

Wikipedia: producción colectiva de conocimiento libre

Felipe Ortega

14 de diciembre de 2011

Resumen

1. Colaboración *al estilo wiki*

Desde su aparición en 1995, con la creación de la *WikiWikiWeb*, las wikis [6] han revolucionado la producción colaborativa de contenido en Internet. Al igual que muchas otras nuevas aplicaciones y servicios englobados en la llamada *Web 2.0* [4], una wiki utiliza Internet como plataforma de conexión global para ofrecer servicios centrados en el usuario final, como agente activo que no sólo consume sino que también innova y produce contenido digital que, a su vez, podrá ser utilizado por otros [1].

Las más de 275.000 wikis hospedadas en Wikia.com ¹, portal dedicado a ofrecer este servicio para una gran variedad de comunidades, o los 30 millones de visitantes al mes que acumula WikiHow ² (centrado en la creación colectiva de manuales) son sólo algunos ejemplos de la popularidad que esta tecnología ha alcanzado entre los internautas. Sin embargo, si a día de hoy buscamos cuál es el ejemplo más destacado de colaboración al “*estilo wiki*”, Wikipedia sigue siendo el proyecto de referencia en este ámbito en Internet. Con más de 475 millones de visitantes únicos cada mes (y una popularidad en aumento) ³, más de 20 millones de artículos enciclopédicos en 282 idiomas y más de 100.000 voluntarios que contribuyen habitualmente en la edición y mejora de sus contenidos [7], Wikipedia ha desafiado incluso a las predicciones más optimistas para convertirse, de manera oficial, en la mayor obra enciclopédica jamás creada por el ser humano, un hito que logró alrededor de marzo de 2005 [2, pag. 42].

Wikipedia se ha convertido paulatinamente en un proyecto *esencial* para nuestra sociedad digital, puesto que viene a cubrir una necesidad básica

¹http://www.wikia.com/About_Us

²<http://www.wikihow.com/wikiHow>About-wikiHow>

³<http://stats.wikimedia.org/reportcard/>

para amplio espectro de la población: obtener de manera fácil, rápida y conveniente información sobre cualquier tema, desde los más generales a los más específicos. Precisamente, este impacto universal se fundamenta en cuatro derechos o libertades que articulan el procomún digital, recogidas por ejemplo en la definición de *obras culturales libres*⁴, y análogas a las establecidas en el software libre⁵:

- *Libertad de uso*: Todo el mundo puede acceder a Wikipedia, sin ningún tipo de restricciones, y utilizar estos contenidos en sus propios documentos o trabajos, respetando las condiciones de su licencia (CC-Atribución- Compartir-Igual 3.0).
- *Libertad de estudio*: Cualquier persona puede adquirir conocimiento consultando la información almacenada en los artículos, y aplicar ese conocimiento para su propio provecho.
- *Libertad de distribución*: Se pueden distribuir libremente el contenido de Wikipedia (por ejemplo en versiones para consultar sin conexión a Internet), posibilitando su difusión a una audiencia más amplia.
- *Libertad de hacer cambios y mejoras, y poder distribuirlos*: La clave del éxito de Wikipedia ha sido la de conseguir asimilar, gracias a un modelo organizativo flexible y escalable, las contribuciones de millones de participantes que han ayudado a construir sus artículos y mejorar su calidad.

Sin estas cuatro libertades, a buen seguro Wikipedia no habría alcanzado nunca la importancia que ostenta hoy día, convirtiéndose en epítome y miembro de pleno derecho del procomún digital.

2. Participación en Wikipedia

Aún así, todavía existe una gran desproporción entre el número de visitantes que consultan los contenidos de Wikipedia y aquellos que dan el paso para convertirse en participantes, editando y mejorando su contenido. Según los resultados de la *Encuesta Global sobre Wikipedia* encargada por Wikimedia Foundation a UNU-MERIT, y publicados en marzo de 2010 [3, pag. 5], de un total de más de 176.000 personas que respondieron la encuesta, un 65,92 % se declaraban lectores de Wikipedia, frente al 23,25 % que afirmaban ser editores ocasionales y tan sólo un 7,42 % que se consideraban editores habituales.

Mucho se ha especulado en los últimos 3 años sobre las posibles causas de esta gran diferencia entre lectores y editores, entre visitantes pasivos y

⁴<http://freedomdefined.org/Definition/Es>

⁵<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

aquellos que se deciden a participar. Entre los motivos más habituales que se mencionan podemos destacar los siguientes:

- *Desconocimiento sobre cómo contribuir*: Todavía existe desconocimiento sobre la posibilidad que Wikipedia brinda para que cualquiera pueda contribuir a mejorar sus artículos o editar otros nuevos. Según la *Encuesta Global sobre Wikipedia*, un 23.77% de los encuestados desconocía cómo poder participar. El propio autor de estas líneas ha podido constatar de primera mano, así como a través de comentarios de otros colegas, que este desconocimiento no es tampoco ajeno a profesionales de la educación o de la investigación.
- *Dificultades con la tecnología*: Editar una página wiki siguiendo una sintaxis de marcado específica puede que no ser una tarea complicada para aquellos internautas acostumbrados a utilizar este tipo de lenguajes y aplicaciones, pero todavía supone un reto para otros muchos usuarios. Esto es especialmente cierto cuando se intentan aplicar ciertos formatos como la creación de tablas o la inclusión de plantillas ⁶. La falta de una interfaz de edición WYSWYG, al estilo de un procesador de textos convencional, puede suponer una barrera para potenciales participantes menos experimentados con este tipo de tecnologías.
- *Dudas sobre normas y relaciones con la comunidad*: Algunas de las dudas más frecuentes suelen estar relacionadas con la forma en que un participante puede comunicarse con otros miembros de la comunidad ⁷, qué mecanismos y normas existen al respecto ⁸, así como sobre el estilo editorial para la creación y mejora de artículos ⁹.

En otras palabras, el hecho de que Wikipedia sea un proyecto completamente abierto, que da la bienvenida a cualquier nuevo participante, no implica automáticamente que sea evidente o inmediato para esa persona cómo participar de forma efectiva. Como en cualquier comunidad colaborativa que vela por la buena marcha de un producto del procomún, en Wikipedia existen ciertas normas básicas que regulan su actividad, así como la relación con otros miembros. De hecho, el seguimiento de estas recomendaciones, junto al buen hacer del nuevo participante, serán los que finalmente conduzcan al reconocimiento de su trabajo por parte de otros miembros de la comunidad, elemento indispensable para afianzar la motivación de los participantes en este tipo de proyectos [5].

⁶http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ayuda:C%C3%B3mo_se_edita_una_p%C3%A1gina&oldid=51212800

⁷http://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial_%28p%C3%A1ginas_de_discusi%C3%B3n%29

⁸http://es.wikipedia.org/wiki/Ayuda:Tutorial_%28ten_en_cuenta%29

⁹http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Manual_de_Estilo

Como consecuencia, se abre un extenso campo de oportunidades para la experimentación, el aprendizaje y la divulgación sobre Wikipedia como proyecto fundamental de nuestro procomún digital, acercándolo a un mayor número de personas para que puedan comprender mejor cómo funciona, (licencia, reutilización correcta de contenidos, búsqueda de fuentes, proyectos hermanos, etc.) y cómo poder participar en él de manera efectiva.

3. Propuesta: *Wikipedia Lab*

Existen multitud de posibles actividades e iniciativas que pueden tener cabida en un laboratorio sobre Wikipedia, al que desde este momento me referiré como *Wikipedia Lab*. Las distintas opciones se pueden organizar según una escala bidimensional, en la que en uno de los ejes consideremos el posible público objetivo de la actividad o proyecto divulgativo y en otro de los ejes representemos el grado de profundidad que trata de abarcar la actividad en relación a Wikipedia y su comunidad. La Figura ?? ofrece una muestra de este esquema de diseño, con algunos ejemplos de actividades que desarrollo a continuación.

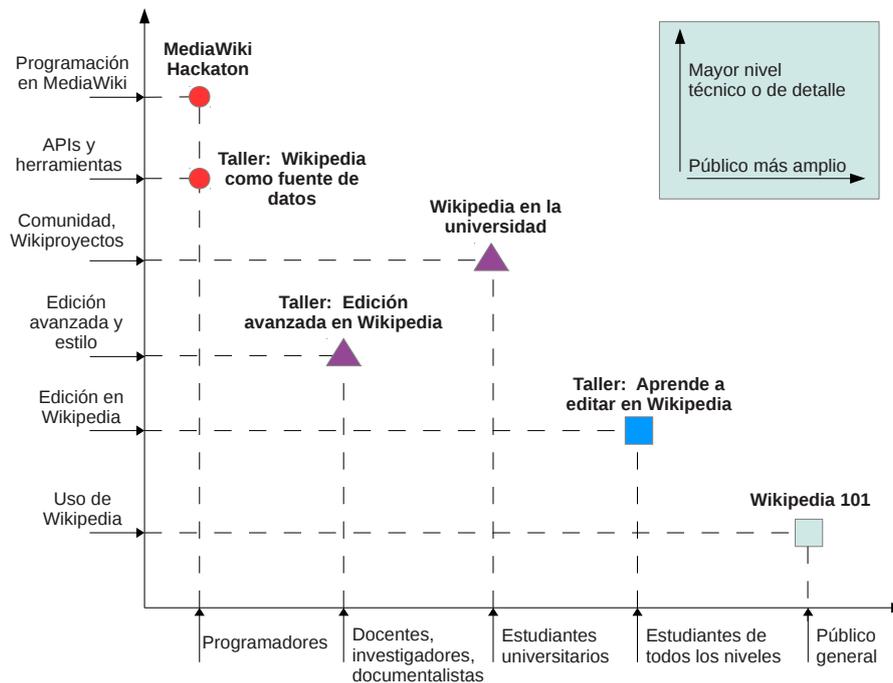


Figura 1: Esquema de diseño de actividades para el *Wikipedia Lab*

3.1. Wikipedia 101

Wikipedia 101 (nombre tomado de los cursos introductorios que se suelen impartir sobre un tema) es una actividad que puede tomar la forma de un curso o taller práctico sobre cómo usar Wikipedia (2 sesiones de unas 3 horas cada una) o bien una jornada divulgativa (de unas 2 o 3 horas) en la que se explique qué es Wikipedia, cuál es el origen de este movimiento y su comunidad, presentación de los proyectos asociados, la Fundación Wikimedia y los capítulos.

Los objetivos de esta actividad son:

1. Proporcionar una visión clara, a alto nivel, de los fundamentos del movimiento Wikipedia y cómo funciona el proyecto. También algunas nociones elementales sobre la composición de la comunidad, los posibles roles que se pueden asumir y algunas normas básicas de participación y convivencia.
2. Aprender cómo se puede utilizar correctamente Wikipedia, por ejemplo cómo enlazar adecuadamente un artículo que citamos en un documento, como respetar la licencia de uso de los contenidos, etc.
3. Aprender algunas pautas básicas para valorar el contenido de los artículos, discriminando información según las etiquetas de calidad otorgadas por la comunidad.
4. Descubrir herramientas útiles para la obtención y clasificación de información, como por ejemplo para poder recopilar una colección de artículos y exportarla en un formato conveniente (PDF).

Dentro de este nivel (que en el espacio de diseño propuesto se encuadra en el nivel de introducción, y dirigido al público más amplio posible) también se pueden considerar otro tipo de sesiones divulgativas que no conlleven tanta interacción (por ejemplo, presentación y debate sobre el documental *Truth in numbers? Everything according to Wikipedia*, disponible bajo licencia CC).

3.2. Taller: Aprende a editar en Wikipedia

En este taller, que se puede organizar en sesiones de unas 3 horas durante 2 o 3 días, se aprenderán las nociones básicas para poder editar en MediaWiki y Wikipedia de forma efectiva.

Los objetivos de este taller práctico son:

1. Introducir la existencia de la zona de pruebas (*sandbox*), para poder hacer experimentos de edición sin perjuicio de estropear el contenido de los artículos de Wikipedia.

2. Introducción a la sintaxis básica de marcado de contenido en MediaWiki. Introducción a la interfaz de edición en MediaWiki. Realización de ejercicios para ir adquiriendo confianza en el manejo de la interfaz y el proceso de edición.
3. Practicar diversos aspectos básicos de edición en Wikipedia, como por ejemplo: edición de texto, introducción de nuevas secciones, incorporación de imágenes (desde Wikimedia Commons o desde otras fuentes), cómo introducir citas y referencias, etc.
4. Aprender a consultar el histórico de revisiones de un artículo y la herramienta de comparación entre versiones anteriores de una página.
5. Aprender a consultar y participar en las páginas de discusión asociadas a los artículos, para poder integrarnos mejor en la actividad editorial del artículo y empezar a interactuar con otros usuarios.
6. Introducción básica al sistema de categorías de artículos y cómo navegar por el árbol de categorías para encontrar información.
7. Descubrir los mecanismos más habituales para poder ponernos en contacto con otros Wikipedistas: páginas de usuario, páginas de discusión de usuario, café, canales de IRC, listas de correo, etc.

3.3. Taller: Edición avanzada en Wikipedia

Este taller práctico también estaría organizado en sesiones de unas 3 horas de duración durante 3 o 4 días. Se puede considerar como la continuación natural del taller anterior, en donde se tratan aspectos más avanzados de la edición en Wikipedia y en MediaWiki.

Los objetivos más importantes que debería abordar este taller son los siguientes:

1. Introducción a la creación de tablas e integración de páginas en otras páginas (*transcluding*).
2. Como incorporar contenido especial (HTML, CSS) y contenido multimedia en los artículos.
3. Aprender el proceso de mantenimiento y mejora de los artículos, incluyendo páginas de redirección, desambiguación, fusión y desglose de contenido, etc.
4. Aprender el sistema de categorización de artículos, recomendaciones de uso de categorías y como incluir nuevas categorías o subcategorías.

5. Introducción a los diferentes tipos de plantillas, su creación y utilización.
6. Mejorar el estilo de edición para generar contenido enciclopédico de calidad. Entender los requisitos para que un artículo sea considerado bueno o destacado y poder ponerlos en práctica.
7. Profundizar en la organización de la comunidad, las normas de convivencia y de trabajo de las que se ha dotado dicha comunidad y como convertirnos en miembros activos y constructivos de esa comunidad.
8. Aprender a usar algunas herramientas útiles en el proceso de edición (como macros para la interfaz, o la página de cambios recientes).

3.4. Wikipedia en la universidad

Después del gran éxito cosechado por los primeros programas de colaboración entre estudiantes en cursos universitarios y Wikipedia, centrándose en la mejora de artículos en campos concretos relacionados con las materias que estudian en ese momento, se puede ofertar una actividad más enfocada a este público objetivo, con un nivel de detalle centrado en los proyectos de mejora de materias o campos de saber específicos en Wikipedia (Wikiportales y Wikiproyectos).

Idealmente, se debería recabar primero información sobre las áreas de interés para los participantes en la sesión, y contar con la presencia de algún miembro activo en los Wikiproyectos o Wikiportales afines a esas temáticas, para que de esa forma exista una buena correspondencia y se implique más a los participantes.

Un requisito previo es que los participantes deberían haber asistido al curso de iniciación en la edición en Wikipedia, de forma que se pueda pasar directamente a la presentación de los Wikiproyectos y Wikiportales, introducir cuáles son las áreas que actualmente necesitan más participación y cómo se puede incorporar esa participación en el proceso de aprendizaje en el que los universitarios están inmersos.

3.5. Wikipedia como fuente de datos

Wikipedia se ha convertido en una atractiva fuente de datos en sí misma que otros proyectos y aplicaciones pueden utilizar para poder complementar su propio contenido.

Esta actividad podría enfocarse como una sesión divulgativa en donde se muestra a los profesionales de la programación y el análisis de datos cuáles son las posibles opciones para poder extraer información de Wikipedia

(por ejemplo el uso de la API o el empleo de bibliotecas como *pywikipedia-bot*).

Otra posibilidad sería la organización de una serie de jornadas prácticas (de unas 3 o 4 horas cada una durante 2 días) en donde se ofrezca una introducción más pormenorizada a la programación para la API de Wikipedia, la utilización de bibliotecas como *pywikipediabot* o también la existencia de otras fuentes de datos interesantes basadas en contenido de Wikipedia como DBpedia¹⁰ como potente fuente de datos para enriquecer aplicaciones basadas en tecnologías de la web semántica.

3.6. MediaWiki hackaton

Finalmente, el *MediaWiki hackaton* es un evento que está cobrando cierta popularidad en aquellos países en donde comienza a surgir un verdadero interés por MediaWiki como motor wiki que podemos extender a voluntad para cubrir las necesidades de nuestro proyecto, y también por Wikipedia y por intentar mejorar el proceso editorial.

El hackaton debe tener el formato de una reunión práctica de participantes que ya dispongan de un cierto nivel de conocimiento sobre MediaWiki o sobre sus tecnologías asociadas (programación web y lenguaje PHP). Idealmente, se debería contar con algunos miembros destacados de la comunidad de desarrollo de MediaWiki para que la jornada fuese todavía más atractiva.

El objetivo de la jornada puede ser desde enfocarse en la creación de una nueva extensión o funcionalidad de MediaWiki que tenga una gran demanda o despertar especial interés, mejorar algún apartado concreto de la interfaz de edición o acceso a Wikipedia (por ejemplo considerando los navegadores para dispositivos móviles) o con maratones de resolución de fallos organizándose por grupos y compitiendo para ver cuál es el equipo ganador.

Referencias

- [1] Y. Benkler. *The Wealth of Networks : How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale University Press, Mayo 2006. http://cyber.law.harvard.edu/wealth_of_networks/Main_Page, [en línea; consultado el 11-12-2011].
- [2] A. Dalby. *The World and Wikipedia: How we are editing reality*. Siduri Books, Agosto 2009.
- [3] R. Glott, P. Schmidt, and R. Gosh. *Wikipedia Survey - Overview of Results*. Technical report, UNU-MERIT, marzo 2010.

¹⁰<http://dbpedia.org/About>

http://www.wikipediasurvey.org/docs/Wikipedia_Overview_15March2010-FINAL.pdf, [en línea; consultado 11-12-2011].

- [4] T. O'Reilly. What is Web 2.0. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>, noviembre 2005. [en línea; consultado el 11-12-2011].
- [5] F. Ortega and J. Rodríguez. *El Potlatch Digital: Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Ediciones Cátedra, Madrid, Septiembre 2011.
- [6] Wikipedia. Wiki — wikipedia, la enciclopedia libre. <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wiki&oldid=50742459>, 2011. [en línea; consultado 11-12-2011].
- [7] Wikipedia. Wikipedia — wikipedia, la enciclopedia libre. <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikipedia&oldid=51703359>, 2011. [en línea; consultado 11-diciembre-2011].