



Horizontes del procomún digital

Mayo Fuster Morell

*Centro Berkman de Internet y Sociedad. Universidad de Harvard
Instituto de Gobierno y políticas públicas. Universidad Autónoma de Barcelona
Contacto: mayofm@cyber.law.harvard.edu*

Fecha de recepción: xxxxxx
Fecha de aceptación: xxxxxxxxxx

Sumario

1. Previa: El procomún digital en un contexto ambivalente de cambios profundos.
2. Emergencia del procomún digital.
3. Características organizativas de las comunidades en torno al procomún digital .
4. Emergencia de la *nueva economía* de flujo e intercambio de información.
5. Posible horizonte para el procomún digital: Economía digital social y libre del pro-común
6. Conclusiones.
7. Bibliografía.

RESUMEN

En un contexto de cambios profundos y ambivalentes, la adopción de las nuevas tecnologías de información y comunicación ha dado lugar a la emergencia de procomún digital. En este artículo, presentamos dicho proceso de emergencia del procomún digital, así como los principios organizativos que caracterizan a las comunidades en torno al procomún digital. Seguidamente, hemos querido entender el significado del procomún digital a partir de evaluar su horizonte. El artículo argumenta en qué medida la nueva economía de flujos de información ha conllevado un proceso de cercamiento al procomún digital. Para finalizar hemos querido perfilar otro posible horizonte que podría favorecer la consolidación del procomún digital a través de la economía social digital.

Palabras clave:

Procomún digital, comunidades colaborativas, economía social digital, cercamiento.



**4** Mayo Fuster Morell

Monografía

ABSTRACT

In a context of deeply and ambivalent changes, the adoption of new information and communication technologies has caused the emergence of the digital commons. In this article we introduce the process of emergence of digital commons and organizational principles that define communities around digital commons. Next, we wanted to understand the meaning of the commons from evaluating its horizon. The article argues how much the new information flows economy brings a process of enclosure for digital commons. Finally, we wanted to define other possible horizon that could benefit the consolidation of digital commons through the digital social economy.

Key words:

Digital commons, collaborative communities, digital social economy, enclosurement.





1 PREVIA: EL PROCOMÚN DIGITAL EN UN CONTEXTO AMBIVALENTE DE CAMBIOS PROFUNDOS

La adopción de las nuevas tecnologías de información está dando lugar a cambios profundos en nuestras sociedades (solo equiparables al impacto que por ejemplo tuvo la imprenta). Se abre ante nosotros y nosotras un gran potencial para la mejora de la sociedad hacia un mundo más justo, solidario, sostenible y libre, al tiempo que para un mundo más injusto, insolidario, insostenible, menos libre, y en el que prime el autoritarismo y aumente la capacidad de explotación de la creatividad humana. Las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTI) no tienen direccionalidad (ni una única direccionalidad) por ellas mismas. La adopción de las NTI, e importantemente las condiciones en que se adopten, están cambiando la matriz relacional y comunicativa de las sociedades actuales a muy diversos niveles, dando a una nueva complejidad de equilibrios entre lógicas organizativas, la reorganización de las fuentes de poder, nuevos interrogantes y problemáticas económicas, políticas y sociales.

En este contexto de cambios profundos, la adopción de las NTI está dando lugar a la emergencia de procomún digital. Por procomún digital entendemos la compartición y producción colaborativa de recursos comunes de acceso abierto en el entorno digital. No solamente el procomún digital está emergiendo como nueva modalidad de «commons», sino que el procomún como paradigma que se diferencia de la organización de la actividad humana a través del Estado o el mercado, esta ganando protagonismo y nuevos significados, expandiendo un nuevo horizonte de posibilidades a nivel político, social y económico. En este artículo, no quisiéramos detenernos a describir únicamente cómo ha emergido el procomún digital, sino sobre todo a entender su significado a partir de evaluar su horizonte. Como decíamos, nos encontramos en un contexto de ambivalencias, en que las NTI abren diversos escenarios no todos a favor del procomún digital. Quisiéramos afrontar en este artículo, las condiciones que harían posible un horizonte para el procomún digital, para su consolidación mas allá de su sorprendente emergencia durante las últimas dos décadas.

Desde este punto de partida, este artículo quiere definir y afrontar lo que a nuestro entender (en el momento histórico y coyuntural actual) constituyen los problemas, limitaciones o pasos para re-direccionar el potencial abierto por



las NTI hacia un horizonte del procomún, en otras palabras, hacia un digital social-solidario, sostenible y libre.

2 EMERGENCIA DEL PROCOMÚN DIGITAL

La adopción de las NTI ha llevado consigo un mayor posibilidad de acceso y distribución de recursos inmateriales (información, cultura, conocimiento) –en otros términos– a una mayor abundancia informacional; también se ha dado un cambio cualitativo en el número de personas que tienen acceso a instrumentos (de grabación, mezcla, diseño, entre otros) para la creación cultural o de conocimiento ampliando enormemente la disposición a «crear», intervenir creativamente y cuestionar decisiones y fuentes de autoridad. En otras palabras, el número de personas que se consideran hoy creativas o que desarrollan actividades creativas ha crecido. Las generaciones digitales desarrollan identidades interactivas o creativas (frente a la identidad de «consumo» de espectáculos), crean y adaptan contenidos y alimentan sus propias audiencias, están más (y mejor) informadas, teniendo una mayor disposición a crearse su propia opinión y cuestionar la autoridad basada en posiciones de «saber». Ello ha llevado consigo una mayor producción de contenidos de diversa índole, la expectativa y el hábito de poder intercambiar y «mezclar» contenidos libremente, y la reducción de importancia de los intermediarios en los procesos creativos, en suma, la creación de un eco-sistema de abundancia y una red de creación en el que los contenidos fluyen, se mezclan y se comparten libremente entre redes de relaciones e individuos. Una serie de prácticas sociales ligadas a este mayor intercambio y la circulación de contenidos (como por ejemplo la compartición de contenidos (*file-sharing*) que representa la gran parte del tráfico de Internet) ha llevado a la crisis al modelo tradicional de la industria musical y del cine, mientras que la sociedad creativa reclama la necesidad de nuevos modelos de negocios compatibles con la abundancia informacional y el reconocimiento del valor añadido que generan las prácticas de distribución y remezcla.

Así, mientras la entidad de gestión SGAE apunta a las prácticas de compartición como causantes de la crisis de ingresos en la industria musical, otras voces apuntan a la falta de voluntad de cambio y adaptación de los modelos de negocio de la industria musical al nuevo entorno de Internet, y enfatizan la emergencia de nuevos modelos de sostenibilidad para las nuevas prácticas creativas.

A todo ello se une otra cuestión, las posibilidades de comunicación que han abierto las NTI ha tenido como resultado un aumento de dinámicas de agrupación y colaboración en torno a objetivos o intereses comunes, lo que se



ha traducido en un nuevo modelo productivo y de distribución en torno a la construcción colaborativa de recursos. El modelo de producción pro-común entre iguales (Benkler, 2006) (o las comunidades de creación online (Fuster Morell, 2010) se refieren a la producción y compartición de recursos comunes a partir de la colaboración (en ocasiones a gran escala) de individuos a través de plataformas online, en los que no hay una planificación centralizada del proceso, la participación es eminentemente abierta, autónoma y voluntaria, en ocasiones resultado de actividades cotidianas o incluso no-intencionales. Este nuevo modelo productivo ha tenido un gran impacto en industrias tales como la de producción de software en el que se ha convertido en un referente clave, y está cuestionando la producción de otros contenidos audiovisuales y de conocimiento (por ejemplo en el sector educativo y académico, aunque este último sector está mostrando más reticencias al cambio). *Compartir y colaborar* libremente se han convertido en valores insignia de la sociedad digital, lo que se ha dado en llamar cultura libre, también en ocasiones referida como prácticas copyleft (cuando están basadas en licencias libres) (Lessig, 2004).

3 CARACTERÍSTICAS ORGANIZATIVAS DE LAS COMUNIDADES EN TORNO AL PROCOMÚN DIGITAL

En este apartado queremos ofrecer una aproximación a la lógica organizativa del procomún digital a través de aportar seis principios guía que caracterizan la organización de la participación procomún digital.

3.1. Participación abierta

Un principio guía en el procomún digital es la apertura a la participación. El sistema permanece «abierto a la participación», que permita siempre el acceso de quien quiera participar, pero no se espera que todos los individuos participen y contribuyan de la misma manera. La base de legitimidad no es la igualdad en la participación y la contribución, sino la igualdad en cuanto al acceso, al grado de apertura a la participación. La importancia de la apertura se manifiesta en el énfasis de la comunidad en adoptar una tecnología fácil de usar y la falta de credenciales o cualquier otro requisito para participar en la edición de sus páginas.

Al destacar el carácter de participación abierta no se quiere con ello decir que la participación en las mismas sea igualmente accesible para todos los individuos. La brecha digital en el acceso a NTI también restringe obviamente las posibilidades de participar.



3.2. La participación tiene múltiples formas y grados que están integrados

La participación fluye y se organiza de tal manera que da espacio suficiente a los diferentes tipos y grados de disponibilidad de recursos y de intereses de los distintos tipos participantes. Por una parte, el sistema se acomoda a los y las participantes que asumen un alto grado de actividad y compromiso. La creación de una «masa crítica» de participación muy activa es particularmente importante para iniciar una comunidad online.

Por otra parte, la organización de la participación permite también dar cabida a grados de participación menor o más infrecuente. En otras palabras, colaboradores y colaboradoras ocasionales. El sistema está organizado de tal manera que es fácil contribuir al mismo a través de pequeñas colaboraciones. La organización modular de la información hace posible aportar nueva información sin necesitar disponer de conocimientos sobre lo que ocurre en todo el sitio en su conjunto. Los buscadores y sistemas de meta-data, permiten a los usuarios y las usuarias acceder a la información aunque esté dispersa y distribuida en diferentes secciones. Así mismo, el sistema acepta la información sin pasar por un sofisticado o jerarquizado sistema de calificación. Por último, las tareas en el proceso de elaboración de contenidos están altamente divididas, esto es; una persona puede contribuir con información no editada y otro u otra participante contribuir a partir de editarla e incrementar su calidad, lo que en definitiva significa aprovechar las capacidades y disponibilidades de cada quién, sintiéndose todos ellos y ellas igualmente protagonistas.

Los vínculos o lazos débiles son útiles para este tipo de acción colectiva porque permiten llegar a campos y recursos de información diversos y dispersos (Granovetter, 2005).

Como hemos expuesto anteriormente tanto la participación fuerte como la débil son bien recibidas. Ambas constituyen importantes contribuciones a la comunidad. Así mismo, la no-participación, o participación no intencional también es bienvenida y cumple su papel.

El valor de la no-participación o participación no intencional tiene varias explicaciones. Por una parte, en ocasiones los y las participantes contribuyen sin esfuerzo alguno y sin intención de hacerlo. Ello se debe a que en un entorno virtual la mayoría de las acciones se traducen en información digital, el seguimiento de las huellas digitales de los y las visitantes es una fuente valiosa de información, que mejora el funcionamiento del sistema. Por ejemplo, si un o una visitante en Wikipedia lee el artículo sobre la red y después visita un artículo al respecto sobre Manuel Castells, el sistema entenderá que hay una conexión entre ambos momentos y consultas, y en el futuro las pondrá juntas



al presentar resultados de búsqueda. Así mismo, la lectura proporciona datos sobre el grado de atención o interés. Por ejemplo, el sistema puede usar el número de veces que un artículo ha sido leído o descargado como indicador de la calidad del mismo. Por otra parte, los y las participantes que no actúan también cumplen un papel de audiencia. La audiencia da relevancia al contenido del sitio y fomenta la voluntad de participar en él por parte de otras personas.

En resumen, cada nivel de participación juega su papel y los distintos niveles mencionados están integrados y se complementan.

3.3. La participación es descentralizada y asincrónica

A medida que crecen, las comunidades colaborativas muestran una tendencia recurrente a fragmentarse en proyectos. Las comunidades crecen a través de multiplicarse el número de proyectos en los que se subdividen. En cada proyecto suelen participar pocas personas. En otras palabras, en estas comunidades es un «estar juntos» que no requiere estarlo de una forma unificada, sino que es un «estar juntos» fragmentado en sub-grupos que comparten un espacio y unos protocolos que hacen compatibles los diversos componentes.

3.4. La participación es pública

La mayoría de las comunidades online son públicas. En primer lugar porque producen un bien o servicio público, en el sentido de que cualquier persona (también personas que no han contribuido a su desarrollo) pueda acceder al recurso resultante, y en segundo lugar porque los proyectos se desarrollan «en público», o lo que es lo mismo, todo el despliegue del proceso organizativo es público y abierto. Es posible leer el contenido de las comunicaciones entre sus participantes sin necesidad de registrarse. Los canales que albergan las interacciones (Wikis, listas de correo, IRC, meet – up, etc) son públicos. De hecho sería más correcto decir que las comunidades online «viven en público».

El carácter público tiene que ver con requisitos internos y externos. Los requisitos externos responde a un acto comunicativo: el objetivo es que los contenidos lleguen al mundo exterior. Los requisitos internos responden a una cuestión organizativa: un proceso organizativo público favorece la coordinación y la distribución de la participación descentralizada y facilita la participación abierta, el aprendizaje en la propia acción participativa, y su autonomía. Asimismo el proceso organizativo público reduce la necesidad de



predefinir un plan de distribución de la participación y un coordinador a modo de «portero» (*gatekeeper*) que distribuya la misma.

3.5. La participación es autónoma

La participación es autónoma en el sentido de que cada persona decide el nivel de compromiso que quiere asumir y de qué manera quiere contribuir en base a sus motivaciones, intereses, recursos y habilidades personales. Ello conlleva, que cada participante incorpora, asume y parte de los costes y requisitos que implica su participación en materia de tiempo, material tecnológico o formación previa.

3.6. La participación es acción e implementación

La participación a la que nos referimos es más «hacer» que «opinar». Esto es, la participación se basa más en actuar, en implementar, en llevar a cabo, más que opinar y delegar. La participación de implementación se traduce en una lógica de «accióncracia». Por una parte la persona o grupo de personas que se responsabiliza de una parte del proyecto decide y tiene la autoridad sobre dicha parte y decide así mismo las políticas por las que se rige, y por otra parte, el control del sistema se basa en la capacidad de aunar fuerzas para la acción, y no solamente el acumular opiniones a favor o en contra.

4 EMERGENCIA DE LA NUEVA ECONOMÍA DE FLUJO E INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN

4.1. Período de turbulencias económicas

La economía está atravesando por un período de grandes y profundas turbulencias. La globalización económica y las políticas neoliberales impulsadas desde los años ochenta, el cambio de modelo organizativo post-fordista, la centralidad de la información y conocimiento en la generación de valor y provecho, los cambios en la geopolítica global, la crisis financiera, entre otros, están alterando el sistema económico a diversos niveles (global, regional, nacional y local). A ello le acompaña, la adopción de las NTI que están teniendo multitud de impactos en el sistema productivo y económico. Aquí quisiéramos centrarnos en la emergencia de la economía digital. La economía digital aglutina a todas aquellas actividades productivas (de importancia creciente y de grandes dimensiones) que dependen de forma crítica de las NTI o lo son en sí mismas (Kling & Lamb, 1999). Un apartado central en la economía digital es la



que tiene que ver directamente con las funciones y servicios que hacen operativas la comunicación, colaboración e interacción entre individuos a través de Internet. La infraestructura de Internet es la infraestructura sobre la cual la sociedad digital se comunica, se expresa, crea y colabora.

4.2. La *nueva economía* de flujos e intercambio de información

La cultura emprendedora y la voluntad de hacer negocio a través de la provisión de productos y servicios tecnológicos han estado presentes desde las primeras fases de desarrollo de Internet y que dieron como resultado una nueva industria tecnológica (Castells, 2001). En la década de los años setenta, el negocio de la industria tecnológica se basaba principalmente en la venta de «productos»: de hardware y a la venta de paquetes de software propietario para el funcionamiento de hardware (como los ordenadores personales). En el otoño de 2001, la industria tecnológica sufrió lo que se llamó la crisis «dot-com», que marcó un momento decisivo para el sector y un cambio de modelo hacia una *nueva economía* de acceso, flujo e intercambio de información, también conocida como Web 2.0, crow-sourcing o Wikinomía (O'Reilly, 2005; Tapscott & Williams, 2007). Una vez que Internet se convirtió en una red de uso generalizado y se consolidó el modelo de producción pro-común entre iguales y las prácticas de compartición y remezcla, empezó a crecer la voluntad de hacer negocio a través del suministro de servicios para hacer operativo el flujo de información en Internet. La nueva economía de acceso e intercambio de información es una tendencia económica innovadora basada en la comercialización del flujo de información y servicios por parte de compañías. Un ejemplo arquetípico de esta nueva economía es Google. Google es proveedor de un motor de búsqueda y una plataforma de intercambio de vídeos llamada YouTube. Google cuenta con el 75 a 90% del mercado de búsquedas online (Vaidhyanathan, 2009). Google, y la nueva economía en general, se construyeron como una «alternativa» a enfoques anteriores simbolizado con el caso de Microsoft. Mientras que Microsoft vende programas, como información «empaquetada», Google en cambio se basa en el suministro de servicios y canales para el flujo y accesibilidad de información «gratuitos» (Tapscott & Williams, 2007). En contraste con el modelo de venta de productos, en la provisión de servicios para la creación el usuario no solo «consume» sino que produce y genera valor. Aparte de Google, otros ejemplos de compañías en la Web son Facebook (una plataforma de red social), Twitter (una plataforma de microblog), Amazon (una tienda de libros), Ebay (una plataforma de subastas online), y Yahoo! (el proveedor de la plataforma de intercambio de fotos Flickr).



La *nueva economía* ha favorecido la expansión de la producción entre iguales y las prácticas de compartición de la cultura libre, pero, en cierta medida, en el proceso ha llevado a desvirtuarlas, perdiendo su dimensión pro-común.

La producción entre iguales requiere de cierta infraestructura online para sostener la colaboración entre los individuos que contribuyen, concretamente requieren de plataformas de comunicación y colaboración que sostienen el intercambio, la comunicación y la colaboración en la producción y compartición entre iguales, a modo de medios de producción para la producción digital. Inicialmente dicha infraestructura era organizada por los propios participantes en la producción entre iguales, pero desde la explosión de la Web 2.0 se ha dado una migración y crecimiento en la provisión de dichos medios de producción/creación por parte de corporaciones de la *nueva economía*. Aunque la *nueva economía* se basa en el suministro de plataformas para el flujo de información a través del intercambio de información sin restricciones, sirviéndose de prácticas copyleft, la mayoría de corporaciones basan sus plataformas en una política de «caja negra» (esto es de licencia copyright y de software propietario que no permitiría su replicabilidad y que hacen opaca la plataforma y dificulta las vías de salida de los contenidos que alberga). Es decir, las plataformas se basan en unas políticas de uso y provisión que hacen perder el carácter pro-común y libre de la producción entre iguales con la finalidad de aumentar la dependencia de los usuarios en las plataformas que sostienen su producción/creación.

La provisión de infraestructura o medios de creación online es una posición crítica, dado que controlan algunos de los puntos donde se concentra el poder y el valor en la producción digital. Así mismo, la creciente tendencia de los proveedores de plataformas de la nueva economía complican aún más las divisiones tradicionales entre trabajo, producción, consumo y ocio (Gregg, 2009; Fuchs, 2008; Jarrett, 2008; Van Dijck & Nieborg, 2009), a lo que acompañan diversas problemáticas cuando se refieren a determinadas temáticas. Así mismo, aquí queremos hacer referencia a la concentración de los servicios digitales en manos de un reducido número de corporaciones que controlan piezas clave de Internet, y que al mismo tiempo tienen posiciones monopolísticas respecto al área de servicios que ofrecen. Así, un reducido número de corporaciones de servicios online controlan en torno al 90% del tráfico de determinados servicios (Vaidhyanathan, 2009).

Una de las vías de salida a la situación imperante es avanzar en la sistematización de experiencias y la promoción de soluciones que basen la provisión de infraestructura digital a partir de modelos de sostenibilidad com-



patibles con la abundancia informacional y los flujos de red comunal (*netenablers*) a la vez que organizacionalmente permiten el control de los medios de creación a los creadores. Para esta cuestión en concreto, pensamos que abrir puentes de diálogo entre la economía social (tradicional) y las experiencias en marcha podría dar lugar a la formación de referentes para una economía digital social.

5 POSIBLE HORIZONTE PARA EL PROCOMÚN DIGITAL: ECONOMÍA DIGITAL SOCIAL Y LIBRE DEL PRO-COMÚN

Una limitación, en la que vemos posibilidades de avance, es la falta de referentes sociales en el desarrollo de la economía digital en general, y de la *nueva economía* de flujos en particular. La mayor parte de los proveedores de servicios de infraestructura digital tienen su base en Estados Unidos. En Estados Unidos no hay una fuerte tradición de economía social. El cooperativismo en Estados Unidos es relativamente reducido. Por lo que no se encuentran ejemplos o referentes de provisión de infraestructura digital que partan o se inspiren en los principios de la economía social.

En Europa, en países como Italia o España, hay una tradición de economía social mucho más consolidada. Pero ello no ha sido, por el momento, suficiente para la aparición o/y consolidación de una economía digital social. Es más, varios elementos nos llevan a hipotizar que una cierta falta de entendimiento entre la economía social y las experiencias emergentes de creación de valor a través de plataformas digitales. Una razón podría ser generacional. El liderazgo de la economía social en el Estado Español no está compuesto de generaciones digitales. Por esta razón, la emergencia de una economía digital social sería una cuestión de tiempo, pero, no nos parece que esta sea la única razón. La falta de visión (o competencias) para poder desarrollarse en el campo digital o retos planteados por las lógicas organizativas emergentes en la acción colectiva online parecen también explicar la falta de *ligament* entre ambos sectores. Más concretamente, consideramos que las diferentes lógicas de pertenencia entre la tradición de economía social (pertenencia por membresía y fronteras definidas) y la producción pro-común entre iguales en el entorno digital (basados en la multiplicidad de formas y grados de pertenencia y en la fluidez de sus fronteras), podría explicar esta falta de entendimiento o reconocimiento mutuo. Aun así, nosotros vemos que en la creación de puentes de entendimiento y sinergias entre el mundo cooperativista y la producción pro-común entre iguales digitales hay un potencial que vendría a reforzar ambos mundos. La falta de referentes de economía social en la organización de la in-





4 Mayo Fuster Morell

fraestructura que requiere la producción digital pro-común entre iguales y las prácticas de compartición, y en cambio, la predominancia de pocas grandes corporaciones cumpliendo este papel, abre un imaginario de futuro sin economía social.

El control sobre la infraestructura para la acción colectiva online es uno de los puntos donde se concentra el poder en la sociedad digital. Una de las razones por lo que favorece el aprovechamiento, comercialización y control del valor que se genera al utilizarla. El control sobre la infraestructura para la economía de contenidos digitales vendría a ser el control sobre los medios de producción (creación). La falta de formas legales adaptadas y de referentes sólidos que permitan a los creadores tener control sobre la infraestructura de la que dependen y capacidad de decisión sobre el valor que con sus creaciones generan constituiría un retroceso respecto a la era industrial.

En la labor de crear referentes para la economía digital social quisiéramos resaltar tres puntos de partida. Uno son los casos en que la provisión de la infraestructura de la producción entre iguales y las prácticas de compartición son fundaciones que representan los intereses de las comunidades colaborativas y de intercambio. Este es el caso por ejemplo de la Fundación Wikimedia, proveedora de Wikipedia y otros proyectos Wiki. Este tipo de modelo de provisión permite representar los intereses de las partes, aunque no permite solucionar la explotación del valor económico creado para la sostenibilidad individual de las personas que crean el valor. Este era el primer modelo que apareció en Internet y el más común hasta mediados de los años dos mil. Otro punto de partida son las empresas con una *orientación hacia una misión social y doctrina de facilitación de red para el flujo de abundancia informacional*. Se trata de empresas con ánimo de lucro, como las corporaciones, pero a diferencia de estas, basan sus servicios en una política de facilitación de red en lugar de la política de «caja negra» para el cercamiento de los flujos de las corporaciones. Tal y como Stallman (proponente del software libre) ya señaló en la década de los ochenta, esta diferencia tiene un profundo significado político y de nivel de empoderamiento de los usuarios frente a prácticas abusivas (Stallman, 1996; R. Stallman, Entrevista, 12 de junio de 2007). En concreto, las empresas del pro-común tienen el ánimo de demostrar que es posible crear beneficios y sostenibilidad bajo condiciones de facilitación de flujos de red y de producción pro-común. Se trata de nuevos modelos de negocio que entienden la producción colaborativa y la compartición entre iguales como algo fructífero, reconoce el ciclo de valor en el que el usuario no es cliente sino generador de valor y que basa sus servicios en el fomento de recursos de pro-común, en otras palabras toman la abundancia y las dinámicas de cooperación compatible con el mercado y la sostenibilidad. Ejemplos de empresas de pro-común se



dan en la producción entre iguales de software libre. Comunidades en torno a proyectos específicos generan una producción colectiva que comparten bajo licencias libres. Las licencias libres permiten el uso, la modificación y la mejora del software con la única condición de que se respete la misma licencia libre en la obra derivada. Ello facilita cadenas de obras derivadas basadas en licencias libres. El ecosistema de producción de software libre conforma un pro-común compartido y elaborado por constelaciones de proyectos. A partir de estas dinámicas colaborativas y del recurso pro-común, las empresas basan su modelo de negocio a partir de servicios complementarios. Otros ejemplos de esta tendencia es la ecología de proyectos wiki, como Wikihow y Wikitravel (ambos a su vez en Estados Unidos), pero aun así bajo una lógica de provecho que no lleva a la redistribución del provecho económico obtenido de la colaboración en las plataformas que albergan como se fomenta en los principios de la economía social.

Por último, los intentos de los notarios italianos Lombardo y Belleza (2006) por definir formatos legales más adecuados para presentar el pro-común y el dominio público de la producción entre iguales y las prácticas de compartición también son un material útil para avanzar en esta dirección. De nuevo, consideramos que este tipo de experiencia podrían ser un punto de partida, aun así cuentan con limitaciones en sus formatos.

6 CONCLUSIONES

En un contexto de cambios profundos, la adopción de las NTI ha dado lugar a la emergencia de procomún digital. En este artículo, primero hemos presentado el procomún digital, y posteriormente la emergencia de la economía digital que en cierta medida lo está cercando. Así, mas allá de su sorprendente emergencia, hemos querido entender su significado a partir de evaluar su horizonte, perfilando un posible horizonte a través de la economía social digital.

7 BIBLIOGRAFÍA

- BENKLER, Y. (2006): *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*, New Haven, CT: Yale University Press.
- BOLTANSKI, L., & CHIAPELLO, E. (2005): *The new spirit of capitalism*, London, UK: Verso.



4 Mayo Fuster Morell

Monografía

- CASTELLS, M. (2001): *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business and society*, Oxford, UK: Oxford University Press.
- FUSTER MORELL, M. (2010): *Governance of online creation communities. Provision of infrastructure for the building of digital commons*, Unpublished doctoral dissertation, European University Institute.
- GRANOVETTER, M. (2005): «The Strength of Weak Ties, A Network Theory Revisited», *Sociological Theory*, Volume 1 (1983): 201-233.
- LESSIG, L. (2004): *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, New York, NY: Penguin Press.
- (2008): *Remix culture: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*, New York, NY: Penguin Press.
- LOMBARDE, P. & BELLEZA, E. (2006): *Le Fondazioni del terzo millennio*, Florence: ed. La Tribuna.
- O'REILLY, T. (2005, September 20): *What is Web2.0? Design patters and business models for the next generation of software*, Retrieved from <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>
- OSTROM, E. (1990): *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. London, UK: Cambridge University Press.
- TAPSCOTT, D. & WILLIAMS, A. (2007): *Wikinomics. Portfolio*, New York, NY: Penguin.
- TERRANOVA, T. (2000): «Free labor: Producing culture for the digital economy», *Social Text* 18: 33-58.