



La Economía Social y Solidaria y los bienes comunes digitales en tiempos de poscovid-19

*A narration of an announced event: the
social and solidarity economy and the digital
commons in the post-pandemic times*

Prudenzio Oscar Mochi Alemán
Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias (CRIM-UNAM)
mochiprudencio@gmail.com

Resumen

El objetivo de este trabajo es reflexionar en torno a las alternativas que pueden presentarnos, en el poscovid-19, las tecnologías de la información y el conocimiento, desde los principios y las prácticas de la Economía Social y Solidaria, a través de los bienes comunes digitales. Se trata de un estudio exploratorio de bibliografía y trabajos realizados sobre este sector, con la intención de visibilizar experiencias que tienen una larga historia y que pueden ser un elemento propositivo para los tiempos actuales. En el marco de la disputa entre la apropiación del conocimiento colectiva por parte de corporaciones empresariales tecnológicas y el acceso libre y cooperativo de las personas y la administración pública, llegué a la conclusión de que, si el movimiento de *software* libre y otras aplicaciones sobrevivieron a lo largo de todos estos años, constituyen hoy una alternativa real frente a los grandes titanes de la alta tecnología.

Palabras: Bienes comunes digitales, economía social y solidaria, *software* libre, capitalismo de plataforma estatal.

Abstract

The aim of the present work is to reflect around the alternatives that ICT's present us in the post-pandemic times, from the principles and practices of the social and solidarity economy, throughout digital commons. This work is a bibliography exploration and studies about this sector, with the objective of visibilize the long tradition experiences which can be a propositive element for the current times. In the framework of the dispute between the appropriation of collective knowledge by technological business corporations and the free and cooperative access of people and public administration, we concluded that if the free access software and other apps survived through all these years, they constitute today a real alternative towards the great titans high-tech business.

Keywords: digital commons, social and solidarity economy, free software, state platform capitalism.

JEL: P2, P3

Fecha de recepción: 8/07/2020

Fecha de aceptación: 7/09/2020

Imaginemos un mundo en que cada uno de nosotros pueda tener libre acceso a todo el patrimonio del conocimiento humano.

Jimmy Wales

1. Introducción

En tiempos de pandemia si algo predominó y sobresalió, a pesar de los amargos momentos de la crisis sanitaria, humanitaria y económica, fue el uso predominante que reinó en torno a las tecnologías de la información y del conocimiento. Constituyeron parte de nuestro quehacer cotidiano. La cuarentena fue acompañada y signada por el servicio que podían brindarnos, tanto para el entretenimiento como para el trabajo, claro está para quienes contamos con el privilegio de tener acceso a ellas desde nuestros hogares, en el entendido de que no todas las personas, al menos en México, gozan de ese *statu quo*. En el marco de un país tan polarizado y asimétrico, con fuertes desigualdades sociales, la brecha digital aparece como un problema más que nos presentó la crisis del virus SARS- CoV-2, mejor conocido como Covid-19.

Desde hacía tiempo ya se tornaba común navegar, investigar, buscar en Internet y encontrarnos con un mundo compuesto en sí mismo por redes, plataformas para la publicación de contenidos, *networking*, videos, *blogs*, servicios, portales y otras herramientas, donde conviven relaciones sociales, económicas, culturales, políticas, a veces en armonía y otras en controversia. Algunas expresan libertades; otras, intereses particulares; la mayoría de las veces se bucea en este mundo híbrido sin entender mucho su funcionamiento, solo aprovechando noticias, encuentros, música, fotos, cine, intercambios. Se lo utiliza también para conectarnos con nuestros viejos amigos, conocer gente nueva, buscar información de lo más variada, resultados de investigaciones científicas, artículos destacados, intercambio de mercaderías, trueque, cursos de todo tipo, comunidades amantes de fotografía, jardines, decoración de interiores, revistas especializadas, entre mucho más, imposible de mencionar. Es como si fuera un planeta inmaterial compitiendo con otro planeta que es el mundo material.

Sin embargo, todos estos datos e información generados en la Red venían siendo cada vez más colonizados, apropiados y condicionados por intereses económicos

y por las grandes corporaciones del sector que monopolizan y privatizan la cooperación social generada en estos espacios.

La esperanza que generó Internet, con su surgimiento en los años noventa, con las promesas de aumentar la libertad a través de una democracia directa (Castells, 2001), la generación de conocimiento de libre circulación, las relaciones horizontales, la liberación del trabajo permanente compensado con libres productores que venden y compran sus productos por Internet, el cumplir con nuestros deseos satisfaciendo necesidades, se vio trastocada por el control ejercido no solo en la economía, sino también hacia una institucionalidad de la reproducción social: el mundo de los negocios, naturalmente, pero también de la instrucción, la política, la cultura, el tiempo libre, y la propia libertad individual.

Este mundo y sus características lo vivimos aún más intenso durante la pandemia, y se anuncia en la pospandemia como el escenario dominante del futuro capitalismo.

Por otra parte, el uso lúdico y libertario de estas tecnologías digitales iniciado por los primeros programadores y *hacktivistas* no ha cesado, a través de todas estas últimas décadas, de seguir produciendo y compartiendo información de acceso libre, rompiendo códigos establecidos y siempre diversificándose para continuar contrastando las prácticas de control social y monopólicas de las grandes empresas.

Encontré mucha producción bibliográfica existente e investigaciones en torno al tema, algunas enfatizando en los beneficios y las oportunidades de la economía del conocimiento, la cuarta revolución industrial, y casi todas con connotaciones positivas para describir esta etapa. Otro grupo de investigadores se enfoca sobre todo en mostrar las bondades de Internet y sus instrumentos para facilitar la comunicación; otros destacan las descripciones tecnológicas de estos avances. Algunos más críticos muestran preocupación por el tema de la privacidad y la necesidad de regular y vigilar las transacciones. Como contrapartida, es poco lo que encontré sobre una crítica al sistema de producción y apropiación de la información digital, es decir, los lados negativos que la propia Red fue engendrando al ser apropiada por corporaciones.

Srnicek (2018) hace hincapié en que “nunca se preguntan por qué tenemos hoy esta economía, ni tampoco reconocen el modo en que la economía de hoy responde a los problemas de ayer” (p. 10).

Finalmente, hay una serie de autores quienes, partiendo de la narración de varias experiencias, reflexionan en torno a la capacidad hegemónica del “imperio virtual” sobre las condiciones del mundo laboral.

En sí, este aspecto se constituye en otra área importante en este espacio inmaterial. Al final destaco —a través de experiencias relevadas— la posibilidad de incentivar políticas públicas incluyentes con el uso de las plataformas digitales que oscilan entre lo público y lo común. Recuperar el principio del servicio público separado de una concesión de mercado y dar lugar a expresiones ciudadanas de nueva gestión concertada, se presenta como un gran desafío para la gestión pública.

Aunque, si bien esta economía monopólica digital crece de manera exponencial desde hace más de una década como respuesta a las sucesivas crisis contemporáneas del capitalismo, perfilándose en este poscovid-19 como poder hegemónico, en este trabajo propongo explorar que también se puede visibilizar, al mismo tiempo en este espacio inmaterial, algunas acciones de quienes continúan buscando alternativas del uso de la Red, no solo de manera colaborativa y participativa sino de acceso libre a las plataformas.

Ahora bien, cualquiera sea la modalidad, pretendo hacer énfasis en una certeza ineludible: todo lo producido en la Red, ya sea apropiado por el capital o no, son modelos de colaboración colectiva. En algunos casos, las personas resultan ser gratificadas gratuitamente; en otros, las empresas de mercado han reconquistado fuerza competitiva e innovadora en el sector de las tecnologías de la información. Los primeros comparten la propiedad intelectual, los segundos la monopolizan (YouTube; Airbnb; Uber), y ahora las nuevas plataformas de comunicación como Zoom, Meet y muchas empresas más que, si bien ofrecen servicios de manera gratuita, sus acciones en Wall Street no dejan de subir, y como nos advierte Kleim (2020), ha tardado un tiempo en edificarse, pero está comenzando a surgir algo parecido a una doctrina del shock pandémico. Llamémoslo *Screen New Deal* (el New Deal de la pantalla).

Sin embargo, como decía anteriormente, si algo tienen en común estas dos maneras de generar y apropiarse del conocimiento es que son modelos de producción basados en lo colectivo, la colaboración y la organización autónoma, en lugar de la jerarquía y el control (Tapscott y Williams, 2010).

Conceptualmente, me apoyo en disertar en torno a los bienes comunes digitales, la teoría del don de Mauss, y en los principios de la Economía Social y Solidaria (ESS). Metodológicamente, analizo bibliografía especializada sobre el tema, relevando algunas experiencias significativas. Se trata, por lo tanto, de un trabajo de carácter exploratorio, cuya característica fundamental es reflexionar en torno a un proceso que tiene distintos momentos, por lo que es probable que, en su

desarrollo, encuentre la forma de un relato, que considero importante para esta coyuntura poscovid-19.

De esta manera, en las próximas páginas, el lector encontrará conceptos teóricos que explican los fenómenos descritos y algunos ejemplos que dan cuenta de tendencias posibles para intentar contrarrestar la única visión casi depredadora de la Red y sus instrumentos tecnológicos. No con la intención de oponerme al crecimiento vertiginoso y poderoso de los dispositivos, pero sí como una disputa que se da en la Red, por parte de grupos y movimientos organizados, con el fin de activar energías para el bien común de los ciudadanos, que aumente el bienestar social.

Para ello, los activistas comunicativos, que producen de manera autogestionada a través de plataformas de libre acceso en la Red, la acción colectiva, los movimientos sociales y también la administración pública, mediante políticas públicas, deben orientarse de acuerdo con la evolución de estos cambios, y el ciudadano apropiarse de manera inteligente de sus potencialidades. Tal vez, de esta manera, se llegue a una síntesis, a un punto de equilibrio en donde haya lugar para todos. Tanto para quienes prefieren trabajar desde espacios cooperativos o libres de comercialización, como para aquellos que lo hacen desde el mercado de una manera controlada y regularizada, tanto al nivel fiscal como laboral, o desde Estado de una manera más concertada y cooperativa con los ciudadanos.

El texto con el que se inicia el primer apartado hace referencia a un libro de Srnicek (2018) y su metáfora para describir el mundo de las corporaciones tecnológicas y el “capitalismo de plataformas”, así como la hegemonía y el crecimiento por parte de las empresas monopólicas. En el segundo apartado me detengo en definir los bienes comunes digitales para poder presentar, en el tercer apartado, algunos casos que se destacan sobre este tema y el movimiento social. En el cuarto apartado argumento las razones de la articulación de los bienes comunes digitales con la economía del don y la economía social y solidaria.

Al final, destaco la posibilidad de incentivar políticas públicas incluyentes con el uso de las plataformas digitales que oscilan entre lo público y lo común. Recuperar el principio del servicio público separado de una concesión de mercado y dar lugar a expresiones ciudadana de nueva gestión concertada, se presenta como un gran desafío para la gestión pública.

2. Capitalismo de plataforma¹

Por la manera en que Srnicek (2018) desnuda cómo nuestras vidas han sido transformadas por la economía digital, considero lugar obligado citarlo para describir en qué fase nos encontrábamos antes de la llegada de la pandemia, en cuanto a esta “economía de la vigilancia”, “economía inmaterial”, “economía de la app”, como el autor las acota. Aquello que confusamente también defino “revolución.4”, “revolución tecnológica”, “economía digital”, tanto como para ponerle nombre y apellido a este mundo dominado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Ahora bien, creo que no se trata de un problema epistemológico, ni de cómo lo definimos. El objetivo que se puso Srnicek es más bien encontrar un calificativo pertinente para esta fase del capitalismo contemporáneo, entender cómo las empresas y los negocios en el mundo dependen de las tecnologías de información, transformando los datos y el Internet como el factor de producción determinante para aumentar la rentabilidad de las empresas. Una vez corroborada la caída de rentabilidad de la manufactura, el crecimiento económico pasó a depender en la actualidad del valor otorgado a los datos y a las plataformas como nuevo modelo de negocios. En este sentido, la economía digital se ajusta más a la definición de un proceso en el cual lo sectorial o los sectores tradicionales de la economía dejarán paso al surgimiento de corporaciones monopólicas que dominan y concentran el poder económico.

Tomo como referencia este estudio porque coincido en la importancia de analizar probables tendencias acerca del futuro de este capitalismo de plataformas. Este autor enfatiza que:

Tomar a las tecnologías emergentes como inauguradoras de un nuevo régimen de acumulación o como continuadoras de regímenes anteriores marca la diferencia. Esto tiene consecuencias en la posibilidad de una crisis y en decidir en dónde podría emerger dicha crisis; y tiene consecuencias en nuestro modo de prever el futuro probable del trabajo bajo el capitalismo (Srnicek, 2018, p. 14).

En síntesis, hasta hace muy poco, en un pasado tan reciente como fue 2019, se discutía abiertamente si estas corporaciones realmente estaban creciendo al ritmo que lo hacían cuando comenzaron, ya que Amazon venía en abierta recesión,

¹ Corresponde al título de un libro de Srnicek.

Google estaba en crisis perenne, y algunos de sus trabajadores se negaban a construir tecnologías de vigilancia con aplicaciones militares.

Sin embargo, durante la pandemia originada por el virus SARS-CoV-2, mejor conocido como Covid 19, y sus medidas de aislamiento social, presenta un cambio radical y cualitativo para el capitalismo. Las corporaciones de TIC empezaron a cobrar nuevamente protagonismo como en sus inicios. Aquellas radicadas en Estados Unidos llevan la delantera en un uso y revalorización de sus acciones en la Bolsa, y Alibaba, el principal competidor chino de Google, va incluso más adelante que las empresas estadounidenses. Se desata así una guerra comercial, sumada a las anteriores, entre estos dos países, ahora por el dominio y la hegemonía de la “inteligencia artificial” extendida a todos los sectores desde la biotecnología hasta la banca. Funcionarios estadounidenses hacen gala de este sector, del beneficio de estas corporaciones, manifestando que muchas veces se difaman, pero gracias a los servicios que nos han brindado tuvieron una gran repercusión en nuestras vidas, rogando el agradecimiento de la gente y demandando fortuna de inversiones al Estado en investigación y desarrollo para este sector, sobre todo vinculado a sistemas de vigilancia, entretenimiento, salud, educación, etcétera. A partir de este contexto, es necesario interrogarme por el tipo de supervisión que habrá de estas tecnologías: ¿de qué manera condicionarán nuestra democracia?, ¿deberán las TIC y las redes estar en manos solo de estas grandes corporaciones?, si Internet forma parte de nuestras vidas, y con esta pandemia formó parte esencial del cotidiano para todas nuestras actividades, ¿no sería mejor que fuera un bien común de utilidad pública sin fines de lucro?

Solo para mencionar: hace unos días, un informe elaborado por Ipobe, y citado por un periódico local, señalaba que el tiempo en que los ciudadanos habían permanecido en la Red era un 42% más respecto a meses anteriores. Entre los sitios más destacados y visitados se encuentran live.com, mercadolibre.com.mx y netflix.com. Solo para Netflix el tiempo aumentó 48.3%. Las redes sociales más visitadas y utilizadas por los usuarios han sido Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, YouTube y Google. Los más destacados son las aplicaciones como zoom.us, promodescuentos.com, sat.gob.mx y unotev.com, para navegador en móviles, mientras que para las aplicaciones Tik Tok, Uber Eats y Banamex Mobile.

Con esta lectura como referencia, y estos interrogantes planteados, me situó en el objetivo: visibilizar algunas prácticas que se mueven en otra dirección, de manera insistente y constituyendo un movimiento de resistencia, vinculado a plataformas de libre acceso, de cooperación social y de proyectos colectivos y que,

además, pueden constituir una alternativa para políticas públicas, articulando soluciones adecuadas a problemas concretos de la ciudadanía.

En la actualidad, el único comprobante con el que contamos de miles de operaciones que hacemos a diario (consultar noticias en un periódico, mirar una película, sacar un boleto de avión, entre otras tantas tareas) es una forma inmaterial de un documento que ya no existe, es solo una codificación presente en un archivo centralizado. Es producto de una transacción *on line* realizada en cualquier momento y en cualquier lugar. De esta manera, se normaliza que las reglas establecidas y conocidas por nosotros por algo material no son las mismas, y son radicalmente diversas de las reglas inmateriales. Aparece la ambigüedad de lo digital, y cómo esta ambigüedad se combina con los procesos de normatividad y regulación indispensable dentro de la Red y de la producción libre o cooperativa, privada de mercado o pública y común.

3. No todo es mercado: los *bienes comunes* digitales

Independientemente de la monopolización de mercado por parte de las grandes corporaciones tecnomediáticas, muchos internautas dieron vida, desde los inicios de la aparición de las TIC, a proyectos colectivos en el mundo digital. Si algo caracteriza a Internet es la capacidad de estimular la cooperación social y la forma en que se comparte esa información de manera inmediata, creando una serie de relaciones y de intercambio entre las personas, de tal manera que repercute en nuestras dinámicas convencionales. Comunidades digitales de las más variadas características por los temas que ofrecen, diletantes que ponen a disposición su conocimiento e información a los demás, productores agropecuarios, cooperativas de consumidores, mujeres que ofrecen productos y servicios, contribuyen a la construcción de bienes no rivales, es decir, aquellos bienes de los cuales “una persona puede hacer uso, sin reducir la disponibilidad para otra” (Ostrom, 2000). La información, una vez producida, beneficia a todos los potenciales usuarios sin aumentar los costos. Y muchas personas, millones de ellas, dedican su tiempo a donar esta información, a ponerla a disposición de ir mejorando las herramientas de un *software* que permite trabajar, innovar, acceder a más información, etcétera. En este sentido, estas personas dentro de la Red constituyen un grupo libertario, autónomo de la apropiación de su conocimiento. La primera manifestación elocuente de esta potencialidad cooperativa fue el *software* libre,

por ejemplo. Posteriormente vinieron muchas más: blogosfera, *social network* y Wikipedia, tanto como para mencionar los pioneros. Loable mencionar el movimiento de recursos didácticos abiertos en el ámbito educativo, así como el flujo de material académico basado en el libre acceso. Muchas de estas manifestaciones e innovaciones colaborativas han sido posible gracias a la Licencia Creative Commons, un conjunto de licencias de base y otros instrumentos que en 2001 fueron publicados gracias a que los titulares del *copyright* autorizaron compartir sus contenidos. Esta licencia no permite hacer uso comercial de la obra original (creativecommons.org).

Esto ha dado vida, en contraposición a la economía digital, a la “*sharing economy*”, donde circulan programas de *software*, estudios científicos, archivos fotográficos, y producciones de todo tipo.

De por sí Internet está caracterizada como una estructura abierta. Aime y Cossetta (2010) lo paragonan con una metáfora para definir la cultura:

[...] sitio siempre abierto, donde los procesos de construcción, de modificación, de *bricolage*, continúan incesantemente en un proceso constante. En este sentido podemos afirmar que la forma de organización en Red, más parecido al modelo de cultura es el *software* libre (p. 5).

Esta definición nos refleja los aportes colectivos que alimentan a la Red y el intercambio entre los participantes, y en constante innovación.

Estas plataformas circulan conviviendo con las plataformas privadas descritas anteriormente como Facebook, YouTube y Twitter, entre otras, que si bien se alimentan de información que les brindan los participantes en la Red cada segundo, se regulan por las “condiciones de uso” que los usuarios aceptan automáticamente al momento que se inscriben, y aunque debido a varios aspectos referencian principios de bienes comunes, tienen una diferencia significativa: la decisión final la toman los propietarios de la plataforma. Esto significa la apropiación privada de la producción social en Internet. Todos los contenidos y *links* archivados están sujetos a los caprichos de las empresas. Puede que estas vendan o adopten nuevos modelos de concentración de sus plataformas, y esto puede significar la pérdida de contactos e información por parte de los usuarios, así como ser sometidos a continuas inserciones comerciales, sin dejar de considerar la venta de datos personales de los usuarios, sus preferencias, etcétera. Aquí radica la diferencia cuando las plataformas libres son apropiadas por intereses particulares o cuando son gestionadas por los mismos usuarios bajo lógicas cooperativas y colaborativas,

logrando desafiar las relaciones económicas impuestas por el mercado tradicional (cuyas lógicas son burocráticas, verticales, centralizadas y de control profesional).

Recuerda Bollier (2015): “el sector de los bienes comunes está más desarrollado en Internet que en cualquier otro ámbito, probablemente por el mismo motivo que lo llevó a imponerse como una forma cultural y económica independiente y vigorosa” (p. 123).

Las relaciones que se establecen en la Red¹¹ pueden encuadrarse tanto en los principios reguladores y teóricos de la economía social y solidaria como en la propuesta realizada por Mauss vinculada con la teoría del don, donde la reciprocidad en las relaciones del intercambio *peer to peer* son asimilables a acciones de voluntariado.

Me interrogo, entonces, con el objetivo de entender mejor las lógicas relacionales de este tipo de acciones libres en la Red: ¿por qué la economía social y solidaria y el don en la nueva era digital son un referente fundamental?

4. Articulación de los bienes comunes digitales, la *ess* y la economía del don

La comunidad de producción y acceso libre a la Red es el esbozo de una nueva organización del trabajo y de la gestión que podría conducir a una nueva economía.

La producción de esta comunidad se reproduce y se desarrolla según una lógica interactiva, de creación y difusión de la innovación, cuya cooperación permite una movilización extensa de recursos humanos enriqueciendo los resultados (y por lo tanto el producto).

¿Cómo se introduce un circuito de aprendizaje que genera conocimiento en la actividad de desarrollo de estas plataformas libres? Este conocimiento conlleva un valor económico público, apropiable por quien lo desea, no privatizado en el mercado. La gestación de nuevos conocimientos en la producción y la distribución por parte de estos actores se lleva a cabo en la innovación permanente que incorpora cada usuario a un desarrollo, en el diseño de programas nuevos que ponen en la Red, en el intercambio y el diálogo permanente que se instaura entre usuarios que conforman la comunidad.

Para la economía de mercado, paradójicamente, estos aprendizajes y otros tales como conseguir conocimientos por medio de contratos con agentes externos (a través de equipos, insumos, componentes, técnicos, consultores, etcétera),

o también imitando o consiguiendo gratuitamente por medio de la información pública (ciencia y tecnología básica, educación pública, etcétera), generan valor y representan una ventaja competitiva para los países, los sistemas locales y las empresas (Rullani, 2001, p. 230). En cambio, para la ESS estos aprendizajes generan un valor público.

Por lo descrito considero importante y atinente enmarcar el estudio de estas comunidades en las prácticas de la ESS (Laville, 1994), cuyos principios reguladores se fundan en la cooperación, la reciprocidad y la relacionalidad. Esta vertiente —bajo diversas variantes— ve la posibilidad de desarrollar una socioeconomía, en la cual los agentes económicos no son escindidos de sus identidades sociales, mucho menos de su historia y de su incrustación en el mundo simbólico e institucional que denominamos cultura. Al ver la economía como inseparable de la cultura, la ESS la mira como espacio de acción, constituido no por individuos utilitaristas que buscan ventajas materiales, sino por individuos, comunidades y colectivos de diverso tipo que se mueven dentro de instituciones decantadas por la práctica o acordadas como arreglos voluntarios, que actúan haciendo transacciones entre la utilidad material y los valores de solidaridad y cooperación, limitando (no necesariamente anulando) la competencia (Coraggio, 1999). Y el mismo autor supone en otro texto (Coraggio, 2009, p. 189) que la ESS reconoce el principio de producción humana para el autoconsumo, expandiendo (complejizándolas) las prácticas cooperativas, comunitarias y solidarias, así como impulsando formas democráticas de gestión, que sirvan a la reproducción ampliada de la vida de todos y todas.

Colocar la mirada en la ESS significa encontrar nuevas vertientes para lo económico. Me refiero a una concepción que pretende superar la opción unilateral de la economía vinculada solo al mercado capitalista. Significa, asimismo, encontrar nuevos sentidos para la economía como ciencia social.

La economía social se basa en relaciones no salariales e igualitarias. Las personas que participan en la Red, como usuarios y productores de *software* y manifestaciones de acceso libre, son los propietarios del capital, del conocimiento y, por lo tanto, del producto o servicio que realizan. No está orientada por la ganancia y la acumulación de capital, es social porque produce sociedad y no solo utilidades económicas; genera valor de uso, que satisface a los productores de *software* libre o a la comunidad en su conjunto, y por extensión a toda la humanidad. Una producción y reproducción al mismo tiempo.

A diferencia del intercambio de tipo económico, la relación entre quien da, así como por parte de quien recibe, integra y perfecciona la funcionalidad del producto, constituyen una primera e importante forma de restitución que no tiene un carácter material cuantificable. Esta restitución es la que da un impulso esencial y califica la realización de la cadena de valor próximo. Por medio de la circulación en un proceso abierto y continuo, el producto inicialmente ofrecido se enriquece de contenidos nuevos y esenciales. La modalidad de circulación es una condición del proceso de reproducción y transformación del bien. Se restituye siempre—tal es el caso de Linux— un producto diverso cuyo valor no se puede medir como en un intercambio mercantil. Si observamos la historia de la evolución del *software* libre, en la relación entre productores y usuarios, encontramos muchas analogías con el modelo de economía antiguo basado en el intercambio del don, el cual podemos rescatar y valorizar a la luz de la realidad presente. El modelo del don arcaico es abordado por cierta literatura, principalmente por antropólogos o economistas más vinculados con esta ciencia (Polanyi, 2004; Godbout, 1997; Mauss, 2009), evidenciando el concepto de reciprocidad al centro del don.

Mauss fue pionero con su *Ensayo sobre el don* en 1914, a partir del cual, a través del estudio de civilizaciones arcaicas, descubre la universalidad del don. Efectivamente, este es parte de todas las sociedades; el dar como un acto de acción social total, involucrando además valores y principios jurídicos. El don determina tres obligaciones: la de dar, la de recibir y la de devolver; implica casi introducir un principio económico en el acto de dar, en el sentido de que el don no es una acción gratuita, argumentado por el autor que centra su atención en la fuerza que obligaba a devolver después de recibir. Para ello, y como antropólogo de disciplina, analiza los clanes, las familias y los procesos que realizaban cuando se cambiaban objetos y rituales en torno a ellos, no mediados por intercambios utilitarios ni de ganancia impuestos por el mercado, en el sentido moderno. Esta teoría recobra validez en muchos actos realizados por organizaciones de la ESS, o por actos de donación de personas que trabajan en la ayuda social y ahora en la Red de manera colaborativa y gratuita. Es menester destacar que aunque la expectativa formulada por la teoría da lugar a que el donar genera obligación de devolver, es otra manera de interpretar la gratuidad de este y no el valor atribuido a las transacciones e intercambio de bienes ocurridos en el mercado.

Otro autor, Godbout (1997), reflexiona y actualiza la teoría de Mauss y sus principios fundamentales para demostrarnos que el don trasciende la época arcaica, ya que se encuentra presente en nuestras sociedades. El autor nos advierte

que esta práctica, además de estar vigente, no está exenta de grandes confusiones. El don sirve para estrechar relaciones. Es necesario pensar en él no como una serie de actos unilaterales y discontinuos, sino como una relación. El don no es una cosa, es una relación social. Es necesario, nos advierte Godbout, concebirlo como un sistema, y este sistema no es otra cosa que el sistema social en cuanto tal. El don constituye, entonces, el sistema de relaciones propiamente sociales, ya que estas son irreductibles a las relaciones económicas o de poder. El sistema del don no es un sistema económico, no es un complemento del mercado, en cambio sí lo es de la economía y del Estado. Se demuestra, por ejemplo, en el hecho de que en países donde el mercado y el Estado no lograron consolidarse y organizarse para la presentación de sus servicios, subsiste, como última defensa, una Red de relaciones interpersonales, comunitarias, donde el don y la ayuda recíproca les permiten sobrevivir. Hay quienes desde un punto de vista económico-utilitarista afirman —negando la generosidad y la gratuidad— que en el intercambio ya no hay don. Argumentan que un don debe ser unilateral, sin expectativa de restitución, confundiendo por lo general con una interpretación religiosa (por ejemplo, la caridad). Estas posiciones no toman en consideración que el don implica, precisamente, una relación. No es más que un sistema de relaciones sociales entre las personas, no un acto aislado. De los tres momentos ya descritos por Mauss —dar, recibir, intercambiar— el utilitarismo dominante aísla el momento en que se recibe y concibe a los individuos incentivados solo por este momento, haciendo de esta manera incomprensible el don y su restitución, el momento de la creación y la iniciativa, así como el de la obligación y la deuda. El don como modo de circulación de bienes al servicio del vínculo social constituye un elemento esencial para la sociedad. La forma altruista de las relaciones es al mismo tiempo fruto y regulador de una ininterrumpida coordinación de significados diversos entre actores interdependientes. Estos últimos no son “altruista y beneficiario” antes del encuentro, sino que se van construyendo interactivamente como tales, durante el desarrollo de los procesos sociales. Lo que está en juego, entonces, no es solo el “tener” sino también “el estar con...”, lo cual implica una situación relacional. El don coloca a las partes en un estado de deuda que caracteriza todo vínculo social intenso. Siempre creemos deber mucho al otro. Son esos vínculos los que se vuelven incondicionales, “le puedo pedir cualquier cosa”. El don es como una cadena circular, sin un final. Es un intercambio indirecto o generalizado. Las personas que practican voluntariado afirman, por lo general, haber recibido mucho en la vida, por eso es normal para ellos intercambiar. El don

no tiene equivalente mercantil. La deuda de un don nunca se salda. Mientras que en el mercado el resultado es lo que cuenta, en el don todo reside en la manera, en el gesto con que se da. El don no tiene precio. Cuando mencionamos el precio implica una equivalencia mercantil, unívoca, con otro objeto del mismo valor, mientras que el don llama a un contra-don, cuyo valor depende de la relación que hayan establecido las dos personas de la secuencia, etcétera. El valor de la relación no tiene un equivalente monetario.

Existen muchos ejemplos de esta forma de intercambio que establece el don en el espacio digital, Wikipedia, enciclopedia informática, *software* libre, que se retroalimenta con base en contribuciones voluntarias y gratuitas donde participan muchísimas personas, permitiendo y facilitando que esta obra continúe, sobreviva y se mejore día a día, como veremos a continuación.

5. Algunos casos de comunes (*commons*) digitales

5.1 Wikipedia

Wikipedia es considerada la enciclopedia multilingüe (unas 285 lenguas) más grande del mundo redactada por diversos autores voluntarios, que funciona con licencias de libre acceso. Es una asociación sin fines de lucro, sostenida por la Fundación Wikimedia. Jimmy Wales, su fundador juntamente con Larry Sanger, en 2001 la describió como una biblioteca o como un parque público. Como un templo para la mente. Un lugar donde todos podemos ir a pensar, aprender, compartir nuestro conocimiento con otros. Es tanta la cantidad de información producida que ya no se trata solo de una tradicional enciclopedia, porque también es diccionario, libros, manuales, citas, documentos digitalizados libres de derechos privados, noticias, actividades didácticas, guías turísticas, etcétera. Es el lugar preferido para encontrar rápidamente definiciones; tal es así que el algoritmo de Google tiene una función decisiva cuando lo consultamos por encontrar información de la más variada, casi con seguridad la primera propuesta que nos arroja es una definición o una explicación correspondiente a Wikipedia (Aime y Cossetta, 2010).

En diversas entrevistas, Jimmy Wales subrayó la idea de comunidad, de cooperación, de don que significa Wikipedia. Luego de haber fracasado con su primera innovación, Nupedia, que estaba estructurada de manera centralizada y en la cual, para insertar un texto, era necesario un proceso de control y revisión

organizado en varias etapas. Precisamente la idea opuesta de Wikipedia consistió en el cambio de la actividad de verificación efectuado por un centro organizado como la Red, formada por quienes quisieran colaborar. En ese sentido, Wikipedia es enriquecida por aquellos que creen en el proyecto y donan parte de su tiempo para mejorarla. Se trata de personas en Red que comparten valores e intereses, que están dispuestas a interactuar, creando de esta manera nuevos contenidos. Es una comunidad virtual que produce un bien común (*commons*).

Existen reglas básicas que se vinieron implementado a lo largo de todos los años de existencia de Wikipedia, y algunas más tradicionales como redactar bien, ser neutral, citar fuentes atendibles, que se pueda corroborar la información vertida. Evidentemente, han sido ideales que no siempre pudieron conservarse intactos y fuera de controversias y problemas. Existen muchas personas que también usan Wikipedia para descalificar, cargar argumentos tendenciosos, mentir, hacer un uso inadecuado de la Red. Esto no ha sido una excepción para la comunidad de Wikipedia. Sus principales atributos consisten, gracias al sistema abierto utilizado, en que cualquier persona puede entrar, modificar y corregir, utilizando la plataforma wiki. Incluso no es necesario poseer muchos conocimientos técnicos ni abrir cuentas especiales, ya que los usuarios pueden mantener página con perfil de usuario anónimo. Este anonimato, sin embargo, no estuvo exento de dejar el espacio para personas que ponen al descubierto sus malas intenciones de utilizar la herramienta a fin de dar rienda suelta a idioteces, falta de exactitud en datos incorporados, etcétera.

Por tal motivo, cada rango de los usuarios usa la herramienta revelando sus direcciones IP de manera, por ejemplo, que los editores puedan permitir a los administradores registrar quejas, y estos puedan permitan no excluir a otros contribuyentes, a sabiendas de que los usuarios experimentados y *hackers* pueden ser capaces de encontrar maneras de evitar el bloqueo de IP.² Muchos de estos problemas desembocaron en que Wikipedia en inglés sugiriera, el 5 de diciembre de 2005, que a los editores no registrados se les prohibiera la creación de nuevos artículos. En respuesta a esto, ha sido adoptado el concepto de “wikietiqueta”

² La dirección IP es un número que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una Interfaz en Red (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo (computadora, tableta, portátil, teléfono inteligente) que utilice el protocolo o (*Internet Protocol*), que corresponde al nivel de Red del modelo TCP/IP. La dirección IP no debe confundirse con la dirección MAC, que es un identificador de 48 bits expresado en código hexadecimal, para identificar de forma única la tarjeta de Red y no depende del protocolo de conexión utilizado en la Red.

por algunos usuarios, permitiendo de esta manera conocer de quién viene la edición. Asimismo, para evitar actos de vandalismo se creó una clase de administradores voluntarios o “*systsops*” (bibliotecarios) encargados de vigilar la información subida por los usuarios. Esto permite que ellos puedan borrar, bloquear usuarios, es decir, realizar acciones que los editores ordinarios no pueden hacer. Para prevenir que estos abusen de su poder, existen protocolos especiales que regulan sus funciones. Las reglas y los procedimientos de Wikipedia se han ido incrementando en tamaño y complejidad a través del tiempo. Si bien todos podemos contribuir, existe una jerarquía en la organización de tipo piramidal, donde cada función que adquieren los usuarios es producto de haber participado por mucho tiempo en la comunidad y de haberse ganado este mérito, no fácil de obtener y mantener, lo cual es un orgullo para quien lo logra.

Estas y otras controversias siguen y van tratando de encontrar soluciones en el marco de respeto de puntos torales, tales como no obstaculizar las acciones benéficas para la Red por miedo a las acciones dañinas. Estas pueden ser desde minar la confianza, hasta la responsabilidad individual de las personas que toman decisiones para maximizar las mejores consecuencias positivas dentro de la comunidad. Wikipedia no se ha diseñado ni se desarrolla en términos de conflictos, sino más bien de consenso, de confianza y de diálogo, lo cual implica —aunque suene idealista— que todo es modificable, y que las comunidades actuales, tanto digitales como físicas, efectivamente responden más a valores como el respeto, la participación, el entendimiento. Esto no quiere decir no darse cuenta de los límites que encontramos tanto en Wikipedia como en cualquier comunidad contemporánea, de fallas originales en el diseño que se han ido corrigiendo, como he manifestado anteriormente. Todo lo descrito no exime a considerar Wikipedia como un bien común (un *commons*).

A su vez, por los valores y las motivaciones que movilizan a los voluntarios que participan en esta plataforma, conocidos como los “wikipedistas”, ellos responden a las características descritas sobre el don y sus obligaciones: dar, recibir y devolver, pero fundamentalmente entendido como relación social. Son relaciones que se desarrollan fuera de la lógica del mercado, no basadas ni reguladas por la competencia, sino por la colaboración y la solidaridad. En ese sentido, las motivaciones de los wikipedistas recaen más en expandir el conocimiento, participar con amigos, disfrutar la actividad que realizan, creer que el conocimiento debe ser libre, pero también por diversión, por conocer gente y hasta por ganar experiencia laboral.

Los colaboradores de este proyecto, así como de otro *software* de código abierto, realizan todos los años un encuentro internacional conocido como Wikimanía, dirigido sobre todo a usuarios de los proyectos wiki y operados por la Fundación Wikimedia, donde intercambian ideas, problemas, proyectos y avances de los temas que los reúnen.

En cuanto a estadísticas, los primeros estudios del tamaño de la comunidad de Wikipedia mostraron una tasa de crecimiento exponencial del número de voluntarios. Desde 2009, la tasa de crecimiento ha disminuido. En noviembre de 2011, hubo aproximadamente 31.7 millones de cuentas de usuarios registrados en las ediciones de todos los lenguajes, de las cuales alrededor de 270 mil cuentas estuvieron activas sobre una base mensual (es.wikipedia.org/wiki/comunidad_de_wikipedia).

Para los artículos, los anexos y las categorías la página es.wikipedia.org/estadísticas. El 18 de septiembre de 2019 nos arrojó un resultado de un total 1 545 529 publicados en español. Por día se crean más de 400 artículos, o sea unos 12 mil cada mes. Este sitio en español cuenta con 225 colaboradores muy activos y unos 1050 esporádicos. Recibe 35.7 millones de visitas al día, unas 413 por segundo y los 500 artículos más visitados reciben unas 96 mil visitas mensuales. Sin embargo, las estadísticas no están todas sincronizadas y es común que, por países o por voces, aparezcan fechas distintas para su sistematización.

Sin embargo, como nos manifiestan Aime y Cossetta (2010), existe un sentido de cooperación ética muy fuerte por parte de los colaboradores de Wikipedia, que se funda sobre todo en la participación y la colaboración de quienes creen en el modelo del don, utilizado para la difusión del conocimiento sin privatizarlo ni perderlo, sino incrementándolo y difundiéndolo cada vez más.

6. El movimiento del *software* libre

En 1974 un grupo de profesores, jóvenes estudiantes y trabajadores universitarios, creativos y rebeldes, principalmente de la Universidad de Berkley, se organizaron para poder cumplir un sueño: pretendían socializar la comunicación y crear un *software* que pudiera ser distribuido gratuitamente. Se asimilaba al movimiento organizado de la misma manera, al de Internet, caracterizado como “movimiento libertario, contestatario, con el que buscaban un instrumento de liberación y de autonomía respecto al Estado y a las grandes empresas” (Castells, 2001).

En ese grupo se encontraban también Bill Gates, que había estudiado en la Universidad de Harvard, y un compañero suyo, Paul Allen. Ambos formarían más tarde la famosa y conocida empresa dentro de la industria del *software*: Microsoft. Todos los apasionados de la época, en la universidad, trabajaron para diseñar un *software* para una computadora, marcando un inicio conflictivo en las relaciones entre el movimiento, que lo consideraban un bien público, y Gates y Allen, que desde los inicios pretendieron comercializarlo. Los argumentos eran polémicos y controversiales. Por una parte, se planteaba que el sistema Basic, que Gates empleó para su sistema operativo, nació de manera gratuita, financiado por fondos públicos, y era un proceso en el cual todos habían participado enriqueciendo y mejorando su funcionamiento. Gates, sordo a estos reclamos, comenzó con Microsoft a difundir el nuevo descubrimiento. El movimiento no desapareció, la idea de *software* como bien común, de libre y gratuita circulación empezó mucho antes de que Microsoft se convirtiera casi en un sinónimo de *software*. En 1984, Stallman, un legendario programador del Massachusetts Institute of Technology (MIT), fundó una organización: la Free Software Foundation. Redactó lo que se conoce como el Manifiesto de Stallman, en el que se defienden los principios del movimiento y se sientan las bases para no mantener el código fuente secreto. Este *software* de código abierto circula por Internet, y está controlado por licencias con nombre como GNU (General Public License [GPL]). Esto permite a los usuarios modificar el programa y distribuir sus propias versiones. Comparten el código, no lo privatizan. Contemporáneamente existieron otros códigos fuente del sistema operativo, el BSD (Berkley Software Distribution). Y también otro sistema operativo, UNIX, aparecido en los años setenta, construido en los laboratorios Bell de la casa telefónica AT&T, que luego también fue privatizado. Ese sistema, al cual Stallman quiso siempre sustituir por otro, fue la base del GNU, pero gratuito.

La historia la cuenta difícil cuando narra que, en Finlandia, Linus Torvald desconocía totalmente todas estas iniciativas, tanto la de GNU como otras versiones FreeBSD y NetBSD, pero que tenía los mismos intereses para crear un sistema operativo. “Nunca habría empezado el *Linux* si hubiese sabido que podía descargar un sistema operativo más completo de Berkley”, declaró en una oportunidad.

En 1991 Linus Torvald creó el núcleo o *kernel* de *Linux*.³ Llevó a la práctica la idea de recurrir a la inmensa comunidad de apasionados, programadores y *hacker*,⁴ invitándolos a poner en Red sus competencias y deseos de elaborar *software* y compartirlo. El modelo de trabajo cooperativo, voluntario y difuso fue conquistando espacios cada vez con mayor popularidad y crédito. Un proyecto de tal magnitud no hubiese podido llevarse a cabo por una sola persona. Pero en ningún momento Linus Torvald se atribuyó la paternidad ni poder alguno sobre *Linux*, “el único control efectivo que he mantenido siempre sobre *Linux* es conocerlo mejor que nadie” (Castells, 2001, p. 97). La originalidad de *Linux* consiste en que Torvald colocó el código fuente de su proyecto bajo la licencia GNU de Stallman, conocida como GPL. Esta establecía que todo el código fuente que Torvald, o cualquier otra persona escribiera, debía ser accesible con entera libertad y compartido por todos los usuarios. El código fuente se convirtió así en la clave del *software* libre. Nadie puede tomar el control, ni ponerle impedimentos, vallas o ligaduras.

El movimiento de *software* libre, con Stallman, Torvald y muchos programadores anónimos y menos conocidos, logró hacer posible para todo el mundo la idea de usar un *software* sin pagar licencia a nadie.

Desde estas épocas muchos prefieren la dicitura *software* abierto y no *software* libre. Ambas describen distintos valores: libre (*free*) no como sinónimo de gratis, sino como forma de vida, significa fundamentalmente la difusión del código fuente. En cambio, *software* abierto enfatiza el proceso de intercambio. Libre no como sinónimo de gratis, ya que muchas empresas del sector privado usan gratis para conquistar el mercado, como un dispositivo de marketing.

En 1999 aún no había conseguido registrarse como “código abierto”, pues Stallman consideraba que abierto era una expresión que no comunicaba libertad, esencia del movimiento. Posteriormente, el movimiento llegó a un compromiso consensuado de usar las palabras “código libre” y “*software* abierto” como casi

³ El núcleo en un ordenador es el responsable de mantener la fluidez de datos entre los discos duros, la memoria, las impresoras, la pantalla de video y todas las partes que se hallan unidas al mismo.

⁴ *Hacker*: término de difícil traducción, mitad genio y mitad pirata, entre virtuoso de la computadora y pirata tecnológico. Levy les dedicó su libro *Hackers. Heroes of the Computer Revolutions* (1984), donde explica que el término deriva originalmente de la expresión *hack* que se usaba para indicar bromas refinadas que los estudiantes se hacían periódicamente en la época del surgimiento de las computadoras, después se fue extendiendo a toda la comunidad científica que demostraba innovación, virtuosismo y estilo técnico.

sinónimos, aunque otros se refieren a *software* protegido por la GPL como GNU libre (www.open-source.org).

Lo que nos interesa aquí es señalar, sobre todo, que la idea del *software* libre impulsada por Stallman condicionó a la industria controlada por Microsoft, Apple o Google, que si bien tomaron mucho de esta filosofía del movimiento son quienes siguen manteniendo un fuerte contenido de corporaciones privadas. Una filosofía de desarrollo y uso de *software* más ética y moral necesita siempre ser planteada desde los movimientos sociales ante el atropello de estas grandes corporaciones.

Imaginar que otro mundo es posible, hoy más que nunca debe ser la consigna ante los retos que nos impone la poscovid-19.

7. Bienes comunes digitales como política pública

Otro elemento para destacar que sitúa la producción de bienes comunes en el ámbito de la ESS está en el hecho de que las clásicas instituciones públicas no son necesariamente los sectores y las instituciones involucradas en su producción y difusión, sino que más bien adquiere relevancia la participación directa de los propios ciudadanos o de movimientos sociales y de organizaciones de la sociedad civil, desde comunidades virtuales o no.

Reconfigurar aspectos poscovid-19 invita a trabajar para identificar y caracterizar nuevas formas de gestión; por ejemplo las ciudades y los municipios cuyo eje es la coproducción de políticas públicas, la cooperación y cocreación entre ciudadanos y gobierno. Todo esto no sin antes entender que es un tema polémico, lleno de contradicciones y controversias. Somos cada vez más conscientes de los peligros del control de los ciudadanos por el uso que puede hacer el Estado de las TIC, incluso en desmedro de la democracia, en un mundo precisamente dominado por las tecnologías de la información, donde el valor producido por la generación de conocimiento, información y datos implica que pueden tener una doble apropiación y uso: por una parte, pueden ser mercantilizados, pero por otra, producidos y usados en forma comunitaria por las mismas organizaciones de la ESS y del Estado.

El artículo “La ciudad en el entorno digital. ¿De la Smart City a la Democratic City?”, de Subirats (2016, p. 91), da pie para vincular sus enunciados con la filosofía descrita en párrafos anteriores, por el movimiento del *software* libre. El problema

radica en quién se apropia de un valor generado en los procesos. Esto es crucial para la gestión de una política pública, en el entendido de que no podemos responsabilizar al ciudadano de sus problemas, tampoco tratar de resolver los efectos de estos, y sí, por el contrario, las causas que lo generan (atención a la salud sin considerar la alimentación, su producción y distribución). Otra referencia apela a las regulaciones de las relaciones tanto productivas como laborales, como del sector público: derecho de autor, las patentes producidas, alquiler de viviendas, industria del ocio, transporte y movilidad, etcétera. La apropiación en la mayoría de los casos por las grandes corporaciones como Uber, Airbnb, por mencionar solo algunas muy conocidas y por el impacto que generan en el turismo, en la vivienda, en el transporte, y la competencia al nivel local con los productores de estos servicios, así como la seguridad jurídica condicionan fundamentalmente estas iniciativas, más aún cuando las instituciones y la administración pública, por ejemplo, prefiguran adoptar y aprovechar estas formas de construir plataformas a través de la colaboración de muchos. Internet hasta ahora les ha servido a las administraciones públicas para hacer más ágil, rápida y llevar a cabo una serie de actividades y procedimientos inherentes a la administración. Se trata de ir más allá de este uso instrumental de las tecnologías, e implementar y adoptar sistemas que modifiquen los formatos de gobernanza, no tanto normativa sino más desde la necesidad de los actores de participar, innovar y diseñar a través de la colaboración y la apropiación de la gestión.

Hacer viable el eslogan “Colaborar sería más rentable que competir” (Subirats, 2016, p. 96), manifestado en algunas ciudades españolas, constataron la importancia de esta nueva manera de hacer política pública (procomuns.net/es) para atenuar problemas de precarización generalizada ocasionada por la economía de mercado. Es importante, en momentos como los actuales, pensar en lógicas y prácticas que seguramente compartirán su presencia con otras lógicas implementadas al nivel menos cooperativo y que no quedan entrampadas en un solo binario, convencidas de que no hay alternativa posible.

8. Reflexiones finales

El mundo pareciera orientarse cada vez más al incremento del consumo y la presencia de la digitalización en todos los ámbitos de lo económico, lo social y lo medioambiental. Al mismo tiempo, las corporaciones empresariales,

que conforman un capitalismo de plataforma, aumentan su apropiación, su poder y valor económico. Pareciera que ya no es posible imaginarnos un futuro sin pensar en lo digital, como referente de nuestras vidas. Las relaciones y las interacciones humanas, durante esta pandemia, han sido colonizadas por el uso de las TIC. Pensar en el poscovid-19 sin ellas resulta imposible dado el avance logrado tanto desde esferas gubernamentales, como empresariales y sociales. Preocupa imaginar hasta una ciberdemocracia y un *New Deal* de la pantalla, cuya tendencia sería un capitalismo de plataforma corporativa y de Estado.

En este trabajo, sin embargo, me propuse reflexionar en torno a la posibilidad de encontrar alternativas al uso de las TIC de apropiación privada, con la finalidad de poder combatir no solo el rezago social y económico que dejará la pandemia, sino también atemperar la brecha digital para crear sociedades más equitativas e inclusivas. Por ejemplo, desde la ESS, como prácticas más colaborativas y con sus entidades, algunas sin ánimo de lucro y otras más organizadas en cooperativas, empresas sociales, mutuales, etcétera, podrían encontrar en estas formas alternativas de gestión y apropiación de la información, los datos para orientar el uso de la tecnología en pro del bien común. Los bienes comunes digitales constituyen en sí herramientas y aplicaciones muy apropiadas para continuar relaciones de reciprocidad, solidaridad y relacionalidad, características propias de la ESS. Las plataformas y las aplicaciones cooperativas a través del uso de *software* libre pueden organizar la actividad económica, social, educativa de muchas personas y organizaciones. El espíritu de aquel movimiento libertario no está muerto, la idea de apropiarse de los códigos fuente deberá continuar como el arma más poderosa del movimiento para su sobrevivencia (Mochi, 2002).

Asimismo, las administraciones públicas pueden implementar este tipo de herramientas para diseño, gestión, implementación y evaluación de políticas públicas, de manera cocreadas y concertadas con la gente. El deber de la administración de los gobiernos, en tiempos difíciles como se avecinan, será zambullirse en esta nueva realidad para acercarnos a las promesas de la nueva revolución tecnológica. El bien común debe ser el horizonte.

Referencias

- Aime, M. y Cosetta, A. (2010). *Il dono al tempo di Internet*. Feltrinelli.
Bollier, D. (2015). *La rinascita dei commons*. Stampa Alternativa.

- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Brosmac, S.L. *Comunidad de Wikipedia*. (s. f.). *Wikipedia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_de_Wikipedia
- Coraggio, J. L. (1999). *Política social y economía del trabajo. Alternativas a la política neoliberal para la ciudad*. Miño y Dávila Editores.
- Coraggio, J. L. (2009). Polanyi y la economía social y solidaria en América Latina. En J. L. Coraggio (Org.), ¿Qué es lo económico? Materiales para un debate *necesario para un fatalismo* (pp. 109-160). Ciccus.
- General Public License (s. f.). *The GNU General Public License v3.0 - GNU Project - Free Software Foundation*. <https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.html>
- Girardo, C. (2010). El “bien común”: un concepto estratégico para la acción política de las Organizaciones de la Sociedad Civil (osc). En G. Gutiérrez Castañeda (Coord.), *Construcción democrática de ciudadanía. Diálogos con las Organizaciones de la Sociedad Civil (osc)*. Universidad Nacional Autónoma de México/Plaza y Valdés.
- Godbout, J. (1997). *El espíritu del don*. Siglo Veintiuno.
- Kleim, N. (13 de mayo de 2020). Distopía de alta tecnología: la receta que se gesta en Nueva York para el post-coronavirus. Revista *La Vaca*.
- Laville, J. L. (2004). *Economía social y solidaria. Una visión europea*. Altamara.
- Laville, J. L. (2009). Definiciones e Instituciones de la economía. En J. L. Coraggio. (Coord.), ¿Qué es lo económico? Materiales un debate *necesario contra el fatalismo* (pp. 47-71). Ediciones Ciccus.
- Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual? Paidós, Multimedia 10.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don*. Katz Editores.
- Mochi, P. (2002). “El movimiento del software libre”. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, XLV(185), 73-89.
- Opensource.org. (s. f.). *News | Open Source Initiative*. Open Source Initiative. <https://opensource.org/>
- Ostrom, E. (2000). *El gobierno de los bienes comunes*. Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinaria/Universidad Nacional Autónoma de México/Fondo de Cultura Económica.
- Polanyi, K. (2004). *La gran transformación*. Fondo de Cultura Económica.
- Rullani, E. (2001). New/net/knowledge economy: le molte facce del postfordismo. *Economia e politica industriale*, 5-32.
- Subirats, J. (2016). La ciudad en el entorno digital. ¿De la Smart City a la Democratic City? En *El poder de lo próximo* (pp. 91-102). Catarata.

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra.

Stallman, R. (s. f.). *Richard Stallman's Personal Site*. <http://www.stallman.org/>

Tapscott, D. y Williams, A. (2010). *Wikinomics How Mass Collaboration. Changes Everything*. BUR NEX.

Walles, J. (2005). *The Intelligence of Wikipedia*. Oxford Internet Institute.

Wayner, P. (2001). *La ofensiva del software libre*. Granica.