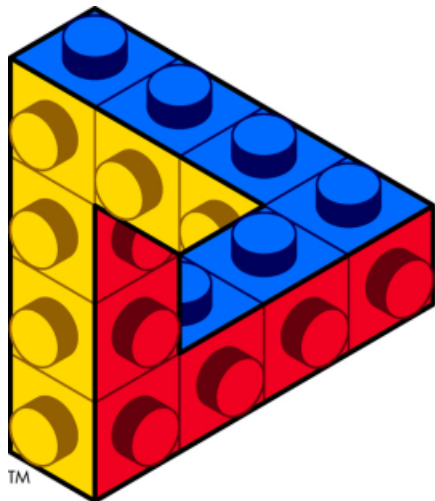


Pilares de la comunidad: LUGNET

Por HispaBrick Magazine®

Al comienzo de todo... estaba LUGNET. El mundo AFOL cambió este increíble website, pero para los más veteranos (o los recién llegados), LUGNET fue la referencia de todo lo relacionado con LEGO®. ¿De dónde vino LUGNET? ¿Cómo cambió? ¿Y donde está ahora?. HispaBrick Magazine habló con Todd Lehman y Suzanne Eaton, los creadores de LUGNET para averiguarlo.



LUGNET™

HispaBrick Magazine: ¿Cuál era el objetivo original de LUGNET y en qué medida se ha cumplido ese objetivo?

Todd & Suzanne: Un poco del objetivo original se cumplió, aunque no como fue pensado inicialmente. El plan de diseño original para LUGNET era muy amplio en su alcance. Como se establece en el plan del proyecto (noviembre de 1997), el objetivo era crear y recoger juntos un repositorio central de información de LEGO en la Web, para propiciar el debate entre los aficionados a LEGO de todo el mundo a través de grupos de discusión organizados por temas, tópicos y localización, y para promover y fomentar el intercambio de artículos de LEGO en el mundo físico a través del trueque y la venta, con un mercado integrado, y fomentar la formación de grupos de usuarios de LEGO (LUGs) alrededor del mundo.

<http://www.lugnet.com/admin/plan/>

Todo lo anterior se cumplió en diversos grados: (1) El sistema de grupos de discusión fue el mayor éxito, con miles de participantes activos todos los días y una

sensación general de que hay un centro de la comunidad LEGO donde todos son bienvenidos. Este fue el caso de 1998 a 2006 más o menos, y poco a poco se apagó después de eso. La actividad máxima en promedio fue de alrededor de 500 a 600 anuncios nuevos por día, con un total de medio millón de publicaciones en los últimos años. (2) El repositorio central de información (base de datos de sets y datos relacionados) se desarrollaron rápidamente, pero no mantenerlas al ritmo de las demandas de la comunidad tuvo la consecuencia que las bases de datos de sets de LEGO y sus partes descendieron. (3) El mercado se logró en un grado mucho menor a través de grupos de discusión (al estilo del modo de compra y venta de los antiguos 90) en lugar de un sistema automatizado basado en agentes. Bricklink ha hecho un trabajo increíble para llenar ese vacío. (4) Por último, la enorme proliferación de LUGs era otro éxito que nos sentimos orgullosos de haber sido parte de él. Muchas personas con las que hablamos hoy cuentan historias de que su LUG se formó después de encontrar a la gente en su área a través de LUGNET.

HBM: ¿Cómo LUGNET ha evolucionado con el tiempo?

T&S: LUGNET comenzó su vida como un sitio web de gran actividad, un lugar donde casi todo el mundo se congregaba, algo así como un ayuntamiento o un parque, o una ciudad con muchos edificios y parques. Con el tiempo, como surgieron los sitios web más especializados (1000Steine.de, ClassicSpace.com, FBTB, etc.) y otras fuentes de información y de comercio (BrickLink.com, BrickSet.com, Peeron.com, etc.) para llenar los vacíos, LUGNET permaneció activo, pero se hizo más un lugar de encuentro que El lugar de encuentro. Hoy en día, LUGNET es una especie viejo abuelo oráculo que sabe todo sobre el pasado, pero no está muy enterado de la actualidad. Aún puedes postear mensajes nuevos allí, y leer los mensajes viejos, y actualizar tu página de perfil y todo como antes, pero la gente ya no lo hace.

HBM: ¿Cuántas personas trabajan en el sitio y cómo se conocieron?

T&S: Nosotros (Todd & Suzanne) nos conocimos en 1996 a través de nuestras páginas web de LEGO®, y un día estuvimos hablando sobre lo bueno que sería si se pudiera encontrar toda la información LEGO más fácilmente en línea, todo en un solo lugar fácil de usar, por lo que decidimos formar LUGNET. Todd y Suzanne desarrollaron y mantuvieron el sitio web desde el 1997 al 2008, con la ayuda de decenas de colaboradores en línea (base de datos y moderadores de grupos de discusión) y, ocasionalmente, con un poco de ayuda en la administración del sistema de los amigos a nivel local. Actualmente nadie está "trabajando" en el sitio web. Está en marcha y funcionando, vivo y con buena salud --- pero nadie está reportando cualquier novedad. Todd pasó a dedicarse a otras cosas alrededor de 2003, y Suzanne en algún momento alrededor de 2008. El sitio está ahora en ejecución en los servidores en Alemania, bondadosamente hospedado por René Hoffmeister y Gereon Stein.



HBM: ¿Cómo se distribuye el trabajo?

T&S: Cada uno hacía lo que era necesario y lo que era mejor naturalmente a cada uno de nosotros. En los primeros años fue un trabajo a tiempo completo.

HBM: ¿Cómo se financia LUGNET ?

T&S: Siempre ha sido financiado mediante las contribuciones de los miembros.

HBM: ¿Cuál es su relación con TLG?

T&S: En los primeros días, nos reuníamos a menudo con los abogados de LEGO en Enfield y ocasionalmente directamente con LEGO en Nueva York. La relación fue cordial y el Grupo LEGO® siempre fue respetuoso.

HBM: Durante estos años de seguimiento de la comunidad LEGO, ¿cuáles crees que son los

principales cambios que se han producido en la comunidad AFOL?

T&S: Hay muchos más LUGs y eventos en estos días --- Es increíble y reconfortante. Y la gente está compartiendo de formas nuevas --- escribiendo libros, realizando documentales, compartiendo magníficas instrucciones de montaje, dando charlas técnicas en eventos, pasando el rato en la vida real. Estas cosas eran raras en la década de 1990 e incluso en la década de 2000. Ahora están ocurriendo todo el tiempo, en todas partes. Es impresionante.

HBM: ¿Ha habido actividades o reuniones de LUGNET en la "vida real"?

T&S: No de LUGNET por sí mismo, aunque eso sería algo divertido quizás para los veteranos. Curiosamente, da la casualidad de que hemos creado un grupo privado en Facebook "LUGNET Reunion" en octubre, para los veteranos, para mantenerse en contacto y ponerse al día. Se calmó mucho allí ahora, pero en un principio fue difícil mantenerse al día con toda la actividad de publicación. Esto fue en los previos de la BrickCon (Seattle), donde muchas personas habían mencionado lo mucho que extrañan los viejos tiempos donde se podía ir a un sitio para todo lo relacionado con LEGO®. Si todos pudiéramos teletransportarnos mágicamente a los viejos días en una sala de convenciones y tener una reunión en la vida real, ¡nos imaginamos que sería muy divertido! Así que muchas personas se han conocido unos a otros en línea hace 15, a veces 20 años, sin embargo, nunca se han conocido.

HBM: ¿Cómo ve el futuro de LUGNET?

T&S: Lo vemos como un repositorio de información histórica y como una parte significativa del patrimonio de la comunidad.

Para el futuro, estamos explorando ideas que involucran elementos del mundo real que llevan el logo LUGNET y obras de arte originales relacionadas. En la década del 2000 había una marca LUGNET de tazas de café (con variaciones sobre un tema), alfombrillas, y por supuesto camisetas, que eran populares e incluso todavía se demandan a día de hoy.

HBM: ¿Tienes algunas anécdotas relacionadas con LUGNET, cómo funcionaba o cómo era la comunidad por aquel entonces?

T&S: La comunidad de entusiastas LEGO siempre

fue muy vocal y llena de energía, y todavía es ... Pero de vuelta a los viejos tiempos, cuando la gente inicialmente estaba descubriendo Internet, tendían más a ser las personas tipo "nerds"- ingenieros, científicos, gente generalmente con fuertes antecedentes en ordenadores - y, en consecuencia, la mayoría de la gente estaba acostumbrada a vivir con una mayor cantidad de complejidad y estaban dispuestos a trabajar más para compartir sus ideas que tal vez hoy en día. (Compartir en Internet hoy en día es más fácil de lo que nunca ha sido antes!)

Desde nuestro punto de vista, la comunidad siempre parecía tener un sentido de cohesión, pero al mismo tiempo, tendía a autoorganizarse en torno a temas en grupos y subgrupos y sub-sub-grupos, algo así como un fractal.

De acuerdo con ello, animamos a la separación de los debates por tema, por lo que los temas podrían explorarse tan profundamente y tan centrado como fuera posible sin abrumar a todos con todo. Es decir, un hilo largo de discusión sobre las nuevas polybags promocionales de fútbol de Shell no es necesariamente de interés para alguien que quiera entrar en una discusión profunda acerca de las últimas Technic Supercar, o los nuevos sets insectoides, o quién ganaría en una pelea entre Piratas y Ninjas, o si el nuevo gris es el octavo signo del apocalipsis. Estas líneas generales de división (a menudo borrosa, pero en gran medida respetadas) ayudaron a reducir la congestión y ayudaron a contribuir a un ambiente en general muy amable y acogedor. LUGNET se refiere a veces como "El lugar más agradable en Internet". Pero también alienta la discusión de temas generales y temas específicos de la ubicación.

Una cosa que era particularmente sorprendente en el primer o segundo año es que los grupos de discusión basados en la localización (foros, como se les llama hoy en día) comenzaron a ser utilizados para cosas que nunca habíamos imaginado. Nos esperábamos plenamente (y alentamos) los grupos de localización que se utilizarán para que la gente encontrara a otros en sus áreas para que pudieran formar clubes locales ... pero fue una sorpresa muy agradable cuando alguien publicó un mensaje en un grupo diciendo que iban a estar en la ciudad durante el fin de semana y preguntó si alguien podía recomendar comida, alojamiento, etc., y en su lugar se les ofreció un lugar para quedarse y terminaron haciendo nuevos amigos.

HBM: ¿Cómo se pueden registrar las personas en el sitio (he visto tarjetas de membresía LUGNET etc.)

T&S: Hay dos tipos de registro: (1) La inscripción para publicar en los grupos de noticias (foros), y (2) el registro como miembro. Para la publicación, el único requisito es llenar un formulario de la página web con el nombre y dirección de correo electrónico. Para la membresía, el proceso es más profundo: El formulario de inscripción tiene alrededor de 20 preguntas - cosas como dónde te encuentras, los clubes al que perteneces, tus temas favoritos, las cosas que te gustaría construir, cómo empezaste con LEGO, tus películas favoritas, música, etc., y otras cosas divertidas que podrías querer decir sobre ti mismo. Estas respuestas se convierten en parte de la página de membresía que otros puedan ver. En términos modernos esto se llamaría su perfil público. Luego, después de rellenar el formulario de inscripción, se envía el pago, que es una tarifa única para una membresía de por vida y estableces la cantidad total (con un mínimo de US\$10).

HBM: ¿Qué había antes LUGNET (es decir, ¿de dónde provienen LUGNET)?

T&S: Antes de LUGNET, hubo una Usenet llamada rec.toys.lego (cariñosamente conocido como "RTL" o "rtl"), que comenzó en 1994. Fue un grupo de noticias de unos pocos miles de personas, y no hubo subgrupos. Antes de RTL, había alt.toys.lego, que comenzó en 1993 (?). Estos eran básicamente la misma cosa, excepto que rec.toys.lego fue llevado por más servidores de noticias NNTP que alt.toys.lego. Una vez que la gente comenzó a usar RTL, la gente prácticamente dejaron de usar ATL.

Un par de otras cosas precedieron LUGNET : En algún momento de 1994 o 1995, había un hilo de largo llamado "RTL Roll Call". En este tema, las personas se presentaron y hablaron de lo temas que les gustaban, sus colecciones, en lo que estaban ocupados construyendo, y así sucesivamente. Esto era una especie de "censo" de RTL, y había varios cientos de respuestas. Además, en algún momento alrededor de 1995, Paul Gyugyi anunció que iba a comenzar una cosa llamada "LEGO Net", que iba a ser un camino para los entusiastas de LEGO en línea para inscribirse y encontrarse con otros. Recibió al menos 500 solicitudes. Por desgracia, LEGO Net nunca se llevó a cabo. Pero mirando hacia atrás, fue sin duda una inspiración para LUGNET.

#

LUGNET: <http://www.lugnet.com/>