

HACIA LA CONSTRUCCIÓN COOPERATIVA DE CONOCIMIENTO LIBRE¹

María Teresa Rascón Gómez²
Florencio Cabello Fernández-Delgado³

Abstract: This paper examines the importance of building knowledge in a cooperative manner, and freeing it from the rigid restrictions represented by certain processes of legal and technical enclosure. Taking that as a starting point, our goal is to present alternatives to these proprietary dynamics, analyzing experiences like free software or Creative Commons, two initiatives which seek to introduce the notion of public domain and commons into the intellectual, informational and artistic realm. We also use the philosophy behind these movements to explain an innovative educational project which we are developing at the University of Malaga. In this project, an interdisciplinary group composed of academics and students translate into Spanish and discuss a series of works devoted to the study of the commons, using this innovative methodology based on cooperative work.

Keywords: Free knowledge; free software; copyleft; Creative Commons; cooperative learning; commons

Resumen: Este artículo versa sobre la importancia de construir el conocimiento de manera cooperativa y de liberarlo de las rígidas restricciones a las que lo someten determinados procesos de cercamiento legal y técnico. A partir de ahí, nuestro objetivo es presentar distintas alternativas a dicha dinámica privativa, analizando experiencias como la del software libre o la del proyecto Creative Commons, dos iniciativas que tratan de introducir la noción de dominio público y de procomún en el ámbito intelectual, informativo y artístico. Asimismo, emplearemos la filosofía que sustenta a estos movimientos para explicar un proyecto de innovación educativa que estamos desarrollando en la Universidad de Málaga. En él un grupo interdisciplinar conformado por académicos y estudiantes traduce al castellano y discute destacadas obras dedicadas al estudio del procomún, empleando para ello metodologías innovadoras basadas en el trabajo cooperativo.

Palabras clave: conocimiento libre; software libre; copyleft; Creative Commons; aprendizaje cooperativo; procomún

1. Introducción

En la actualidad las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) están posibilitando experiencias que hace algunos años nos habrían parecido inalcanzables, especialmente en el ámbito de la producción y difusión de conocimiento. No obstante,

todavía existen muchas formas de bloqueo o incluso censura que impiden que dicho conocimiento sea accesible para todos. Generalmente se considera que, tras la cultura oral, ha sido el libro el principal transmisor de información. No obstante, los principales poderes se han servido siempre del control de la información para salvaguardar sus intereses y para evitar el cuestionamiento popular. Este atentado contra la libertad de pensamiento y de expresión ha ralentizado e incluso ha impedido en numerosas ocasiones que el conocimiento se expanda y que el ser humano se desarrolle. Ahora bien, esta ansia de control de la información no forma parte de nuestro pasado, sino que sigue plenamente vigente en la actualidad. Si hasta ahora ha sido el libro el principal vehículo de conocimiento, podemos decir que en la actualidad esa posición está desplazándose a espacios y formatos que cada vez cobran mayor protagonismo, como Internet y los medios digitales. Con todo, aún queda mucho por hacer en este terreno para que todos tengamos acceso en igualdad de condiciones a estos instrumentos y contenidos.

En este sentido, son múltiples las restricciones técnicas y legales que minan el desarrollo de nuestra capacidad de intercambiar ideas e información, de innovar colectivamente, de participar en la generación de más conocimiento, etc. Son los nuevos “cercamientos” de nuestro tiempo, que tratan de impedir que todos aquellos bienes comunes “inmateriales” que han sido producidos por una inmensa colectividad sigan siendo de aprovechamiento y disfrute comunes.

Un claro ejemplo de la vigencia de estas maniobras ha sido el intento de imposición a escala internacional de ACTA (*Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, Acuerdo Comercial Antifalsificación). Bajo ese nombre, se escondía un proyecto sin las mínimas garantías democráticas que, con la excusa de defender la propiedad intelectual, abría la puerta a la violación de derechos fundamentales como la privacidad, la libertad de expresión o el acceso a la salud, la alimentación y la cultura. Más concretamente, ACTA defendía la posibilidad de vigilar y censurar los contenidos que circulan por Internet, quebrando de paso la neutralidad de la Red. Junto a ello, este tratado dificultaba la libre circulación de semillas libres de patentes y medicamentos genéricos. Afortunadamente el 4 de julio de 2012 el Parlamento Europeo enterró definitivamente la imposición del tratado en la Unión

Europea con un rechazo histórico a la propuesta de aprobación defendida por la Comisión Europea.

A lo largo de este artículo procuraremos presentar distintas alternativas al cercamiento de las obras culturales y los derechos privativos, analizando experiencias como la del software libre o el proyecto *Creative Commons*. La filosofía de estos movimientos es la que guía el proyecto de innovación educativa que estamos desarrollando en la Universidad de Málaga y que explicaremos detenidamente en el último apartado del presente artículo.

2. La “guerra” de los derechos de autor

Cuando se discute sobre los derechos de autor a escala internacional, el referente fundamental que ha de tenerse en cuenta en primer lugar es el Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas del 9 de septiembre de 1886 (con sus sucesivas ampliaciones y adaptaciones en París en 1896, Berlín en 1908, etc.). A través de él, los estados firmantes (eminentemente europeos) se comprometían al reconocimiento de los *derechos de autor*, dentro de los cuales se efectuaba una distinción entre derechos *morales* y los derechos *patrimoniales*, más conocidos como derechos de explotación. Los primeros son de carácter inalienable y le son concedidos al productor de una obra por el simple hecho de haberla creado. En cuanto a los segundos, que el autor sí puede ceder a terceros (algo muy habitual), implican la potestad, con ciertas excepciones, de decidir acerca de la explotación comercial de su obra, además de poder exigir remuneración a cambio de adaptaciones, traducciones y demás usos *derivados* que se hagan de ella.

Otra precisión conceptual pertinente a la hora de abordar la cuestión de los derechos de autor atañe al término “piratería”. Para una mejor interpretación de su uso, proponemos retroceder hasta comienzos del siglo XX, siguiendo el repaso histórico que de dicho concepto ha realizado Lawrence Lessig. En dicho repaso el autor alude a la fórmula defendida por los grandes grupos comunicativos e industrias culturales según la cual siempre que alguien extrae un beneficio (incluido el no lucrativo) de una obra, cabe exigir una remuneración compensatoria):

“Si la ‘piratería’ significa usar la propiedad creativa de otros sin su permiso -si es verdad lo de ‘si hay valor, hay derecho’- entonces la historia de la industria de contenidos es una historia de piratería. Cada uno de los sectores importantes de los ‘conglomerados de medios’ de hoy en día -el cine, los discos, la

radio y la televisión por cable- nació de una forma de piratería, si es así como la definimos” (Lessig, 2005: 73).

A lo largo de las siguientes páginas el autor revisa los orígenes de dicha industria, dejando en evidencia lo contradictorio que resultan sus pleitos actuales a la luz de su trayectoria pasada. Entre todas estas historias, destaca aquella que relata el nacimiento de la Meca del Cine, la cual, según Lessig, “fue construida por piratas en fuga” (Lessig, 2005: 73). De este modo, el abogado explica que uno de los motivos de que los más importantes estudios cinematográficos de EEUU se asentaran desde comienzos del siglo XX en Hollywood (California) fue que se vieron obligados, para desarrollar su oficio, a huir lo más lejos posible de la costa este. ¿Por qué? Simplemente porque allí Thomas Edison hacía valer desde hacía años el monopolio *de facto* que el estricto sistema de patentes de EEUU otorgaba a su MPPC (*Motion Pictures Patent Company*, Compañía de Patentes de Películas).

Perseguidos tanto judicial como extrajudicialmente por las distintas ramas de dicha MPPC, todos aquellos creadores independientes que querían producir y exhibir obras cinematográficas buscaron refugio al otro extremo de la nación, donde por entonces no llegaban las leyes de patentes. Para cuando llegaron, el monopolio de dichas patentes había expirado ya, de modo que los “independientes” dispusieron así del tiempo suficiente para poner los cimientos de la industria del cine que actualmente conocemos. “Los Napsters de aquel tiempo, los ‘independientes’”, concluye Lessig (2005: 74), “eran compañías como la Fox. E igual que hoy, esos independientes encontraron una fuerte resistencia”.

Antes de analizar en qué términos se plantea actualmente dicha “resistencia” por parte de las industrias culturales establecidas, consideramos importante introducir dos consideraciones que permiten relacionar el conflicto cultural que plantea Lessig con las nuevas y profundas contradicciones en las que incurre la reestructuración en clave *cognitiva* del sistema de producción capitalista. Así, Olivier Blondeau identifica la deriva inmaterial de los nuevos modos de producción económica como el factor desestabilizador clave que determina las fricciones del denominado “capitalismo cognitivo”. Concretamente se refiere a dos procesos clave: por un lado, la “desmaterialización de los medios de producción” (que implica que los trabajadores cognitivos no sean tan fácilmente reemplazables como en las cadenas de montaje fordista), por otro, la propia desmaterialización de la mercancía que pone en

jaque los intentos de aplicarle las nociones clásicas de propiedad (Blondeau, 2004: 5-37).

En consonancia con lo anterior, Yann Moulier Boutang caracteriza el proceso que emprende el capitalismo cognitivo como “las nuevas *enclosures*”. Con esta expresión, el economista francés equipara la dinámica de apropiación absoluta de las obras creativas (pero no sólo, aludiendo también a la extensión de las patentes al dominio del genoma humano, los organismos vivos, el *software*, los medicamentos o los cultivos tradicionales) con la ruptura del sistema agrario de carácter comunitario imperante en Inglaterra hasta la progresiva instauración desde el siglo XII hasta el XIX de *cercamientos* que privatizaban las tierras comunales (*commons*), las cuales hasta ese momento eran trabajadas y aprovechadas por los campesinos de forma colectiva. El carácter traumático y paradójico de tal proceso es sintetizado por Boutang de esta forma:

“En el momento en que el mercado parece haberse asentado con firmeza [...] el número de bienes de información y de saberes que presentan todas las características de los bienes colectivos se hace tan importante que la justificación esencial de la apropiación privativa se vuelve cada vez más acrobática y en cualquier caso profundamente inoperante” (Boutang, 2004: 117).

Partiendo de estas precisiones conceptuales, concluimos este apartado recogiendo las reflexiones de Lessig sobre los términos en que se desarrolla lo que tilda de “guerra” en el ámbito de los derechos de autor y, sobre todo, las consecuencias previsibles que cabe esperar de dicho conflicto según el autor estadounidense. Las primeras consecuencias que Lessig describe consisten básicamente en la imposición a los “creadores” y a los “innovadores” de una severa limitación a desarrollar su actividad (y hasta a ejercer la propia libertad de expresión) por miedo a las demandas que puedan provenir de los grandes imperios editoriales o comunicativos exigiendo compensaciones multimillonarias basadas en supuestas violaciones del *copyright*. De hecho, si nos atenemos a los casos que Lessig menciona con respecto a EEUU (o a los que está empezando a generar la entrada en vigor en España de la controvertida “Ley Sinde”⁴), puede llegar a hablarse en términos de *psicosis creativa*, ya que un productor sólo podría estar seguro de no arruinarse con la publicación de una obra creativa si contara con muchos abogados y con una amplia disposición de tiempo y dinero.

Pese a la gravedad de tales planteamientos, aún queda otra consecuencia grave derivada del *cercamiento* intelectual, la cual es relacionada por Lessig con el concepto de “guerra de prohibición”. Según él, resulta evidente que “el exceso de regulación corrompe a los ciudadanos y debilita el imperio de la ley” (Lessig, 2005: 208) ya que, si se aceptara el argumento de que compartir contenidos a través de Internet constituye un acto delictivo, el resultado sería que un importante porcentaje de la población se convertiría automáticamente en criminal. En consecuencia, además de ser imposible de aplicar, la ley quedaría plenamente pervertida al haber perdido toda su legitimidad. La ecuación legal resulta elemental: si para promover el progreso cultural y la innovación científica para toda la sociedad se emplea un instrumento legal que criminaliza a una amplísima porción de la misma, los costes de aquel progreso rebasarían ampliamente los beneficios esperados y resultarían inadmisibles democráticamente.

La conclusión a la que llega Lawrence Lessig acerca de la situación de la cultura en nuestro tiempo y, más allá, acerca de lo democrático de nuestras sociedades en medio de esta dinámica de cercamiento de las ideas y de la propia libertad de expresión, nos confronta con un panorama poco halagüeño:

“Una simple idea nos ciega. [...] Aceptamos la idea de propiedad de la cultura de un modo tan falto de crítica que ni siquiera cuestionamos cuándo el control de esa propiedad elimina nuestra capacidad, como pueblo, de desarrollar nuestra cultura democráticamente. La ceguera se convierte en nuestro sentido común. [Los grandes grupos de comunicación] llevan a cabo una guerra frenética para luchar contra la ‘piratería’, y asolan una cultura que está a favor de la creatividad. Defienden la idea de la ‘propiedad creativa’ mientras que transforman a los creadores reales en modernos aparceros, sometidos feudalmente a los verdaderos dueños de las tierras que trabajan. [...] Poderosos *lobbies* y una mínima capacidad de atención producen la ‘tormenta perfecta’ que acaba con la cultura libre” (Lessig, 2005: 263-264).

3. Orígenes del conocimiento libre: Movimiento de *software* libre

Un referente imprescindible para comprender el surgimiento (o quizá cabría decir el renacer) de la reivindicación de un conocimiento libre es el movimiento de *software* libre. Hablar de este movimiento requiere aludir a su fundador y principal ideólogo, Richard Stallman. Denominado por Steven Levy (1984) como “el

último *hacker* auténtico”, la figura de Stallman podría ser mejor valorada si lo consideramos más bien como el último de una primera generación de *hackers* informáticos que se gestó en los laboratorios de investigación y universidades estadounidenses a partir de los 60 y que se nutrió también de los clubs de *amateurs* que surgieron en los 70 en torno a la pasión por las computadoras personales.

El declive de esta primera generación vino marcado, entre otros factores, por la paulatina retirada de la financiación estatal a la investigación informática (notablemente tras la derrota estadounidense en la guerra de Vietnam) y por la expansión de la incipiente industria informática a la que se incorporaron muchos de estos programadores.

En efecto, cuando Richard Stallman se incorpora en 1971 como programador al célebre Laboratorio de Inteligencia Artificial (IA Lab) del MIT, lo que encuentra allí es una comunidad de investigadores y desarrolladores de *software* que comparten el código de todos sus hallazgos informáticos:

“El acto de compartir *software* no se circunscribe a nuestra comunidad en particular: es tan antiguo como los propios ordenadores, lo mismo que compartir recetas es tan viejo como la cocina. Simplemente, nosotros lo hacíamos en mayor medida. [...] No llamábamos ‘*software* libre’ a nuestro *software* porque el término no existía todavía; *pero era exactamente eso*. Cuando alguien de otra universidad o de otra empresa quería instalar y utilizar un programa, se lo prestábamos de buen grado. Si descubrías a alguien utilizando un programa poco habitual e interesante, siempre podías preguntarle por el código fuente, leerlo, modificarlo o canibalizar partes de él para montar un programa nuevo” (Stallman, 2004: 19-20).

He aquí, pues, una síntesis de los valores y prácticas que componían la ética de la comunidad a la que Stallman se incorpora a comienzos de los 70. Ahora bien, a comienzos de los 80 Stallman contempla cómo su comunidad se disgrega vertiginosamente y se integra en empresas que producen *software* cuyo código fuente se oculta y no se comparte y, por tanto, no puede ser estudiado ni mejorado por sus usuarios (el llamado “*software* privativo”):

“Todo ello significaba que antes de poder utilizar un ordenador tenías que prometer no ayudar a tu vecino. Quedaban así prohibidas las comunidades cooperativas. Los titulares de *software* privativo establecieron la siguiente norma: ‘Si compartes con tu vecino, te conviertes en un pirata. Si quieres hacer algún cambio,

tendrás que rogárnoslo'. [...] ¿qué podemos decir acerca de un sistema que siembra la división entre el público y abandona a los usuarios a la indefensión más absoluta?" (Stallman, 2004: 21).

Con el laboratorio donde había trabajado más de una década a punto de desaparecer y con ofertas de la industria informática que le obligan a renunciar a la ética que motiva su tarea de programador y la convierte en algo apasionante, Stallman se ve abocado a tomar "una elección moral radical" en su afán por "resucitar nuevamente a [su] extinta comunidad" (Stallman, 2004: 23).

Es así como aquel último *hacker* de una generación pone en 1983 la semilla de la próxima y floreciente generación con el anuncio público en diversas listas de correo de ARPANET y USENET del desarrollo de su proyecto GNU⁵, nombre del sistema operativo que se propone comenzar a crear con el apoyo de cuantos programadores se sumen a él. Estamos ante el nacimiento del movimiento social de *software* libre, consagrado a defender y promover una libertad de uso de la informática que una vez fue dada por sentada y que ahora se encuentra amenazada de extinción.

Llegados a este punto, resulta imprescindible detenernos a considerar cuál es la definición exacta de *software* libre que Richard Stallman propugna para provocar la mencionada *resurrección* de la comunidad *hacker*. El primer obstáculo que se encuentra es la propia denominación inglesa de "*free software*", que conlleva una grave confusión entre una falsa gratuidad ("*free*" como "gratis") de dichos programas y la libertad que el informático neoyorquino persigue ("*free*" como "libre"): "Para comprender este concepto, debemos pensar en la acepción de libre como en 'libertad de expresión' y no como en 'barra libre de cerveza'" (Stallman, 2004: 59). Puntualizado esto, Stallman define el *software* libre a partir de las cuatro libertades básicas (de la 0 a la 3) que éste respetaría y promovería: la "libertad 0" sería aquella que reconoce al usuario la capacidad de ejecutar el programa con cualquier propósito; la "libertad 1" determina que cualquiera puede estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a sus necesidades, para lo cual resulta una condición *sine qua non* que es que el código fuente sea abierto. En cuanto a la "libertad 2" garantiza que, como usuario del programa, pueda a su vez redistribuir copias del mismo "y ayudar así a tu vecino". Finalmente, la "libertad 3" establece que todos los usuarios han de poder mejorar el programa y luego

publicarlo para beneficio de toda la comunidad *hacker* (Stallman, 2004: 59-60).

Una vez definidas las características esenciales del *software* libre, el repaso a la trayectoria de Stallman nos lleva a 1985. Ese año el programador publica el “Manifiesto de GNU”, donde expone los aspectos técnicos y políticos que conlleva dicho proyecto, y crea la *Free Software Foundation* (FSF), una entidad no lucrativa de la que es presidente y que nace con dos propósitos esenciales: recabar fondos para contratar a programadores que escriban *software* en el marco del proyecto GNU y proporcionar un armazón jurídico que, mediante técnicas que podríamos asimilar a las de la ingeniería inversa, haga componendas con el *copyright* para que el movimiento de *software* libre disponga de garantías legales de que todo su trabajo permanecerá siempre libre.

¿Cuál será entonces el mecanismo al que recurrirá la FSF para ejecutar tal *hacking* jurídico con respecto a la legislación de *copyright*? Una vez más Stallman demuestra su agudeza (así como aquel gusto travieso por los juegos de palabras) al sacarse de la manga en el mismo 1985 un concepto que revierte dicha legislación desde la propia denominación escogida: el de *copyleft*, que toma prestado de su compañero Don Hopkins:

“En el proyecto GNU, nuestro objetivo es proporcionarle a todos los usuarios la libertad para redistribuir y modificar el *software* GNU. Si los intermediarios pudieran eliminar esa libertad, nosotros veríamos aumentar nuestro número de usuarios, pero esos usuarios no dispondrían de libertad. Así que, en vez de poner *software* GNU en el dominio público, lo protegemos con *copyleft*. De acuerdo con el *copyleft*, cualquiera que distribuya *software*, con o sin modificaciones, debe traspasar con él la libertad para copiarlo y modificarlo. El *copyleft* garantiza que cada usuario goce de esta libertad. [...] Los desarrolladores de *software* privativo usan el *copyright* para restar libertad a los usuarios; nosotros recurrimos a los derechos reservados para garantizársela. Por eso invertimos el nombre, convirtiendo los derechos reservados *-copyright-* en *copyleft*” (Stallman, 2004: 125-126).

La primera implementación de este mecanismo jurídico se plasma poco después en la licencia *GNU Emacs General Public License*, aplicada concretamente al *software* Emacs creado por Stallman, hasta que en 1989 aparece la primera versión de la hoy célebre *GNU General Public License* (GNU GPL o, simplemente, GPL), la cual no va ligada a ningún programa en concreto y puede

ser generalmente empleada. Una vez que el proyecto GNU cuenta con este *blindaje* contra los intentos de restringir la libre circulación de sus programas, sus colaboradores se ponen manos a la obra y ya en 1990 logran tener listo casi todo el sistema, faltándoles para completarlo la creación de un componente central, el *kernel* (“núcleo”, en alemán).

En este punto interviene Linus Benedict Torvalds, el *niño prodigio* que en 1991 proporcionaría al proyecto GNU el *kernel* que le faltaba. De este modo, el sábado 5 de octubre de 1991, este *hacker* veinteañero anuncia en la lista de correo electrónico de comp.os.minix la publicación libre de la primera versión de Linux, la 0.02. Poco después, en enero de 1992, Torvalds se adscribe al movimiento de *software* libre y al proyecto GNU y, consecuentemente, adopta la licencia GPL para su programa, con lo cual se embarca en un proyecto conjunto con la FSF para combinar el sistema operativo incompleto GNU con el *kernel* compatible de Linux. El resultado es que en 1992 nace GNU/Linux, el primer sistema operativo plenamente libre desarrollado cooperativamente por aquella nueva generación de *hackers* con la que soñara Stallman hacía menos de una década. Desde este momento, el crecimiento y la optimización de este sistema operativo se produce a pasos agigantados y a un ritmo frenético (aprovechando la coincidente expansión de Internet en esos mismos años) hasta nuestros días.

4. El conocimiento libre

¿Cómo se relaciona este consolidado movimiento de *software* libre con el creciente impulso de una corriente similar en el ámbito general del conocimiento? Junto a los escritos que el propio Stallman y otros *hackers* han consagrado a expandir su filosofía más allá de la informática, la herencia del movimiento de *software* libre queda patente al considerar cómo se define dicho conocimiento libre.

Para empezar, Jimmy Wales, fundador de Wikipedia, reconocía en 2004 que el modo de concebir su proyecto de enciclopedia libre y, por extensión, el conocimiento libre es esencialmente similar a la filosofía del *software* libre: “Una enciclopedia libre, o cualquier otro conocimiento libre, puede leerse de forma libre, sin requerir permiso de nadie. El conocimiento libre puede compartirse libremente con los demás y también adaptarse a tus propias necesidades. Y a su vez estas versiones adaptadas pueden compartirse libremente con los demás” (Wales, 2004: 1).

Hacia la construcción cooperativa de conocimiento libre

Más aún, la tesis principal que defiende Wales en su artículo es que la apuesta por el conocimiento libre exige a su vez el empleo de herramientas libres para su elaboración y la presentación de dicho conocimiento en formatos que todo el mundo pueda manejar. En definitiva, como reza el título del artículo de Wales (2004), “el conocimiento libre requiere software libre y formatos libres”.

En esta misma línea, la iniciativa Say “Libre” de Kim Tucker (2007) define el conocimiento libre mediante una generalización directa de la definición de software libre basada en las cuatro libertades expuestas previamente: “El conocimiento libre es aquel conocimiento explícito que se publica de tal modo que los usuarios tienen la libertad de: leerlo, escucharlo, verlo o experimentarlo; de aprender de él o con él; de copiarlo, adaptarlo y usarlo con cualquier propósito; y de compartir las obras derivadas de forma similar (en cuanto conocimiento libre) para beneficio común” (Tucker, 2007: p. 1. 6. 5).

Si bien esta definición de conocimiento libre (y los proyectos que hay detrás de ella) implican claramente que la tarea de liberar el conocimiento es responsabilidad de todos, la Universidad tiene una labor fundamental en este sentido, ya que se trata de una institución cuya principal finalidad es la de promover y velar por la expansión del saber, así como la de formar sujetos críticos capaces de descifrar qué aspectos se ponen en juego cuando se ponen barreras al conocimiento. Como ya apuntara Ortega y Gasset:

“No hay remedio: para andar con acierto en la selva de la vida hay que ser culto, hay que conocer su topografía, sus rutas o “métodos”; es decir, hay que tener una idea del espacio y del tiempo en que se vive, una cultura actual. Ahora bien, esa cultura, o se recibe o se inventa. El que tenga arrestos para comprometerse a inventarla él solo, a hacer por sí lo que han hecho treinta siglos de humanidad, es el único que tendría derecho a negar la necesidad de que la Universidad se encargue ante todo de enseñar la cultura. Por desgracia, ese único ser que podría oponerse con fundamento a mi tesis sería... un demente” (Ortega y Gasset, 1930: 46).

Esos a los que Ortega y Gasset denomina “dementes” son aquellos que opinan que el acceso a la cultura ha de limitarse, que ésta es patrimonio de unos pocos, que sólo ese grupo reducido puede inventarla. Por desgracia, ciertos modelos de construcción del saber que hemos heredado refuerzan esta concepción de la cultura como algo estático y solo al alcance de una minoría. Junto a ello, existen una serie de sectores (industrias editoriales y de contenidos,

fabricantes de *software* y/o de *hardware*, laboratorios de investigación, corporaciones farmacéuticas, con sus correspondientes lazos y convenios de colaboración, etc.) que vienen desarrollando mecanismos para limitar esa afluencia e intercambio de saberes (patentes, derechos de autor y otros mecanismos semejantes). Escudándose en el lema “Todos los derechos reservados”, estos sectores ven en las TICs e Internet una amenaza que escapa a su control, y como tales las combaten.

Aunque estas industrias son muy poderosas, son numerosos los grupos que defienden una concepción de la producción y la difusión del conocimiento mucho más abierta. Entre ellos destaca el proyecto *Creative Commons* (CC), impulsor del lema “Algunos derechos reservados” y a cuya presentación dedicaremos el siguiente apartado.

5. El proyecto *Creative Commons*

Hace más de una década un grupo de productores y de estudiosos de la propiedad intelectual y del ciberespacio (entre los que figuran James Boyle y Lawrence Lessig, Hal Abelson y Michael Carroll), junto con estudiantes y colaboradores de investigación del Centro Berkman de Internet, de la Sociedad de la Facultad de Derecho de Harvard y del Centro de Internet y Sociedad de la Facultad de Derecho de Stanford, pusieron en marcha *Creative Commons*. Se trataba de un ambicioso proyecto que cuestionaba los términos y las amenazas que se manejaban mediática y políticamente al tratar la cuestión de los derechos de autor y la propiedad intelectual, especialmente desde su consideración en el espacio de la red de Internet.

Este proyecto sin ánimo de lucro se inspira en la extraordinaria experiencia de producción cooperativa a través de Internet del movimiento *software libre* (y, más particularmente, en el potencial que supuso la creación de la citada GPL por parte de la FSF), y se propone emularla en otros campos de la producción intelectual para ofrecer alternativas al *copyright* restrictivo.

La primera iniciativa por la que apostaron los fundadores de este proyecto fue diseñar y ofrecer gratuitamente en Internet un abanico extenso de licencias que proporcionan a los creadores alternativas al *copyright* restrictivo que transforman el hasta ahora blindado proceso de licenciamiento en algo fácil y flexible a las preferencias de cada uno. De este modo, *Creative Commons* pretende promocionar y facilitar el que también en el ámbito de la

música, del vídeo, del diseño de páginas *web*, de la literatura, etc. la práctica de compartir resulte fácil y enriquecedora para todos.

Esta es solo una de las actividades más visibles con las que esta fundación se propone abrir un espacio de crítica, y al mismo tiempo de propuesta y trabajo concretos, que ayude a promover y defender la libre circulación de saberes, la compartición de trabajos de los más dispares campos artísticos, así como los procesos de (re)creación y producción comunitarias.

6. Construcción de conocimiento libre mediante la producción entre iguales basada en el procomún

Con la implantación del EEES el alumnado adquiere más autonomía y se convierte en el responsable de su proceso de aprendizaje, orientado al desarrollo de competencias. Para ello es necesario dar paso a un aprendizaje más activo, en el que los alumnos sean los protagonistas. Hay que señalar que en este cambio de enfoque los procesos son considerados tan importantes o más que los propios fines. Pasan a convertirse en procesos colectivos donde el conocimiento es construido por comunidades de aprendizaje, y donde la cooperación e interacción son fundamentales.

Este cambio de concepciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorece la revalorización del trabajo en equipo y del aprendizaje cooperativo, un ámbito donde las TICs pueden proporcionarnos un gran abanico de posibilidades. Como bien afirma Hargreaves (2003), la escuela de la sociedad del conocimiento no debe conformarse con ser una mera transmisora de conocimientos, sino que debe compensar las desigualdades, formar el espíritu crítico, fomentar la capacidad para procesar y estructurar las informaciones y la creatividad. Para ello es necesaria una reformulación de la práctica docente, que se olvide de los currículos cerrados y de la “obsesión compulsiva por la estandarización”. Además, el acceso al conocimiento y la posibilidad de transformarlo contribuye a la reutilización de la información, otro de los retos de nuestros sistemas educativos. Según García Aretio (2005): “Una competencia básica en los ciudadanos de hoy sería la de adquirir destrezas para la búsqueda y selección de información significativa con posibilidad de reutilizarla en contextos diferentes. Esa reutilización puede sustituir en algunos casos a la propia producción de información”.

Todos estos retos pretenden tener cabida en un proyecto de innovación educativa que desde el año 2010 estamos desarrollando

en la Universidad de Málaga bajo el título: “Construcción cooperativa de conocimiento libre: ‘producción entre iguales basada en el procomún’ con estudiantes universitarios”. El proyecto está siendo desarrollado por un grupo interdisciplinar, conformado por profesores universitarios pertenecientes a distintos ámbitos de conocimiento y a distintas universidades⁶, por estudiantes de Tecnología de la Comunicación Audiovisual y Tecnologías Aplicadas a la Publicidad y las Relaciones Públicas (materias del grado de Publicidad y Relaciones Públicas de la Universidad de Málaga) y por varias decenas de colaboradores voluntarios que respondieron a la convocatoria abierta colgada en la página de Medialab Prado⁷.

6.1. Objeto de estudio

Teniendo en cuenta todos los supuestos mencionados anteriormente, el proyecto que presentamos es una experiencia de innovación docente que busca iniciar un proceso de construcción cooperativa de conocimiento libre, que repercuta en el aprendizaje de todos los sujetos implicados en el proyecto, y fundamentalmente en el de los estudiantes.

Para llevar a cabo nuestro estudio decidimos utilizar como referente la obra de Chris Kely *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software* (“Two bits. La trascendencia cultural del software libre”) (2008). La elección de esta obra responde a que se trata de un estudio que explora la trascendencia cultural de las TIC en general y del software libre en particular, especialmente en su aplicación reciente a la ciencia y a la ingeniería (especialmente en los campos de la biología, la genética y la nanotecnología). En este sentido, *Two Bits* representa la culminación más reciente de una investigación con amplias resonancias en el ámbito de la innovación científica que abarca mucho más allá de los programas informáticos y los *hackers*.

Nuestro objetivo con este proyecto ha sido realizar una traducción de dicha obra al castellano, empleando para ello herramientas informáticas libres que nos permitieran trabajar de forma colectiva y producir un aprendizaje cooperativo. A partir de ahí, nos lanzamos a experimentar procesos de enseñanza/aprendizaje que, tanto en su metodología como en sus contenidos, permitieran vincular coherentemente las tareas académicas con exitosas formas de cooperación social heredadas del movimiento de software libre e inspiradas por la fértil reivindicación de un procomún en el ámbito comunicativo.

Nuestra atención se orientó hacia la multiplicidad de prácticas sociales propiciadas por el entorno comunicativo en red que Benkler engloba en su definición de la producción entre iguales basada en el procomún: “una nueva modalidad de organización productiva radicalmente descentralizada, cooperativa y no propietaria; basada en recursos y productos compartidos entre individuos extensamente distribuidos y difusamente conectados que cooperan entre ellos sin depender de directrices mercantiles o de órdenes jerárquicas” (Benkler, 2006: 60).

6.2. Objetivos

Los principales objetivos del proyecto son los que se recogen a continuación:

1. Involucrar a los estudiantes en dinámicas de aprendizaje cooperativo que redefinan profundamente los roles de profesorado y alumnado en el proceso docente.

2. Abundar en la implicación de los estudiantes en la construcción cooperativa de su propio material de clase bajo la coordinación de sus profesores.

3. Culminar el proceso de cooperación con la edición en castellano de la obra para su difusión en papel y a través de Internet gracias a su licencia libre *Creative Commons*, además de con su presentación en foros académicos nacionales e internacionales, tanto relacionados con la innovación docente como vinculados al software libre y las nuevas tecnologías.

4. Celebrar un seminario final con la presencia del propio Chris Kelty donde los estudiantes implicados en el proyecto y sus compañeros puedan discutir personalmente con él los aspectos más destacados de su obra en relación con el currículum de la materia.

6.3. Metodología

El diseño metodológico de nuestro proyecto se apoya en dos referentes fundamentales que corresponden a la doble dimensión mencionada: el aprendizaje cooperativo y la producción entre iguales basada en el procomún.

Cuando hablamos de aprendizaje cooperativo nos referimos a la colaboración de alumnos comprometidos individualmente para alcanzar objetivos compartidos imposibles de lograr de forma individual o competitiva, y es definido por Johnson y Johnson (1999: 20) como “el uso en la educación de grupos pequeños en los que los alumnos trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de

los demás”.

Por otra parte, la metodología de la producción entre iguales basada en el procomún aporta elementos significativos de cara a la organización de las comunidades de aprendizaje que hemos constituido para nuestro proyecto de “traducción entre iguales basada en el procomún”.

Antes de nada, hay que destacar que la condición *sine qua non* para poder emprender dicho proyecto es la disponibilidad de la materia prima fundamental para el mismo, es decir, de la obra original. En este sentido, es decisivo el hecho de que Chris Kelty publicara su obra bajo una licencia *Creative Commons* que nos autoriza a realizar obras derivadas no comerciales sin necesidad de permiso.

A partir de aquí, el siguiente paso consiste en el diseño y despliegue de arquitecturas técnicas y organizativas que posibiliten la integración de contribuciones que, como las nuestras, son muy diversas en lo que respecta a su calidad, cantidad y enfoque, así como en su ubicación temporal y geográfica.

En este sentido, nuestro enfoque metodológico ha apostado por el empleo de software libre, que a su vez representa uno de los ejemplos paradigmáticos de la citada producción entre iguales basada en el procomún. Más concretamente, nuestra cooperación virtual ha girado en torno al grupo “Traducciones procomún” abierto en N-1, una red social basada en software libre integrada en el proyecto Lorea (Cabello; Franco; Haché, 2012: 31-41). Entre otras cosas, N-1 facilita múltiples herramientas de coordinación y cooperación virtual como foros, *wikis*, archivo, galerías de imágenes, *chats* y, sobre todo, la aplicación libre Etherpad.

6.4. Resultados

El proyecto de innovación docente que presentamos ha dado numerosos frutos desde que decidimos llevarlo a cabo. Aunque hay que señalar que antes de que éste comenzara ya llevábamos tres años trabajando en esta experiencia. De tal manera que, a día de hoy, hemos traducido al castellano otras tres importantes obras sobre Internet y TICs: *El Código 2.0* (Lessig, 2009) y *Remix* (Lessig, 2012); y *The Wealth of Networks*, de Yochai Benkler (de próxima publicación).

Además, tanto los profesores como los alumnos y demás colaboradores implicados en este proyecto han organizado y participado en numerosos encuentros en los que se abordaban

temáticas afines a nuestro objeto de estudio. Estos acercamientos han propiciado el trabajo en equipo y la oportunidad de poder debatir con los propios autores el contenido y las implicaciones de sus obras, así como las interpretaciones que se iban realizando de ellas en las traducciones. En este sentido, destacan las distintas presentaciones del proyecto llevadas a cabo por los propios estudiantes en foros como Medialab-Prado o el Congreso Internacional de Software Libre de 2008, o el seminario sobre *The Wealth of Networks* celebrado en Medialab-Prado en 2010 con la presencia del propio Yochai Benkler, así como de Langdon Winner y otros expertos. Este encuentro supuso una ocasión única para debatir sobre filosofía de la tecnología, economía política de la propiedad y el procomún, así como de los principales retos en materia de políticas comunicativas para el entorno informativo en red.

En la actualidad, la traducción de *El Código 2.0* ha adquirido gran relevancia a nivel nacional e internacional, siendo empleada en diversos países castellano-parlantes como México, Chile y Argentina. Además, esta traducción cuenta con numerosas reseñas, y ha sido citada en una gran cantidad de artículos, actas de congresos, informes y libros⁸.

Es importante destacar también el proceso de trabajo cooperativo que se ha desarrollado desde que comenzamos nuestra andadura. Han sido numerosos los encuentros llevados a cabo por el grupo de traducción para aclarar dudas sobre la interpretación de diversos pasajes de las distintas obras, así como las personas que se han sumado a esta aventura en la que decidimos embarcarnos. Muchos miembros del grupo no residen en la misma provincia, algunos incluso viven en otros países, por lo que no siempre ha sido posible organizar encuentros presenciales. No obstante, esta circunstancia no ha supuesto un impedimento para nosotros, ya que el uso de la red social libre N-1 ha sido una herramienta fundamental a partir de la cual organizar encuentros virtuales y trabajar en red de modo cooperativo.

6.5. Evaluación

La evaluación de este proyecto de combinación de aprendizaje cooperativo y producción entre iguales basada en el procomún, parte de la vinculación original con una asignatura y unos estudiantes concretos que participan en la construcción del material didáctico que legarán a sus compañeros. Ahora bien, la evaluación

pretende ir más allá, apostando por la colaboración con profesores de otras universidades, con voluntarios procedentes de la traducción profesional o *amateur* (los cuales han llegado a convertirse en mayoría en nuestro grupo), con el Laboratorio del Procomún de Medialab-Prado y con la propia complicidad de Chris Kelty.

Obviamente esto implica redefinir profundamente los roles de profesor y alumno en el proceso de aprendizaje en los términos citados previamente. En este sentido, se ratifica la importancia de que el alumno no pierda la perspectiva general de la obra, y para ello hemos considerado fundamental que éste asista a las revisiones presenciales (discusiones quincenales, reuniones de coordinación, y seminarios intensivos) y se implique en las presentaciones públicas del proyecto.

Finalmente, a modo de autoevaluación, podemos señalar que la experiencia no sólo nos ha permitido desarrollar nuestras competencias lingüísticas en inglés, sino que hemos sido capaces de construir juntos una obra, autorregulando nuestro propio aprendizaje y asumiendo responsabilidades. Además, los numerosos encuentros para presentar nuestro proyecto han servido para que los alumnos desarrollen habilidades comunicativas orales y aprendan una serie de valores implícitos en la filosofía del trabajo cooperativo, como son la empatía, la colaboración, la participación, o el respeto por el trabajo del compañero.

Evidentemente, el trabajo cooperativo siempre entraña riesgos y dificultades. La cultura de la participación no siempre ha estado presente en nuestras escuelas, por lo que a veces necesitamos poner en práctica una serie de habilidades y estrategias sociales para las que no hemos sido formados. Además, en un grupo tan heterogéneo como es el nuestro hay personas que han necesitado más ayuda que otras en las traducciones o que, por diversas circunstancias, disponen de menos tiempo para llevarlas a cabo. Sin embargo, todas ellas son condicionantes intrínsecas al trabajo cooperativo, en el que se busca superar las dificultades de cada cual a partir de la colaboración con otros. Quizás uno de los aspectos que más se pueden valorar de este tipo de experiencias es el hecho de aprender a ser reconocido y reconocernos a nosotros mismos como miembros de un grupo con independencia de las características de cada uno. Además, un ejemplo claro de lo positiva que ha resultado esta experiencia es que cada vez son más las personas que se quieren sumar a ella, e incluso algunos de los

alumnos que iniciaron esta iniciativa con nosotros continúan trabajando en el proyecto después de finalizar sus estudios.

7. Conclusiones

En la actualidad, las TICs se han convertido en un recurso indispensable. Por eso, resulta difícil concebir la idea de acudir a una página web y encontrarla que ha sido bloqueada, o que algunos de sus contenidos han sido censurados, por considerar que atentan contra los derechos de autor. Con ello, es lícito pensar que leyes que buscan el cercamiento de la cultura, como los ejemplos de ACTA y la llamada “Ley Sinde”, no sólo perjudican a los usuarios, sino también a autores cuyas carreras se han visto beneficiadas por las descargas que realizan los internautas de sus obras y, más allá, por el acceso que Internet les brinda a la creación anterior. Como bien apunta Antonio Lafuente:

“Para que a alguien creativo se le ocurra algo ha tenido que leer un montón de cosas, participar en seminarios, visitar exposiciones... hay una atmósfera cultural que es el fundamento para que pueda generarse la creatividad. Además se necesita una infraestructura: bibliotecas, transportes, canales de acceso... Hay una dimensión en la creación que es procomunal: por eso es absurdo el que a alguien al que se le ocurre algo le den la propiedad en exclusiva por ni se sabe cuántos años y que la pueda transmitir a sus hijos” (Fraguas, 2011).

En este sentido, debemos tomar conciencia de la importancia que tiene el hecho de que el conocimiento adquiera vida propia, dinamismo, y, por ende, que pase a convertirse en un bien común al que tengan la posibilidad de contribuir personas pertenecientes a diferentes estratos sociales e intelectuales. Por eso, en el proyecto de innovación educativa presentado, hemos procurado que nuestras traducciones sirvan como medio para construir conocimiento de forma cooperativa y transversal a distintas comunidades (estudiantes e investigadores universitarios, profesionales, voluntarios...), y que dicho conocimiento se difunda a través de todos los cauces posibles con el fin de que cualquier usuario pueda disponer libremente de él.

Referencias

Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Freedoms and Markets*. New Haven: Yale University Press.

Blondeau, O. (2004). Génesis y subversión al capitalismo informacional. En VV.AA., *Capitalismo cognitivo*, 31-38. Madrid: Traficantes de Sueños.

Boutang, Y. M. (2004). Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo. En VV.AA., *Capitalismo cognitivo*, 107-120. Madrid: Traficantes de Sueños.

Cabello, F.; Franco, M. G.; Haché, A. (2012). Hacia una web social libre y federada: el caso de Lorea. *Teknokultura*, 9, 1 (2012) 19-43. Disponible en: <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/31/pdf>. Consultado en 1/7/2012.

Fraguas, A. (2011). La revolución cultural del procomún. *El País*. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2011/12/27/actualidad/1324940405_850215.html. Consultado en 28/12/2011.

García Aretio, L. (2005). *TIC en la Universidad. Los objetos de aprendizaje*. Adenda presentada en el XXIV Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación “El Espacio Europeo de Educación Superior”. Noviembre, 2005, Valencia, España.

Hargreaves (2003). *Enseñar en la sociedad del conocimiento. La educación en la era de la inventiva*. Barcelona: Octaedro.

Johnson, D. W.; Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos: Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.

Kelty, C. M. (2008). *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software*. Durham: Duke University Press.

Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Lessig, L. (2009). *El Código 2.0*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Lessig, L. (2012). *Remix*. Barcelona: Icaria.

Levy, S. (1984). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Nueva York: Dell.

Ortega y Gasset, J. (1930). *Misión de la Universidad*. Madrid: Editorial Revista de Occidente.

Tucker, K. (2007, 15 de septiembre). Say “Libre”. Disponible en: http://wikieducator.org/Say_Libre. Consultado en 15/10/2012.

Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de Sueños.

Wales, J. (2004, 21 de octubre). Free Knowledge requires Free Software and Free File Formats. Disponible en: [http://jimmywales.com/2004/10/21/free-knowledge-requires-free-software-and-free-file-formats/...](http://jimmywales.com/2004/10/21/free-knowledge-requires-free-software-and-free-file-formats/) Consultado en 11/11/2012.

¹ ***Towards the Cooperative Construction of Free Knowledge***

² Doctora.

Universidad de Málaga (España).

Email: trascon@uma.es

³ Doctor.

Universidad de Málaga (España).

Email: fcabello@uma.es

⁴ Boletín Oficial del Estado (5 de marzo de 2011): *Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible*, N°55, pp. 25033-25235. El denominado procedimiento Ley Sinde lo podemos encontrar en la disposición final cuadragésima tercera de este BOE (pp. 25222-25226).

⁵ Una tradición de los *hackers* es elegir cuidadosamente los nombres con los que bautizan sus proyectos y, en esta ocasión, Stallman se sirve del clásico recurso clásico del acrónimo recursivo (GNU significa "GNU is Not Unix", "GNU No es Unix") que se emplea en aquellos casos en los que se quiere reconocer de forma ingeniosa la similitud de un programa con otro previo en el que se basa su escritura.

⁶ Además de los autores de este artículo, han participado en el proyecto Andoni Alonso (Universidad Complutense de Madrid), José Pérez de Lama (Universidad de Sevilla), Francisco José Maya Rodríguez (Universidad Pablo de Olavide), David Merino y Gabriel Ochoa (Universidad de Málaga).

⁷ Véase:http://medialab-prado.es/articulo/proyecto_traduccion_two_bits

⁸Todas las actividades llevadas a cabo se pueden encontrar en el blog "Traducciones procomún" que el grupo de investigación ha creado a objeto de que cualquier persona interesada en nuestra experiencia pueda acceder a la información. Dirección URL: <http://traduccionesprocomun.org>