muerte” de Roberto Rochín (1986), “El costo de la vida”, de Rafael Montero (1988); “Rito terminal”, de Oscar Urrutia (1998); y “Un mundo raro (2001)”, de Armando Casas. A raíz de su participación en la edición 15 de la Revista de Estudios Cinematográficos, cuya temática era la animación, recibió una beca para la investigación que dio origen al libro *Animación, una perspectiva desde México*.²⁰⁰

Esta breve inmersión en los contextos de ambos autores arroja luz sobre las dinámicas institucionales de producción de conocimiento histórico. Se acentúa el apoyo institucional a individuos especializados en el tema, íntimamente ligado a la incentivación de la cinematografía en México.

Durante la década de los 2000 se fundaron dos importantes fondos para la producción y difusión cinematográfica. El 8 de agosto de 2001, en cumplimiento al artículo 33 de la Ley

,La%20Cineteca%20Nacional%20de%20M%C3%A9xico%20abre%20sus%20puertas%20el%2017%20de%20agosto%20de%202017%20en%20la%20Sala%20Fernando%20de%20Fuentes.

¹⁹⁷ “Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Presentación”, Secretaría de Cultura, consultado el 25 de noviembre de 2023, https://www.cultura.gob.mx/memoria_conaculta/memorias_1995-2000/.

¹⁹⁸ “Juan Manuel Aurrecochea Hernán”, John Simon Guggenheim Memorial Foundation, consultado el 25 de noviembre de 2024, <https://gf.org/fellows/juan-manuel-aurrecochea-hernan/>.

¹⁹⁹ “Juan Manuel Aurrecochea Hernán”

²⁰⁰ “Escribió Manuel Rodríguez Bermúdez libro sobre animación en cine”, *Vanguardia.mx*, 2 de marzo de 2016, <https://vanguardia.com.mx/circulo/3092408-escribio-manuel-rodriguez-bermudez-libro-sobre-animacion-en-cine-OAVG3092408>.

Federal de Cinematografía, se creó el fideicomiso público denominado “Fondo de Inversión y Estímulos al Cine” (FIDECINE), con el fin de fomentar y promocionar permanentemente la industria cinematográfica nacional, que permita brindar un sistema de apoyos financieros, de garantía e inversiones en beneficio de los productores, distribuidores, comercializadores y exhibidores de películas nacionales.²⁰¹ En el 2006 se creó el Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional (EFICINE) para apoyar la producción y distribución nacional.²⁰² Es importante señalar que estos apoyos “atienden las diferentes modalidades como son el dibujo animado, la ficción y el cine documental y han logrado situar a México entre los países con mayor producción cinematográfica, situándose entre los primeros 20, mientras que a nivel Latinoamérica se ubica entre los primeros tres, con 20 por ciento de las 600 películas que en promedio se producen anualmente en la región”.²⁰³

El panorama que nos muestra este recorrido alrededor de la literatura destacada sobre la historia de la animación en México nos sitúa en un espacio controlado y dictaminado por la comunidad académica que se desenvuelve dentro de las instituciones de investigación y cultura. En este contexto, los autores colaboraron con las instituciones relevantes en el ecosistema de investigación académica, específicamente en cinematografía, cuya línea narrativa es hacer la cronología de los avances técnicos mundiales, que impactan en las producciones nacionales. A continuación, nos adentramos al escenario de la historia de la animación mexicana en Wikipedia, para comparar las dinámicas sociales que intervienen en la construcción del conocimiento en el diálogo entre distintos formatos.

2.3 Historia de la animación en el escenario de Wikipedia

En este apartado se analizará la historia de la animación mexicana, plasmada en Wikipedia, para entender el formato, rastrear las temáticas e identificar a los actores involucrados si la tecnología

²⁰¹ “Reglas de operación e indicadores de gestión y evaluación del fondo de inversión y estímulos al cine”, IMCINE, 2018, <https://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2019/05/REGLAS-DE-OPERACIO%CC%81N-FIDECINE-2018.pdf>.

²⁰² “Eficine, un apoyo para la industria”, *El Universal*, 24 de febrero de 2019, <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/eficine-un-apoyo-para-la-industria/>.

²⁰³ “Celebra el Instituto Mexicano de Cinematografía 32 años”, Secretaría de Cultura, 25 de marzo de 2015, <https://www.gob.mx/cultura/prensa/celebra-el-instituto-mexicano-de-cinematografia-32-anos#:~:text=Fue%20hace%2032%20a%C3%B1os%20el,y%20divulgaci%C3%B3n%20del%20cine%20mexicano.>

wiki permite una gestión colaborativa de la información. A diferencia de las dinámicas de la escritura de la historia de la animación en formato impreso, en el contexto digital colaborativo de Wikipedia ofrece dos características que se distancian del formato impreso. Por un lado, como soporte Wikipedia se vale de los hipervínculos. Esta arquitectura de software web permite navegar entre artículos. En cuanto a la escritura de la historia, este formato de refleja formas no lineales de escribir y de consultar la información. Y, por otro lado, carece de instituciones y de especialistas en la materia como factores de validación de conocimiento. Las nuevas dinámicas que se observan en el contexto de la web 2.0 validan el conocimiento desde convenciones sociales.

En este apartado, analizaremos críticamente la estructura, el contenido y las dinámicas de edición de este artículo de Wikipedia, con el objetivo de comprender cómo se presenta y se construye la narrativa de la historia de la animación en el entorno colaborativo de esta plataforma en línea.

Para comenzar a desglosar el comportamiento del formato propio de la wiki y las dinámicas sociales en internet, nos adentramos en la revisión de Wikipedia en español, específicamente en relación con el universo referente a la historia de la animación. El artículo principal de interés es *Historia de la Animación*. Este artículo proporciona un panorama cronológico de la animación. Sin embargo, se observa que su estructura y contenido a menudo presentan saltos abruptos y una cobertura no exhaustiva de los diferentes períodos y aspectos relevantes de la historia de la animación. Pasa de un ejemplo del Paleolítico, al teatro de sombras y después al fenaquistiscopio, único dato que está fechado.²⁰⁴

Posteriormente a esto, ofrece una serie de referencias: el padre de la animación, el pionero del cine que usó animación en sus películas, el primer dibujo animado, el primer largometraje, la primera animación sonora y la película más antigua que se conserva; respectivamente estos datos son Émile Reynaud, Georges Melies, *Fantasmagorie* de Émile Cohl, *Creation* de Pinto Colvig, *Peludópolis* y *Las aventuras del príncipe Achmed*.

El artículo “Historia de la animación” en Wikipedia en español también muestra un énfasis notable en los avances técnicos que han impulsado la evolución de este medio a lo largo

²⁰⁴ Wikipedia, s.v. “Historia de la animación”, última actualización el 11 de noviembre de 2022, 22:50, https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_animaci%C3%B3n.

del tiempo. Se destacan hitos importantes en tecnología de animación, sobre todo de las técnicas pioneras, como la invención del praxinoscopio, el teatro óptico, el proyector de cine moderno. Estos avances técnicos se presentan como catalizadores clave. Pero los avances tecnológicos son aspectos cruciales en la historia de la animación, el artículo carece de información de cómo estos avances interactúan con factores culturales, sociales y económicos para formar el desarrollo global de la animación en el tiempo.

El artículo presenta una estructura que tiende a seguir una línea de tiempo convencional, destacando las técnicas y figuras pioneras en la historia de la animación. Sin embargo, esta estructura lineal se complejiza con la arquitectura de hipervínculos, la cual ofrece la posibilidad de redirigir al consultante a información más amplia sobre algunos conceptos o personajes, información propia de la historia de la animación o algunos otros datos generales como de lugares.

Además, se observa una tendencia a enfocarse en dos grandes industrias, como la animación estadounidense y la japonesa, dejando de lado otras tradiciones animadas de todo el mundo. Esta información, se ofrece en los dos únicos apartados: *América*, donde está únicamente *Historia de la Animación Estadounidense*; y Asia, con el apartado de *Historia de la animación japonesa*. Ambos apartados tienen hipervínculos a otros artículos, pero carecen de información detallada en este mismo artículo. Esta información identifica que a pesar de las posibilidades de vinculación entre diferentes artículos no hay una estructura que sistematice la historia de la animación por regiones. Tal vez, esto responda que, a nivel mundial, Japón y sobre todo Estados Unidos son los mayores proveedores de películas y series de animación.²⁰⁵

Posteriormente, hay un apartado con una galería que incluye dos videos. El primero es *Humorous Phases of Funny Faces* de J. Stuart Blackton, considerada la primera película animada. En este dato, encontramos una contradicción con la información ofrecida en el apartado anterior donde se especifica que fue *Creation* hecha por Pinto Colvig, el primer largometraje. El segundo video es una secuela de 1921 de *Gertie the Dinosaur* de Winsor

²⁰⁵ “Publicado el informe "Animation films and TV series in Europe" del Observatorio Audiovisual Europeo que analiza el sector de la animación en Europa”, Ministerio de Cultura España, el 12 de julio de 2021, <https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/contenedora-noticias/2021/diciembre/informe-observatorio-animacion.html#:~:text=A%20nivel%20mundial%2C%20Jap%C3%B3n%20y,proveedor%20de%20pel%C3%A9culas%20de%20animaci%C3%B3n>.

McCay considerado el primer dibujo animado con animación de personalidad. En estos datos sobresale que no hay claridad entre los conceptos como cortometraje, largometraje o película.

En este sentido, de la amplitud de los conceptos o la falta de consenso en la definición y clasificación de éstos genera discrepancias y plantea un desafío para la construcción de una narrativa coherente. A esto se le suma la posibilidad de generar artículos nuevos en Wikipedia, se genera un universo de artículos relacionados a la animación donde se localiza información sobre su historia, lo que hace que en especial la información en este artículo sea escasa y deficiente. Al respecto, el usuario IonCevitaz, del cual carecemos de más información, abre una discusión en mayo del 2021 donde menciona:

Buen día, dado que este artículo, consta de, principalmente una recopilación de enlaces hacia otros artículos, sobretodo [sic] en la Animación Americana, considero innecesario la existencia del mismo como artículo independiente. Tampoco creo que sea útil alimentarlo con más información ya que ésta ya se encuentra presente precisamente en los artículos que están enlazados, los cuales abarcan ya de manera profunda cada etapa de la historia de la animación [sic].²⁰⁶

A lo que, el mismo usuario propone que la información y los respectivos enlaces que se encuentran aquí sean fusionados en la sección respectiva del artículo principal: *Animación*. La información que ofrece es una breve definición de animación, una serie de técnicas de animación, una lista sobre festivales y estudios. En cuanto a datos históricos en el artículo, se localiza un apartado en el que se enlista cronológicamente hitos tecnológicos de la animación,²⁰⁷ que no pasan de los 30 datos. El periodo cronológico que abarca es de 1824 a 1986.

Este artículo es parte de una página de desambiguación del término “Animación”.²⁰⁸ Las páginas de desambiguación se emplean para eliminar la ambigüedad de un grupo de términos similares.²⁰⁹ Según esta página de desambiguación, “Animación” como técnica del cine o de las

²⁰⁶ “Discusión:Historia de la animación”, Wikipedia, última actualización el 25 de mayo de 2021, 00:50, https://es.wikipedia.org/wiki/Discusi%C3%B3n:Historia_de_la_animaci%C3%B3n.

²⁰⁷ Wikipedia, s.v. “Animación”, última modificación el 4 de noviembre de 2022, 16:01, <https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n>.

²⁰⁸ Wikipedia, s.v. “Animación (desambiguación)”, última actualización 02:15 2 ene 2020, [https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_\(desambiguaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_(desambiguaci%C3%B3n)).

²⁰⁹ “Wikipedia:Asistente para la creación de artículos/Desambiguación”, Fundación Wikimedia, última modificación el 27 de mayo de 2017, 02:36,

artes visuales se diferencia de otras actividades como la animación médica o la del apoyo a equipos deportivos. Además, se enlistan seis páginas relacionadas con la animación como técnica visual, de la que nos interesa la página de Cine de Animación, por ofrecer información más detallada sobre la historia de la animación.

El artículo *Cine de Animación*²¹⁰ inicia con la definición de animación y enumera una serie de técnicas o tipos de animación, que tienen hipervínculos a sus respectivos artículos y después está el apartado historia con información pormenorizada. En cuanto a la definición, resalta en el historial una discusión fechada en marzo del 2008 sobre la diferenciación entre el término “animación” y el de “cine de animación”. El usuario HugoMaltés, comenta:

Por ser profesional del medio... yo diría que el término correcto del género es cine de animación, el término básico de "animación" siendo dado al oficio de los animadores. Es decir, que el género entra en la categoría cine que se refiere al arte kinético (resultado del desfile a cierta velocidad de imágenes de por sí inertes) o sea dibujadas o fotografiadas. El término animación se refiere más al modo de producción visual. (por ejemplo: un ícono o logotipo animado en un titular de video juegos o sobre una página de internet también es animación pero de ningún modo es cine de animación. un cordial saludo [sic]²¹¹

El usuario HugoMaltés en su página de usuario menciona que es de Ixelles Brusels, que nació en 1970 y que es guionista de novelas gráficas. Esta información se complementa cuando menciona que es profesional del medio y además en su historial de discusiones resalta su participación en otras discusiones conceptuales, por ejemplo, la diferencia entre el concepto comic, historieta o tebeo en España.²¹² Esta información nos da indicios de la región desde donde se da la participación en este artículo.

https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Asistente_para_la_creaci%C3%B3n_de_art%C3%ADculos/Desambiguaci%C3%B3n#:~:text=Las%20p%C3%A1ginas%20de%20desambiguaci%C3%B3n%20se,Leer%20Wikipedia%3AP%C3%A1gina%20de%20desambiguaci%C3%B3n

²¹⁰ Wikipedia, s.v. “Cine de animación”, última modificación el 12 de noviembre de 2023, 16:29, https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n.

²¹¹ “Discusión:Cine de animación”, Fundación Wikimedia, última modificación el 29 de septiembre de 2019, 20:59,

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Discusi%C3%B3n:Cine_de_animaci%C3%B3n&oldid=15532999.

²¹² “Usuario discusión:HugoMaltés”, Fundación Wikimedia, última modificación el 4 de marzo de 2008, 10:20, https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_discusi%C3%B3n:HugoMaltés.

Los antecedentes inician mencionando que “algunos historiadores se remontan a la prehistoria, en la que, mediante pinturas rupestres, se intentaba expresar movimiento, para que se mantengan estáticos”.²¹³ Lo que delata un interés por darle autoridad a la data, a pesar de que no hay ninguna fuente, sin embargo, se observa interés por parte de la comunidad por validar los datos. En el historial de discusión de este artículo se perciben incongruencias en los datos y se abre una discusión:

Me he dado cuenta de que en el artículo de wikipedia sobre Reynaud pone que el año en el que patentó el praxinoscopio es 1877, y en el artículo sobre el praxinoscopio también (y eso tenía yo entendido antes de leerlo en wikipedia). Sin embargo, en el artículo de cine de animación dice que lo inventó en 1888, propongo que alguien con autoridad lo corrija.²¹⁴

La discusión fue abierta en junio de 2009 y hasta el momento de consulta para esta investigación, la información sigue datada en 1877. Estas son las únicas discusiones presentes en el artículo.

A diferencia del artículo de Historia de la Animación, este artículo ofrece un panorama más completo de la animación que se remonta a períodos antes del nacimiento del cine. La referencia a las pinturas rupestres en la prehistoria y otros descubrimientos en civilizaciones antiguas como Egipto y Grecia destaca la tendencia humana a representar el movimiento visualmente, incluso antes de la invención de tecnologías como el cine. Además, se resalta el papel de inventores como Athanasius Kircher y Peter Mark Roget en el desarrollo temprano de la animación, al descubrir principios fundamentales como la persistencia de la visión. También destaca la importancia de inventos específicos, como la "linterna mágica" y el "phenakistoscopio", que permitieron la proyección de imágenes en movimiento y sentaron las bases para la animación moderna. Además, se reconoce la influencia de otras culturas, como la china, que contribuyeron al desarrollo de técnicas de animación mediante el juego de sombras y la proyección de siluetas. En conjunto, esta información da indicios de la historia de la animación, que abarca miles de años y diferentes culturas en todo el mundo.

²¹³ “Cine de animación”.

²¹⁴ “Discusión:Cine de animación”.

Continuando con la información del artículo de *Cine de animación*, el apartado sobre la animación y la televisión abarca varias regiones del mundo, desde América del Norte hasta América Latina, Europa y Asia. Se observa una descripción histórica marcada por distintos hitos y tendencias en la producción animada, así como en su difusión a través de la televisión y otros medios. Aunque cabe resaltar que las divisiones temporales no tienen un esquema o sistema claro y homogéneo.

Antes de hablar de cada región, hay un planteamiento general sobre la decadencia de la animación en el cine y resurgimiento en la televisión, durante los años 1960 y 1970 en diferentes espacios geográficos. Esta introducción habla de la popularización de la televisión, los cortometrajes de animación dejaron de proyectarse en los cines y se limitaron principalmente a los largometrajes comerciales, especialmente asociados a Disney. Sin embargo, la animación encontró nuevas oportunidades en la televisión, donde compañías como Hanna-Barbera dominaron el mercado estadounidense. Este período también vio la emergencia de alternativas más experimentales, como las películas de Ralph Bakshi y los cortometrajes de John y Faith Hubley. En Europa del Este y la Unión Soviética, la animación floreció con una producción variada que incluía desde series para niños hasta cortometrajes artísticos vanguardistas.²¹⁵

Posterior a esto, se centra en brindar información por regiones, empezando por Estados Unidos. El marco cronológico de la información sobre Estados Unidos en la década de los noventa, mencionando como su momento de esplendor. Además, resalta el auge que tuvo con Pixar. Es notable la ausencia de información sobre la animación estadounidense en este artículo, que contrasta con los numerosos artículos dedicados a la historia de la animación en esta región: “Era muda de la animación estadounidense”,²¹⁶ “Era dorada de la animación estadounidense”,²¹⁷ “Era oscura de la animación estadounidense”²¹⁸ y “Animación moderna estadounidense”.²¹⁹ La industria de animación en Estados Unidos es una referencia recurrente en las narrativas sobre

²¹⁵ “Cine de animación”.

²¹⁶ Wikipedia, s.v. “Era muda de la animación estadounidense”, última actualización 19 de noviembre de 2023, 12:17, https://es.wikipedia.org/wiki/Era_muda_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense.

²¹⁷ Wikipedia, s.v. “Era dorada de la animación estadounidense”, última actualización el 23 de noviembre de 2023, 20:20, https://es.wikipedia.org/wiki/Era_dorada_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense.

²¹⁸ Wikipedia, s.v. “Era oscura de la animación estadounidense”, última actualización 20 de noviembre de 2023, 21:29, https://es.wikipedia.org/wiki/Era_oscura_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense.

²¹⁹ Wikipedia, s.v. “Animación moderna estadounidense”, última actualización el 18 de noviembre de 2023, 18:24, https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_moderna_estadounidense.

la historia de la animación, como hemos visto anteriormente, la industria en Estados Unidos y Japón han sido las más importantes en los últimos años.

Sobre Japón se habla de la expansión global del anime. Inicialmente la animación japonesa se exhibía en cines, eventualmente se trasladó a la televisión, donde alcanzó una gran audiencia nacional e internacional. La diversificación del anime en términos de estilos y temas, junto con la aparición de destacados directores como Hayao Miyazaki, Satoshi Kon y Makoto Shinkai, contribuyó a su consolidación como una industria prolífica y respetada. El artículo principal de esta sección redirige al artículo de “Anime”,²²⁰ el cual contiene una breve sección de Historia. Esta sección nos señala otro hipervínculo, “Historia del anime”.²²¹ Por la particularidad del fenómeno del anime a nivel global como concepto propio explica que haya una definición clara sobre su historia.

En lo que respecta a Europa, particularmente en lo que concierne a películas y artistas, la mayor información proviene de Francia y el Reino Unido, pero también a algunos artistas rusos, checos, polacos y letones, sin embargo, la información existente es particularmente escasa en esta región a pesar de que no se habla de un solo país, sino de una serie de países.

En la última región, Hispanoamérica, el artículo proporciona información sobre el desarrollo de la animación en países de habla española, centrándose en los casos de Argentina, Colombia, Chile, Cuba, México, Perú, y Venezuela. Aquí se identifican hitos importantes, figuras clave y momentos destacados en la evolución de la animación en cada país. Todos los países mencionados, menos Cuba, Perú y Venezuela, incluyen una lista de producciones y de estudios en distintas temporalidades.

En Argentina se señala a Quirino Cristiani como pionero con la primera animación en 1916, seguido por Dante Quinterno y Manuel García Ferré, este último considerado un exponente destacado en la industria. Además, se mencionan los estudios y directores contemporáneos como Juan Pablo Zaramella y Santiago 'Bou' Grasso, así como una lista extensa de producciones animadas argentinas desde la década de 1940 hasta la última referencia en el 2023.

²²⁰ Wikipedia, s.v. “Anime”, última actualización el 30 de septiembre de 2023, 14:57, <https://es.wikipedia.org/wiki/Anime>.

²²¹ Wikipedia, s.v. “Historia del Anime”, última actualización el 25 de septiembre de 2023, 14:53, https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime.

En Colombia, se destaca el trabajo de Fernando Laverde en la década de los años treinta y Nelson Ramírez como el estudio más importante de producción desde los setenta hasta la década de 1990, seguido por una lista de producciones animadas colombianas desde finales de la década de 1990 hasta el 2023.

En Chile, se menciona que el primer largometraje en 1942 y del renacimiento de su industria hasta el 2000, seguido por una lista de producciones animadas chilenas desde principios de la década de 2000 hasta el 2022.

En Cuba, se destacan los Estudios de Animación del ICAIC que tuvieron su auge en la década de 1960 y las contribuciones de Juan Padrón, así como un par de datos extras.

En México, se mencionan los primeros intentos de animación desde la década de 1910, seguidos por una lista de producciones animadas mexicanas entre 1970 y 1980, así como un par de la década de los noventa, seguido de una lista de largometrajes a partir del año 2000 y una lista de estudios de animación mexicanos importantes.

En Perú, se destaca el papel de estudio Alpamayo Entertainment como pionero en la animación en 3D en Hispanoamérica, seguido por una lista de tres producciones animadas peruanas producidas durante la década de los 2000.

En Venezuela, se menciona el comienzo de la animación en 1934 y se destaca el trabajo de José Castillo, seguido por algunas producciones animadas venezolanas en diferentes épocas.

De los países mencionados solamente Argentina tiene un artículo de la historia de su animación. *Historia de la animación en Argentina*.²²² Esto nos da una idea del estatus general de la historia de la animación en Latinoamérica.

Wikipedia se erige como una herramienta para la difusión y preservación del conocimiento sobre la animación en América Latina, ofreciendo una plataforma donde se compila la historia de la región y puede ser consultada por una audiencia global. Además, gracias a los hipervínculos los usuarios pueden transitar entre estas historias de forma accesible. Si bien, Wikipedia documenta hitos y figuras clave de la animación latinoamericana, también ofrece la oportunidad de conocer sobre los contextos históricos locales, y sobre todo aporta actualizaciones constantes sobre las producciones de cada país. El enfoque colaborativo permite

²²² Wikipedia, s.v. “Historia de la animación en Argentina”, última actualización el 15 de junio de 2023, 18:54, https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_animaci%C3%B3n_en_Argentina.

una actualización constante y la incorporación de datos, lo que mantiene la información actualizada. En el siguiente apartado, profundizamos en la historia de la animación en México, para conocer en su particularidad el sistema colaborativo.

2.3.1 El artículo Animación en México en Wikipedia

En este apartado, analizamos el artículo de Wikipedia sobre la historia de la animación mexicana para comprender en detalle cómo funciona su sistema colaborativo. Wikipedia se ha consolidado como una de las plataformas más importantes para la creación y difusión de conocimiento, gracias a su modelo de edición abierta que permite la participación de una amplia comunidad de usuarios, como hemos revisado anteriormente. Este sistema colaborativo se caracteriza por la capacidad de establecer canales de comunicación entre los usuarios, facilitando la discusión y el consenso sobre los contenidos que serán publicados. A través de páginas de discusión, ediciones en tiempo real y un conjunto de políticas y directrices que hemos presentado anteriormente, Wikipedia asegura que la información presentada sea neutral y verificable. Al examinar específicamente el artículo sobre la historia de la animación en México, podremos observar cómo estos principios se aplican en la práctica y cómo la colaboración entre editores contribuye a la construcción de una narrativa. Este análisis nos permitirá apreciar el modelo colaborativo de Wikipedia en el contexto de documentar y preservar la historia cultural de un país.

El artículo en español, Historia de la Animación cuenta con el apartado *Véase más* donde referencia al artículo *Animación Mexicana*,²²³ en el cual se encuentra el apartado de historia. Cabe resaltar que no existe un artículo específico sobre la historia de la animación en México, pero esta publicación ofrece una visión general de la historia y el desarrollo de la animación en México, abarcando desde sus primeros intentos en la década de 1910 hasta las producciones contemporáneas. A continuación, se presenta un análisis de dicho artículo.

El historial arroja que *Animación mexicana* fue creado el 26 de abril de 2018 por la usuaria Diana Laura Chávez Xotlanihua, a las 18 horas con el siguiente párrafo de inicio:

²²³ “Animación mexicana”.

La [[Animación]] es el arte de representar el movimiento con diferentes técnicas, sus primeros registros datan desde hace más de 35.000 años con el jabalí de 8 patas encontrada [sic] en Altamira España donde se aprecia la necesidad del hombre por mostrar el movimiento.

Este arte se lleva a cabo en varios países y aunque en México es una industria todavía en proceso existen [sic] varios estudios de Animación desde ya hace varios años y continúan apareciendo en la actualidad.²²⁴

Esta es la versión original cuando se publicó, al momento de consulta de esta investigación se ha modificado pero continua siendo imprecisa dado que no se hace ninguna referencia que ayude a identificar alguna particularidad del contexto mexicano, salvo que se menciona que “la animación mexicana es una industria en crecimiento con varios estudios de animación que existen desde ya hace varios años y continúan apareciendo más en la actualidad.”²²⁵ En comparación, por ejemplo de la historia de la animación en Estados Unidos, la definición al tema inicia con la división de la historia de la animación estadounidense en dos etapas.²²⁶

En cuanto a la organización temporal el artículo está estructurado cronológicamente en dos etapas. La primera abarca de 1916 con los primeros intentos de animación en el país, hasta los inicios de la década de los cuarenta, con el surgimiento del estudio Caricolor. La segunda etapa abarca de 1945 cuando se funda Caricaturas Animadas de México, hasta el estreno de “Que Viva la Muerte” de Adolfo Garnica en 1965. Estos dos apartados centran su información en los estudios locales y las producciones sobresalientes.²²⁷

En cuanto a las fuentes de esta información, rastreamos que los datos ofrecidos entre 1916 y 1937 tienen su fuente en el libro *Animación: una perspectiva desde México*, de Manuel Rodríguez Bermúdez. Destaca que todas las referencias dirigen a la página 124 del mismo libro.

²²⁴ “Animación mexicana”.

²²⁵ “Animación mexicana”.

²²⁶ “Animación moderna estadounidense”.

²²⁷ “Animación mexicana”.

Esta página responde al *Anexo*, una línea del tiempo por año donde se mencionan los acontecimientos más importantes del autor. Lo que demuestra una imprecisión en la cita.

Siguiendo con el artículo, en lo referente a la historia de los años cuarenta, nos mencionan algunos cortos que fueron producidos en este periodo y la fuente es un enlace que redirige a la página web del periódico *El Economista*.²²⁸ Al revisar los datos presentados y el sitio web no hay correspondencia. El enlace redirige a un artículo con el título *La animación mexicana es reconocida en México*. Esto sugiere que la usuaria se apegó a las políticas de fuentes de Wikipedia, que recomiendan hacer uso de fuentes secundarias de libre acceso, a diferencia del libro de Rodríguez Bermúdez. Pero también nos alerta que la falta de mantenimiento a las publicaciones hace que estos enlaces queden obsoletos con el paso del tiempo.

El siguiente apartado, Animación en el cine, centra su atención al cambio en el formato. Se menciona una importante transición de cortometrajes a largometrajes animados en los años 1970. Después se habla de una producción casi nula durante los noventa del siglo XX y se señala un resurgimiento significativo en la producción de largometrajes animados mexicanos en el siglo XXI, con una lista considerable de películas lanzadas desde el año 2000. La lista de estas producciones se actualiza regularmente.

La última actualización que se tiene de las producciones animadas para cine es el largometraje “Un reino para todos”. Los canales oficiales de Youtube de Cinemex²²⁹ y de IMCINE²³⁰ publicaron en junio de 2023 el tráiler de la película para anunciar que próximamente se estrenaría. En la actualización, hecha por un usuario no registrado,²³¹ del 20 de diciembre de 2023 del artículo de Wikipedia se agregó esta película con fechada en 2024.²³² El 8 de abril de

²²⁸ Notimex, “Animación mexicana es reconocida”, *El economista*, abril de 2018,

<https://www.economista.com.mx/arteseideas/Animacion-mexicana-es-reconocida--20180405-0114.html>.

²²⁹ Cinemex, “FICG 38 - Un Reino Para Todos Nosotros | Tráiler Oficial | Cinemex”, 1 de junio de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=TYXW7v3H3y4>.

²³⁰ IMCINE, “Un reino para todos nosotros / Tráiler”, 6 de junio de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=L5SY7S-qtYg>.

²³¹ “Contribuciones del usuario 2806:2F0:A1C0:EAD2:E8ED:945D:62B3:DC05”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/2806:2F0:A1C0:EAD2:E8ED:945D:62B3:DC05>.

²³² “Versión del 20 dic 2023, 21:25, de Animación mexicana”, Fundación Wikimedia, actualización del 20 de diciembre de 2023, 21:25, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&oldid=156150841. La versión anterior del 9 de diciembre muestra la ausencia de este largometraje. “Versión de 9 dic 2023, 19:02, de Animación mexicana”, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&oldid=155914701.

2024 un usuario no registrado²³³ agregó una etiqueta.²³⁴ Como aún no existe un artículo sobre el largometraje, este hipervínculo resalta en rojo.

Wikipedia funciona como un repositorio dinámico con un historial detallado de cambios. En cada edición de un artículo de Wikipedia queda registrada la fecha, hora, usuario y la sección donde ocurrió el cambio. La capacidad de rastrear cada modificación permite observar los cambios del contenido y entender el contexto en el que se produjeron los cambios y las discusiones subyacentes entre colaboradores. (Ver anexo Anatomía de Wikipedia). Al respecto, el historiador Roy Rosenzweig señala en su ensayo *Can History Be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past*, que el historial de cambios de Wikipedia permite a los investigadores analizar cómo se resuelven las controversias editoriales y evaluar la confiabilidad de los contribuyentes.²³⁵ Este nivel de transparencia, facilitado por el sistema de historial de Wikipedia, no sólo mejora la edición colaborativa al permitir la discusión entre usuarios, sino que también proporciona una rica base de datos para el análisis histórico y el estudio de la producción de conocimiento en la era digital.

Wikipedia permite a cualquier persona contribuir a su contenido, ya sea como usuario registrado o no. Sin embargo, existen diferencias en cómo se maneja la información de los editores según su estado de registro. Si un usuario no está registrado, cualquier cambio que haga en un artículo de Wikipedia se asocia con la dirección IP del dispositivo utilizado. Esta dirección IP se muestra en el historial de cambios y en la página de discusión del artículo, actuando como una identificación temporal.²³⁶

Esta forma de gestión ayuda a mantener un nivel de responsabilidad y permite a los administradores y otros usuarios detectar patrones de comportamiento problemático, como el vandalismo. La política de Wikipedia de registrar y mostrar direcciones IP para usuarios no registrados es un ejemplo de cómo la plataforma equilibra la apertura y la responsabilidad en la edición colaborativa, proporcionando herramientas para la transparencia y la gestión de contenidos mientras fomenta una amplia participación.

²³³ “Contribuciones del usuario 2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3>.

²³⁴ “Versión del 8 abr 2024, 17:49, de Animación mexicana”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&oldid=159303630.

²³⁵ Rosenzweig, “Can History Be Open Source?”

²³⁶ “Ayuda:Preguntas frecuentes/General”, Fundación Wikimedia, última modificación el 25 de agosto de 2024, 05:02, https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Preguntas_frecuentes/General.

En Wikipedia, los usuarios registrados tienen la opción de agregar información a su perfil, lo que les permite personalizar su presencia en la comunidad y proporcionar detalles sobre sus intereses, conocimientos y contribuciones. Esta información puede incluir una breve biografía, áreas de especialización, y otros detalles que faciliten la colaboración y la confianza entre los editores. Los perfiles de usuario registrados pueden ser tan detallados o anónimos como el usuario desee. Por otro lado, los usuarios no registrados, conocidos como editores anónimos, no tienen perfiles personalizados. En su lugar, cualquier contribución que hagan se asocia con la dirección IP del dispositivo utilizado para realizar las ediciones. Esta dirección IP se muestra públicamente en el historial de cambios y en las páginas de discusión de los artículos que editan. De esta manera, ambos tipos de usuarios proporcionan información valiosa para resaltar los alcances globales de la plataforma.

En el artículo revisando, realizamos un breve muestreo para generar un mapeo de las direcciones IP, para identificar la procedencia geográfica de los usuarios que colaboran en este artículo y comprobar los alcances globales de Wikipedia en la construcción de conocimiento. Utilizando la herramienta de Whois, pudimos rastrear y mapear las ubicaciones aproximadas de las IP de los editores no registrados, revelando una diversidad geográfica que refleja la naturaleza colaborativa e internacional de la plataforma. Este análisis nos permite visualizar cómo Wikipedia facilita la contribución de usuarios de todo el mundo, integrando perspectivas y conocimientos diversos en un esfuerzo colectivo por documentar y compartir información precisa y verificada.

En el análisis, identificamos contribuciones provenientes de diversas regiones de México, destacando especialmente la Ciudad de México²³⁷ como un centro principal de actividad. También observamos participación de otros estados como Nuevo León²³⁸ o Coahuila.²³⁹ Además, la participación de usuarios en Colombia subraya el alcance internacional de la colaboración en Wikipedia. Es razonable anticipar que un estudio más profundo revelaría

²³⁷ Tomamos como ejemplo dos usuarios: “Contribuciones del usuario 2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3>, y “Contribuciones del usuario 187.161.189.255”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/187.161.189.255>.

²³⁸ “Contribuciones del usuario 187.161.191.191”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/187.161.191.191>.

²³⁹ “Contribuciones del usuario 138.186.64.146”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/138.186.64.146>.

una aún mayor diversidad geográfica y una participación más amplia de otros países de habla hispana, lo que reflejaría aún más el impacto global de Wikipedia en la construcción colaborativa del conocimiento. Utilizando la herramienta de Whois, pudimos rastrear y mapear estas ubicaciones, demostrando cómo Wikipedia integra contribuciones de usuarios de múltiples regiones, facilitando un esfuerzo global y colectivo.

En este análisis, encontramos hallazgos que revelan que las ubicaciones de los usuarios tienden a corresponder con ediciones sobre estudios de producción en la misma región. Por ejemplo, un usuario anónimo ubicado en Querétaro²⁴⁰ agregó Imagination Films en la categoría de dicha ciudad. Del mismo modo un usuario en Guadalajara²⁴¹ agregó Hobby Creative Studio a los estudios de esta región. Además, como se puede observar en la edición del mismo usuario fechada el 14 de agosto del 2018 agregó el *link* al sitio web del estudio. Aunque para la edición actual fue removido porque las políticas de Wikipedia no aceptan autopromoción, propaganda o publicidad ²⁴² y se apega a la política de borrado rápido.²⁴³ Esta acción refleja el esfuerzo colectivo por velar por la información que sea de interés general.

Un caso destacable es el de un usuario proveniente de Aguachica, Departamento del Cesar en Colombia, ²⁴⁴ cuya edición añadió información sobre "Vete a la verash," una popular serie de animación mexicana. Este usuario, en su corto historial de ediciones, muestra un interés por editar artículos de diversas animaciones de otros países.²⁴⁵ Esto refleja cómo los intereses personales y las conexiones culturales influyen en las contribuciones de Wikipedia, permitiendo que se construya un repositorio de conocimiento global, donde se cruzan distintas perspectivas y conocimientos culturales.

²⁴⁰ “Contribuciones del usuario 177.232.84.143”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/177.232.84.143>.

²⁴¹ “Contribuciones del usuario 189.208.189.208”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/189.208.189.208>.

²⁴² “Wikipedia: Páginas de autopromoción”, Fundación Wikimedia, última modificación el 26 de julio de 2024, 03:13, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1ginas_de_autopromoci%C3%B3n.

²⁴³ “Wikipedia: Criterios para el borrado rápido”, Fundación Wikimedia, última modificación el 14 de marzo de 2024, 15:23, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Criterios_para_el_borrado_r%C3%A1pido.

²⁴⁴ “Diferencia entre revisiones de "Animación mexicana", Fundación Wikimedia, actualizadas el 17 de febrero de 2021, 18:48, y el 24 de febrero de 2021, 00:10, última modificación el 24 de febrero de 2021, 00:10, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&diff=prev&oldid=133483030.

²⁴⁵ “Contribuciones del usuario 190.28.151.193”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/190.28.151.193>.

Continuando con el análisis de los usuarios, regresamos a la creadora de la página, quien carece de página de usuario²⁴⁶ y tampoco tiene un historial extenso de participación en Wikipedia,²⁴⁷ como para inferir qué temas le son afines. Esta usuaria tiene un total, en toda la plataforma, de 15 ediciones en el periodo de abril a mayo del 2018 y solamente en el artículo de Animación mexicana.²⁴⁸ No identificamos algún hecho, como alguna discusión, por la cual esta usuaria cesara de participar. La página muestra que la usuaria se registró el 23 de abril de 2018, días antes de crearla.

En ausencia de información sobre la usuaria en la misma plataforma, con el análisis del contenido publicado por ella rastreamos que tiene poco conocimiento sobre el tema, pero también, existe un lazo con la literatura especializada. Por un lado, reconocemos que la publicación del libro de Manuel Rodríguez Bermúdez corresponde a una lectura especializada de difícil acceso, por lo que existió un interés por parte de la usuaria en buscar bibliografía especializada de la materia. Pero, por otro lado, el tipo de escritura refiere más a un ejercicio de copiar y pegar información.

La huella digital en internet de esta usuaria nos lleva a una presentación que se subió a la plataforma de Prezi, una presentación escolar en equipo.²⁴⁹ Esta presentación parece ser un borrador de un *storytelling*, con un breve desarrollo de personajes. Lo que sugiere una vinculación con la producción audiovisual. Otro dato que nos arroja luz, es que la usuaria que subió la presentación se registró como *Isabel Arauz*, quien, de igual manera, siguiendo su huella digital, rastreamos que es una artista digital, especializada en modelado 3D y texturizado.²⁵⁰ Su perfil de Instagram muestra un portafolio de ilustración.²⁵¹ A pesar de no tener data directa sobre la usuaria, su relación con otros usuarios en la web arroja luz sobre su vinculación con la academia y particularmente con los medios de producción audiovisual.

²⁴⁶ “Wikipedia:Página de usuario”, Fundación Wikimedia, última modificación el 14 de marzo de 2024, 03:42, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1gina_de_usuario.

²⁴⁷ Wikipedia tiene un registro de las discusiones y contribuciones de cada usuario, la cual se abre en el hipervínculo *contribs* en cada modificación de cada usuario en el Historial. Este subhistorial muestra las contribuciones totales de cada usuario en toda la plataforma, es decir, en todos los artículos que el usuario ha participado.

²⁴⁸ “Contribuciones del usuario Diana Laura Chávez Xotlanihua”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/Diana_Laura_Ch%C3%A1vez_Xotlanihua.

²⁴⁹ Isabel Arauz, “¿Quién se comió mi pastel?”, *Prezi*, el 7 de noviembre de 2017, <https://prezi.com/p/ckwi053corpp/quien-se-comio-mi-pastel/>.

²⁵⁰ “Perfil Isabel Arauz”, *Artstation*, consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://isabelarauz.artstation.com/resume>.

²⁵¹ Isabel Arauz (@is.arauz), *Instagram*, consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://www.instagram.com/is.arauz/>.

Esto nos da la idea que la usuaria tuvo un interés específico por crear la página sobre animación mexicana, sus motivos se rastrean en su contacto con la industria, pero hay poco interés por mejorar los contenidos y seguir colaborando en la actualización del artículo.

En contraste, el usuario *Frank sin Otra*, quien tiene colaboraciones en el artículo que estamos revisando, tiene alrededor de 10800 ediciones en total desde que creo su cuenta en octubre de 2011.²⁵² Su historial nos arroja que el mayor porcentaje de sus aportaciones corresponden a correcciones ortográficas. Con la comparación de estos dos usuarios identificamos que dentro de Wikipedia las dinámicas sociales se van configurando en función de los intereses de cada usuario. Y sobre todo resaltamos que en las dinámicas sociales de escritura en la web los usuarios tienen la posibilidad de decidir, no sólo sobre sus temas, y en parte la forma de organizarlos, también sobre su rol dentro de la cadena de publicación de artículos.

Las estadísticas²⁵³ muestran que la página que estamos revisando tiene un total de ediciones de 463, con un aproximado de tiempo entre edición y edición de 4.3 días. Con un promedio de 7,1 ediciones al mes, realizadas por 142 editores. En cuanto a las estadísticas de usuarios observamos que el usuario *Elmilitante* el que hizo más ediciones con un total de 117, con una distancia temporal entre cada edición de 14 días, seguido de *SeroBOT* con 17 ediciones, todas consideradas como menores, con una distancia de 100.8 días, el tercero en la lista es *Alexis Jared Mejía Padilla*, quien además es el último usuario que realizó ediciones y la distancia entre ediciones es de 1 día. Lo que nos da cuenta de que recientemente se comprometió a aportar a esta página. El historial²⁵⁴ revela que sus aportaciones se centran en hacer ediciones visuales. Esto lo sabemos porque Wikipedia ofrece un sistema de mensajes automatizados que tienen el objetivo de informar a otros editores sobre el contenido o la forma en que se han hecho estas ediciones.²⁵⁵

²⁵² “Contribuciones del usuario Frank sin Otra”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/Frank_sin_Otra.

²⁵³ “History statistics for ‘Animación mexicana’ (history)”, consultado el 12 de mayo 2024, https://vs.aka-online.de/cgi-bin/wppagehiststat.pl?lang=es.wikipedia&page=Animaci%C3%B3n_mexicana.

²⁵⁴ “Historial de «Animación mexicana»”, Fundación Wikimedia, consultado el 29 de noviembre de 2023, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&action=history&offset=&limit=500.

²⁵⁵ “Etiquetas”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo de 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Etiquetas>.

Profundizando en el comportamiento de estos usuarios, el historial de Elmilitante,²⁵⁶ revela que es un usuario activo especialmente en los artículos de “Cine de animación”, “Animación mexicana”, “Animación”, así como los anexos de los estudios de animación, desde el 2016 hasta marzo del 2024, cuando esta investigación está teniendo lugar. Si bien, no tenemos más información de este usuario, en su historial, además vemos un marcado interés por mejorar artículos de diversos estados de México. Mientras que la página del perfil de Alexis Jared Mejía Padilla,²⁵⁷ revela abiertamente su origen mexicano además de su trayectoria no especializada en la producción audiovisual y de contenidos para internet. Al momento, este usuario tiene una edad de 18 años y tuvo su primera participación con esa cuenta, para la creación de un artículo del animador mexicano Robert “Darkar” Alatríz, quien hizo la animación web Vete a la Versh. Este artículo fue removido por otro usuario por no alinearse a la política de Wikipedia de ser de interés enciclopédico. De igual forma, esta información nos revela que, desde muy joven, este usuario está interesado en editar en Wikipedia en los temas específicos de animación, sin tener una formación profesionalizante en el área.

Al momento de la redacción de estas líneas, Wikipedia tiene un total de 7 008 90 usuarios.²⁵⁸ Recordemos que estas estadísticas incluyen usuarios registrados y anónimos. Es difícil estimar el número exacto de usuarios activos dado la diversidad de comportamiento de los mismos usuarios. Pero Wikipedia ofrece un ranking con los 1000 usuarios que han estado activos en los últimos siete días con el número total de ediciones en las que han participado.²⁵⁹ Y en otro ranking Wikipedia nos ofrece los 500 usuarios con más ediciones en total, señalando aquellos que no han editado en los últimos 30 días.²⁶⁰ Otras estadísticas revelan que sólo 225 usuarios tienen la constancia de permanecer en el promedio de 10 ediciones diarias.²⁶¹ Wikipedia en español es una de las versiones con menor supervivencia de los usuarios activos,

²⁵⁶ “Contribuciones del usuario Elmilitante”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/Elmilitante>.

²⁵⁷ “Usuario:Alexis Jared Mejía Padilla”, Fundación Wikimedia, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario:Alexis_Jared_Mej%C3%ADa_Padilla.

²⁵⁸ “Wikipedia en español”, Fundación Wikimedia, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 22:19, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_en_espa%C3%B1ol.

²⁵⁹ “Wikipedia:Usuarios activos”, Fundación Wikimedia, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 11:59, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Usuarios_activos.

²⁶⁰ “Wikipedia:Ranking de ediciones”, Fundación Wikimedia, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 11:59, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ranking_de_ediciones.

²⁶¹ “Wikipedia:Estadísticas”, Fundación Wikimedia, última modificación el 20 de agosto de 2024, 16:27, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Estad%C3%ADsticas>.

es decir, abandonan los proyectos al poco tiempo.²⁶² Bajo estos hallazgos, resulta ilustrativo el comportamiento de *Diana Laura Chávez Xotlanihua*, quien sólo se dio de alta con el objetivo de crear una página y otros usuarios como *Frank sin Otra*, contribuyen de manera regular en la edición de contenidos existentes.

El análisis que ofrece José Felipe Ortega Soto revela que los colaboradores en la comunidad de la plataforma en español tienden a basarse en la traducción de contenido existente de Wikipedia en otros idiomas, en lugar de crear nuevas entradas enciclopédicas.²⁶³ Esta tendencia es indicativa de los nuevos flujos en los que viaja la información. Por un lado, propone una ruta de automatización que puede ser significativa para la distribución de temas que son significativos y con acceso a fuentes que en otros idiomas se dificultaría. Pero, también resulta problemática tanto la traducción como la selección y organización de la información del artículo de origen, que probablemente responda a los intereses de una comunidad específica. En este contexto, resulta valioso resaltar que el artículo creado por Diana no fue una traducción, sino una publicación original.

Continuando con el análisis del artículo, en el panorama actual de la creación de contenidos en Internet, plataformas como YouTube han ampliado significativamente los formatos de la industria de la animación. Esto ha permitido que animaciones amateurs alcancen un gran impacto y popularidad. A diferencia de las publicaciones en libros, que suelen tardar más en difundirse y actualizarse, Wikipedia facilita la difusión inmediata y continua de estos nuevos contenidos. La plataforma permite a usuarios aficionados, profesionales de la industria y entusiastas colaborar y documentar en tiempo real las nuevas animaciones, incluyendo tanto producciones profesionales como proyectos amateurs. De ahí, que este artículo tenga un apartado de Animación en la televisión y el internet.

Este análisis sugiere que los usuarios a menudo aportan conocimientos específicos de su región, enriqueciendo los artículos con perspectivas y detalles regionalizados. En este panorama de la historia de la animación, además de ubicar a usuarios aficionados como el usuario colombiano, hemos rastreado un interés significativo por hacer crecer el repositorio de estudios de animación, posiblemente a manera de directorio. Este interés sugiere que podrían estar

²⁶² José Felipe Ortega Soto, "Wikipedia: A quantitative análisis." (Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos, 2009), <http://hdl.handle.net/10115/11239>. 121.

²⁶³ Ortega Soto, "Wikipedia", 75.

involucrados actores con vínculos directos a la industria de la animación, reflejando un nuevo tipo de participación en la escritura de la historia de la animación que va más allá de los ámbitos académicos tradicionales. Este hallazgo resalta la presencia de nuevos sujetos en la creación y curaduría del contenido, quienes no necesariamente son especialistas académicos, pero aportan datos sobre la industria. Esta tendencia indica que Wikipedia no solo sirve como una plataforma para la difusión del conocimiento académico, sino también como un espacio donde profesionales de la industria y entusiastas pueden colaborar para documentar y compartir información, contribuyendo a un repositorio de conocimiento más diversificado y representativo de la realidad actual de la animación.

El cineasta Óscar Ramírez menciona que “lo que le parece interesante de la aparición de IMCINE es que es un instituto para proteger al cine como un arte, no solamente en su aspecto industrial, como lo hacían los extintos Conacite y el Banco Cinematográfico”. Si bien estos nuevos actores han aportado matices a las producciones nacionales, sumando un nuevo grupo de actores a la industria y, por ende, a la escritura de su historia, como hemos visto en los libros respaldados por instituciones académicas y culturales, Wikipedia extiende las fronteras para integrar y difundir rápidamente información sobre animaciones emergentes y populares. Esto hace posible que otros actores dentro de la industria de la animación sean reconocidos como parte del ecosistema de la animación mexicana.

2.3.2 El artículo en inglés y en español

En el ámbito de la historia de la animación en Wikipedia, la comparación entre el artículo en inglés y en español emerge como un tema de interés particular. Estos dos idiomas representan dos de las principales comunidades lingüísticas en la plataforma y, por lo tanto, sus artículos pueden proporcionar perspectivas diferentes sobre el mismo tema. Explorar las disparidades y similitudes entre el artículo en inglés y en español no solo ofrece una visión más amplia y completa de la historia de la animación, sino que también arroja luz sobre las dinámicas de edición, traducción y preferencias de los usuarios en ambas comunidades lingüísticas. En este apartado, examinaremos cómo se aborda la historia de la animación en los artículos de Wikipedia en inglés y en español, destacando las diferencias culturales, enfoques metodológicos y énfasis temáticos que pueden surgir en cada versión.

El artículo en inglés *Mexican Animation*, fue creado un año después del artículo en español, en el año 2019, por el usuario *Animawiki29*, del cual carecemos de perfil, pero su historial de contribuciones en Wikipedia muestra una constante participación en la edición de artículos de series y películas mexicanas en sus versiones en inglés.²⁶⁴ También su huella en Wikipedia, muestra una activa participación en subir fotos de archivo de aeropuertos mexicanos,²⁶⁵ lo que nos sugiere que tal vez sea mexicano o por lo menos un vínculo estrecho con la cultura mexicana.

En contraste con el artículo en español, la cronología que se escogió para esta página se divide en tres periodos: los años tempranos, de los años cincuenta a los ochenta y la primera década del 2000. Está ausente completamente el listado de producciones de animación mexicanas. Más bien, se asignó una publicación aparte para hacer este listado por año.²⁶⁶

En cuanto a las fuentes, el artículo a pesar de ser corto, referencia a 23 fuentes, en su mayoría artículos a periódicos y blogs, muchos de ellos en español. Esto refuerza la idea sobre el usuario que tiene conocimientos del idioma español. La fuente principal es el libro de Giannalberto Bendazzi, *Animation: a world history. Volume I, Foundations - The Golden Age*. Publicado en el 2016. Este comportamiento es similar al de Diana, quien tomó una fuente especializada para crear el artículo. Sin embargo, contrasta entre ambos usuarios el compromiso que tienen con los contenidos, mientras Diana ocupó solo un par de fuentes, Animawiki29 ocupó más, y continúa estando activo hasta la fecha en la edición de publicaciones en inglés de animaciones mexicanas.

Otro contraste significativo es que mientras Diana tiene en la introducción unas líneas que hablan de forma ambigua sobre la animación en general, incluso mencionando la pintura rupestre, Animawiki29 muestra un panorama específico de la industria en México:

The Mexican animation industry is a part of Mexico's domestic film industry. It utilizes primarily the flash, CG, and traditional animation formats, typically produced on a small budget. There studios included *Ánima Estudios*, *Animex Producciones*, *Huevocartoon*,

²⁶⁴ “User contributions for Animawiki29”, Fundación Wikimedia, consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://en.wikipedia.org/wiki/Special:Contributions/Animawiki29>.

²⁶⁵ “File:Morelia Airport Departures.jpg”, Fundación Wikimedia, última modificación el 25 de octubre de 2020, 21:12, https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Morelia_Airport_Departures.jpg.

²⁶⁶ Wikipedia, s.v. “List of Mexican animated films”, última actualización el 19 de agosto de 2024, 13:37, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Mexican_animated_films.

among others. It began in 1915 with the first animated film of the country, *Mi Sueño*, [1] and continues decades later.²⁶⁷

Esta diferenciación nos revela un panorama muy distinto en cuanto a la comunidad en inglés y en español. Por lo menos en la comparación entre estos artículos, hay intenciones distintas. En el artículo en inglés hay una intensión histórica más marcada que en el de español, que se refleja en una gestión y mantenimiento de fuentes más diversa y confiable que en el artículo en español. En el artículo en español hay una intensión más por mantener una especie de catálogo de las producciones audiovisuales, especialmente de las producciones recientes, incluyendo información sobre los estudios.

En resumen, la comparación entre el artículo de Wikipedia sobre historia de la animación en inglés y en español revela una diversidad de enfoques y énfasis temáticos que reflejan las características únicas de cada comunidad lingüística. Esta disparidad resalta la importancia de considerar múltiples perspectivas y contextos culturales al abordar el mismo tema en Wikipedia. Además, pone de relieve la necesidad de una mayor colaboración y diálogo entre las comunidades de editores de diferentes idiomas para garantizar una representación equitativa y completa de la historia de la animación en la plataforma.

2.3.3 Valor de Wikipedia a la historia de la animación

En este apartado, profundizaremos en el valioso aporte que Wikipedia ha realizado a la historia de la animación, considerando las redes de colaboración. Wikipedia se ha convertido en una plataforma fundamental para acceder a información sobre la historia de la animación, permitiendo que una amplia audiencia explore y contribuya al conocimiento en este campo. Analizaremos cómo Wikipedia ha influido en la manera en que se documenta, investiga y comparte la historia de la animación, reflexionando sobre su impacto en la representación y comprensión de este medio artístico a nivel global y regional.

En contraste con las historias de la animación en formato impreso, cuyas líneas de investigación se centran en ubicar los avances tecnológicos que hacen posible la producción de

²⁶⁷ “Mexican animation”.

animaciones en México, y a partir de ello hacer una cronología; los usuarios en Wikipedia dividen la historia de la animación por formatos: lo que se ha hecho para cine y lo que se ha hecho para televisión e internet. Cabe reconocer que, a pesar de esta diferencia, tanto la historia impresa como la digital, más que interpretaciones históricas nos arrojan una serie de hechos por año.

Esto nos sugiere que hay una idea generalizada que concibe la historia como la relación entre fecha y evento, y en este formato de presentación histórica se continúa en el espacio digital, posiblemente no especializados, que voluntariamente publican la información en Wikipedia. En el proceso de socialización del conocimiento, los usuarios pueden resaltar los contenidos valiosos.

Específicamente el artículo de *Animación Mexicana* carece sobre historia de la técnica, más bien se enfoca en ubicar las fechas de lanzamiento de cortometrajes, películas y series. Sin embargo, existe la entrada de *Animación*, que si bien no es propiamente una historia de la técnica nos contextualiza históricamente algunas técnicas.²⁶⁸ Una de las principales diferencias que tienen la historia de la técnica que presentan los textos impresos sobre México, es que regionalizan las técnicas que aportaron para que nacimiento y crecimiento de la industria de la animación en México. Mientras que la historia de la animación mexicana en Wikipedia prioriza los productos finales, es decir, una prioridad no histórica.

Una de las principales aportaciones de la historia escrita en Wikipedia, es que a pesar de que el formato en la entrada que tomamos como referencia en este estudio, nos presenta una historia en lista de estos productos, pero muchos de estos productos tienen un hipervínculo con su respectiva entrada, en donde encontramos más información al respecto. Entre la información que nos ofrece Wikipedia, está una ficha técnica con datos como las casas productoras, productores, la duración, dirección, entre otros. Es importante mostrar que los productos pueden contener variaciones de información, es decir, no siguen un formato estricto. Por ejemplo, algunos pueden tener sinopsis, otras adaptaciones, etc. Esto da cuenta de lo que ya mencionamos: el formato wiki permite decidir a los usuarios sobre el qué y cómo presentar la información, incluso en un formato que se normaliza.

²⁶⁸ “Animación”.

En las siguientes líneas haremos una comparación entre un par de artículos para reflexionar acerca de esto. Para empezar, notamos que en estos apartados se prioriza dos tipos de producciones: largometrajes y series, es decir, quedan excluidos los cortometrajes. En cuanto a delimitación temporal, se prioriza lo producido a partir del 2000, aunque se incluyen un par de largometrajes producidos durante la década de los setenta, algunos de la década de los ochenta. Posteriormente se hace hincapié en la casi nula producción durante los noventa y finalmente se ofrece una larga lista de producciones del nuevo siglo, incluso se mencionan una producción prospectada para el 2024.²⁶⁹

En esta cronología que nos ofrece el artículo de Animación mexicana en Wikipedia, en cada producto se agregan los datos sobre año de producción y casa productora y en algunos casos hay información extra sobre diversos temas, como si existió una coproducción, el estatus del lanzamiento, algunas técnicas o formatos narrativos que por primera vez se ocuparon en México, sin embargo, como hemos mencionado, algunos productos están referenciados con hipervínculos a sus propios artículos. Como generalidad, es notoria que el carácter de la información y las fuentes es más escaso en las producciones más antiguas, no sólo en cantidad si no también en calidad.

Cada artículo tiene una ficha con los créditos, seguido del lugar de producción, el año, el género, la duración, el idioma y el formato y finalmente la información de las compañías productoras. En el caso de los créditos, la fuente es Internet Movie Database, mejor identificado como IMDb, la cual es una base de datos en internet que almacena información sobre películas, series e incluso videojuegos. Actualmente es la base de datos más importante en internet sobre la producción audiovisual. Esta base se alimenta por colaboraciones de voluntarios.

En el caso del primer largometraje mencionado en la wiki, *Los tres Reyes Magos*, la información se divide en una introducción, el argumento y las voces.²⁷⁰ Los créditos de los actores de doblaje están referenciados a la base de IMDb. Además de esta fuente, se citan dos más. La página 136 del libro de Animación una perspectiva desde México, de Manuel Rodríguez Bermúdez. La segunda fuente se cita como un artículo del 2 de diciembre de 2014, titulado “Carrera infantil y el filme Los Reyes Magos animarán el domingo a Montalbán”, con consulta en febrero del 2015.

²⁶⁹ “Animación mexicana”.

²⁷⁰ Wikipedia, s.v. “Los tres Reyes Magos”, última actualización el 8 de agosto de 2024, 20:15, https://es.wikipedia.org/wiki/Los_tres_Reyes_Magos.

Este artículo tiene un hipervínculo que redirige al sitio de un periódico titulado “El Universal” pero no es el que se publica en México, sino en Caracas, Venezuela. El link, a pesar de que en su URL menciona “el filme los reyes magos”, redirige a una publicación sobre textos astrales y publicado en el año 2022.²⁷¹

En cuanto al siguiente artículo a analizar, *Magos y Gigantes*, primera producción enlistada para el año 2000, tiene un contenido mucho más extenso que el artículo de la década de los setenta, en cuanto a contenido y número de fuentes. En este caso, en las fuentes de los datos, además se incluye como fuente la página de la Secretaría de Cultura.²⁷² Esta secretaría tiene el Sistema de Información Cultural, base de datos que lista las producciones por estado. También, este artículo tiene como fuente el sitio de PROCINE.

Las referencias a estos sitios, nos da cuenta de la vinculación estatal con la producción animada. Aunque esto podría resultar una evidente para la investigación, que la industria de la animación está en manos estatales, las referencias a sitios nacionales son un aporte valioso para los estudios históricos por región.

La estructura wiki de Wikipedia permite a los usuarios decidir qué y cómo presentar información, proporcionando flexibilidad en la narrativa. La ausencia de uniformidad en la calidad y cantidad de información en las producciones más antiguas, sin embargo, resalta las limitaciones de la colaboración abierta. A pesar de ello, la plataforma se erige como un espacio valioso para la socialización del conocimiento y la representación regional, ofreciendo a los usuarios la posibilidad de moldear la narrativa histórica.

Los desafíos incluyen la obsolescencia de enlaces y la falta de uniformidad en la calidad de las fuentes. La historia digital en Wikipedia ofrece oportunidades, como la interactividad, la representación regional y la flexibilidad en la presentación de información. La colaboración y la accesibilidad de la información, sin embargo, presentan desafíos intrínsecos que requieren una gestión constante.

²⁷¹ Patricia Valderrama, “Para estos días todavía estaremos haciendo ajustes en nuestras vidas”, *El Universal*, el 28 de octubre de 2022, <https://www.eluniversal.com/caracas/141202/carrera-infantil-y-el-filme-los-reyes-magos-animaran-el-domingo-a-mont>.

²⁷² “Magos y Gigantes Wizards and Giants”, Sistema de Información Cultural, última actualización 5 de septiembre del 2016, https://sic.gob.mx/ficha.php?table=produccion_cine&table_id=13103.

En síntesis, el aporte de Wikipedia a la historia de la animación se destaca por su capacidad para ofrecer una visión global y regional de este medio artístico. La comparación entre los artículos en inglés y español revela cómo las diferentes comunidades lingüísticas abordan y enfatizan aspectos particulares de la historia de la animación. Además, la participación del usuario en Wikipedia contribuye a enriquecer y diversificar el contenido, aunque también plantea desafíos en términos de precisión y representación equitativa. Las referencias a sitios enteramente nacionales, que evidencian la vinculación estatal con la producción animada, destacan la importancia de considerar las dimensiones regionales en los estudios históricos de la animación. En conjunto, el aporte de Wikipedia a la historia de la animación refleja su relevancia como una plataforma dinámica y accesible para la investigación y difusión del conocimiento en este campo.

A manera de conclusión de este capítulo, la creación de un ecosistema tecnológico que facilite la interacción y nutra la información publicada en Internet, específicamente en Wikipedia, es un proceso multifacético que integra varios componentes clave. En primer lugar, es crucial contar con tecnologías avanzadas de comunicación que permitan la conexión y la colaboración a grandes distancias. Internet y las plataformas de gestión de contenidos en línea propios de la web 2.0, sobre la cual se basa Wikipedia, son fundamentales para soportar esta infraestructura. Estas tecnologías permiten a usuarios de todo el mundo editar y mejorar artículos en tiempo real, independientemente de su ubicación geográfica, fomentando un entorno de colaboración global.

Además de la tecnología, una política de gobernanza bien definida es esencial para guiar a la comunidad hacia acuerdos y objetivos comunes. Wikipedia implementa un conjunto robusto de políticas y directrices que regulan la conducta de los editores y el contenido que se publica. Estas políticas incluyen principios fundamentales como la neutralidad del punto de vista, la verificabilidad de la información y el respeto entre los editores. Estos principios no solo aseguran la calidad y la fiabilidad del contenido, sino que también facilitan la resolución de conflictos y la toma de decisiones en conjunto. La gobernanza en Wikipedia es un ejemplo de cómo una estructura descentralizada puede funcionar eficazmente, permitiendo la toma de decisiones colectivas mientras se respetan las contribuciones individuales.

Los individuos participantes son otro pilar crucial de este ecosistema. Los editores de Wikipedia, que varían desde profesionales hasta colaboradores autodidactas, aportan sus conocimientos y habilidades para crear y mantener un vasto repositorio de información enciclopédica. Este compromiso es alimentado por la pasión por compartir conocimiento y por la estructura abierta de Wikipedia, que permite a cualquiera convertirse en un colaborador activo. La diversidad de los contribuyentes enriquece el contenido y asegura que múltiples perspectivas estén representadas.

Las tecnologías masivas de comunicación y gestión de la información han revolucionado la manera en que se produce y se comparte el conocimiento, permitiendo la participación de nuevos agentes en la construcción de información. Plataformas como Wikipedia no solo democratizan el acceso al conocimiento, sino que también democratizan la creación de dicho conocimiento. Esta apertura ha permitido que grupos y comunidades previamente marginados o con menos recursos tengan la oportunidad de contribuir y ser representados en el contenido enciclopédico. Esto es relevante en la animación y otras industrias creativas, donde surgen nuevos talentos y perspectivas gracias a la visibilidad y el alcance global de Wikipedia.

En conclusión, el ecosistema tecnológico que soporta Wikipedia es un ejemplo paradigmático de cómo la interacción entre tecnología, políticas de gobernanza inclusivas y la participación de individuos crea una plataforma dinámica para la difusión del conocimiento. Este sistema no solo permite la rápida integración y actualización de la información, sino que también asegura que el proceso de creación del conocimiento sea colaborativo, inclusivo y representativo de una amplia gama de voces y experiencias. En un mundo cada vez más interconectado, la capacidad de estas tecnologías para facilitar la participación masiva y la gestión de la información será crucial para el desarrollo continuo de plataformas de conocimiento compartido como Wikipedia.

En el siguiente capítulo, exploramos cómo la organización colectiva expande las fronteras sobre el concepto de conocimiento. Analizaremos cómo la colaboración masiva en plataformas como Wikipedia no sólo transforma la forma en que se produce y comparte el conocimiento, sino que también redefine lo que consideramos conocimiento, integrando perspectivas que enriquecen la información de consulta global. Este enfoque colaborativo desafía las nociones tradicionales y jerárquicas de la creación del conocimiento, abriendo nuevas posibilidades para la inclusión y la representación en el ámbito digital.

3. Historiar en tiempos de Wikipedia: la expansión de la noción de conocimiento

Hasta este punto, hemos examinado Wikipedia desde una perspectiva histórica de la tecnología y las convenciones que permiten la gestión colaborativa, aplicándolo a un caso de estudio específico. Se demostró que existen prácticas en la plataforma que se determinan con la intención de estandarizar los procesos de publicación de la información. En este capítulo, demostramos el potencial de Wikipedia para ampliar los márgenes representatividad histórica, por medio de la participación social, aun siguiendo prácticas que se insertan detrás de pautas preestablecidas de gobernanza y de la huella enciclopédica del siglo XVIII. Para lograrlo, en el primer apartado rastreamos las particularidades sobre el conocimiento de la época ilustrada y evaluamos su presencia en las prácticas de validación y organización del conocimiento en Wikipedia. En el segundo apartado, analizamos el impacto de la participación colectiva para ampliar las fronteras que definen el conocimiento en Wikipedia.

Hasta este punto, hemos examinado Wikipedia desde una perspectiva histórica de la tecnología y las convenciones que permiten la gestión colaborativa, aplicándolo a un caso de estudio específico. Se demostró que existen prácticas en la plataforma que se determinan con la intención de estandarizar los procesos de publicación de la información. En este capítulo, exploraremos el potencial de Wikipedia para ampliar los márgenes de representatividad histórica mediante la participación social, y sigue prácticas insertas tras pautas preestablecidas de gobernanza según las tecnologías de la web 2.0 y de la huella enciclopédica del siglo XVIII.

Wikipedia, al funcionar como una enciclopedia abierta y colaborativa, tiene la capacidad única de integrar temas con mayor diversidad que los aceptados por los cánones de la academia. Esta apertura permite que los intereses de los usuarios sean un móvil importante para ampliar las temáticas publicadas. Estos temas conversan, además con prácticas y políticas que aseguran la calidad y la veracidad de la información, basados aún en cánones propios de la época de la Ilustración.

En el primer apartado de este capítulo, rastreamos las particularidades sobre el conocimiento de la época ilustrada y evaluamos su presencia en las prácticas de validación y organización del conocimiento en Wikipedia. Durante la Ilustración, se establecieron las bases para la creación de enciclopedias modernas que buscaban compilar y sistematizar el

conocimiento de manera accesible y verificable. Analizaremos cómo estos principios iluministas se reflejan en las políticas de Wikipedia, como la neutralidad del punto de vista, la verificabilidad y el uso de fuentes fiables.

En el segundo apartado, analizamos el impacto de la participación colectiva para ampliar las fronteras que definen el conocimiento en Wikipedia. Investigaremos cómo la colaboración masiva en la plataforma permite la inclusión de perspectivas que tradicionalmente han sido excluidas de los cánones académicos. Este análisis mostrará cómo Wikipedia se convierte en un espacio dinámico donde el conocimiento se construye colectivamente y se actualiza constantemente, desafiando las nociones tradicionales y jerárquicas de la creación del conocimiento. Este apartado destacará la importancia de la participación social en la construcción del conocimiento y cómo Wikipedia ejemplifica este proceso de manera única.

En resumen, este capítulo demuestra que Wikipedia sigue las tradiciones enciclopédicas del pasado, pero también las expande y las transforma mediante la participación colectiva y las tecnologías modernas. Al hacerlo, amplía los márgenes de la legitimación del conocimiento y redefine lo que consideramos conocimiento.

3.1 El conocimiento enciclopédico ilustrado y su huella en Wikipedia.

Para explorar la dinámica de la producción del conocimiento en la era digital, este apartado busca rastrear la definición del conocimiento en la época ilustrada y cómo da pauta a la metodología para validar los contenidos enciclopédicos, dejando su huella en Wikipedia. Durante la Ilustración, se establecieron los fundamentos para la creación de enciclopedias modernas que buscaban compilar y sistematizar el saber humano de manera accesible y verificable. La Enciclopedia de Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert, no sólo se propuso reunir información sobre diversos campos del conocimiento, sino que también estableció criterios rigurosos de verificación y neutralidad que han perdurado a lo largo del tiempo.

En este apartado, analizaremos cómo estos principios iluministas se reflejan en las políticas y prácticas de Wikipedia. La plataforma sigue pautas similares de verificabilidad, neutralidad del punto de vista y uso de fuentes fiables para asegurar la calidad y la exactitud de la información que se publica. Esta continuidad entre el conocimiento enciclopédico ilustrado y

las prácticas de Wikipedia subraya la influencia duradera de la Ilustración en la manera en que se produce y valida el conocimiento hoy en día. Exploraremos cómo estos principios han sido adaptados y evolucionados para encajar en un entorno digital colaborativo, permitiendo que Wikipedia funcione como una enciclopedia moderna que sigue las huellas de sus predecesoras ilustradas, mientras amplía las fronteras de la definición sobre conocimiento, gracias a la participación colectiva.

La Enciclopedia, compilada por Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert en el siglo XVIII, refleja el pensamiento de la Ilustración y el espíritu de la época, donde el eje que define qué era conocimiento estaba determinado por la razón y el progreso. Aunque no hay una definición explícita de "conocimiento" como tal, los temas y conceptos presentes en la obra contribuyen al entendimiento de cómo se percibía y valoraba el saber en ese período histórico. En la enciclopedia se identifica el conocimiento como el resultado de estudiar y experimentar siguiendo las pautas del conocimiento científico. En este contexto, los resultados de dichas investigaciones, es decir, del quehacer científico se dividió en diferentes disciplinas y áreas de estudio, desde las ciencias naturales y sociales hasta las humanidades y las artes.

El paradigma dominante de la Ilustración es el de la razón. La Ilustración dio nombre a todo un siglo: "El siglo de las luces". Como estas denominaciones lo enmarcan, el siglo XVIII fue un llamado a salir del oscurantismo. El espíritu de la época concibió "la luz" como el uso de la razón. Unos años después de la Revolución Francesa, en 1784, el autor de la *Crítica a la razón pura*, Immanuel Kant expresa la esencia del espíritu ilustrado:

La ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad. La incapacidad significa la imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía del otro. Esta incapacidad es culpable porque su causa no reside en la falta de inteligencia sino de decisión y valor para servirse por sí mismo de ella sin la tutela de otro. ¡*Sapere aude!* ¡Ten el valor de servirte de tu propia razón! He aquí el lema de la ilustración.²⁷³

²⁷³ Immanuel Kant, *Filosofía de la historia*, trad. Eugenio Imaz (México, Distrito Federal: Fondo de Cultura Económica, 1979), 25.

Para Kant, la Ilustración es la liberación de la dependencia de alguien ajeno a uno mismo, es tomar independencia de los dogmas, para tener la capacidad de tomar decisiones con inteligencia. El movimiento ilustrado entendía esta inteligencia como la aspiración a liberarse de las creencias ciegas que se han interiorizado con la finalidad de guiarse principalmente por preceptos racionales.

Theodor Adorno y Max Horkheimer en su obra seminal *La Dialéctica de la Ilustración* examinan críticamente este proceso de racionalización y progreso en la sociedad moderna. Uno de los conceptos clave que exploran es el del "desencantamiento del mundo", que se refiere a la pérdida de significado y misterio en el mundo como resultado de la instrumentalización de la razón y el dominio de la naturaleza. Según Adorno y Horkheimer, la Ilustración, con su énfasis en la razón instrumental y el control técnico, ha llevado a una alienación profunda, donde la naturaleza y la experiencia humana se convierten en objetos controlados. Este proceso de desencantamiento, argumentan, ha llevado a una sociedad dominada por la lógica.²⁷⁴

La Ilustración se caracterizó por dos aspectos fundamentales y relacionados: el control de la naturaleza y la diferenciación entre el conocimiento y las creencias. En primer lugar, la Ilustración busca el control racional y sistemático de la naturaleza a través del conocimiento científico y la técnica. Esta aspiración se basa en la creencia de que el dominio sobre el entorno natural conducirá al progreso humano y al bienestar general. En segundo lugar, la Ilustración busca distinguir claramente entre el conocimiento, basado en la razón y la evidencia, y las creencias, que se fundamentan en la tradición, la superstición o la autoridad no cuestionada. Esto implica una valoración de la razón crítica y la experimentación como herramientas fundamentales para la comprensión del mundo y la legitimación del conocimiento.

Esta forma de entender el conocimiento tiene sus antecedentes en la corriente filosófica del empirismo. Los principios empiristas desempeñaron un papel fundamental en la transformación de la concepción del conocimiento y su difusión a través del enciclopedismo. El empirismo postula que el conocimiento proviene principalmente de la experiencia sensible y la observación directa del mundo, en contraste con las concepciones que atribuían al conocimiento una fuente divina o puramente racional. Dos figuras clave en el desarrollo del empirismo fueron

²⁷⁴ Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos Filosóficos*, trad. Juan José Sánchez Bernal Sánchez (Madrid: Editorial Trotta, 1998).

John Locke y David Hume. Locke argumentó que la mente al nacer es una "tabla rasa" y que todo conocimiento deriva de la experiencia.²⁷⁵ Por su parte, Hume llevó las ideas empiristas aún más lejos al cuestionar la noción de causa y efecto y la posibilidad de conocimiento basado en la razón pura. Hume argumentó que todas nuestras ideas derivan de impresiones sensoriales y que la conexión entre causa y efecto es una construcción mental basada en la experiencia repetida.²⁷⁶ Esta categoría sobre la forma en que entendemos el mundo se vuelve trascendente para organizar la información y validarla como conocimiento, incluso hasta el presente. En la era digital, plataformas como Wikipedia aplican estos principios empiristas al insistir en la verificabilidad y la evidencia observable como bases para la inclusión de información, reflejando una continuidad de este enfoque filosófico en la gestión del conocimiento moderno.

Los postulados empiristas, sentaron las bases para una nueva epistemología que privilegiaba la experimentación y la observación directa como fuentes legítimas de conocimiento que se arrastran hasta nuestros días. Al respecto los investigadores mencionan en su libro que, si la filosofía experimental de la época moderna ha dejado una huella duradera en la práctica y teorización de la ciencia, es por el papel central que le otorga a la experimentación. No se puede narrar la historia de la ciencia moderna desde el siglo XVIII sin dar un lugar privilegiado al experimento. Desde el surgimiento de la filosofía experimental en el siglo XVII, toda la ciencia ha sido ciencia experimental. Una teoría que es empíricamente intratable en principio no se considera científica. Por supuesto, este legado de la filosofía experimental de la era moderna temprana no resuelve el problema de demarcación entre ciencia y no ciencia, pero establece un parámetro crucial en la definición del problema: el experimento proporcionó un criterio nuevo e importante para diferenciar entre ciencia y no ciencia, y entre ciencia y pseudociencia.²⁷⁷ Esta visión influyó en la Ilustración y el enciclopedismo, fomentando una apertura hacia la investigación empírica y la difusión del conocimiento científico en la sociedad europea de la época.

Los enciclopedistas, liderados por figuras como Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert, adoptaron una perspectiva empirista en la compilación de la Enciclopedia, que

²⁷⁵ John Locke, *Ensayo sobre el entendimiento humano*, trad. Edmundo O'Gorman (México, Distrito Federal: Fondo de Cultura Económica, 1999).

²⁷⁶ David Hume, *Tratado de la naturaleza humana: autobiografía*, trad. Félix Duque (Madrid: Tecnos, 1992).

²⁷⁷ Peter R. Anstey y Alberto Vanzo, *Experimental Philosophy and the Origins of Empiricism* (Cambridge University Press, 2023), <https://doi.org/10.1017/9781009030236>, 287.

buscaba organizar y difundir el conocimiento acumulado de la humanidad basado en la observación y la experimentación. Si bien, no tenemos tratados de los autores donde específicamente se centren en el empirismo como lo hicieron Locke o Hume, sin embargo, en la Enciclopedia, hay contribuciones de numerosos artículos que promovían una aproximación empirista al conocimiento. La Enciclopedia, aborda temas relacionados con el empirismo, la experimentación y la observación como fundamentos del conocimiento. Diderot y otros colaboradores de la Enciclopedia defendieron la importancia de la experiencia sensorial y la observación directa como medios para adquirir conocimiento sobre el mundo natural y social.

Louis de Jaucourt, médico, filósofo y colaborador de la misma enciclopedia define que “empirismo es una práctica basada únicamente en la experiencia”.²⁷⁸ La experiencia, por su parte, según el artículo de Jean Rond D'Alembert es “la prueba del efecto que resulta de la aplicación mutua o movimiento de los cuerpos naturales, con el fin de descubrir ciertos fenómenos y sus causas”.²⁷⁹

Así, en conjunto, estos rasgos reflejan el impulso de la Ilustración hacia la emancipación intelectual y el avance humano a través del uso racional y la validación experimental del conocimiento. Para lograr este objetivo se estableció el método científico para garantizar la demostración empírica de hechos. El método científico, en su formulación moderna, está estrechamente vinculado al empirismo. En el siglo XVIII, esta perspectiva influyó profundamente en la organización del conocimiento, ya que los científicos adoptaron un enfoque sistemático y empírico para investigar fenómenos naturales y sociales. Siguiendo los principios del empirismo, los científicos del siglo XVIII valoraban la experimentación, la observación cuidadosa y la recopilación de datos como métodos fundamentales para adquirir y validar conocimientos. Este enfoque influyó en la creación de la enciclopedia y obras de referencia que buscaban compilar y organizar el conocimiento humano de manera sistemática, basándose en la evidencia empírica y rechazando las creencias no fundamentadas en la observación o la razón. Así, el método científico, arraigado en el empirismo, proporcionó un marco riguroso para la

²⁷⁸ Chevalier de Jaucourt, “Empirisme”, en *l'Édition Numérique Collaborative et Critique de l'Encyclopédie de Diderot, de D'Alembert et de Jaucourt 1751-1772* (Paris, 1755), 587, <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v5-1114-0/?query=empirisme>.

²⁷⁹ Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert, eds., “Expérience”, en *l'Édition Numérique Collaborative et Critique de l'Encyclopédie de Diderot, de D'Alembert et de Jaucourt 1751-1772* (Paris, 1755), 297, <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v6-372-1/?query=Exp%C3%A9rience>.

investigación y la organización del conocimiento, basado en la evidencia y la observación directa.

Para los ilustrados la ciencia es “el conocimiento claro y cierto de algo, basado en principios evidentes o en demostraciones”,²⁸⁰ según el artículo publicado en la misma enciclopedia para definir “ciencia”. Los enciclopedistas reconocen la autoridad de aquellos que han tratado de entender el mundo por medio de experiencias. Este artículo es una historia de la ciencia desde la Antigüedad hasta el siglo XVIII. Se enfatiza cómo los grandes genios han contribuido al avance del conocimiento humano, revelando los secretos de la naturaleza y enseñando los deberes de la humanidad. Se mencionan ejemplos de filósofos y eruditos que abarcaban tanto las ciencias como las letras, mostrando que no eran consideradas incompatibles. El texto también hace referencia al renacimiento de las ciencias y las artes en Europa tras siglos de oscuridad, destacando el papel de figuras como Bacon, Descartes y Newton en el progreso científico. Sin embargo, se señala que las ciencias también enfrentaron obstáculos, como la influencia de la escolástica y la superstición. La narrativa concluye con un llamado a los príncipes para que apoyen el desarrollo de las ciencias, reconociendo su importancia para el progreso humano.²⁸¹

El siglo XVIII fue el siglo del método científico y de la profesionalización de las ciencias, por lo tanto, hay un “creciente interés por la disciplina precisa y sistemática”.²⁸² El método científico, tal como lo conocemos hoy, se define como un proceso sistemático de investigación que involucra la observación, la formulación de hipótesis, la experimentación y la verificación de resultados. Este enfoque fue profundamente influenciado por figuras de la Ilustración como Francis Bacon y René Descartes, quienes abogaron por la observación empírica y la razón como bases para adquirir conocimiento. Bacon, en su obra *Novum Organum*, propuso un método inductivo para la ciencia basado en la acumulación de datos empíricos y su análisis cuidadoso.²⁸³ Descartes, por su parte, enfatizó la importancia de la duda metódica y el

²⁸⁰ Denis Diderot y Jean le Rond d’Alembert, eds., “SCIENCE”, en *l’Édition Numérique Collaborative et Critique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772* (Paris, 1755), 787, <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v14-2822-0/?query=science>.

²⁸¹ Jaucourt Le chevalier, “Sciences”, en *l’Édition Numérique Collaborative et Critique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772* (Paris, 1755), 788, <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v14-2822-1/?query=science>.

²⁸² Burke, *Historia social del conocimiento*, 64.

²⁸³ Francis Bacon, *Novum organum*, trad. Clemente Fernando Almori (Buenos Aires: Losada, 2004).

razonamiento deductivo en su *Discurso del Método*.²⁸⁴ Más recientemente, Karl Popper ha contribuido significativamente a la definición del método científico. En su obra *La lógica de la investigación científica*, Popper argumenta que una teoría científica debe ser susceptible de ser probada y potencialmente refutada por la experimentación.²⁸⁵ Estas contribuciones, han cimentado el método científico como una herramienta basada en la experimentación y comprobación para la legitimación del conocimiento.

Así, los científicos configuraron y siguen configurando convenciones para legitimar el conocimiento, conformando grupos de élite encargados de aprobar y validar la información científica. Durante la Ilustración, estas convenciones comenzaron a formalizarse a través de la creación de academias y sociedades científicas, como la Royal Society en Inglaterra y la Academia de Ciencias en Francia. Estas instituciones no solo promovían la investigación científica, sino que también establecían criterios y métodos estandarizados para la experimentación y la publicación de resultados. La investigación de Briggs y Burke arroja que “los llamados *philosophes*, entre ellos Voltaire (1694-1778), Rousseau (1712-1778), Diderot (1713-1784) y D'Alembert (1717-1783) se autodenominaban «hombres de letras”, fueron a veces presentados como los primeros intelectuales o incluso la primera *intelligentsia*”.²⁸⁶

Como señala Steven Shapin en su obra *A Social History of Truth*, estas sociedades funcionaban como guardianes de la credibilidad científica, donde el conocimiento era legitimado a través de la revisión por pares y la replicabilidad de los experimentos.²⁸⁷ En la era moderna, este sistema de legitimación se ha mantenido y fortalecido a través de revistas académicas y comités de revisión, donde un grupo selecto de expertos evalúa la validez y la calidad de la investigación antes de que sea aceptada y publicada. Este proceso, sigue siendo fundamental para garantizar la integridad y la fiabilidad del conocimiento científico.

La enciclopedia moderna, como medio de difusión del conocimiento, privilegia la validación y legitimación del conocimiento científico. Este modelo ha moldeado las prácticas de compilación y presentación de información en el ámbito académico y cultural, llegando incluso hasta las

²⁸⁴ René Descartes, *Discurso del método*, trad. Marie Mersoye (Barcelona: Plutón Ediciones, 2015).

²⁸⁵ Karl Popper, *La lógica de la investigación científica*, trad. Víctor Sánchez de Zavala (Madrid: Tecnos, 1962).

²⁸⁶ Asa Briggs y Peter Burke, *De Gutenberg a internet: una historia social de los medios de comunicación*, trad. Marco Aurelio Galmarini (Madrid: Taurus, 2002), 115.

²⁸⁷ Steven Shapin, *A social history of truth: civility and science in seventeenth-century England, Science and its conceptual foundations* (Chicago: University of Chicago Press, 1994).

prácticas digitales. A continuación, examinamos cómo estos principios se reflejan en Wikipedia y cómo se adaptan a las demandas e intereses de las personas en la era digital.

Las líneas del discurso tanto de clasificación por materias como la selección de temas en Wikipedia siguen un discurso comparable a la tradición de la Enciclopedia Ilustrada. La Enciclopedia Ilustrada se caracterizó por categorizar el conocimiento en temas de interés universal, entendiendo estos temas desde el impulso científicista de alcanzar la verdad. En consecuencia, el conocimiento científico se posicionó como el determinante de los objetos de estudio y lo que es digno de publicación. Según Peter Burke, la Enciclopedia Ilustrada, se centró en los principios de organización del conocimiento y la verificación científica, donde los editores jugaban un papel crucial en la determinación de los temas relevantes.²⁸⁸

En este sentido, rastreamos que ese la clasificación sobre los temas importantes prevalece también en la cultura participativa de Wikipedia. Según Joseph Reagle, Wikipedia adopta un enfoque similar al priorizar temas que reflejan el conocimiento científico y verificable, siguiendo así la tradición de sus predecesoras ilustradas. Este modelo ha moldeado las prácticas de compilación y presentación de información en el ámbito académico y cultural, reflejando una continuidad en la forma en que se clasifica y selecciona el conocimiento digno de ser difundido al público.

Con base a estas categorías identificamos que las temáticas en las cuales se clasifican todo el conocimiento en Wikipedia se reducen a ocho:²⁸⁹ Artes (Arquitectura, Cine, Danza, Literatura, Música, Pintura, Teatro); Ciencias Sociales (Comunicación, Deporte, Derecho, Economía, Filosofía, Lingüística, Psicología, Sociología); Ciencias Naturales (Astronomía, Biología, Botánica, Física, Medicina, Matemática, Química); Geografía (África, América, Antártida, Asia, Europa, Oceanía, Países); Historia (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna, Edad Contemporánea); Política (Feminismo – LGTB, Marxismo, Nacionalismo, Socialismo, Terrorismo); Religión (Ateísmo, Budismo, Cristianismo, Iglesia Católica, Islam, Judaísmo, Mitología) y Tecnologías (Biotecnología, Exploración espacial, Informática, Ingeniería, Software Libre y videojuegos). Con esta relación damos cuenta que los conocimientos se ciñen mayormente a la clasificación hecha por el método científico.

²⁸⁸ Burke, *Historia social del conocimiento*.

²⁸⁹ “Bienvenidos a Wikipedia”.

Actualmente Wikipedia en español cuenta con alrededor de 1 909 323 de artículos, los cuales se clasifican en diferentes categorías, entre ellas la Historia.²⁹⁰ Wikipedia no tiene una base estadística que aporte información sobre el número de artículos históricos, ni las dinámicas de edición y consulta de los mismos. Consideramos que esta dificultad para determinar dicho porcentaje se debe a la relación misma entre los artículos. Sin embargo, la misma página publicó una *Lista de artículos que toda Wikipedia debería tener*, la cual tiene el objetivo de representar 10.000 artículos sobre los temas más destacados en diferentes campos del conocimiento y la actividad humana.²⁹¹ Sobre la categoría Historia se enlistan 800 artículos, entre los que se incluyen temas básicos, por región y por la cronológica tradicional en historia antigua, edad media y moderna.²⁹²

Según el listado de los primeros 1000 artículos publicados en Wikipedia en español, destacan temas de botánica, ciencias computacionales, física y publicaciones dedicadas a países y ciudades de la región hispanohablante, especialmente de España. Los artículos sobre geografía incluyen apartados sobre la historia de la región. En cuanto a temas históricos que existan por sí mismos, identificamos cinco: Historia de España, Historia de la computación, Historia del constitucionalismo, Disciplinas Auxiliares de la Historia y Prehistoria. Si bien estos fueron los intereses de la comunidad en sus inicios, las temáticas han crecido considerablemente.

Según las estadísticas de los artículos más editados en la wiki que tratamos, al 25 de noviembre de 2023, el artículo *Supervivientes* encabeza la lista. Seguido de *Estaciones de radio en México*, y sobresalen una serie de artículos sobre equipos de fútbol en países de América Latina y España.²⁹³ Debemos considerar que estos artículos tienen apartados sobre la historia. En cuanto a artículos asociados desde el título a lo histórico, en este listado de 250, no se localiza ninguno. Sin embargo, abundan las referencias históricas en los artículos sobre países y

²⁹⁰ “Portal:Estadísticas de Wikipedia”, Fundación Wikimedia, última modificación el 11 de mayo de 2021, 19:01, https://es.wikipedia.org/wiki/Portal:Estad%C3%ADsticas_de_Wikipedia#:~:text=Actualmente%20contamos%20con%201%20909,los%203%20gibibytes%20sin%20comprimir.

²⁹¹ “Wikipedia:Lista de artículos que toda Wikipedia debería tener/Expandida”, Fundación Wikimedia, última modificación el 1 de enero de 2022, 09:22, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lista_de_art%C3%ADculos_que_toda_Wikipedia_deber%C3%ADa_tener/Expandida.

²⁹² “Wikipedia:Lista de artículos que toda Wikipedia debería tener/Expandida/History”, Fundación Wikimedia, última modificación el 21 de agosto de 2021, 12:55, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lista_de_art%C3%ADculos_que_toda_Wikipedia_deber%C3%ADa_tener/Expandida/History.

²⁹³ “Artículos con más ediciones”, Fundación Wikimedia, última modificación el consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:M%C3%A1sEdiciones&limit=250&offset=0>.

especialmente sobre fútbol. Esto nos da cuenta del cambio de paradigma asociado al conocimiento: las temáticas se diversifican en función de los intereses de la comunidad y ya no solamente de los intereses políticos institucionales.

Este destacado interés por historias que tenga que ver con España es sugerido por la amplia participación de la comunidad española en las ediciones. Según las propias estadísticas de Wikipedia, para el 2021, los principales contribuyentes son de origen español representando un total del 29.7% de la comunidad total de Wikipedia en español, seguido de la comunidad mexicana con el 13.4%.²⁹⁴ La participación de los españoles se confirma en el ranking de contribuyentes anónimos según las últimas 500 ediciones, donde España encabeza con el 68.2% de participación, seguido de Alemania con un 5% y México queda en quinto lugar con el 3% de usuarios anónimos.²⁹⁵ Estas métricas nos indican que la escritura general de la wiki en español descansa en una comunidad con contextos diversos y donde destaca la participación de la comunidad europea.

Wikipedia crea un ecosistema donde los usuarios que participan en el idioma español tienen diversidad de nacionalidades, en contraste con otras wikis como el japones, por lo que la producción puede tener más matices.

Los profesionales de la historia han observado en Wikipedia, un espacio donde devienen múltiples intereses sobre lo histórico y han seleccionado universos de artículos como objetos de estudio. Entre los estudios pioneros sobre universos de artículos específicos, destaca el reconocido historiador de lo digital, Roy Rosenzweig, quien hizo un análisis sobre la veracidad de los hechos, en los artículos sobre Historia de Estados Unidos. En este estudio, sobresale que se verifica que los datos históricos, como nombres, fechas y eventos tiene una precisión similar a otras enciclopedias reconocidas como la Enciclopedia Británica. El autor hace hincapié en que el grado de errores que manifiesta Wikipedia es similar a otras enciclopedias, y que estas

²⁹⁴ “Estadísticas de Wikimedia del país de origen de los voluntarios”, Wikistats, consultado el 29 de noviembre de 2023, [https://stats.wikimedia.org/#/es.wikipedia.org/contributing/active-editors-by-country/normal%7Ctable%7Clast-month%7C\(activity-level\)~5..99-edits%7Cmonthly](https://stats.wikimedia.org/#/es.wikipedia.org/contributing/active-editors-by-country/normal%7Ctable%7Clast-month%7C(activity-level)~5..99-edits%7Cmonthly).

²⁹⁵ “Wikipedia:Ranking de ediciones anónimas por país”, Fundación Wikimedia, última modificación el 9 de enero de 2021, 22:36, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ranking_de_ediciones_an%C3%B3nimas_por_pa%C3%ADs.

imprecisiones son menores e intrascendentes.²⁹⁶ Este estudio fue publicado en el año 2006, unos cuantos años después del lanzamiento de Wikipedia.

Si bien el artículo de Rosenzweig es un punto de partida importante para validar que Wikipedia tiene un espacio colaborativo capaz de mantener la certeza de los hechos, también resalta el sesgo que se inclina por el estudio que siguen la línea de temas de interés universal. Recordemos que parte del interés por la historia en el contexto ilustrado, es consolidar los discursos nacionalistas para construir el imaginario del estado-nación.

En conclusión, en este análisis, exploramos cómo las prácticas de la enciclopedia ilustrada han dejado su huella en la estructura y contenido de Wikipedia, dando forma a la manera en que se presenta y se organiza el conocimiento en la era digital. En el siguiente apartado explicamos como las dinámicas sociales amplían la noción de conocimiento más allá de las nociones propias de la enciclopedia moderna.

3.2 La expansión de la noción de conocimiento en la era de las comunidades virtuales.

En la era digital, el concepto de conocimiento ha experimentado una expansión significativa, impulsada en gran parte por las tecnologías 2.0. Estas tecnologías no sólo facilitan la creación y el intercambio de información, sino que también integran dinámicas sociales y colectivas que trascienden las formas tradicionales de legitimación del conocimiento. A partir de la Ilustración, el conocimiento fue institucionalizado y legitimado principalmente por academias y expertos, estableciendo un modelo en el que la autoridad del conocimiento provenía de una élite ilustrada. Este enfoque se basaba en la idea de que el conocimiento debía ser verificado y validado por especialistas dentro de estructuras académicas formales.

Sin embargo, con la popularización de las tecnologías 2.0, como las que sustentan Wikipedia, estas dinámicas han cambiado. Wikipedia combina políticas internas y arquitectura digital con interacciones sociales para expandir la noción de conocimiento. En este sentido, se observa que la interacción social tanto dentro como fuera de la plataforma es lo que otorga legitimidad a los contenidos. Este fenómeno se observa en cómo las comunidades colaborativas

²⁹⁶ Rosenzweig, “Can History Be Open Source?”, 129.

en Wikipedia generan y validan información, rompiendo con el modelo tradicional de validación elitista y creando un espacio donde el conocimiento es un esfuerzo colectivo.

Este distanciamiento con la noción de conocimiento de la tradición de la Ilustración del siglo XVIII, que prioriza el conocimiento científico, se da gracias al sentido de comunidad generado entre los usuarios gracias a la apertura de las tecnologías, especialmente de la propuesta de la Web 2.0. Wikipedia, más allá de ser simplemente un repositorio de información, ese un espacio donde las dinámicas sociales juegan un papel crucial en la estructuración del conocimiento. En este apartado, exploraremos cómo estas dinámicas sociales, junto con los protocolos y políticas de gobernanza, contribuyen a la creación y validación del conocimiento en Wikipedia. Analizaremos cómo la participación comunitaria no solo amplía los márgenes de lo que se considera conocimiento, sino que también redefine la legitimación de este.

En la era digital, la formación y cohesión de comunidades en línea han adquirido una importancia significativa. La web 2.0 se caracteriza por su capacidad para soportar la interacción y colaboración entre usuarios a través de interfaces que facilitan la creación y el intercambio de contenido.²⁹⁷ Esta tecnología ha sido fundamental en la evolución de comunidades en línea, donde la participación de los usuarios en la creación de contenido es esencial. Según Jenkins, la cultura participativa que fomenta la Web 2.0 permite que las comunidades no solo consuman contenido, sino que también sean creadores activos, lo que fortalece su cohesión.²⁹⁸ La web 2.0, caracterizada por la participación de los usuarios y la colaboración en la creación de contenido, ha dado lugar a un nuevo paradigma de interacción social en línea que se refleja en la expansión de los campos de conocimiento.

En este contexto, Wikipedia emerge como uno de los principales ejemplos de comunidades en línea que colaboran para crear y mantener conocimiento compartido. La dinámica social que cohesionan estas comunidades se basa en varios elementos clave. Para entender esta dinámica en línea, primeramente, nos adentramos al concepto de comunidad.

Una comunidad, en su sentido más amplio, es un grupo de individuos que comparten intereses, objetivos, o características comunes dentro de un espacio determinado, ya sea físico o virtual. Adentrándonos en diferentes definiciones, McMillan y Chavis ofrecen una de las

²⁹⁷ O'Reilly, "4. What Is Web 2.0".

²⁹⁸ Jenkins, *Convergence Culture*.

definiciones más citadas en la psicología social, donde identifican cuatro elementos esenciales que constituyen una comunidad: membresía, influencia, integración y cumplimiento de necesidades, y conexión emocional compartida. Según estos autores, la comunidad se forma a partir de la sensación de pertenencia y de identidad que los individuos desarrollan en el grupo.²⁹⁹

Específicamente, la conformación de comunidades virtuales es un fenómeno complejo que ha sido objeto de estudio por numerosos especialistas en el campo de la sociología, la comunicación y la tecnología. Estas comunidades se caracterizan por ser agrupaciones de individuos que interactúan y colaboran a través de plataformas digitales, unidas por intereses, objetivos o afinidades comunes. La cohesión de estas comunidades virtuales se logra a través de varios factores clave, incluyendo la identidad compartida, la comunicación constante, la confianza, así como las herramientas tecnológicas que facilitan la interacción.

Uno de los aspectos fundamentales que cohesionan a las comunidades virtuales es la creación de una identidad compartida. Según Howard Rheingold en su obra *The Virtual Community*, los miembros de estas comunidades desarrollan un sentido de pertenencia y una identidad colectiva que se basa en intereses y valores comunes.³⁰⁰ Esta identidad compartida es esencial para establecer una base de confianza y cooperación entre los miembros.

Estos intereses personales se reflejan en la participación y la colaboración como pilares fundamentales de las comunidades en línea en Wikipedia. Benkler destaca cómo la colaboración en proyectos en línea puede generar resultados significativos y confiables.³⁰¹ En Wikipedia, cualquier persona puede contribuir y editar contenido, lo que permite la construcción colectiva de conocimiento. Esta dinámica de colaboración fomenta un sentido de pertenencia y compromiso con la comunidad.

La comunicación constante es otro factor crucial. Las plataformas digitales proporcionan canales de comunicación, que permiten a los miembros interactuar de manera regular y en tiempo real. Barry Wellman y Milena Gulia destacan en su artículo *Virtual Communities as*

²⁹⁹ David W. McMillan y David M. Chavis, "Sense of Community: A Definition and Theory", *Journal of Community Psychology* 14, 1 (enero de 1986): 6–23, [https://doi.org/10.1002/1520-6629\(198601\)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I](https://doi.org/10.1002/1520-6629(198601)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I).

³⁰⁰ Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (Cambridge: The MIT Press, 2000).

³⁰¹ Yochai Benkler en Florencio Cabello y Andoni Alonso, eds., *La riqueza de las redes: cómo la producción social transforma los mercados y la libertad* (Barcelona: Icaria, 2015).

Communities: Net Surfers Don't Ride Alone que la frecuencia y calidad de la comunicación en línea son determinantes para el fortalecimiento de los lazos sociales en las comunidades virtuales.³⁰²

La confianza y la reciprocidad son también elementos esenciales. En su análisis sobre la dinámica de las comunidades en línea, Robert Putnam en *Bowling Alone* argumenta que la confianza mutua y la reciprocidad son fundamentales para la colaboración efectiva y el sostenimiento de las comunidades virtuales.³⁰³ La confianza se construye a través de interacciones repetidas y la percepción de que los demás miembros actúan de manera honesta y fiable. En este sentido, Wikipedia establece protocolos de interacción que ayudan a tomar decisiones comunes para las publicaciones.

Las herramientas tecnológicas juegan un papel crucial en la cohesión de las comunidades virtuales. Las plataformas de web 2.0, como Wikipedia, proporcionan el entorno técnico necesario para que los miembros interactúen, colaboren y compartan información de manera eficiente. Estas tecnologías facilitan la creación de contenido colaborativo, la discusión y el consenso, elementos que son esenciales para la cohesión y el funcionamiento efectivo de las comunidades virtuales.

En este contexto las comunidades en línea, Rheingold explica que las agrupaciones sociales que emergen de la red cuando suficiente gente lleva a cabo esas discusiones públicas largas para formar redes de relaciones personales en el ciberespacio.³⁰⁴ Esta definición amplía el concepto de comunidad al incluir la interacción digital, destacando cómo la tecnología facilita nuevas formas de conexión social

Estas perspectivas muestran cómo la definición de comunidad se va ampliando para abarcar tanto las interacciones cara a cara como las mediadas por la tecnología, reflejando un espectro de relaciones humanas que varían en profundidad y alcance. Además, la transparencia y la apertura son aspectos esenciales que contribuyen a la cohesión de las comunidades en línea.

³⁰² Barry Wellman y Milena Gulia, " Net-Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities" en Barry Wellman ed., *Networks In The Global Village: Life In Contemporary Communities* (London: Taylor& Francis, 2018).

³⁰³ Robert D. Putnam, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (London: Simon & Schuster, 2001).

³⁰⁴ Rheingold, *The Virtual Community*.

Autores como Shirky señalan que la transparencia en la toma de decisiones y la gestión de conflictos promueve la confianza y la participación de los miembros de la comunidad.³⁰⁵ En Wikipedia, las discusiones sobre la edición de contenido son públicas y están sujetas a revisión por parte de la comunidad, lo que garantiza un proceso abierto y transparente.

La formación de comunidades en línea en Wikipedia está impulsada por la participación, la transparencia y la autoridad compartida. A través de la colaboración colectiva y el escrutinio continuo, la comunidad de Wikipedia se esfuerza por crear y mantener contenidos que sean confiables y accesibles para todos. Las comunidades en línea han abierto el proceso de producción y validación del conocimiento al permitir que múltiples usuarios, sin importar su ubicación geográfica o formación académica, contribuyan y editen contenidos. Este modelo participativo contrasta con los métodos institucionales donde el conocimiento es custodiado y distribuido por instituciones especializadas, a menudo con barreras de acceso significativas.

Esta conformación y cohesión social en comunidades digitales permite ampliar las categorías sobre el conocimiento. Las comunidades virtuales desafían las concepciones legitimadas por élites, dominadas por instituciones académicas y el método científico. Las categorías sobre qué es conocimiento se están determinando ahora socialmente a través de comunidades virtuales, marcando un cambio significativo en la gestión y validación del saber.

Antes reservado para académicos y científicos, el conocimiento se democratiza en las comunidades virtuales, donde cualquier usuario puede contribuir a la creación y validación de este. Este modelo participativo fomenta una diversidad de perspectivas, alejándose del monopolio del saber que mantenían las instituciones tradicionales. Este fenómeno es evidente en plataformas como Wikipedia, donde el contenido es generado y revisado por una comunidad global sin requerimientos formales de cualificación académica.

En las comunidades virtuales, las categorías de conocimiento no son estáticas sino fluidas, adaptándose a nuevas informaciones y perspectivas. Esto contrasta con el rígido esquema categorial de las disciplinas académicas tradicionales, que a menudo limitan la interpretación y la inclusión de saberes emergentes de contextos no académicos.

³⁰⁵ Cabello y Alonso, *La riqueza de las redes*.

La validación del conocimiento en comunidades virtuales se basa en el consenso y la colaboración en lugar de en la autoridad de expertos. Los mecanismos de revisión por pares se han transformado en revisiones comunitarias, donde el valor del conocimiento es determinado por la utilidad y la aceptación colectiva más que por credenciales formales. En este sentido las comunidades virtuales reformulan el panorama del conocimiento. Este cambio refleja una transición hacia un paradigma más participativo, donde el saber no es solo una acumulación de hechos, sino un proceso interactivo y dinámico.

En este panorama, se transforma el concepto de autoridad sobre el conocimiento. Las nuevas tecnologías y las plataformas colaborativas redefinen quién tiene la capacidad para contribuir al cuerpo de conocimiento global, desafiando las estructuras tradicionales de autoridad. La autoridad ya no reside exclusivamente en académicos o expertos certificados, sino que se ha expandido, permitiendo a individuos de diversos perfiles contribuir y validar información.

Las comunidades en línea han transformado radicalmente la jerarquía tradicional para la legitimación del conocimiento y han ampliado el concepto de autoría. En el modelo anterior a las tecnologías participativas, la legitimación del conocimiento estaba dominada por instituciones académicas y expertos reconocidos, donde el conocimiento era validado a través de procesos de revisión por pares y publicaciones en revistas académicas. Sin embargo, las plataformas en línea y las tecnologías de la web 2.0 han democratizado este proceso, permitiendo que una gama más amplia de participantes contribuya, validen y difundan conocimiento.

Una de las transformaciones más significativas es el cambio en la estructura jerárquica de la autoría y la legitimación del conocimiento. En las comunidades en línea, el conocimiento no solo es producido por expertos, sino también por una diversidad de participantes que aportan desde sus experiencias y saberes específicos. Este fenómeno ha sido estudiado por Yochai Benkler en *The Wealth of Networks*, donde argumenta que la producción colaborativa y el intercambio de información en línea han llevado a una economía de la información en red que desafía las estructuras tradicionales de poder y control sobre el conocimiento.³⁰⁶

³⁰⁶ Benkler, *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom* (New Haven: Yale University Press, 2006).

El concepto de autoría también ha evolucionado en el contexto de las comunidades en línea. La noción tradicional de autoría individual ha sido reemplazada en muchos casos por la coautoría y la autoría colectiva. En plataformas como Wikipedia, los artículos son el resultado de contribuciones de múltiples autores que colaboran de manera abierta y continua. Este modelo de coautoría no solo difumina la distinción entre autor y colaborador, sino que también implica un proceso dinámico y continuo de revisión y mejora. Según Axel Bruns en *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*, este enfoque colaborativo refleja un nuevo paradigma de producción de contenidos, donde la creación y la validación del conocimiento son procesos comunitarios.³⁰⁷

Además, la legitimación del conocimiento en las comunidades en línea es un proceso más abierto y transparente. La revisión y validación de contenidos se realizan de manera colaborativa y pública, lo que permite una participación más amplia y diversa en la determinación de lo que se considera válido y confiable. Clay Shirky, en *Here Comes Everybody*, destaca que esta apertura y transparencia permiten una mayor participación y un control de calidad más riguroso y democrático, en comparación con los modelos tradicionales.³⁰⁸

En conclusión, las comunidades en línea han reconfigurado la jerarquía para la legitimación del conocimiento, promoviendo una estructura más democrática y participativa. El concepto de autoría se ha ampliado para incluir la coautoría y la autoría colectiva, reflejando un enfoque colaborativo en la producción y validación del conocimiento. Estas transformaciones no sólo transforman las estructuras tradicionales de poder en el ámbito académico, sino que también ofrecen nuevas oportunidades para la inclusión y la diversificación del conocimiento en la era digital.

Los criterios para ser considerado una autoridad en un tema específico se han ampliado. En comunidades en línea, la reputación puede construirse a través de contribuciones consistentes y valiosas que son reconocidas y validadas por otros usuarios. Esto marca un contraste con el sistema anterior, donde la autoridad era a menudo asignada basada en títulos académicos o publicaciones en revistas especializadas. Autores como Rheingold han argumentado que la

³⁰⁷ Axel Bruns, *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage* (New York: Peter Lang, 2008).

³⁰⁸ Shirky, *Here Comes Everybody*.

autoridad en las comunidades en línea se basa en la experiencia y la contribución continua al grupo.³⁰⁹ En Wikipedia, la autoridad de un editor se construye a través de su historial de ediciones y su capacidad para contribuir al contenido. Los editores con una reputación establecida son vistos como líderes de la comunidad y tienen influencia en las decisiones editoriales finales.

En el marco específico de la escritura de la historia de la animación se observan valiosas líneas de fuga, que no serían posibles sin las tecnologías de la web 2.0 y las dinámicas sociales.

El primer argumento en la expansión de la escritura de la historia de la animación en Wikipedia es la formación de comunidades virtuales guiadas por intereses comunes. Estas comunidades están compuestas por usuarios, no necesariamente expertos o profesionales que comparten interés por la animación. Su colaboración continua y la discusión abierta dentro de la plataforma que amplía el contenido. Esta colaboración es fundamental para abarcar tanto la animación *mainstream* como aquella que es menos conocida.

El segundo argumento se centra en la velocidad a la que crece la industria de la animación y la capacidad de Wikipedia para integrar información reciente de manera efectiva. A diferencia de las publicaciones tradicionales que pueden tardar años en reflejar los desarrollos más recientes, Wikipedia permite actualizaciones casi instantáneas. Esto es crucial en un campo tan dinámico como la animación, donde las nuevas tecnologías, técnicas y obras emergen constantemente, requiriendo una plataforma que pueda mantenerse al día.

Finalmente, Wikipedia actúa como un repositorio valioso para documentar animaciones recientes, ofreciendo un acceso rápido a información que en otros formatos de publicación podría estar desactualizada. Esta característica es especialmente valiosa para estudiantes, investigadores y entusiastas que buscan datos contemporáneos y ejemplos recientes. Además, la capacidad de Wikipedia para almacenar y catalogar una vasta cantidad de información la convierte en una herramienta indispensable.

La plataforma de Wikipedia ha transformado la manera en que se documenta y se accede a la historia de la animación, ofreciendo un espacio dinámico, actualizado y colaborativo que supera muchas de las limitaciones de los métodos tradicionales de publicación. A través de sus

³⁰⁹ Rheingold, *The Virtual Community*.

comunidades activas, su adaptabilidad a los rápidos cambios de la industria y su función como repositorio de información reciente, Wikipedia no solo expande las posibilidades para la escritura de la historia de la animación, sino que también redefine lo que significa documentar una disciplina artística en la era digital.

A modo de cierre de este capítulo, la Enciclopedia Ilustrada estableció un modelo de conocimiento basado en la erudición y el rigor académico, donde los expertos y académicos eran los principales guardianes y diseminadores del saber. Este enfoque enfatizaba la importancia del método científico y la clasificación sistemática de la información, lo que reflejaba una estructura jerárquica en la autoridad del conocimiento. Sin embargo, la llegada de las tecnologías web 2.0 ha provocado un cambio significativo en estos paradigmas tradicionales.

Las tecnologías actuales han facilitado la creación de comunidades no necesariamente compuestas por expertos, expandiendo así la definición de conocimiento. Las plataformas colaborativas y las redes sociales han permitido que una diversidad de voces contribuya al cuerpo de conocimiento global, muchas de las cuales provienen de fuera de los círculos académicos tradicionales. Esto ha llevado a una expansión considerable en la idea de quién puede ser un experto y qué tipo de información se considera legítima. Este cambio permite la inclusión de una gama más amplia de contenidos, incluyendo aquellos que no se ajustan a los métodos científicos tradicionales, pero que son valorados por su impacto cultural, social o práctico. Esta democratización del conocimiento refleja un movimiento hacia un enfoque más amplio de lo que es importante conocer, reconociendo la relevancia de diversas formas de saber y la contribución de comunidades globales en la construcción colectiva de la información.

A medida que los usuarios contribuyen con contenido, editan artículos y discuten sobre la relevancia de diferentes temas, se crea un espacio donde las distintas perspectivas y experiencias tienen la oportunidad de ser representadas. Esta interacción refleja tanto las dinámicas políticas de negociación y consenso dentro de la plataforma como las influencias sociales más amplias que moldean la interpretación y la narrativa histórica.

La consolidación de comunidades en línea, guiadas no solo por intereses comunes sino también por la colaboración y el intercambio de información, ha desafiado aún más las nociones

establecidas de autoridad y erudición. La a autoridad se gana a menudo a través de contribuciones valiosas y la validación de pares dentro de la comunidad, más que por títulos o credenciales formales. Este cambio refleja una transición de un modelo de conocimiento no jerarquizado, donde la calidad y utilidad de la información se determina colectivamente.

Además, la capacidad de las tecnologías Web 2.0 para actualizar y compartir información en tiempo real ha permitido una inclusión más rápida y extensa de temas emergentes que podrían tardar años en ser reconocidos por publicaciones académicas tradicionales. Esto es particularmente relevante en campos que cambian rápidamente, donde el conocimiento obsoleto puede perder relevancia rápidamente.

Finalmente, la apertura de estas plataformas ha hecho posible que contenidos que no necesariamente se originan en la ciencia o la academia tengan un lugar en el discurso general sobre lo que es importante conocer. Historias locales, técnicas artesanales y muchas otras formas de conocimiento han ganado visibilidad y reconocimiento, enriqueciendo la comprensión global de lo que constituye el saber.

En resumen, la era de la Web 2.0 ha ampliado los límites que legitiman el conocimiento al lograr expandir las esferas que contribuye a la construcción de conocimiento. Mientras que la Enciclopedia Ilustrada del siglo XVIII definió y limitó el conocimiento a expertos e instituciones, la tecnología digital democratiza y diversifica las fuentes de saber, haciendo que el conocimiento sea más inclusivo y adaptativo a los cambios rápidos y a las necesidades globales. Este cambio fundamental en la percepción y manejo del conocimiento desafía a continuar evaluando y adaptando nuestras estructuras de aprendizaje y validación de información para el futuro.

Conclusión

La presente investigación se enfocó en explorar cómo las nuevas tecnologías de la información están transformando el paradigma de la constitución del conocimiento, particularmente a través de la participación colectiva facilitada por estas herramientas. Estas tecnologías están moldeando activamente este nuevo paradigma, trazando nuevos escenarios y agentes en la producción de conocimiento histórico en la era digital. Para ello, se llevó a cabo un estudio histórico sobre las tecnologías que hicieron posible la participación masiva en la creación de contenidos para internet, específicamente se analiza Wikipedia como una plataforma de participación colectiva en la construcción del conocimiento en línea. Al examinar las políticas de participación de la plataforma y su impacto en la escritura de la historia de la animación mexicana, se identificaron dinámicas colaborativas, tecnológicas y de información en la construcción online de la historia. Finalmente, se explica la relación de Wikipedia con el movimiento ilustrado para entender su influencia en la estructuración y validación del conocimiento.

La investigación presentada lleva a reflexiones sobre el futuro de la transmisión del conocimiento, al demostrar que la transmisión del conocimiento y la organización de este es histórico y social. Cada avance tecnológico transforma no sólo la accesibilidad y conservación de la información, sino también quién tiene la autoridad y capacidad para generar y legitimar conocimiento. Este análisis nos llevó desde los primeros indicios de las tecnologías para comunicación a gran escala hasta las plataformas digitales actuales como Wikipedia, que representan un cambio de paradigma en la publicación y difusión de conocimiento.

Con la llegada de la era digital y la web 2.0, la transmisión del conocimiento experimentó una transformación radical. Wikipedia, lanzada en 2001, ejemplifica este cambio de paradigma. Aprovechando la tecnología wiki, permite a cualquier usuario con acceso a internet editar y crear contenido, abriendo la participación en la publicación sobre contenidos enciclopédicos. Este modelo colaborativo hace frente a las nociones tradicionales de autoridad y profesionalidad, permitiendo una mayor diversidad de información considerada como importante.

La capacidad de Wikipedia para involucrar a una amplia comunidad de colaboradores transformó la manera en que se publica y legitima el conocimiento. La apertura y accesibilidad de la plataforma han permitido la inclusión de voces y temas que a menudo han sido marginalizados por las instituciones académicas. El impacto de las tecnologías digitales en la gestión y flujo de información tiene profundas implicaciones sociales y políticas. Las grandes empresas tecnológicas que controlan vastas cantidades de datos poseen un poder significativo para influir en el comportamiento humano. Esta concentración de poder plantea preguntas críticas sobre la equidad en el acceso a la información y la diversidad de las fuentes de información.

En el primer capítulo se subrayó la importancia de entender la historia de la transmisión del conocimiento a través de un enfoque tecnológico. La transición desde las primeras formas de registro hasta las plataformas digitales contemporáneas muestra cómo cada avance tecnológico ha ampliado el acceso al conocimiento y transformado las estructuras de poder y autoridad en su producción y validación. La participación en Wikipedia de usuarios con diferentes perfiles, en comparación con la academia, representa tanto una oportunidad como un desafío, y requiere un compromiso social.

Así para conocer la colaboración social, nos acercamos al universo de artículos de la historia de la animación mexicana. En el segundo capítulo se analizó cómo las tecnologías digitales y online, especialmente las plataformas colaborativas como Wikipedia, está ampliando la naturaleza de la escritura de la historia de la animación. Al comparar la historiografía tradicional en formato impreso con la presentada en Wikipedia, hemos identificado diferencias en la construcción y legitimación del conocimiento.

La historiografía tradicional de la animación, tanto a nivel general como específicamente en México, ha sido dominada por académicos y expertos que documentan los avances técnicos, las tendencias artísticas y las figuras clave a través de investigaciones publicaciones institucionales. Este modelo de validación del conocimiento depende en gran medida de la autoridad de las instituciones académicas y culturales, lo que a menudo limita la actualización constante de la información.

La animación, como objeto de esta investigación, nos lleva a reflexionar sobre la transformación de la historiografía en la era digital. Entendemos esta transformación como el

cambio en los métodos y enfoques para registrar la historia, pasando de fuentes impresas a un enfoque que se construye con fuentes digitales y principalmente provenientes de la web. Wikipedia, permite integrar diversos datos que pueden no estar presentes en los libros. Sin embargo, la información específica sobre la historia de la animación se ve limitada por la falta de datos provenientes de la investigación académica que aún no han sido transferidos a la plataforma. En este caso de estudio sobre la historia de la animación mexicana, aunque Wikipedia puede ofrecer una visión más accesible a recursos digitales, es fundamental reconocer la importancia de las fuentes físicas que pueden aportar datos valiosos provenientes de investigaciones académicas. Así, Wikipedia se convierte en un espacio donde fuentes provenientes de diversos espacios pueden dialogar, enriqueciendo la información del artículo.

Al reflexionar sobre Wikipedia, consideramos que esta plataforma va más allá de compartir solo datos; es un espacio donde se comparte conocimiento. Wikipedia no se limita a proporcionar hechos aislados, sino que ofrece contexto e interpretación que enriquecen la comprensión de los temas. Además, las discusiones proveen de información necesaria para conocer diversas perspectivas sobre los temas. Las discusiones y debates entre los usuarios permiten contrastar interpretaciones que van más allá de arrojar datos, llegando a consensos que reflejan un entendimiento sobre el tema y la búsqueda de la información que en la medida de lo posible sea validada y de interés para todos. En este contexto, la participación colectiva integra experiencias y conocimientos de distintas personas, convirtiendo a Wikipedia en un repositorio dinámico de información. Este enfoque colaborativo y abierto permite que la información sea constantemente actualizada y verificada por una comunidad global. Por lo tanto, Wikipedia es un ejemplo de cómo la tecnología puede facilitar no solo la difusión de datos, sino también el intercambio y la construcción de conocimiento colectivo y romper así con los modelos canónicos de autoría y publicación establecidos por la académica.

Finalmente, en el último capítulo, la investigación da luz sobre como en la Enciclopedia Ilustrada del siglo XVIII, el conocimiento científico fue privilegiado como la forma más autoritativa y legítima, pero gracias a las plataformas colaborativas la legitimación del conocimiento se está expandiendo. En contraste, Wikipedia representa un cambio significativo en este enfoque. Aunque todavía valora las referencias científicas y las fuentes verificables, la enciclopedia en línea permite que una gama más amplia de contribuyentes participe en la

creación de contenido. Esto ha establecido otros cánones sobre autoría y la autoridad del conocimiento que recaen en el usuario promedio de internet. Así, Wikipedia desafía la jerarquía establecida por la Enciclopedia Ilustrada, ampliando lo que se considera valioso y digno de ser conocido.

Así, en este último apartado resaltamos el hallazgo más importante de esta investigación: mostrar el cambio de paradigma en la dinámica de publicación de contenidos enciclopédicos. Mientras que la Enciclopedia Ilustrada estableció un modelo de conocimiento basado en la erudición y el rigor académico, donde los expertos y académicos eran los principales guardianes y diseminadores del saber; las tecnologías actuales facilitan la creación de comunidades no necesariamente compuestas por expertos, expandiendo así la definición de conocimiento.

Por otro lado, mientras el enfoque de la Enciclopedia Ilustrada enfatizaba la importancia del método científico y la clasificación sistemática de la información, lo que reflejaba una estructura jerárquica en la autoridad del conocimiento; las plataformas colaborativas y las redes sociales han permitido que una diversidad de voces contribuya al cuerpo de conocimiento global, muchas de las cuales provienen de fuera de los círculos académicos tradicionales. Esto ha llevado a una expansión considerable en la idea de quién puede ser un experto y qué tipo de información se considera legítima.

Por tanto, el desarrollo tecnológico de la web 2.0, permite la inclusión de una gama más amplia de contenidos, incluyendo aquellos que no se ajustan a los métodos científicos tradicionales, pero que son valorados por su impacto cultural, social o práctico. Esta participación en la publicación de información refleja un enfoque más amplio sobre lo que se considera relevante y reconoce la contribución de comunidades globales en la construcción colectiva de la información.

A medida que los usuarios contribuyen con contenido, editan artículos y discuten sobre la pertinencia de diferentes temas, se crea un espacio donde las distintas perspectivas y experiencias tienen la oportunidad de ser representadas. Esta interacción refleja tanto las dinámicas políticas de negociación y consenso dentro de la plataforma como las influencias sociales más amplias que moldean la interpretación y la narrativa histórica.

La consolidación de comunidades en línea, guiadas no sólo por intereses comunes sino también por la colaboración y el intercambio de información verídica, ha afrontado las nociones establecidas de autoridad y erudición. La autoridad se gana a menudo a través de contribuciones valiosas y la validación de pares dentro de la comunidad, más que por títulos o credenciales formales. Este cambio refleja una transición de un modelo de conocimiento no jerarquizado, donde la calidad y utilidad de la información se determina colectivamente.

Además, la capacidad de las tecnologías web 2.0 para actualizar y compartir información en tiempo real ha permitido una inclusión más rápida y extensa de temas emergentes que podrían tardar años en ser reconocidos por publicaciones académicas. Esto es particularmente relevante en campos que cambian rápidamente. En este sentido, reconocemos que la era de la web 2.0 amplía los límites que legitiman el conocimiento al girar la ruta para la aprobación para la publicación hacia la esfera social. Mientras que la Enciclopedia Ilustrada del siglo XVIII definió y limitó el conocimiento a expertos e instituciones, la tecnología digital diversifica las fuentes de saber, haciendo que el conocimiento se adapte a los cambios rápidos y a las necesidades globales, establecidas por la comunidad. Este cambio fundamental en la percepción y manejo del conocimiento desafía a continuar evaluando y adaptando nuestras estructuras de aprendizaje y validación de información para el futuro.

Así, encontramos que las nuevas tecnologías de la información están transformando el paradigma de la constitución del conocimiento, a través de la participación colectiva. A lo largo del análisis, se destacaron varios argumentos principales. En primer lugar, se observa el desarrollo histórico activo y constante por ampliar el margen participativo en internet. Esta tendencia refleja un claro interés en replantear metodologías, nuevas preguntas y enfoques de estudio para entender el ecosistema en internet y la construcción de discursos dentro del mismo. En segundo lugar, se ha subrayado cómo estas tecnologías están moldeando activamente el paradigma de la constitución del conocimiento, influyendo en la producción. Este proceso se manifiesta claramente en plataformas como Wikipedia, donde la participación colectiva es fundamental en la construcción y actualización continua del conocimiento en línea. En tercer lugar, se destaca la importancia de comprender cómo la interacción entre las nuevas tecnologías y la participación colectiva está dando forma a la validación y organización del conocimiento en la actualidad. En conjunto, estos argumentos destacan la relevancia y el impacto significativo

de las nuevas tecnologías de la información en la configuración del paradigma del conocimiento en la sociedad contemporánea.

Los hallazgos de esta investigación subrayan la complejidad y la riqueza de la historia digital en Wikipedia como espacio de encuentro entre usuarios del internet con distintos perfiles, no necesariamente profesionales. La estructura wiki de Wikipedia permite a los usuarios decidir qué y cómo presentar información, ofreciendo flexibilidad en la narrativa histórica. Sin embargo, se han identificado limitaciones en la calidad y cantidad de información en las producciones más antiguas, resaltando la necesidad de una gestión constante para mantener la relevancia y precisión de la información histórica en la plataforma.

Este estudio contribuye a nuestra comprensión de la historia digital como un reflejo de las comunidades que la construyen. La plataforma Wikipedia emerge como un espacio dinámico para la exploración y difusión del conocimiento histórico, aunque presenta desafíos en cuanto a calidad que requieren una atención continua. En última instancia, esta investigación destaca la importancia de considerar la historia digital como un campo en constante expansión que ofrece nuevas perspectivas y oportunidades para la investigación histórica en el contexto de la historia de los medios digitales.

La investigación teórica en este campo contribuye al desarrollo de marcos conceptuales más sólidos para comprender la dinámica de la participación colectiva en la producción de conocimiento en línea. Partiendo de la idea de que el conocimiento es poder, y el conocimiento sobre el conocimiento también, rastrear nuestras categorías históricas y metodológicas sobre el conocimiento y su aplicación, amplía los márgenes de distribución del poder, donde ya no sólo profesionales e instituciones validan y organizan el conocimiento.

La web 2.0 no sólo expande el campo de lo que se considera históricamente relevante, sino que también impulsa a los historiadores a reevaluar y expandir sus metodologías en respuesta a estos nuevos medios y su impacto en la narrativa histórica. Así, el constante cambio tecnológico sugiere que las formas en que producimos y consumimos conocimiento seguirán cambiando. Es esencial reflexionar sobre cómo utilizar estas tecnologías para mejorar el acceso al conocimiento sin comprometer su calidad. El desafío para el futuro será equilibrar la accesibilidad con la calidad, asegurando que las plataformas digitales no solo amplíen los marcos de participación, sino que también mantengan estándares de precisión y veracidad.

Y aunque Wikipedia ha dado grandes pasos hacia la democratización del conocimiento al permitir que el usuario con conocimientos básicos de internet y computación pueda participar en la publicación de contenidos, sigue siendo una plataforma utilizada predominantemente por personas con acceso a internet y computadoras, lo que deja fuera a muchas historias y comunidades. Esta limitación refleja un privilegio inherente en la escritura de la historia digital, excluyendo voces que no tienen los medios para participar. Sin embargo, Wikipedia también representa una oportunidad para cuestionar estos privilegios en el futuro. Es fundamental continuar trabajando para incluir a más perspectivas, ampliando la diversidad de contribuyentes y asegurando que el conocimiento compartido sea representativo de todas las experiencias humanas. A pesar de los avances logrados, aún queda mucho por hacer para lograr una inclusión completa en la construcción y difusión del conocimiento.

Bibliografía

- Abbate, Janet. *Inventing the Internet*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- American Film Institute. “History”, consultado el 09 de junio 2024, <https://conservatory.afi.com/history/>.
- Anderson, Paul. *Web 2.0 and beyond: Principles and Technologies*. Boca Raton: CRC Press, 2012.
- Andrews, Paul. *How the Web Was Won: How Bill Gates and His Internet Idealists Transformed the Microsoft Empire*. New York: Broadway Books, 2000.
- Anstey, Peter R. y Alberto Vanzo. *Experimental Philosophy and the Origins of Empiricism*. Cambridge University Press, 2023. <https://doi.org/10.1017/9781009030236>, 287.
- Apostolopoulos, Petros. "Producing Historical Knowledge on Wikipedia," *Madison Historical Review*, 16, Article 4 (2019), <https://commons.lib.jmu.edu/mhr/vol16/iss1/4>.
- Arauz, Isabel. “¿Quién se comió mi pastel?” *Prezi* (website). el 7 de noviembre de 2017, <https://prezi.com/p/ckwi053corpp/quien-se-comio-mi-pastel/>.
- Assmann, Jan. *Cultural memory and early civilization: writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2011.
- Aurrecochea, Juan Manuel. *El episodio perdido: historia del cine mexicano de animación*. México, Distrito Federal: Cineteca Nacional, 2004.
- Ayers, Phoebe, Charles Matthews, y Ben Yates. *How Wikipedia Works: And How You Can Be a Part of It*. San Francisco: No Starch Press, 2008.
- Backus, J. W. et al. “The FORTRAN Automatic Coding System”, en *Papers Presented at the February 26-28, 1957, Western Joint Computer Conference: Techniques for Reliability on - IRE-AIEE-ACM '57 (Western)* Los Angeles: ACM Press, 1957. 188–98, <https://doi.org/10.1145/1455567.1455599>.
- Bacon, Francis. *Meditationes Sacrae and Human Philosophy*. Kila: Kessinger, 1996.

- . *Novum organum*. Traducido por Clemente Fernando Almorí. Buenos Aires: Losada, 2004.
- Bahrami, Somayeh, Mojtaba Touiserkani, y Majid Reza Momeni. “An Examination of the Culture of Impartiality in Wikipedia, A Case Study of the Islamic World Representation in the English and Persian Versions of the Wikipedia”, en *2015 International Conference on Culture and Computing*. Kyoto: IEEE, 2015. 113–18, <https://doi.org/10.1109/Culture.and.Computing.2015.17>.
- Bell, Daniel. *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*, Special Anniversary ed. New York: Basic Books, 1999.
- Bendazzi, Giannalberto, Anna Taraboletti-Segre y Alexandre Alexeieff. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. London, Paris, Rome, Bloomington: J. Libbey Indiana University Press, 1994.
- Bendazzi, Giannalberto. *Animation: A World History*. Boca Raton: CRC press, 2017.
- Benkler, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press, 2006.
- Berners-Lee, Tim y Mark Fischetti. *Weaving the Web: the original design and ultimate destiny of the World Wide Web by its inventor*. New York: HarperCollins, 1999.
- Bomis Inc. “Ring Rankings”, Internet Archive: WayBackMachine, consultado el 12 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20100118074538/http://www.bomis.com/bomisreport/>.
- . “The Bomis FAQ. Frequently asked questions about Bomis”, Internet Archive: WayBackMachine, consultado el 12 de mayo de 2023, <https://web.archive.org/web/20100118074538/http://www.bomis.com/bomisreport/>.
- Borgman, Christine L. *Scholarship in the Digital Age: Information, Infrastructure, and the Internet*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- Bottéro, Jean. *Mesopotamia: Writing, Reasoning, and the Gods*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

- Braidotti, Rosi. *Lo posthumano*. Traducido por Carlos Vitale. Barcelona: Gedisa, 2015)
- Bridges, Laurie, Diana Park y Tiah Edmunson-Morton. “Writing African American History into Wikipedia”, *OLA Quarterly* 25, núm. 2 (28 de octubre de 2019). <https://doi.org/10.7710/1093-7374.1987>.
- Briggs, Asa y Peter Burke. *De Gutenberg a internet: una historia social de los medios de comunicación*. Traducción por Marco Aurelio Galmarini. Madrid: Taurus, 2002. 115.
- Brock, David C. ed. *Understanding Moore’s Law: Four Decades of Innovation*. Philadelphia: Chemical Heritage Press, 2006.
- Bruckman, Amy. *Should You Believe Wikipedia? Online Communities and the Construction of Knowledge*. Cambridge: Cambridge University Press, 2022);
- Brügger, Niels. “Web Historiography and Internet Studies: Challenges and Perspectives”, *New Media & Society* 15, núm. 5 (agosto de 2013): 752–64, <https://doi.org/10.1177/1461444812462852>.
- Brügger, Niels ed. *Web history: Digital formations*, v. 56. New York: Peter Lang, 2010.
- . “Website History and the Website as an Object of Study”, *New Media & Society* 11, núm. 1–2 (febrero de 2009): 115–32, <https://doi.org/10.1177/1461444808099574>.
- Bruns, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. New York: Peter Lang, 2008.
- Burke, Peter e Isidro Arias Pérez. *Historia social del conocimiento: De Gutenberg a Diderot*. Barcelona, Buenos Aires: Austral Editorial, 2017.
- Burke, Peter. *Historia social del conocimiento Vol. 2: de la Enciclopedia a la Wikipedia*. Traducido por Carme Font Paz y Francisco Martín Arribas. Barcelona, Buenos Aires, Ciudad de México: Paidós, 2012.
- Cabello, Florencio y Andoni Alonso, eds. *La riqueza de las redes: cómo la producción social transforma los mercados y la libertad*. Barcelona: Icaria, 2015.
- Casson, Lionel. *Libraries in the Ancient World*. New Haven: Yale Univ. Pr, 2002.

- Castells, Manuel. *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Malden: Blackwell, 1997.
- . *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: Oxford University Press, 2003.
- . *The Rise of the Network Society*, 2nd ed. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.
- Ceruzzi, Paul E. *A History of Modern Computing*, 2nd ed. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Chartier, Roger. *Forms and meanings: texts, performances, and audiences from codex to computer*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1995.
- Chartier, Roger. *The Order of Books: Readers, Authors, and Libraries in Europe Between the 14th and 18th Centuries*. Stanford: Stanford University Press, 1994.
- Chen, Shun-Ling. “Wikipedia: A Republic of Science Democratized” *Albany Law Journal of Science and Technology*, 20, 2 (2 de mayo de 2010): 421–32.
<https://ssrn.com/abstract=1826325>
- Chozick, Amy. “Jimmy Wales Is Not an Internet Billionaire”, *The New York Times Magazine*, 27 de junio de 2013, <https://www.nytimes.com/2013/06/30/magazine/jimmy-wales-is-not-an-internet-billionaire.html>.
- Cinemex. “FICG 38 - Un Reino Para Todos Nosotros | Tráiler Oficial | Cinemex”, 1 de junio de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=TYXW7v3H3y4>.
- Cineteca Nacional de México (website). “Carlos Carrera”, *Diccionario de directores del cine mexicano*, consultado el 25 de noviembre de 2023, <https://dicionariodedirectoresdelcinemexicano.com/directores-cine-mex/carrera-gonzalez-luis-carlos/>.
- . “Diccionario de directores del cine mexicano”, consultado el 25 de noviembre de 2023, <https://dicionariodedirectoresdelcinemexicano.com/>.
- . “Fernando Ruíz Álvarez”, *Diccionario de directores del cine mexicano*, consultado el 25 de noviembre de 2023,

<https://dicionariodedirectoresdelcinemexicano.com/directores-cine-mex/ruiz-alvarez-fernando/>.

Ciuk, Perla. *Diccionario de directores del cine mexicano: 530 realizadores: biografías, testimonios y fotografías* (México, Distrito Federal: CONACULTA, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2000).

Cohen, Daniel J. y Roy Rosenzweig. *Digital history: a guide to gathering, preserving, and presenting the past on the Web*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2006.

Cohen-Almagor, Raphael. “Internet History”, *International Journal of Technoethics* 2, núm. 2 (1 de abril de 2011): 45–64, <https://doi.org/10.4018/jte.2011040104.t>.

Crafton, Donald. *Before Mickey: the animated film, 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.

Crockford, Douglas. *JavaScript: The Good Parts, Unearthing the Excellence in JavaScript*. Beijing, Köln: O’Reilly, 2008.

Cruz Capote, Mayulis. “Sociología De La Tecnología. Aproximaciones teóricas Para Comprender La relación tecnología-Sociedad”, *Revista Central De Sociología* 15, núm. 15 (2022):77-96, <https://www.centraldesociologia.cl/index.php/rcs/article/view/143>.

Cunningham, Ward. “Correspondence on the Etymology of Wiki”, correspondencia por mail con Patrick Taylor, noviembre de 2003, <https://c2.com/doc/etymology.html>.

Curran, James, Natalie Fenton, y Des Freedman. *Misunderstanding the Internet: Communication and society*. London, New York: Routledge, 2012.

De Jaucourt, le Chevalier. “Empirisme”, en *l’Édition Numérique Collaborative et Critique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772*. Paris, 1755. <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v5-1114-0/?query=empirisme>.

———. “Sciences”. En *l’Édition Numérique Collaborative et CRitique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772*. Paris, 1755. <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v14-2822-1/?query=science>.

- Denning, Peter J. “The ARPANET after Twenty Years”, *American Scientist* 77 (diciembre de 1989).
- Descartes, René. *Discurso del método*. Traducido por Marie Mersoye. Barcelona: Plutón Ediciones, 2015.
- Diderot, Denis y Jean le Rond d’Alembert, eds. “Expérience”, en *l’Édition Numérique Collaborative et Critique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772*. Paris, 1755. <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v6-372-1/?query=Exp%C3%A9rience>.
- . “SCIENCE”. En *l’Édition Numérique Collaborative et Critique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772*. Paris, 1755. <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v14-2822-0/?query=science>.
- Diderot, Denis. “Encyclopédie”. En *l’Édition Numérique Collaborative et Critique de l’Encyclopédie de Diderot, de D’Alembert et de Jaucourt 1751-1772* (Paris, 1755. 635, <http://enccre.academie-sciences.fr/encyclopedie/article/v5-1249-0/>).
- Edgerton, David. *The Shock of the Old: Technology and Global History since 1900*. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- Eisenstein, Elizabeth L. *The Printing Revolution in Early Modern Europe*, 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.
- El Universal*. “Eficine, un apoyo para la industria”, 24 de febrero de 2019, <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/eficine-un-apoyo-para-la-industria/>.
- Ellul, Jacques. *La edad de la técnica*, trads. Joaquim Sirera Riu y Juan León. Barcelona: Octaedro, 2003.
- Febvre, Lucien, Henri-Jean Martin. *The Coming of the Book: The Impact of Printing 1450-1800*. London: Verso, 2000.
- Feldman, Maryann P. “La Revolución de Internet y la Geografía de la Innovación”, *Revista internacional de ciencias sociales*, 1 / 171, núm. 54 (marzo 2002), https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000125491_spa.

- Ferron, Michela y Paolo Massa. “Collective Memory Building in Wikipedia: The Case of North African Uprisings”. En *WikiSym '11: Proceedings of the 7th International Symposium on Wikis and Open Collaboration*. California: ACM, 2011. 114–23, <https://doi.org/10.1145/2038558.2038578>.
- Florida, Richard L. *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books, 2006.
- Forte, Andrea, Vanesa Larco, y Amy Bruckman. “Decentralization in Wikipedia Governance”, *Journal of Management Information Systems* 26, núm. 1 (julio de 2009): 49–72, <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222260103>.
- Fundación Wikimedia. “Artículos con más ediciones”, última modificación el consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Especial:M%C3%A1sEdiciones&limit=250&offset=0>.
- . “Ayuda:Cómo empezar una página”, última actualización el 21 de julio de 2024, 02:39, https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:C%C3%B3mo_empezar_una_p%C3%A1gina.
- . “Ayuda:Preguntas frecuentes/General”, última modificación el 25 de agosto de 2024, 05:02, https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Preguntas_frecuentes/General.
- . “Ayuda:Tutorial (enlaces internos)”, última modificación el 7 de enero de 2024, 17:09, [https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial_\(enlaces_internos\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial_(enlaces_internos)).
- . “Contribuciones del usuario 138.186.64.146”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/138.186.64.146>.
- . “Contribuciones del usuario 177.232.84.143”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/177.232.84.143>.
- . “Contribuciones del usuario 187.161.189.255”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/187.161.189.255>.

- . “Contribuciones del usuario 187.161.191.191”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/187.161.191.191>.
- . “Contribuciones del usuario 189.208.189.208”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/189.208.189.208>.
- . “Contribuciones del usuario 190.28.151.193”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/190.28.151.193>.
- . “Contribuciones del usuario 2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3>.
- . “Contribuciones del usuario 2806:2F0:A1C0:EAD2:E8ED:945D:62B3:DC05”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/2806:2F0:A1C0:EAD2:E8ED:945D:62B3:DC05>.
- . “Contribuciones del usuario Diana Laura Chávez Xotlanihua”, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/Diana_Laura_Ch%C3%A1vez_Xotlanihua.
- . “Contribuciones del usuario Elmilitante”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/Elmilitante>.
- . “Diferencia entre revisiones de "Animación mexicana", actualizadas el 17 de febrero de 2021, 18:48, y el 24 de febrero de 2021, 00:10, última modificación el 24 de febrero de 2021, 00:10, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&diff=prev&oldid=133483030.
- . “Etiquetas”, consultado el 12 de mayo de 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Etiquetas>.

- . “File:Morelia Airport Departures.jpg”, última modificación el 25 de octubre de 2020, 21:12, https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Morelia_Airport_Departures.jpg.
- . “Historial de «Animación mexicana»”, consultado el 29 de noviembre de 2023, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&action=history&offset=&limit=500.
- . “Portal:Estadísticas de Wikipedia”, última modificación el 11 de mayo de 2021, 19:01, https://es.wikipedia.org/wiki/Portal:Estad%C3%ADsticas_de_Wikipedia#:~:text=Actualmente%20contamos%20con%201%20909,los%203%20gibibytes%20sin%20comprimir.
- . “User contributions for Animawiki29”, consultado el 29 de noviembre de 2023, <https://en.wikipedia.org/wiki/Special:Contributions/Animawiki29>.
- . “Usuario:Alexis Jared Mejía Padilla”, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario:Alexis_Jared_Mej%C3%ADa_Padilla.
- . “Versión de 9 dic 2023, 19:02, de Animación mexicana”, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&oldid=155914701.
- . “Versión del 20 dic 2023, 21:25, de Animación mexicana”, actualización del 20 de diciembre de 2023, 21:25, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&oldid=156150841.
- . “Versión del 8 abr 2024, 17:49, de Animación mexicana”, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Animaci%C3%B3n_mexicana&oldid=159303630.
- . “Wikipedia en español”, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 22:19, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_en_espa%C3%B1ol.

- . “Wikipedia:Asistente para la creación de artículos/Desambiguación”, última modificación el 27 de mayo de 2017, 02:36, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Asistente_para_la_creaci%C3%B3n_de_art%C3%ADculos/Desambiguaci%C3%B3n#:~:text=Las%20p%C3%A1ginas%20de%20desambiguaci%C3%B3n%20se,leer%20Wikipedia%3AP%C3%A1gina%20de%20desambiguaci%C3%B3n.
- . “Wikipedia:Asistente para la creación de artículos/Preparación de un tema”, última actualización el 8 de enero de 2023, 13:24, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Asistente_para_la_creaci%C3%B3n_de_art%C3%ADculos/Preparaci%C3%B3n_de_un_tema#ancla.
- . “Wikipedia:Consenso”, última modificación el 20 de junio de 2024, 10:30, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Consenso>.
- . “Wikipedia:Criterios para el borrado rápido”, última modificación el 14 de marzo de 2024, 15:23, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Criterios_para_el_borrado_r%C3%A1pido.
- . “Wikipedia:Derechos de autor”, última modificación el 26 de agosto de 2024, 00:09, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Derechos_de_autor#:~:text=La%20mayor%C3%ADa%20de%20los%20textos,elegir%20la%20licencia%20que%20deseen.
- . “Wikipedia:Estadísticas”, última modificación el 20 de agosto de 2024, 16:27, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Estad%C3%ADsticas>.
- . “Wikipedia:Etiqueta”, última modificación el 18 de junio de 2023, 10:19, , <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Etiqueta>.
- . “Wikipedia:Lista de artículos que toda Wikipedia debería tener/Expandida/History”, última modificación el 21 de agosto de 2021, 12:55, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lista_de_art%C3%ADculos_que_toda_Wikipedia_deber%C3%ADa_tener/Expandida/History.

- . “Wikipedia:Los cinco pilares”, última modificación el 22 de agosto de 2024, 15:09, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Los_cinco_pilares.
- . “Wikipedia:Página de usuario”, última modificación el 14 de marzo de 2024, 03:42, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1gina_de_usuario.
- . “Wikipedia:Páginas de autopromoción”, última modificación el 26 de julio de 2024, 03:13, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1ginas_de_autopromoci%C3%B3n.
- . “Wikipedia:Páginas de discusión”, última modificación el 13 de enero de 2023, 21:45, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:P%C3%A1ginas_de_discusi%C3%B3n.
- . “Wikipedia:Presume buena fe”, última modificación el 16 de octubre de 2023. 04:14, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Presume_buena_fe.
- . “Wikipedia:Punto de vista neutral”, última modificación el 16 de octubre de 2023, 04:13, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Punto_de_vista_neutral.
- . “Wikipedia:Ranking de ediciones anónimas por país”, última modificación el 9 de enero de 2021, 22:36, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ranking_de_ediciones_an%C3%B3nimas_por_pa%C3%ADs.
- . “Wikipedia:Ranking de ediciones”, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 11:59, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ranking_de_ediciones.
- . “Wikipedia:Relevancia enciclopédica”, última modificación el 24 de julio de 2023, 19:00, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Relevancia_enciclop%C3%A9dica.
- . “Wikipedia:Size of Wikipedia”, última actualización el 1 de mayo de 2023, 00:10, https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_of_Wikipedia.
- . “Wikipedia:Usuarios activos”, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 11:59, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Usuarios_activos.

- . “Wikipedia:What Wikipedia is not”, última actualización el 3 de mayo de 2023, 23:58, https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:What_Wikipedia_is_not.
- . “Ayuda:Tú primer artículo”, última actualización el 6 de febrero de 2024, 08:14, https://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tú_primer_art%C3%ADculo.
- . “Bienvenidos a Wikipedia”, última actualización el 8 de feb de 2023, 00:22, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>.
- . “Contribuciones del usuario 2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3”, consultado el 12 de mayo 2024, <https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/2806:2F0:A1C0:EAD2:E8EC:EF58:15EC:96F3>.
- . “Discusión:Historia de la animación”, Wikipedia, última actualización el 25 de mayo de 2021, 00:50, https://es.wikipedia.org/wiki/Discusi%C3%B3n:Historia_de_la_animaci%C3%B3n.
- . “Wikipedia:Ignora las normas”, última modificación el 6 de junio de 2024, 07:25, , https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ignora_las_normas.
- . “Wikipedia:Lista de artículos que toda Wikipedia debería tener/Expandida”, última modificación el 1 de enero de 2022, 09:22, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lista_de_art%C3%ADculos_que_toda_Wikipedia_deber%C3%ADa_tener/Expandida.
- . “Wikipedia:Tablón de anuncios de los bibliotecarios/Portal/Archivo/Violaciones de etiqueta/Actual”, última modificación el 3 de septiembre de 2024, 15:55, https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Tabl%C3%B3n_de_anuncios_de_los_bibliotecarios/Portal/Archivo/Violaciones_de_etiqueta/Actual.

Furniss, Maureen. *Animation: The Global History*. London: Thames & Hudson, 2017.

García Riera, Emilio. *Historia documental del cine mexicano*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 1992.

- Garrett, Jesse James. "Ajax: A New Approach to Web Applications", 18 de febrero de 2005, https://designftw.mit.edu/lectures/apis/ajax_adaptive_path.pdf.
- . *The elements of user experience: user-centered design for the Web*. Indianapolis: New Riders, 2002.
- Garrido, Felipe ed., *Luz y sombra: los inicios del cine en la prensa de la ciudad de México*. México, Distrito Federal: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1997.
- Gauntlett, David. *Making Is Connecting: The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0*. Cambridge, Malden: Polity Press, 2011.
- Gillies, James y Robert Cailliau, *How the Web was born: the story of the World Wide Web*. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- Goodnight, G. Thomas y Sandy Green. "Rhetoric, Risk, and Markets: The Dot-Com Bubble", *Quarterly Journal of Speech* 96, núm. 2 (mayo de 2010): 115–40, <https://doi.org/10.1080/00335631003796669>.
- Greenstein, Shane M. y Feng Zhu. "Collective Intelligence and Neutral Point of View: The Case of Wikipedia", *SSRN Electronic Journal* (2012), <https://doi.org/10.2139/ssrn.2027237>.
- Hafner, Katie y Matthew Lyon. *Where Wizards Stay up Late: The Origins of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, 1998.
- Haraway, Donna Jeanne. *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Traducido por Sofía Bras Harriott. Mar del Plata: Letra Sudaca, 2018.
- Hayles, N. Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Herner de Larrea, Irene, María Eugenia Chellet, y Henrique González Casanova. *Mitos y monitos: historietas y fotonovelas en México*. México, Distrito Federal: Universidad Nacional Autónoma de México, Editorial Nueva Imagen, 1979.

“History statistics for ‘Animación mexicana’ (history)” (website). consultado el 12 de mayo 2024, https://vs.aka-online.de/cgi-bin/wppagehiststat.pl?lang=es.wikipedia&page=Animaci%C3%B3n_mexicana.

Horkheimer, Max y Theodor W. Adorno. *Dialéctica de la Ilustración: Fragmentos Filosóficos*. Traducido por José Sánchez Bernal Sánchez. Madrid: Editorial Trotta, 1998.

Howard Rheingold. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

Hume, David. *Tratado de la naturaleza humana: autobiografía*. Traducido por Félix Duque. Madrid: Tecnos, 1992.

IMCINE, (website). “Reglas de operación e indicadores de gestión y evaluación del fondo de inversión y estímulos al cine”, 2018, <https://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2019/05/REGLAS-DE-OPERACIO%CC%81N-FIDECINE-2018.pdf>.

———. “Un reino para todos nosotros / Tráiler”, 6 de junio de 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=L5SY7S-qtYg>.

Jemielniak, Dariusz. “Formal Roles and HierarcHy: A Cabal That Rules the World”, en *Common knowledge? an ethnography of Wikipedia*. Stanford: Stanford University Press, 2014.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

John Simon Guggenheim Memorial Foundation, (website). “Juan Manuel Aurrecochea Hernán”, consultado el 25 de noviembre de 2024, <https://gf.org/fellows/juan-manuel-aurrecochea-hernan/>.

Joo, Sungmin y Hideaki Takeda. “Analysis of Discussion Page in Wikipedia Based on User’s Discussion Capability.” 2012 IEEE/WIC/ACM International Joint Conferences on

- Web Intelligence (WI) and Intelligent Agent Technologies (IAT), Macau: IEEE, 2012. 243–47, <https://doi.org/10.1109/WI-IAT.2012.224>.
- Kant, Immanuel. *Filosofía de la historia*. Traducido por Eugenio Imaz. México, Distrito Federal: Fondo De Cultura Económica, 1979. 25.
- Kirschenbaum, Matthew G. *Track Changes: A Literary History of Word Processing*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap press of Harvard university press, 2016.
- Kister, Kenneth F. *Kister's Best Encyclopedias: A Comparative Guide to General and Specialized Encyclopedias*. Phoenix: The Oryx Press, 1994.
- Konieczny, Piotr. “From Adversaries to Allies? The Uneasy Relationship between Experts and the Wikipedia Community”, *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation* 7, núm. 2 (2021): 151–70, <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.12.003>.
- Kranzberg, Melvin. “Technology and History: ‘Kranzberg’s Laws’”, *Technology and Culture* 27, núm. 3 (julio de 1986): 544, <https://doi.org/10.2307/3105385>.
- Lamotte, Coralie. “Discovering Animation Manuals: Their Place and Role in the History of Animation”, *Animation* 17, núm. 1 (marzo de 2022): 127–43, <https://doi.org/10.1177/17468477221080112>.
- Lécuyer, Christophe. *Making Silicon Valley: Innovation and the Growth of High Tech, 1930 - 1970*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Leiner, Barry M. et al. “A Brief History of the Internet”, *ACM SIGCOMM Computer Communication Review* 39, núm. 5 (7 de octubre de 2009): 22–31, <https://doi.org/10.1145/1629607.1629613>.
- Lerner, Jürgen y Alessandro Lomi. “The Free Encyclopedia That Anyone Can Dispute: An Analysis of the Micro-Structural Dynamics of Positive and Negative Relations in the Production of Contentious Wikipedia Articles”, *Social Networks* 60 (enero de 2020): 11–25, <https://doi.org/10.1016/j.socnet.2018.12.003>.
- Lessig, Lawrence. *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. New York: Penguin Books, 2005.

- Leuf, Bo y Ward Cunningham. *The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web*. Boston, Munich: Addison-Wesley, 2008.
- Lie, Håkon Wium y Bert Bos, *Cascading Style Sheets: Designing for the Web*, 2nd ed. Harlow Bonn: Addison Wesley, 1999.
- Lih, Andrew y Jimmy Wales. *The Wikipedia Revolution: How a Bunch of Nobodies Created the World's Greatest Encyclopedia*. Old Saybrook: Tantor Media, 2009.
- Locke, John. *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Traducido por Edmundo O'Gorman. México, Distrito Federal: Fondo de Cultura Económica, 1999.
- Lutz, Edwin George. *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development*. New York: Charles Scribner's Sons, 1926.
- Luyt, Brendan. “Debating Reliable Sources: Writing the History of the Vietnam War on Wikipedia”, *Journal of Documentation* 71, núm. 3 (11 de mayo de 2015): 440–55, <https://doi.org/10.1108/JD-11-2013-0147>.
- MacKenzie, Donald A. y Judy Wajcman, eds. *The social shaping of technology*, Philadelphia: Open University Press, 1999.
- Maltin, Leonard. *Of mice and magic: a history of American animated cartoons*. New York: New American Library, 1987.
- Maniu, Silviu, Talel Abdessalem, y Bogdan Cautis. *Casting a Web of Trust over Wikipedia: An Interaction-Based Approach*. Poster, WWW '11: Proceedings of the 20th international conference companion on World wide web, 28 March 2011. <https://doi.org/10.1145/1963192.1963237>.
- Marx, Karl. *Escritos sobre materialismo histórico*. Traducido por César Ruiz Sanjuán. Madrid: Alianza, 2012.
- McLuhan, Marshall. y B. R. Powers. *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI: la globalización del entorno: último trabajo de Marshall McLuhan*. Barcelona: Gedisa, 2015.

McMillan, David W. y David M. Chavis. “Sense of Community: A Definition and Theory”, *Journal of Community Psychology* 14, 1 (enero de 1986): 6–23, [https://doi.org/10.1002/1520-6629\(198601\)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I](https://doi.org/10.1002/1520-6629(198601)14:1<6::AID-JCOP2290140103>3.0.CO;2-I).

Ministerio de cultura España, (website). “Publicado el informe "Animation films and TV series in Europe" del Observatorio Audiovisual Europeo que analiza el sector de la animación en Europa”, el 12 de julio de 2021, <https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/contenedora-noticias/2021/diciembre/informe-observatorio-animacion.html#:~:text=A%20nivel%20mundial%2C%20Jap%C3%B3n%20y,proveedor%20de%20pel%C3%ADculas%20de%20animaci%C3%B3n>.

Mumford, Lewis. *Technics and Civilization*. San Diego: Harcourt Brace, 1995.

Muñoz Fernández, Víctor. “La Enciclopedia, faro del conocimiento de la Ilustración”, *RedHistoria*, 1 de julio de 2024, <https://redhistoria.com/la-enciclopedia-faro-del-conocimiento-de-la-ilustracion/>.

Negroponte, Nicholas. *Being Digital*. New York: Vintage Books, 1996.

Niederer, Sabine y José Van Dijck. “Wisdom of the Crowd or Technicity of Content? Wikipedia as a Sociotechnical System”, *New Media & Society* 12, núm. 8 (diciembre de 2010): 1368–1387, <https://doi.org/10.1177/1461444810365297>.

Notimex. “Animación mexicana es reconocida”, *El economista*, abril de 2018, <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Animacion-mexicana-es-reconocida--20180405-0114.html>.

Nupedia. “Goals of the project.”, Internet Archive: WayBackMachine, mayo de 2000, <https://web.archive.org/web/20010607080354/www.nupedia.com/policy.shtml#opencopyeditov>.

———. “Nupedia.Com Editorial Policy Guidelines”, Internet Archive: WayBackMachine, mayo de 2000,

<https://web.archive.org/web/20010607080354/www.nupedia.com/policy.shtml#leadreview>.

O'Reilly, Tim. "4. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", en *The Social Media Reader*, ed. Michael Mandiberg. New York: New York University Press, 2020. 32–52, <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814763025.003.0008>.

O'Sullivan, Dan. *Wikipedia: A New Community of Practice?* Surrey: Ashgate, 2009.

Ortega Soto, José Felipe. "Wikipedia: A quantitative análisis." Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos, 2009. <http://hdl.handle.net/10115/11239>.

Parke Hughes, Thomas. *Networks of Power: Electrification in Western Society, 1880 - 1930*. Baltimore: John Hopkins Univ. Press, 1993.

Pepperell, Robert. *The Posthuman Condition: Consciousness beyond the Brain*. Bristol: Intellect, 2009.

Pinch, Trevor J. y Wiebe E. Bijker. "The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other", *Social Studies of Science* 14, núm. 3 (agosto de 1984): 399–441, <https://doi.org/10.1177/030631284014003004>.

Popper, Karl. *La lógica de la investigación científica*. Traducido por Víctor Sánchez de Zavala. Madrid: Tecnos, 1962.

Presidencia de la República Enrique Peña Nieto (website). "Creación de la Cineteca Nacional", enero de 2013, <https://www.gob.mx/ejn/es/articulos/creacion-de-la-cineteca-nacional#:~:text=enero%20de%202013-,La%20Cineteca%20Nacional%20de%20M%C3%A9xico%20abri%C3%B3%20sus%20puertas%20el%2017,y%20Sala%20Fernando%20de%20Fuentes>.

Proffitt, Merrilee. *Wikipedia: Connecting Communities of Knowledge*. Chicago: American Library Association, 2018.

https://www.oclc.org/content/dam/research/publications/2018/Proffitt_LeaveragingWikipedia.pdf.

Project Gutenberg (website). “Welcome to Project Gutenberg”. Consultado el 29 de noviembre de 2023. <https://gutenberg.org/>.

Putnam, Robert D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. London: Simon & Schuster, 2001.

Rae-Dupree, Janet. “First North American Website Launched at SLAC 20 Years Ago Today”, *SLAC National Accelerator Laboratory*, 12 de diciembre de 2011, <https://www6.slac.stanford.edu/news/2011-12-12-first-north-american-website-launched-slac-20-years-ago-today>.

Reagle, Joseph M. *Good Faith Collaboration: The Culture of Wikipedia, History and Foundations of Information Science*. Cambridge. London: MIT Press, 2012.

Reagle, Joseph M. *Good Faith Collaboration: The Culture of Wikipedia*. Cambridge, London: MIT Press, 2010. <https://reagle.org/joseph/2010/gfc/reagle-2010-good-faith-collaboration.pdf>.

Riordan, Michael y Lillian Hoddeson. *Crystal Fire: The Invention of the Transistor and the Birth of the Information Age*. New York: Norton, 1998.

Rodríguez Bermúdez, Manuel. *Animación: una perspectiva desde México*. México, Distrito Federal: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario Estudios Cinematográficos, 2011.

Rodríguez, José Antonio coord. *El arte de las ilusiones: espectáculos precinematográficos en México*. México, Distrito Federal: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2009.

Rosenzweig, Roy. “Can History Be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past”, *Journal of American History* 93, núm. 1 (1 de junio de 2006): 117–46, <https://doi.org/10.2307/4486062>.

- Rouse, Richard H. y Mary A. Rouse. *Preachers, florilegia and sermons: studies on the Manipulus florum of Thomas of Ireland*. Toronto: Pontifical Institute of Mediaeval Studies, 1979.
- Rubin, Paloma y Agustín Zanotti. “Escribir la Historia: activismo en Wikipedia y el debate por la despenalización del aborto en Argentina.”, *COMMONS* 8, núm. 2 (2019): 122–58, <https://doi.org/10.25267/COMMONS.2019.v8.i2.04>.
- Sammet, Jean E. *Programming Languages: History and Fundamentals*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1969.
- Sanger, Larry. “[Nupedia-l] Let’s make a wiki”, conversación por mail con Jimmy Wales, Internet Archive: WayBackMachine, 10 de enero de 2001, <https://web.archive.org/web/20030414014355/http://www.nupedia.com/pipermail/nupedia-l/2001-January/000676.html>.
- . “nupedia-l Re: Nupedia: Questions”, conversación por mail con Jimmy Wales, Internet Archive: WayBackMachine, 10 de marzo de 2000, <http://web.archive.org/web/20030516084230/http://www.nupedia.com/pipermail/nupedia-l/2000-March/000006.html>.
- Saxenian, Annalee. *Regional Advantage: Culture and Competition in Silicon Valley and Route 128*. Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- Schwartz, Vanessa R. *It’s so French! Hollywood, Paris, and the Making of Cosmopolitan Film Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 2007.
- Secretaría de Cultura (website). “Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Presentación”, consultado el 25 de noviembre de 2023, https://www.cultura.gob.mx/memoria_conaculta/memorias_1995-2000/.
- . “Celebra el Instituto Mexicano de Cinematografía 32 años”, 25 de marzo de 2015, <https://www.gob.mx/cultura/prensa/celebra-el-instituto-mexicano-de-cinematografia-32->

<https://www.eluniversal.com/caracas/141202/carrera-infantil-y-el-filme-los-reyes-magos-animaran-el-domingo-a-mont>.

Vallee, Jacques. *The network revolution: confessions of a computer scientist*. Berkeley: And/Or Press, 1982.

Vanguardia.mx (website). “Escribió Manuel Rodríguez Bermúdez libro sobre animación en cine”, 2 de marzo de 2016, <https://vanguardia.com.mx/circulo/3092408-escribio-manuel-rodriguez-bermudez-libro-sobre-animacion-en-cine-OAVG3092408>.

Wada-Marciano, Mitsuyo. *Japanese Cinema in the Digital Age*. Honolulu: University of Hawai‘i Press, 2012.

Wajcman, Judy. *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism*. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.

Wales, Jimmy. “Jimmy Wales: El nacimiento de Wikipedia”, TED, 16 de enero de 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=WQR0gx0QBZ4>.

Wasko, Janet. *Understanding Disney: the manufacture of fantasy*. Cambridge, Malden: Polity; Blackwell, 2001.

Wellman, Barry ed. *Networks In The Global Village: Life In Contemporary Communities* (London: Taylor& Francis, 2018).

Wikipedia, s.v. “Animación (desambiguación)”, última actualización 02:15 2 ene 2020, [https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_\(desambiguaci%C3%B3n\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_(desambiguaci%C3%B3n)).

———. “Animación mexicana”, última actualización el 15 de noviembre del 2023, 21:17, https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_mexicana.

———. “Animación moderna estadounidense”, última actualización el 18 de noviembre de 2023, 18:24, https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_moderna_estadounidense.

———. “Animación”, última modificación el 4 de noviembre de 2022, 16:01, <https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n>.

- . “Anime”, última actualización el 30 de septiembre de 2023, 14:57, <https://es.wikipedia.org/wiki/Anime>.
- . “Cine de animación”, última modificación el 12 de noviembre de 2023, 16:29, https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n.
- . “Contribuciones del usuario Frank sin Otra”, consultado el 12 de mayo 2024, https://es.wikipedia.org/wiki/Especial:Contribuciones/Frank_sin_Otra.
- . “Discusión:Cine de animación”, última modificación el 29 de septiembre de 2019, 20:59, https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Discusi%C3%B3n:Cine_de_animaci%C3%B3n&oldid=15532999.
- . “Era dorada de la animación estadounidense”, última actualización el 23 de noviembre de 2023, 20:20, https://es.wikipedia.org/wiki/Era_dorada_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense.
- . “Era muda de la animación estadounidense”, última actualización el 19 de noviembre de 2023, 12:17, https://es.wikipedia.org/wiki/Era_muda_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense.
- . “Era oscura de la animación estadounidense”, última actualización el 20 de noviembre de 2023, 21:29, https://es.wikipedia.org/wiki/Era_oscura_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense.
- . “Historia de la animación en Argentina”, última actualización el 15 de junio de 2023, 18:54, https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_animaci%C3%B3n_en_Argentina.
- . “Historia de la animación”, última actualización el 11 de noviembre de 2022, 22:50, https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_animaci%C3%B3n.
- . “Historia del Anime”, última actualización el 25 de septiembre de 2023, 14:53, https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime.

———. “List of Mexican animated films”, última actualización el 19 de agosto de 2024, 13:37, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Mexican_animated_films.

———. “Los tres Reyes Magos”, última actualización el 8 de agosto de 2024, 20:15, https://es.wikipedia.org/wiki/Los_tres_Reyes_Magos.

———. “Mexican animation”, última actualización el 28 de julio de 2023, 18:53, https://en.wikipedia.org/wiki/Mexican_animation.

———. “Usuario discusión:HugoMaltes”, última modificación el 4 de marzo de 2008, 10:20, https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_discusi%C3%B3n:HugoMaltes.

———. “Wikipedia:Wikipedistas”, última actualización 27 ene 2021, 22:32, <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedistas>.

Wikistats. “Estadísticas de Wikimedia del país de origen de los voluntarios”, consultado el 29 de noviembre de 2023, [https://stats.wikimedia.org/#/es.wikipedia.org/contributing/active-editors-by-country/normal%7Ctable%7Clast-month%7C\(activity-level\)~5..99-edits%7Cmonthly](https://stats.wikimedia.org/#/es.wikipedia.org/contributing/active-editors-by-country/normal%7Ctable%7Clast-month%7C(activity-level)~5..99-edits%7Cmonthly).

Wikiwikiweb, “Welcome Visitors”, última modificación el 19 de diciembre de 2014, <https://wiki.c2.com/>.

———. “Wiki History”, última modificación el 22 de diciembre de 2014, <https://wiki.c2.com/?WikiHistory>.

Wilkinson, Toby A. H. *The Rise and Fall of Ancient Egypt: The History of a Civilization from 3000 BC to Cleopatra*. London: Bloomsbury, 2011.

Wyrwoll, Claudia. *Social Media: Fundamentals, Models, and Ranking of User-Generated Content*. Wiesbaden: Springer Vieweg Wiesbaden, 2014.

Anatomía de Wikipedia.

WIKIPEDIA
La enciclopedia libre

Buscar

[Crear una cuenta](#) [Acceder](#) ⋮

Contenidos ocultar

Inicio

- Historia
 - Primera etapa: 1916-1944
 - Segunda etapa: 1945-1973
 - Animación en el cine
 - Animación en la televisión e internet
 - Serías animadas
 - Década 2020-2029
 - Década 2010-2019
 - Década 2000-2009
 - Festivales de animación en México
 - Premiaciones y reconocimientos
 - Estudios de animación en México
 - Ciudad de México
 - Guanajuato
 - Guadalajara
 - Monterrey
 - Querétaro
 - Puebla
 - Estado de México
- Segunda etapa: 1945-1973
 - Animación en el cine
 - Animación en la televisión e internet
 - Serías animadas
 - Década 2020-2029
 - Década 2010-2019
 - Década 2000-2009
 - Festivales de animación en México
 - Premiaciones y reconocimientos
 - Estudios de animación en México
 - Ciudad de México
 - Guanajuato
 - Guadalajara
 - Monterrey
 - Querétaro
 - Puebla
 - Estado de México
 - Sinaloa
 - Tijuana

Véase también

Enlaces externos

Referencias

Animación mexicana 🇺🇸 1 idioma

Artículo
Discusión
Leer
Editar
Ver historial
Herramientas

La animación mexicana es una industria en crecimiento con varios estudios de animación que existen desde ya hace varios años y continúan apareciendo más en la actualidad. La animación es el arte de representar el movimiento con diferentes técnicas, sus primeros registros datan desde hace más de 35 000 años con el jabalí de 8 patas encontrado en Altamira, España, donde se aprecia la necesidad del ser humano por mostrar el movimiento.

Historia [editar]

Primera etapa: 1916-1944 [editar]

1916: La primera producción animada en México de la que se tiene conocimiento es un cortometraje de 8 minutos de duración llamado *"Mi sueño"*. La obra es basada en el escrito homónimo del general Salvador Alvarado.

1919: Una obra pionera en México fue la del pintor y caricaturista Juan Arthenack (1891-1940), quien y actuó el personaje protagónico, El Bruja, en la cinta *El rompecabezas de Janillo*, que según comunicación de Esperanza Vázquez contaba con una secuencia animada en la que un personaje desplazaba unas letras hasta formar la palabra Excélsior.¹

1927: Miguel Acosta realiza las primeras producciones de animación en México con duración de treinta segundos realizando más de doscientas producciones.¹

1929: Aunque no se tiene mucha información se sabe de Alcorta, quien en ese año creó animaciones utilizando recortes articulados, las cuales se duraban más de tres o cuatro segundos y

Tijuana [editar]

- Boxel Animation Studio

Véase también [editar]

- Animación
- Dibujo animado
- Cine de animación
- Festival Internacional de Cine de Animación de Anney
- Premios Quirino
- Cine mexicano

Enlaces externos [editar]

- <https://www.imdb.com/search/title/?genres=animation&countries=mx> ↗
- https://www.imdb.com/list/ls074845390/?sort=moviemeter.asc&st_dt=&mode=detail&page=1 ↗
- https://www.imdb.com/list/ls074845390/?ref_=tl_1 ↗
- <https://pixelatl.com/> ↗
- <https://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/1722/2/199179P237.pdf> ↗

Referencias [editar]

1. ^[*a* *b* *c* *d* *e*] Rodríguez Bermúdez, Manuel; Ugalde, Victor (2007). *Animación: una perspectiva desde México* (Primera edición). Ciudad de México, México: Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC). p. 124. ISBN 978-970-32-4782-2.
2. ^[*a* *b* *c*] «Historia de la animación mexicana» ↗. *Página web*. Consultado el 26 de abril de 2018.
3. ^[*a*] Orihuela, Gabriel (13 de febrero de 2004). «Quedan con el gusanito» *Mural* (Guadalajara, Jalisco).
4. ^[] «Animación mexicana es reconocida» ↗.

Control de autoridades Proyectos Wikimedia Datos: Q56324093

Categorías: Animación | Animación de México | Cine de animación

Apariencia ocultar

Texto

Pequeño

Estándar

Grande

Apariencia ocultar

Texto

Pequeño

Estándar

Grande

Historial de «Animación mexicana»

Ayuda

Artículo Discusión

Leer Editar Ver historial Herramientas

Apariencia ocultar

Ver los registros de esta página (ver registro de abusos)

Filtrar revisiones

Contribuciones: [Lista](#) • [Búsqueda en el historial](#)
Estadísticas: [Detalle](#) • [Número de visitas](#) • [Información de la página](#)

Leyenda: **(act)** = diferencia con la versión actual, **(ant)** = diferencia con la versión anterior, **m** = edición menor

(recientes · primeras) Ver (50 siguientes · 50 anteriores) (20 · 50 · 100 · 250 · 500).

Comparar revisiones seleccionadas

- (act · ant) 21:30 29 may 2024 **Elmilitante** (discusión · contribs.) . . (49 930 bytes) (-1) . . (desahcer) (Etiqueta: *Edición visual*)
- (act · ant) 21:09 29 may 2024 **Elmilitante** (discusión · contribs.) . . (49 931 bytes) (-153) . . (desahcer) (Etiqueta: *Edición visual*)
- (act · ant) 18:00 24 may 2024 2806:2f0:a1c0:ead2:ed16:33e4:4add:baad (discusión) . . (50 084 bytes) (-3) . . (→Década 2010-2019) (desahcer)
- (act · ant) 18:00 24 may 2024 2806:2f0:a1c0:ead2:ed16:33e4:4add:baad (discusión) . . (50 087 bytes) (+6) . . (→Década 2010-2019) (desahcer)
- (act · ant) 17:58 24 may 2024 2806:2f0:a1c0:ead2:ed16:33e4:4add:baad (discusión) . . (50 081 bytes) (+15) . . (→Década 2010-2019) (desahcer)
- (act · ant) 17:57 24 may 2024 2806:2f0:a1c0:ead2:ed16:33e4:4add:baad (discusión) . . (50 066 bytes) (+2) . . (→Década 2010-2019) (desahcer)
- (act · ant) 17:56 24 may 2024 2806:2f0:a1c0:ead2:ed16:33e4:4add:baad (discusión) . . (50 064 bytes) (+20) . . (→Década 2010-2019) (desahcer)
- (act · ant) 17:54 24 may 2024 2806:2f0:a1c0:ead2:ed16:33e4:4add:baad (discusión) . . (50 044 bytes) (-1) . . (→Animación en la televisión e internet) (desahcer)
- (act · ant) 16:17 21 may 2024 2806:2a0:42e:8fc5:9c3c:1ff5:d9dd:3428 (discusión) . . (50 045 bytes) (+11) . . (→Ciudad de México) (desahcer) (Etiquetas: *Edición desde móvil*, *Edición vía web móvil*)
- (act · ant) 16:13 21 may 2024 2806:2a0:42e:8fc5:9c3c:1ff5:d9dd:3428 (discusión) . . (50 034 bytes) (+243) . . (→Década 2010-2019) (desahcer) (Etiquetas: *Edición desde móvil*, *Edición vía web móvil*)
- (act · ant) 16:05 21 may 2024 2806:2a0:42e:8fc5:9c3c:1ff5:d9dd:3428 (discusión) . . (49 791 bytes) (+367) . . (desahcer) (Etiquetas: *Edición desde móvil*, *Edición vía web móvil*)
- (act · ant) 16:00 21 may 2024 2806:2a0:42e:8fc5:9c3c:1ff5:d9dd:3428 (discusión) . . (49 424 bytes) (+2717) . . (→Animación en la televisión e

Texto

- Pequeño
 Estándar
 Grande

Discusión:Animación mexicana

Artículo Discusión

Leer Editar [Añadir tema](#) [Ver historial](#) Herramientas

Apariencia ocultar

Texto

- Pequeño
 Estándar
 Grande

Enlaces externos modificados [editar]

Hola,

Acabo de modificar 2 enlaces externos en *Animación mexicana*. Por favor tomaos un momento para revisar [mi edición](#). Si tenéis alguna pregunta o necesitáis que el bot ignore los enlaces o toda la página en su conjunto, por favor visitad [esta simple guía](#) para ver información adicional. He realizado los siguientes cambios:

- Se añadió el archivo <https://web.archive.org/web/20190111010545/http://www.locomocionfest.com/> a <http://www.locomocionfest.com/>
- Se añadió el archivo <https://web.archive.org/web/20190121023130/https://creativa.plus/> a <https://creativa.plus/>

Por favor acudid a la guía anteriormente enlazada para más información sobre cómo corregir los errores que el bot pueda cometer.

Saludos.—InternetArchiveBot ([Reportar un error](#)) 11:26 6 oct 2019 (UTC) [responder]

Enlaces externos modificados [editar · añadir tema]

Hola,

Acabo de modificar 1 enlaces externos en *Animación mexicana*. Por favor tomaos un momento para revisar [mi edición](#). Si tenéis alguna pregunta o necesitáis que el bot ignore los enlaces o toda la página en su conjunto, por favor visitad [esta simple guía](#) para ver información adicional. He realizado los siguientes cambios:

- Se añadió el archivo <https://web.archive.org/web/20191026025618/https://www.ilumafest.com/> a <https://www.ilumafest.com/>

Por favor acudid a la guía anteriormente enlazada para más información sobre cómo corregir los errores que el bot pueda cometer.

Saludos.—InternetArchiveBot ([Reportar un error](#)) 22:48 20 abr 2020 (UTC) [responder]

