

# Comunes digitales, nuevas lógicas de (auto)organización para la emancipación

*Los comunes digitales emergen y se hacen abundantes con el desarrollo tecnológico, debido a que se rigen por leyes específicas, distintas a las de los bienes materiales. Una de sus componentes clave es la existencia de comunidades de personas que los producen, distribuyen, conservan y defienden. El funcionamiento de estas comunidades no puede explicarse solo bajo la razón neoliberal. Las comunidades rezuman una ética particular, que internamente bascula entre dos polos opuestos y enfrentados: el de lo libre y el de lo abierto. La potencia ética de estas comunidades puede entroncarse con la narrativa de un ciberespacio libre de asfixiantes regulaciones y de férreas relaciones de poder. Puesto que los bienes digitales son, a su vez, medios de producción, el acceso distribuido y el control sobre estos nuevos medios de producción pueden marcar un hito en el camino hacia una sociedad más igualitaria.*

**D**e la relación entre los entornos digitales y el concepto y las prácticas de lo común surgen los comunes digitales. Estos se caracterizan por hacer de la colaboración un proceso autoconsciente y autoorganizado, y por hacerlo a través de entornos digitales. Para distinguirlos de otras prácticas, la palabra clave es: autoorganización. La medida en la que las personas que colaboran entre sí para conseguir un fin gozan de autonomía colectiva en el proceso que autoconstruyen será el factor que haga decantar la balanza hacia un proceso de generación y defensa de comunes digitales o hacia un proceso de extracción y acumulación del valor de la cooperación por parte de un tercero que se lucra.

Esta tensión, o por lo menos su amenaza, siempre está presente. Los procesos pueden decantarse hacia más autoorganización y autonomía o hacia más delegación y extracción privativa. Lejos de ser instituciones fosilizadas, los comunes digitales son organismos vivos que precisan comprensión, cuidados y defensa. Y, puesto que solo se puede amar lo que se conoce, es

Margarita Padilla García es programadora de ordenadores y precursora de los procomunes digitales

importante extender el conocimiento social sobre las especificidades de esos comunes que, casi sin darnos cuenta, están al alcance de cualquiera (en el primer mundo).

---

Los comunes digitales se caracterizan por hacer de la colaboración un proceso autoconsciente y autoorganizado, y por hacerlo a través de entornos digitales. Para distinguirlos de otras prácticas, la palabra clave es: autoorganización.

---

La Wikipedia es uno de los bienes digitales más emblemáticos. Como es sabido, se trata de una enciclopedia colaborativa que se ofrece en la red gratuitamente. Las personas editoras no reciben remuneración. Cualquier persona puede editar sobre cualquier tema sin que se le pida que certifique sus conocimientos. No se precisan títulos ni currículums. Cualquier persona, por decisión propia, puede convertirse en editora, simplemente añadiendo una coma o un acento. Las ediciones de artículos son supervisadas de modo continuo e informal por otras personas editoras, que tienen la libertad de seguir modificando. Los artículos nunca están “terminados”. La construcción de la Wikipedia es un proceso sin fin. Contiene millones de artículos editados por cientos de miles de personas. Los artículos se publican bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0.

OpenStreetMap (también conocido como OSM) es un conjunto de mapas libres y editables que surge como respuesta a la carestía de los datos cartográficos ofrecidos por las agencias. Sigue el concepto de la Wikipedia, pero aplicado a datos geográficos. Las personas contribuyen con su conocimiento sobre una zona concreta, aportando imágenes aéreas de uso libre o con información recogida con sus GPS mientras pasean o viajan. Esta información la suben a la base de datos central de OpenStreetMap desde donde más tarde puede modificarse, corregirse o enriquecerse por cualquiera que encuentre carencia o errores en la zona. Cualquier persona puede bajarse libremente toda la información y usarla con cualquier propósito bajo la licencia Open Source License. El proyecto empezó porque la mayoría de los mapas que parecen libres realmente tienen restricciones legales o técnicas en su uso, frenando a las personas que quieren usarlos de forma creativa, productiva o de maneras imprevistas. Tiene registrados casi dos millones de colaboradores/as.

En la India, la Biblioteca Digital de Conocimientos Tradicionales (Traditional Knowledge Digital Library, TKDL) es un proyecto que anima a las personas a documentar y clasificar la gran variedad de remedios tradicionales existentes. Así, una vez que los remedios estén suficientemente documentados, nadie podrá reclamar su propiedad intelectual en el sistema

internacional de patentes. La base de datos sirve como un archivo masivo de “registro previo” que puede utilizarse para revocar las solicitudes de patentes que buscan privatizar los conocimientos tradicionales sobre plantas medicinales y sus fórmulas, utilizadas en los sistemas de medicina india. El conocimiento tradicional siempre ha sido un tesoro fácilmente accesible y, por lo tanto, ha sido susceptible de apropiación indebida. El conocimiento tradicional relacionado con el tratamiento de las enfermedades ha proporcionado pistas para el desarrollo de moléculas biológicamente activas por parte de los países ricos en tecnología. En otras palabras: se están explotando los conocimientos tradicionales para la bioprospección. Este proyecto reúne el conocimiento indio sobre medicina para defenderlo como de dominio público y se basa en la estrategia de que lo ya conocido (el arte previo) no puede patentarse.

CrisisCommons es una red autogestionada de voluntariado tecnológico que brinda asistencia humanitaria en contextos de desastres naturales. Se autoorganizó a raíz del terremoto de Haití, en 2009, cuando miles de voluntarios/as construyeron rápidamente plataformas web de herramientas de traducción, buscadores de personas y mapas que mostraban el camino hacia camas de hospital vacías. No se trata solo de personas que programan ordenadores. La comunidad también está formada por personas capaces de dirigir equipos, gestionar proyectos, traducir, redactar una investigación o editar una wiki.

Open Source Ecology es una red de granjeros/as e ingenieros/as que han diseñado una serie máquinas industriales necesarias para las tareas de construcción y las labores agrícolas con unas inversiones en equipamiento ocho veces inferior a los precios de un fabricante industrial. El proyecto cuenta prototipos útiles y funcionales, como por ejemplo una prensa de ladrillos de tierra compactada que permite fabricar 5.000 en un día, lo suficiente para construir una casa, o un tractor multipropósito de alto rendimiento. La misión del proyecto es evitar la dependencia de maquinaria agraria afectada por la obsolescencia programada y facilitar la construcción de maquinaria de bajo coste, que se pueda reparar. No pretende destruir las propuestas comerciales, sino ofrecer una alternativa, compartir información y opciones para que cualquiera puedan disponer de maquinaria agrícola, superando las limitaciones de la industria actual y del poder adquisitivo.

Aunque los nombres de falsas comunidades que más suenan en la red, como Airbnb, BlaBlaCar, etc., están lejos de ser comunes digitales, por poco que se busque se encuentran experiencias en las que las componentes de autogestión, comunidad y bien social están muy presentes y bien perfiladas. Y, de entre todas ellas, sin duda la experiencia fundadora es la del *software* libre. Como suele decirse, todo esto empezó con el *software* libre, pues es el primer común digital importante, y el que desbrozó el camino para todo lo que llegó después.

El *software* libre es un paradigma de bien común digital no solo porque se produce y se distribuye bajo licencias libres (que reconocen y otorgan libertades), sino sobre todo porque introduce y extiende una nueva manera de organizar la colaboración para la producción: descentralizada, colaborativa y no privativa. Se trata de un común que ha revolucionado la industria de la información al recombinar por una parte procesos productivos eficaces y por otra una ética de cooperación que implica que los recursos y los resultados se comparten entre las comunidades de usuarios/as y desarrolladores/as.

El cómo y el por qué los programas de ordenador, el *software*, han protagonizado este recorrido (y siguen haciéndolo) no son preguntas con respuestas sencillas. Se trata de procesos muy ricos, y todavía abiertos, con los que se pueden construir diferentes líneas de sentido. Procesos que significan cosas diferentes para distintos grupos de interés, posiciones éticas o roles profesionales.

Lo que sigue a continuación es una de esas posibles líneas de sentido.

## Los bienes digitales

La revolución digital, esta novedosa manifestación cultural que surge de la convergencia tecnológica de la electrónica, el *software* y las infraestructuras de telecomunicaciones, todo ello infiltrado por la contracultura *hacker*, está poniendo en el mundo un nuevo conjunto de recursos: los bienes digitales.

Igual que las cosas grandes se rigen por las leyes de la física newtoniana y las cosas muy pequeñas se rigen por las leyes de la teoría de la relatividad, conviviendo ambos sistemas en el mundo físico, de la misma manera las “cosas” digitales se rigen por leyes específicas y distintas a las cosas no digitales.<sup>1</sup> Veamos cuáles son las principales.

### *El coste de duplicación tiende a cero*

Los bienes no digitales son costosos de producir. En cambio, los bienes digitales son muy baratos de producir por el hecho de que el coste de la copia tiende a ser insignificante.

---

<sup>1</sup> Las “cosas” digitales tienden a ser inmateriales, aunque para existir y para ser producidas necesitan soportes materiales: la mente de una persona, una memoria USB, un circuito electrónico, etc. Utilizar la polaridad digital/material esconde el hecho de que los bienes digitales precisan de materialidad, con los costes energéticos y medioambientales derivados. Por eso, en lugar de inmaterialidad se está empezando a utilizar la noción de materialidad digital.

Para que un millón de personas tengan una silla hay que disponer de un millón de sillas. Fabricar un millón de sillas cuesta muchísimo más que fabricar una única silla. Sin embargo, para que un millón de personas disfruten de una canción basta con “fabricar” una canción y después hacer un millón de copias. Como el coste de duplicar una canción es prácticamente insignificante, un millón de grabaciones de una canción cuesta solo un poco más que una única grabación.

---

**El *software* libre es un paradigma de bien común digital no solo porque se produce y se distribuye bajo licencias libres, sino porque introduce una nueva manera de organizar la colaboración para producción: descentralizada, colaborativa y no privativa**

---

Los bienes digitales son abundantes porque el coste de la copia tiende a cero y porque el original no se desgasta.

### ***No se desgastan con el uso***

Cuando se enciende una bombilla, cuando se usa, la bombilla acorta su vida. Se desgasta. Lo mismo pasa con el uso de un cuchillo, una prenda de ropa o un vehículo. Eso es lo habitual con los bienes no digitales.

Sin embargo, un bien digital no se desgasta con el uso. Por más que use un programa de ordenador, ese programa no se “desgasta”. No “pierde” vida útil. Se desgastará el ordenador donde se ejecuta, o el USB donde está almacenada la canción. Se desgastan los soportes físicos, pero no el bien digital en sí.

### ***No son bienes rivales***

Un bien rival es aquel cuyo uso por parte de una persona merma la posibilidad de uso por parte de otra persona. Los bienes no digitales a menudo son rivales: un trozo de pan, por ejemplo, es rival en la medida de que si una persona se lo come, otra persona no puede hacerlo debido a que el bien ha desaparecido.

Esto no ocurre con los bienes digitales, ya que son poco costosos de copiar y el original no se desgasta. Por ejemplo, si una persona da a otra una copia de un programa de ordenador ambas personas tienen el programa de ordenador completo, sin merma.

### ***Cuanto más se usan, más valor adquieren***

Lo que se desgasta con el uso va perdiendo valor, salvo que lo recupere como antigüedad. Por eso, un libro de segunda mano suele costar menos que nuevo. Pero los bienes digitales adquieren más valor cuanto más se usan. Los programas de ordenador muy instalados, las webs muy visitadas, los vídeos muy vistos, las canciones muy descargadas... todo ello adquiere valor a través del uso. Y, por el contrario, los bienes digitales no usados (por ejemplo, un blog sin visitas) pierde valor.

En el peor de los casos, si no ganan con el uso, tampoco pierden. Por ejemplo, no tiene sentido vender más barato un PDF “de segunda mano”. El concepto “PDF de segunda mano” no tiene sentido.

### ***La novedad***

Es cierto que estas leyes no solo rigen para los bienes digitales. Un chiste que una persona explique a otras 100 no es un bien rival y se duplica a coste que tiende a cero. Sería discutible si se desgasta por el uso o, por el contrario, cuanto más usa más adquiere el valor de la popularidad.

Lo que cambia con la irrupción de lo digital no es la existencia de bienes de estas características, que siempre han existido, sino la abundancia con la que pueden ser, y de hecho están siendo, creados y usados. Y también, como veremos más adelante, su importante papel como productores de nuevos bienes.

Los bienes digitales no solo están transformando algunas industrias tan importantes como la del *software* o las culturales, sino que también están transformando prácticas sociales, modos de hacer, producir, compartir, reutilizar, reapropiarse, etc. Están transformando la normalidad. Y esas transformaciones remueven el suelo de las viejas relaciones de poder y abren espacios para nuevas batallas.

Pero, antes de entrar en la batallas, demos todavía un paso más atrás en esta historia, para rememorar la potencia política del ciberespacio.

## **El ciberespacio**

Como es sabido, la informática experimenta un gran avance a raíz de la segunda guerra mundial y de la posterior guerra fría. Es en esa época cuando se producen los principales

desarrollos teóricos y conceptuales, así como también físicos y electrónicos, que dan lugar a lo que podríamos llamar una primera oleada de “alta informática” producida en los departamentos de investigación de universidades y grandes corporaciones.

---

**En los ochenta, algunas culturas del underground vislumbran, en una alianza con la tecnociencia, una oportunidad de emancipación en la construcción de un espacio nuevo, de un territorio nuevo, liberado: el ciberespacio.**

---

Este ciclo sigue su desarrollo hasta que en los años ochenta la electrónica se miniaturiza y los artefactos informáticos empiezan a ofrecerse en el mercado como bienes de consumo. Se trata de una segunda oleada: la informática doméstica. Como ocurre tantas veces, no es un recorrido lineal. Entre una y otra oleada se produce una ruptura, un punto de no retorno: la reapropiación, por parte de las culturas del *underground*, de lo que podría haber sido, simplemente, informática de ocio y consumo. Y el emblema de esta reapropiación es la ideación de que existe un ciberespacio.

Los años ochenta son los de la postmodernidad. Postmodernidad significa que el intento de lograr la emancipación de la humanidad ha sido derrotado. Lo que hay es un mundo contaminado, degradado, desintegrado, corrupto y ruinoso, donde cualquier horizonte emancipador ha desaparecido porque las relaciones de poder lo atenazan todo con una férrea opresión. En ese ambiente sucio y asfixiante, sin salida, sin futuro, algunas culturas del *underground* vislumbran, en una alianza con la tecnociencia, una oportunidad de emancipación en la construcción de un espacio nuevo, de un territorio nuevo, liberado de todas las identidades a las que el poder se aferra para asfixiar la vida. Ese territorio es el ciberespacio.

El ciberespacio es una alucinación consensual, una representación gráfica de la complejidad inimaginable de la información. A esta matriz de complejidad se puede acceder mediante la consola del ordenador, pero también mediante implantes, electrodos o, simplemente, conectando directamente con la mente.

En 1996 John Perry Barlow, fundador de la Fundación Fronteras Electrónicas, publica la Declaración de independencia del ciberespacio, en cuyo texto se puede leer: «El ciberespacio está formado por transacciones, relaciones y pensamiento en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte».

El ciberespacio se puebla de seres que superan la guerra fronteriza entre máquina y organismo, que cantan al placer de la confusión de esas fronteras, y que desobedecen las leyes de los gigantes de carne y acero para crear un espacio social global liberado de las tiranías.

Aunque es una narrativa, un concepto literario, de ficción, un motivo recurrente en la ciencia ficción, que surge de la imaginación, y aunque a día de hoy no está vivo en el imaginario de la juventud, su importancia ha sido crucial porque señala y condensa la posibilidad de un espacio que, cual continente que se levantara de los océanos, emerge limpio y puro, sin relaciones de poder establecidas, sin instituciones a desbanicar, donde cualquiera puede empezar algo nuevo.

A este respecto podemos contrastar la distinta potencia política de distintas metáforas. La “nube”, término utilizado actualmente por la industria para referirse a los espacios virtuales, remite a algo etéreo, evanescente, sin peso, inaprensible y, por supuesto, que no está hecho para vivir ahí (connotaciones negativas de estar en las nubes). En cambio el ciberespacio es un espacio a poblar, un lugar, un territorio a habitar y defender, al cual acudir para experimentar la libertad, que se funda bajo una soberanía compartida, bajo nuevas leyes de cooperación hermanada, libre de la tiranía y de las violencias.

Lo importante del ciberespacio no es si en realidad existe o existió, si esa narrativa vive o ha sido derrotada. Lo importante es que permitió imaginar que era posible fundar un lugar vivible construido con cooperación. Un lugar donde hacer algo nuevo. Y es cierto que se hizo algo nuevo: el *software* libre.

## El *software* libre y la ética

Todo el mundo usa *software* libre, sea o no consciente de ello. Infraestructuras y servicios tan habituales como los que ofrece Internet no serían posibles si no hubiera *software* libre.

Como es sabido, el *software* libre se distingue por utilizar licencias que otorgan cuatro libertades:

- La libertad de usar el programa, con cualquier propósito o finalidad (comercial, no comercial, etc.).
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a las propias necesidades (acceso al conocimiento, aprender, crear).
- La libertad de distribuir copias del programa, con lo cual se puede ayudar a otros usuarios (redistribuir, compartir, socializar).



- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie (beneficio comunitario).

Estas libertades, que son libertades individuales, en su aplicación práctica derivan en dos grandes visiones o tendencias. Una es la visión que hace énfasis en la ética de la distribución, cuyo principal defensor es Richard Stallman, creador de la licencia GPL. Otra es la que hace énfasis en la apertura de los procesos de producción, lo que comúnmente se conoce como *open source* o código de fuente abierta, cuyo principal defensor es Eric Steven Raymond, fundador de la Open Source Initiative.

Las diferencias entre ambas visiones son muy importantes, aunque difíciles de explicar en abstracto. La visión «*open*» es más mercantil, más enfocada a negocio. La visión «libre» no niega la posibilidad de negocio. Recordemos que la primera libertad es la de usar el *software* para cualquier uso, incluida la comercialización. Pero su principal motivación es ética: derecho a conocer, aprender, crear, mejorar, etc.). Digamos que desde lo “open” se abren nuevos modelos de negocio del *software* que, además, otorgan libertades a los usuarios. Y desde lo “libre” se otorgan libertades a los usuarios que, además, permiten nuevos modelos de negocio.

Cada iniciativa, cada proyecto, está atravesado por la tensión entre estas diferencias de foco, y a veces se abren conflictos muy beligerantes. Cada persona que programa o contribuye a proyectos de *software* libre tiene que navegar entre un sinfín de conflictos vivos fruto de estas pugnas entre distintos horizontes. Como en cualquier movimiento social.

Pero ambos comparten una pieza clave y estructural: el *software*, bien sea «*open*», bien sea «libre», debe hacerse en comunidad.

## La comunidad de producción

Aunque con toda razón suele decirse que el gran invento *hacker* es Internet, su legado tiene otras dos patas no menos importantes. Por un lado, su propio modo de hacer las cosas: la ética *hacker*, que da lugar al *software* libre. Y, por otro, su propio modo de cooperar: la comunidad de producción. Literalmente inventaron “la comunidad”.

El conocimiento debe ser compartido y los desarrollos individuales deben ser devueltos al común. La inteligencia es colectiva y privatizar el conocimiento es matar la comunidad. La comunidad es garante de la libertad. Si estás dentro de la comunidad, eres libre. Del resto, nada que hablar. La comunidad no tiene que convencer al mundo. Es superior, y eso basta. El objetivo de la comunidad es también su condición previa: alcanzar la inteligencia social, colectiva, nutrida por aportaciones individuales según una lógica de cooperación.

La comunidad de producción no está hecha para la igualdad y no tiene nostalgia de la unidad. Es meritocrática y está hecha para la libertad. Y es paradójica: para hacer comunidad es necesario que haya comunidad.

Se trata de comunidades que comparten una serie de principios funcionales envueltos con un mandato ético:

- La inteligencia es colectiva
- El conocimiento crece con la cooperación
- El conocimiento debe ser compartido
- Los desarrollos individuales deben ser devueltos a la comunidad
- El conocimiento no se debe privatizar porque privatizarlo es matar la comunidad
- Si tienes comunidad tendrás libertad. O más aún: solo dentro de la comunidad eres libre

Esta ética comunitaria aplicada a los procesos de producción del software, la ética hacker, ha sido muy estudiada y conceptualizada, pues sin duda se trata de algo muy singular. No hay una explicación única y sencilla al hecho de que comunidades en las que es tan importante sostener la voluntad de permanencia, gestionar los conflictos y divergencia de intereses, contribuir a mejorar el recurso compartido y aceptar que muchos ojos (y quizás no demasiado condescendientes) van a estar mirando y evaluando lo que haces, estén tan pobladas.

---

En estos momentos se están librando dos grandes batallas digitales: la de la privacidad de los datos personales y la del reparto de los abundantes bienes digitales. Dos pasteles enormes sometidos en disputa en una guerra en red

---

Aunque incomprensible bajo la razón neoliberal, lo cierto es que las comunidades existen y están detrás del *software* que usamos cada día, como por ejemplo los protocolos que hacen de Internet una red operativa. No hay que idealizarlos, porque están atravesados por todo tipo de conflictos y relaciones de poder. Pero sin duda trabajan en pro de una nueva abundancia.

## Una nueva abundancia

Los bienes digitales son abundantes, y todavía podrían serlo más si no existieran mecanismos de producción de escasez artificial (licencias privativas, criminalización del compartir, etc.).

Aplicando las lógicas de la sociedad industrial, la aparición de nuevos bienes, de por sí, ya va a desencadenar una lucha por su control y su explotación, como cuando se halla un nuevo pozo de petróleo o se descubre un nuevo virus. Eso es lo que está ocurriendo en la actualidad respecto a los bienes digitales: una lucha feroz por su control y su explotación.

En estos momentos están librando dos grandes batallas digitales: la de la privacidad de los datos personales y la del reparto de los abundantes bienes digitales. Dos pasteles enormes sometidos en disputa en una guerra en red. Pero ¿hasta qué punto estas batallas son importantes, desde una visión social de la economía y de la vida?

Desde mi punto de vista su importancia es enorme porque no se trata solo de bienes de consumo, para escuchar más música o mirar más fotografías, sino que al mismo tiempo y de modo indivisible, se trata de bienes de producción.

Los bienes digitales poseen una cualidad recursiva, ya que son a la vez productos, no exactamente consumibles, y al mismo tiempo sus propios medios de producción. Los programas de ordenador (*software*), por ejemplo, son imprescindibles para hacer otros programas de ordenador. Y esa misma lógica recursiva opera con lo digital en todos los ámbitos y escalas –datos, informaciones, conocimientos, arte, cultura, ciencia, etc.

Lo que nos estamos jugando con los bienes digitales no es solo cuestión de ocio o consumo. Literalmente, en sociedades tan tecnificadas como las nuestras, los bienes digitales son los medios de producción. Como la aguja para el bordado, la cocina para el restaurante, el tractor para la agricultura... los datos, informaciones, algoritmos, conocimientos... van a ser –están siendo ya– los medios con los que las generaciones venideras podrán no solo ganarse la vida, sino también construir futuros tecnológicos sostenibles y deseables.

El sueño de unos medios de producción distribuidos en manos de los productores toma visos de realidad, ciertamente no en el modo utópico y definitivo de una sociedad sin clases. Pero, sin duda, los feroces cercamientos que se levantan contra los comunes digitales, así como la potencia y fortaleza de estos, son expresiones de una lucha por el bien común. Lucha en la que cada acción, cada idea, cada decisión va a ser crucial para el desenlace final.