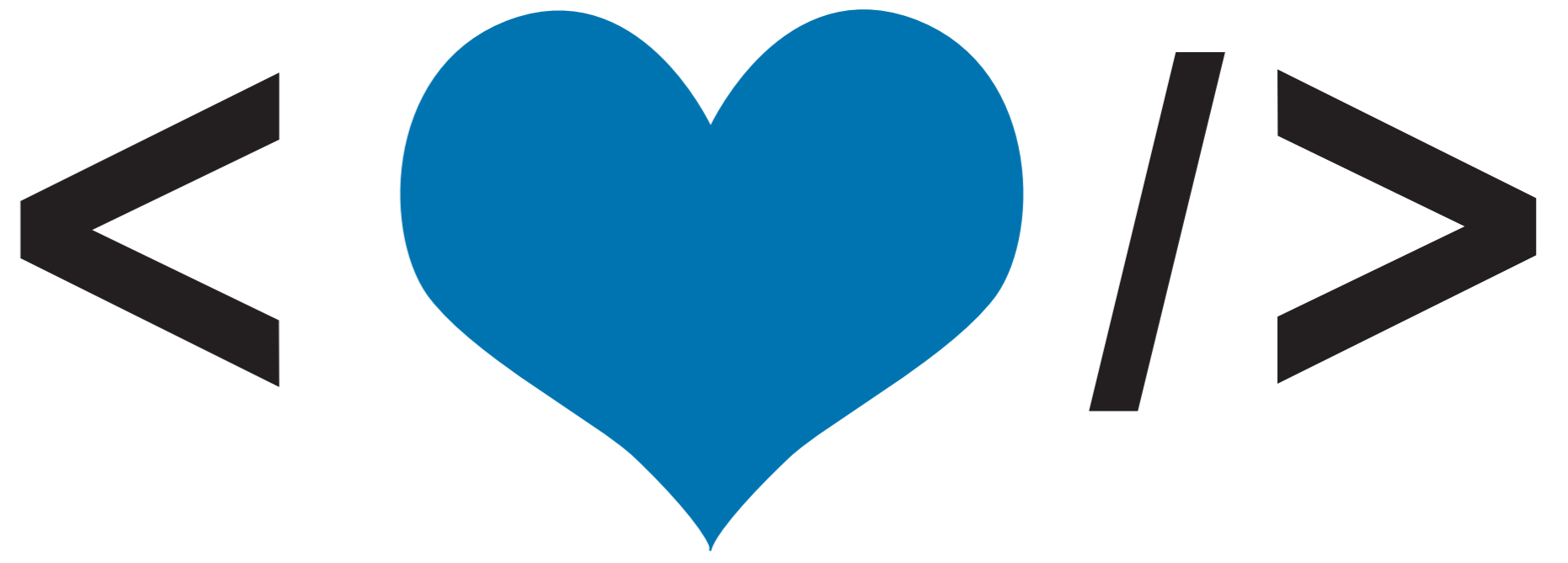


# LOCOS POR EL HIPERTEXTO

UNA MIRADA AL DISEÑO INTERACTIVO Y EL PROCOMÚN



04/08/2008

[http://www.soitu.es/soitu/2008/08/04/pieldigital/1217838896\\_230754.html](http://www.soitu.es/soitu/2008/08/04/pieldigital/1217838896_230754.html)

## “INTERNET COMO PROCOMÚN”

<JUAN FREIRE>

Internet está soportado por **estándares e infraestructuras abiertos**, lo que es la causa principal de su éxito y de la enorme creatividad e innovación a la que ha dado lugar. Internet es una realidad compleja formada por infraestructuras físicas y lógicas sobre las que se construye una **cultura digital** y, por tanto, la necesidad de modelos abiertos se manifiesta a muchos niveles. Pero estos estándares y herramientas, para ser realmente abiertos, deben ser tratados como **bienes comunes**, accesibles a cualquier ciudadano por el hecho de serlo, que **no puedan ser apropiados por intereses corporativos o gubernamentales**. De hecho, la cultura digital ha revitalizado la importancia del concepto de bienes comunes o procomún (**commons**), que son aquellos que comparten características tanto con los bienes públicos (dado que no son ‘excluíbles’, por que es muy difícil privar a los usuarios de su utilización) como con la propiedad privada (al ser ‘sustractables’, si una persona usa esos bienes disminuirá su disponibilidad para otros usuarios).

Estos bienes se asociaron tradicionalmente con los recursos naturales, pero, como reconoce The Economist en un reciente artículo (**Commons sense**), están viviendo una revitalización por la importancia creciente de **ciertos bienes comunes globales**, denominado los “nuevos comunes”, como la atmósfera, el conjunto del planeta (en relación al problema del cambio global) o la propia Internet. No es casualidad que el **Medialab-Prado**, un centro de producción cultural especialmente innovador, cuente con un **Laboratorio del Procomún** dedicado a analizar los papeles de este tipo de bienes y las soluciones a los conflictos que genera su gestión.

Hace 40 años que el biólogo Garret Hardin publicó el artículo ‘The tragedy of the commons’ (wikipedia) en el que planteaba que los **bienes comunes están condenados a la sobreexplotación** si no son transformados para ser gobernados de modo efectivo por una autoridad superior (sea ésta un gobierno o un propietario privado). El trabajo de Hardin tuvo un enorme impacto en economistas y otros científicos sociales que, a partir de ese momento, defendieron la privatización o estatalización de estos bienes como única solución para su sostenibilidad. Pero como indica The Economist, el propio Hardin reconoció antes de morir que sí existían formas efectivas de gestión de los comunes sin necesidad de transformación de su naturaleza legal y de hecho declaró que su artículo debía haberse titulado ‘The Tragedy of the Unmanaged Commons’.

Otros investigadores, especialmente la politóloga Elinor Ostrom, han ayudado a mostrar estas evidencias y darles soporte teórico. El artículo de The Economist finaliza reconociendo que **la economía de los nuevos comunes está todavía en su infancia**, pero parece que empiezan a configurarse modelos que permiten la gestión efectiva de bienes como internet sin necesidad de convertirlos en bienes controlados por gobiernos o empresas, algo que transformaría totalmente su utilidad y función para los ciudadanos.

Pero, ¿cuáles son los comunes que conforman Internet? y ¿cómo se pueden gobernar sin perder su naturaleza y por tanto su utilidad para los

usuarios al ser apropiados por otros actores? Para contestar a la primera pregunta puede ser muy útil consultar la presentación de Joi Ito, elegido recientemente CEO de Creative Commons (CC), en la 4th iCommons Summit que se celebró en Sapporo (Japón) del 29 de julio al 1 de agosto. Tal como explica Joi Ito, esta ‘cumbre’ se pensó inicialmente como “una reunión de los líderes internacionales de CC, pero ha evolucionado hacia una conferencia global de personas interesadas en los diferentes aspectos de la colaboración y los modelos abiertos”. En Status of the Commons, (disponible en el grupo de Slideshare creado para la reunión), Ito analiza la situación actual del proyecto CC a nivel internacional (algo sobre lo que volveremos en otro post). Para explicar el papel de CC como parte del ecosistema de innovación abierta al que sirve de plataforma Internet, plantea la existencia de cuatro capas de innovación abierta:

- 1) **Ethernet**, como la tecnología que permite la comunicación en redes locales de ordenadores.
- 2) **TCP/IP**, conjunto de protocolos de red en que se basa Internet.
- 3) **HTTP / la Web**, conjunto de protocolos que permiten la conexión de documentos de hipertexto, o se a de contenidos, y su acceso desde Internet.
- y 4) **Creative Commons**, como el protocolo legal que permite el intercambio y la colaboración en el ámbito de las ideas y cultura.

Estas cuatro capas se basan en estándares abiertos y podríamos considerarlas como ejemplos como ejemplos de los ‘nuevos comunes’ que comentábamos antes.

Entre estos ‘nuevos comunes’ digitales han surgido ya **modelos de gestión exitosos** a partir de organizaciones sin ánimo de lucro que sirven como plataforma a las comunidades de usuarios y desarrolladores. Pero muchas de estas organizaciones están explorando las alianzas público-privado, trabajando intensamente con empresas al promover las sinergias entre los intereses de las empresas y de las comunidades de usuarios o incorporando modelos empresariales a su gestión. Dos de estos casos paradigmáticos son **Creative Commons** y la **Fundación Mozilla**, que se sitúan respectivamente en la cuarta y tercera capas de innovación abierta que definía Joi Ito. La integración de intereses comunitarios y empresariales está suscitando intensos debates sobre potenciales conflictos de interés. En los próximos posts analizaremos las estrategias de ambas organizaciones y cómo están manejando su relación con el mundo empresarial y los potenciales conflictos que pueden provocar.♥

También disponible en [www.obsmurcia.es](http://www.obsmurcia.es)