

## ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

## INTERNET COMO EL BIEN COMÚN DIGITAL.

En Internet hay una actividad constante de grupos que se reúnen por la filiación voluntaria constituyéndose comunidades, algunas de ellas comparten experiencias y conocimiento, conformando comunidades de aprendizaje. Destacan por su actividad las dedicadas al software libre

Para (Rheingold, 2002) esas comunidades gestaron Internet como el bien común con mayor éxito contemporáneo en el que la mediación de la infraestructura física es solo una parte de la fórmula, que incluye nuevos contratos sociales en la que se posibilita la creación y mantenimiento de una fuente común de conocimiento. Este contrato social tiene su origen en una etapa muy temprana del desarrollo de la tecnología de los microprocesadores e Internet, cuando los artífices de los sistemas operativos, llamados así mismos *hackers*<sup>22</sup>, “crearon un recurso que beneficiase a todo el mundo, empezando por los propios colaboradores que lo crearon” y simultáneamente evitaron obstáculos que más adelante pudieran imposibilitar la progresión tecnológica de sus desarrollos. Estos *hackers* crearon un nuevo producto, un bien común resultado de la propiedad intelectual.

Una definición genérica e inicial puede ser la que remiten Vercelli y Thomas (2008) como “*aquellos bienes que se producen, se heredan o transmiten en una situación de comunidad. Son bienes que*

<sup>22</sup> Es popular el uso del término *hacker* como delincuente informático, pero eso está lejos de su significado disciplinar; dentro de la cultura *hacker* se definen a los delincuentes informáticos como *Crackers*, aunque existen términos específicos que categorizan los subtipos de *hackers* y *crackers* (Raymond, 2001). Los *hackers* desarrollan conocimiento sobre el trabajo colectivo, comúnmente motivados por resolver problemas mientras construyendo propuestas novedosas en el que pueden defender la libertad del código y en ocasiones de la información.

El comportamiento *hacker* se encuentra estrechamente vinculado a postulados éticos que fueron ampliamente descritos en el libro de Levy (2001) “*Hackers: Héroe de la revolución computacional*”, estos pueden resumirse en las siguientes premisas:

1. El acceso a las computadoras y cualquier cosa que pueda enseñar algo sobre la forma en que funciona el mundo debe ser ilimitado y total.
2. Toda la información debe ser libre.
3. Desconfiar de la autoridad promoviendo la descentralización.
4. Los *hackers* deben ser juzgados por su labor, no falsos criterios tales como títulos, edad, raza, o posición.
5. Puedes crear arte y belleza en una computadora.
6. Las computadoras pueden cambiar tu vida para mejorarla.

Con estos postulados es fácil comprender los casos relacionados con la cultura *Hacker* y el derecho al acceso de información de Julian Assange (Naciones Unidas, 2012) y Bradley Manning, (Alandete, 2012) con las filtraciones de *Wikileaks*, o las denuncias de Edward Snowden (Reinoso, 2013) en el caso del espionaje masivo de comunicaciones llevado a cabo por el gobierno de Estados Unidos.

*pertenecen y responden al interés de todos y cada uno de los integrantes de una comunidad. Son bienes que redundan en beneficio o perjuicio de todos y cada uno de estos miembros o ciudadanos por su condición de tal”* (pág. 50).

En opinión de estos mismos autores las tecnologías digitales han cambiado la forma de conceptualizar los bienes comunes, ya no solo se trata de gestionar y definir como debe ser el acceso y administración de los bienes materiales. Con las tecnologías digitales “se articulan en artefactos complejos, estos cambios son el centro de permanentes negociaciones entre diferentes grupos de actores que buscan alinear intereses y un mayor control sobre todo tipo de artefactos, conductas y espacios” (pág., 61).

La propiedad común de estos bienes intangibles son resultado de la acción y negociación de los actores con sus comunidades, generan una construcción conjunta en la que se vincula el plano jurídico-político, el tecnológico y comunitario que se redefine continuamente. Hay que agregar que la actividad, entendida como las acciones y las prácticas, modela nuevas formas mediadas de cooperar, colaborar y aprender, se trata de una construcción cultural de los nuevos bienes comunes digitales en los que el medio y las prácticas son indivisibles.

La teoría clásica de los bienes comunes indica que los usuarios dependen de un macro sistema (Ostrom, 2001), pero cuando los usuarios tienen la posibilidad de organizarse, interactuar y de generar confianza, los bienes comunes dependerán de los atributos y recursos del sistema frente a los beneficios a ser obtenidos contra los costos para obtenerlos. Estos nuevos sistemas de diálogo y colaboración han de ser creados en lugar de simplemente depender de su presencia en escenarios naturales. Al compartir información sobre la actividad que realizan aumentan el flujo de beneficios derivados de su intercambio, generándose una regulación y monitoreo.

Desde esta óptica Internet fue producto de la colaboración, disposición y construcción conjunta de expertos que supieron crear en los 70 del siglo pasado un nuevo arreglo cultural, basado en la costumbre de compartir, en un espacio físico común, el software producido y que se topará de frente con la decisión de reservar derechos de propiedad para proteger a la nascente industria del cómputo durante los 80's. Razón por la cual Richard Stallman convoca en 1982 a programar un clon de “UNIX”<sup>23</sup> llamado GNU<sup>24</sup> y en 1985 dará origen a la “Free Software Foundation”.

En 1989 otro par de *hackers* Tim Berners-Lee y Robert Cailliau trabajando en la Organización Europea para la Investigación Nuclear conocida por la sigla CERN inventaron la *World Wide Web* con la finalidad de que la información académica debiera estar disponible para cualquier persona, fomentando el intercambio internacional de información en equipos dispersos (Berners-Lee, 1991). Impulsando lo que hasta hoy es un estándar libre y abierto que se ha convertido en el motor principal de los cambios sociales contemporáneos.

Con la Internet y la WWW la producción de GNU convocó a una nueva generación de *hackers* a un proyecto común que tendría un hito en 1993 cuando Linus Torvalds publicó su primera versión operativa y estable del núcleo que dotó a GNU de funcionalidad. Simultáneamente mientras se

---

<sup>23</sup> Acrónimo de “Uniplexed Information and Computing System” al que se le cambió la última letra. Sistema operativo multiusuario orientado al trabajo en red que se remonta su origen a finales de 1960.

<sup>24</sup> Acrónimo que significa Gnu No es Unix

consolidaba un sistema operativo en 1994 se cerraba el grupo de desarrollo del Unix de Berkeley, referido como el último de los grupos de los primeros *hackers* (Rheingold, 2002).

Sin embargo, no todos los usuarios de Internet que promueve el intercambio de información está motivado directamente por el bien común, paradójicamente algunos practicantes usan desarrollado mecanismos descentralizados donde se comparte buscando el beneficio personal pero que simultáneamente sirven a la comunidad, este puede ser catalogado paradójicamente como egoísmo con responsabilidad social. Tal es el caso de la tecnología par a par (P2P, un sistema descentralizado de compartición de archivos en el que cada usuario funge como un cliente que descarga información y un servidor que pone a disposición esa misma información para que otro la descargue; se trata de un esquema de “perdida cero donde todos ganan, nadie pierde”, entre más beneficio personal existe más archivos se comparten en la red, en palabras de Rheingold (2002) se trata de ovejas electrónicas que cagan pasto.

Estos son algunos de los elementos de construcción colaborativa de conocimiento que enmarcan y definen el software libre entendido como aquel que cumple con cuatro principios (*Free Software Foundation*, 2009; Wikipedia, 2009):

- La libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
- La libertad de estudiar y adaptar el programa.
- La libertad de distribuir copias.
- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras.

Así es fácil determinar qué es software libre y también tomar decisiones respecto a ello, por ejemplo comunidades extensas como Debian<sup>25</sup> dividen los programas disponibles para la distribución en tres ejes: los libres, libres con restricciones y los privativos<sup>26</sup>.

Son estos mismos principios los que permiten tener un objeto definido con un eje moral que da cohesión a la presencia social de una infinidad de comunidades de práctica sobre software libre en Internet. Esta presencia social alrededor de la práctica genera un sentido de filiación y pertenencia de grupo al que las personas se suman voluntariamente y que a través de la acción mediada encuentran un medio de expresión que les da voz, les genera un rol y en muchos casos se convierten en una guía actitudinal proactiva.

Con el tiempo la propuesta del software libre fue adoptada y reelaborada por otras áreas disciplinares, donde los principios básicos son ampliados para garantizar bienes culturales libres. Esto ocurrió en el arte, la producción de textos, vídeos o la educación, con esta redefinición del objeto emergen en Internet proyectos sociales y educativos que buscan la libertad del conocimiento y se auto denominan de “cultura libre

Lawrence Lessig (2004) aporta claridad al constructo explicando que la cultura libre trata de la “manera en la que se construye nuestra cultura... Una cultura libre apoya y protege a creadores e innovadores. Esto lo hace directamente concediendo derechos de propiedad intelectual. Pero lo hace también

---

<sup>25</sup> Grupo de desarrolladores voluntarios que trabajan por Internet para compilar un sistema operativo GNU- LINUX completo. <http://debian.org>

<sup>26</sup> Concepto usado por la comunidad para referirse a los programas que privan de las libertades que por derecho deben tener sus usuarios (Heinz, 2007).

indirectamente limitando el alcance de estos derechos, para garantizar que los creadores e innovadores que vengan más tarde sean tan libres como sea posible del control del pasado. Una cultura libre no es una cultura sin propiedad, del mismo modo que el libre mercado no es un mercado en el que todo es libre y gratuito. Lo opuesto a una cultura libre es una "cultura del permiso"--una cultura en la cual los creadores logran crear solamente con el permiso de los poderosos, o de los creadores del pasado" (pág. 8).

Uno de los grandes referentes de las comunidades de cultura libre es Wikipedia, el otro gran hito es el movimiento de los *Creative Commons* (Bienes Comunes Creativos). *Creative Commons* es una organización sin fines de lucro que busca el intercambio libre y legal de bienes comunes en el que se garantice la libertad en el uso, reutilización y reelaboración; ofreciendo herramientas legales estandarizadas para conceder permisos de derechos de autor para los trabajos creativos por medio de un servicio gratuito y fácil de usar.

Se presentan los resultados más relevantes de la actividad de seis años de trabajo de una comunidad virtual de aprendizaje dedicada a la educación, cultura libre y software libre en la que la apuesta metodológica consistió en abordarla como un sistema complejo usando técnicas de análisis de texto, redes y representación visual.

La metodología es poco convencional para la psicología cultural, pero queda en evidencia la ventaja de tejer puentes comunicantes entre disciplinas que estudian fenómenos complejos como las comunidades en línea. Bajo estas técnicas es posible dar un vistazo comprensivo a la estructuración del *Telos* y el *Ethos* de una comunidad en línea en la que la mediación tecnológica y uso de las herramientas digitales son el punto angular de las tensiones y síntesis comunitarias.

ISBN 978-1-387-43391-9

90000



9 781387 433919

# EDUSOL

## Tensiones y Síntesis de una Comunidad Virtual de Aprendizaje



Alejandro Miranda

EDUSOL. Tensiones y Síntesis de una Comunidad Virtual de Aprendizaje

Obra arbitrada por pares académicos

Proyecto financiado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México

Edición: Educación, Cultura y Software Libres

© Proyecto Investigación Psicoeducativa de la Unidad de Investigación Interdisciplinaria en Ciencias de la Salud y la Educación (UIICSE) de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FES Iztacala) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en colaboración con Educación, Cultura y Software Libres (EDUSOL)

**Primera edición: marzo de 2015**

© de la edición: Germán Alejandro Miranda Díaz

Hecho en México

**ISBN versión impresa: 978-1-387-43391-9**

**ISBN versión digital (eBook): 978-1-387-47936-8**

Diseño y Formación de Interiores:

Germán Alejandro Miranda Díaz

Esta es una obra derivada de una investigación doctoral financiada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México. Doctorado en Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Director: Felipe Tirado Segura. Miembros del Comité Tutor: Benilde García Cabrero, Frida Díaz Arceo, María Del Rocío Amador Bautista y Arturo Silva Rodríguez.

## ¡Copia Este Libro!

Este libro adopta una política que transfiere al lector algunas de las reservas del derecho de autor. En este caso permite el libre acceso, descarga, lectura, copia, impresión, distribución o enlace de cada uno de los textos y derivación de los apartados de la obra, mientras se comparta bajo la misma licencia y se cite la fuente.

El presente trabajo está licenciado bajo un esquema Atribución - Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>

