

Seminario Otros Mundos – Día: Alternativas al Desarrollo

Dr. Christian Siefkes

Producir sin dinero y coerción – la “producción entre pares basada en bienes comunes” (*commons-based peer production*)

Traducción: Raul Celik; redacción: Laura Rojas

Imaginémonos un mundo en donde la producción y la reproducción se basan en las necesidades de todos y son organizadas por personas libres que se reparten voluntariamente las actividades necesarias. Esta sociedad llamo *commonism* (deducido de *commons*, en español bienes comunes), considerando que los bienes comunes, jugarán un rol importante en ella.

Ahora se podrá objetar que tal sociedad será imposible porque todavía no ha existido o porque contradice a la naturaleza del ser humano. Pero del que una sociedad de este carácter todavía no haya existido, no se puede deducir que sea imposible. De igual manera, los argumentos sobre la naturaleza del ser humano “desconocen que no solo los seres humanos hacen la sociedad sino que, a la inversa, los seres humanos también son influenciados y marcados por la sociedad. Es decir, los cambios de las estructuras también cambian el comportamiento de las personas.

El *commonism*, no obstante, quedaría siendo una idea abstracta si no tuviera la potencialidad de surgir desde la sociedad existente, o sea del capitalismo. Karl Marx (1859, 9) escribió sobre este aspecto de que “las *condiciones materiales de existencia*” de nuevas relaciones de producción deben ser “incubadas en el *seno* mismo de la vieja *sociedad*”.

De mi punto de vista, una sociedad basada en los bienes comunes tiene dos condiciones principales cuyo desarrollo es favorecido por la lógica capitalista a pesar de que su plena materialización va en contravía al capitalismo: (1) El trabajo humano desaparece del proceso de producción, siendo reemplazado por la automatización y el desenvolvimiento personal. (2) Todos poseen acceso a recursos y bienes de producción de igual manera.

En la producción de software y de otros bienes informáticos podemos observar más claramente como estas condiciones transforman los procesos de producción.

El movimiento de “*software libre*” y “*cultura libre*” ha modificado esta área central de la producción moderna de manera tan radical que ciertos mercados han sido reducidos considerablemente o desaparecido del todo. Este proceso se puede observar por ejemplo en el software de internet, el software para programadores y las enciclopedias. Los programas de acceso libres como Apache, Firefox, WordPress, los lenguajes de

programación libres como Python, los entornos de desarrollo como Eclipse y la enciclopedia digital Wikipedia se han impuesto. Ofertas parecidas que se comercializan en base de la lógica capitalista, apenas tienen futuro. Esto significa nada menos que el movimiento de software libre, desapareciendo mercados, trasciende los límites del capitalismo. Sin embargo, este movimiento se basa al mismo tiempo en condiciones que surgen en el capitalismo y que tienen que ver con la lógica capitalista.

Una paradoja del capitalismo es el que el trabajo humano por un lado representa su *conditio sine qua non* aunque, por el otro lado, es un factor de costos que cada empresa busca reducir lo más posible. O sea, el trabajo es la fuente de la plusvalía y por ende de los beneficios. Paralelamente, no obstante, cada empresa busca aumentar sus beneficios reduciendo el factor del trabajo para obtener una ventaja comparativa frente a los competidores. El traslado de la producción a países de bajos salarios es una forma de reducir los costos pero desde la perspectiva empresarial es todavía más prometedor reemplazar el trabajo mediante la automatización o por la asunción de las actividades por los clientes.

Hasta hace pocas décadas, el uso de las máquinas y el trabajo humano iban a la par, por el ejemplo en la fabricación en cadena. Con el tiempo, empero, la automatización hace prescindible el trabajo humano en las actividades rutinarias. Lo que queda son los trabajos difíciles a automatizar porque precisan de creatividad, intuición o sensibilidad. Por ello, el capitalismo moderno muchas veces es definido como una “sociedad de servicios“ o “de la información“ porque la mayoría de las actividades no automatizables son de este carácter.

Además, como acabo de mencionar, se delegan tareas a los clientes reduciendo el uso de la mano de obra. Gracias al autoservicio los supermercados necesitan menos vendedores; las compras en línea o la banca online hacen superfluos a los empleados de caja o de taquilla. Otro ejemplo es la cadena de muebles sueca, Ikea, que deja el montaje de sus muebles en manos de los clientes, ahorrando así personal y costos de transporte.

Todos estos procesos transforman el carácter de la actividad. Como asalariado, trabajo para ganar dinero. Si en cambio armo mis muebles o busco productos aptos para mí en internet, me interesa el resultado de mi actividad. Así la creciente automatización reemplaza progresivamente a las actividades rutinarias aburridas, que uno solo hace para recibir un pago (de indemnización), por actividades más creativas e interesantes.

Para estas, la remuneración material suele ser un efecto secundario pero no una condición obligatoria – como se ha demostrado para sorpresa de muchos economistas. Desde que el internet permite a cada vez más personas a entrar en contacto con otros con intereses similares, han surgido muchos proyectos en los cuales la gente trabaja por interés propio. Entre ellas están el software libre, el *Open Content* (contenidos libre) como Wikipedia y los proyectos de *open hardware* donde los participantes conjuntamente diseñan objetos materiales y comparten los planes de construcción con todo el mundo.

En el caso de las comunidades inalámbricas (que se dedican a construir redes inalámbricas de libre acceso) y de las huertas comunitarias promovidas por los habitantes de un barrio (que convierten baldíos urbanos en huertas de la comunidad), la colaboración local es el aspecto más importante. Todos estos proyectos se apoyan en

dos factores: por un lado, en la cooperación voluntaria y orientada hacia los beneficios de los participantes, por el otro en los bienes comunes – software, conocimientos, redes o lugares – que aprovechan, cultivan o producen.

Algunos de los participantes buscan beneficiarse materialmente o mejorar sus perspectivas de trabajo, pero muchos se comprometen por otras razones: porque les interesa la obra naciente, porque pueden asumir trabajos que les gustan o porque quieren devolver algo a los demás (sin ser obligados a hacerlo). El trabajo que busca la remuneración, es reemplazado de esta manera por actividades que uno asume por interés, por su resultado o por afecto a otros participantes: o sea podemos hablar de autodesenvolvimiento.

Todo esto solo es posible porque los participantes tienen acceso a los medios de producción necesarios como el computador o el acceso al internet. Esto lo podemos interpretar como una limitación de la producción libre y basada en bienes comunes, dado que la concentración de muchos medios de producción en pocas manos es característica del capitalismo. El software y el conocimiento, en cambio, se pueden producir comunitariamente porque ahí solo se necesitan medios de producción pequeños. ¿Pero cómo será con objetos cuya producción tiene lugar en grandes fábricas?

Afortunadamente, también en este contexto el desarrollo de las fuerzas productivas mueve el capitalismo en una dirección facilitando su superación. Tal como los PCs han desplazado a los costosísimos y gigantescos macrocomputadores del siglo pasado, otras técnicas de producción se hacen cada vez más económicas y accesibles para individuos y grupos pequeños.

En la producción industrial, las máquinas dirigidas por computadores (máquinas de CNC - control numérico computerizado) reemplazan progresivamente a la fabricación de grandes dimensiones. En el entorno de estas máquinas se ha conformado un movimiento de 'Hobbystas' – los llamados *makers* – que utilizan las máquinas no para el beneficio propio sino para una producción orientada hacia las necesidades, para la experimentación y el goce.

En este entorno también han surgido los primeros proyectos de “open hardware“ que diseñan máquinas de producción y comparten su conocimiento como bien común, creando así las condiciones para un modo de producción orientado hacia las necesidades y basado en los bienes comunes.

La organización de un mundo sin dinero

En el capitalismo la producción tiene carácter social – uno siempre produce para otros y no para sí mismo. Sin embargo, el carácter social de la producción solo se evidencia posteriormente – y tampoco en todos los casos – dado que los bienes se producen primero de manera privada (en empresas). La mediación entre producción privada y uso social (por otros) se realiza a través del mercado y del dinero. Solamente se puede vender lo que uno formalmente posee. Es decir, se necesitan la propiedad privada y el Estado que la garantice y vigile el cumplimiento de las reglas de juego.

En una sociedad basada en bienes comunes estas instituciones serían superfluas porque la producción desde el principio tendría carácter social y se orientaría hacia las necesidades. A continuación quiero discutir este aspecto indagando el papel del dinero.

El dinero tiene una función tan central en nuestra sociedad que es difícil imaginarse un mundo sin el. ¿Pero es cierto que las personas solo trabajan para ganar dinero? ¿Que las empresas solo producen para generar ganancias? ¿Que todo se pararía si no existiera el dinero?

Sin duda, las empresas privadas no trabajarían si no tuvieran ganancias. Pero para las actividades de las personas el dinero no tiene tanta importancia como comunmente se sospecha. En Alemania menos del 40% de los trabajos son remunerados: más de la mitad del trabajo representan las labores en la casa, los servicios de asistencia privados y las actividades honoríficas (vgl. Meretz 2010). La sociedad no toma muy en serio a estos trabajos justamente porque no son remunerados. Sin embargo, todo se colapsaría sin ellos. Además demuestran de manera impresionante que los seres humanos sí estamos dispuestos a hacer cosas útiles aún sin recibir un “soborno” monetario.

En internet las formas de producción carentes de dinero juegan un papel central. Para el software libre (como el sistema operativo Linux o el browser Mozilla) y para contenidos libres (como la enciclopedia Wikipedia o el proyecto OpenStreetMap), no hay que pagar. Cualquiera puede usarlos, divulgarlos y – si tiene los conocimientos respectivos – ampliarlos y mejorarlos; todo eso no le cuesta ni un centavo.

La producción orientada hacia las necesidades

A veces, el software libre es producido por empresas que se benefician indirectamente, por ejemplo a través de tratados de apoyo técnico, de documentaciones o con la venta de los equipos correspondientes. Sin embargo, en muchos casos por detrás de estos proyectos se encuentra una comunidad que participa voluntaria y gratuitamente porque les importa el producto naciente o porque gozan de la actividad. Otros participan para aprender, para demostrar sus capacidades o para devolverle algo a la comunidad. Hay muchos motivos por los que las personas se comprometen – también sin dinero.

Según los conceptos de la teoría moderna neoclásica, las empresas surgen para reducir los llamados costos de transacción (Coase 1937). Es decir, es más económico para un empresario encargar una labor a sus empleados que comprarla en el mercado. Los empleados tienen la ventaja de saber de antemano que ingresos pueden esperar, en lugar de tener que probarse diariamente en el mercado. En cambio, tienen que someterse a un sistema jerárquico y seguir las instrucciones de la gerencia. Por el otro lado, las relaciones en el mercado se mantienen entre pares formalmente iguales pero son de carácter meramente funcional: Los demás solo me interesan como contrapartes de intercambio que me venden o compran algo.

La teoría neoclásica no conoce otras formas que éstas: el mercado y la empresa. Sin embargo, las comunidades de personas que producen conjuntamente, demuestran que sí existen alternativas. A diferencia de la empresa, en estos proyectos comunes todos participan voluntariamente; nadie da órdenes a los demás. Por ello, este modo de producción es denominado *peer production* (producción entre pares): los participantes cooperan en igualdad de derechos (como *peers*/ pares).

A diferencia de la situación en el mercado, los demás no son contrapartes potenciales de cambio sino personas que contribuyen a un objetivo que es importante para todos. Es decir, estos proyectos se basan en la contribución en vez del intercambio. Contribuir, a diferencia de intercambiar, no es un juego de 'suma cero'. Si alguien hace un "buen negocio" intercambiando, o sea vendiendo y comprando, normalmente significa que otra persona ha sido zorzaleada. Si en cambio alguien aporta una contribución buena, todos los participantes ganan.

Mientras los productores son vendedores y los usuarios compradores, todos trabajan tendencialmente contra los demás: Los ingresos de unos son los costos del otro. De este manera, el aumento de una cuota de mercado por un productor reduce los ingresos de otra empresa que produce lo mismo. Los productores, por ello, se encuentran necesariamente en una situación de competencia. A esto se suma que la misma contradicción entre vendedores y compradores existe también entre empleados y los dueños o gerentes de las empresas: los primeros quieren vender su mano de obra a condiciones lo más favorables posibles, los segundos quieren adquirir un máximo de mano de obra a cambio de la menor cantidad de dinero posible.

En la producción entre pares orientada hacia las necesidades, estas contradicciones desaparecen dado que las necesidades de uno no están opuestas a las necesidades de otros. Al contrario, todos se apoyan mutuamente en la satisfacción de sus necesidades.

Una producción sin coerción para todos

El término "producción orientada hacia la necesidad" no debe ser malinterpretado en el sentido de que cada uno produzca solo para sí mismo. Si bien es cierto que la producción entre pares empieza ahí "donde les pica a los programadores", como lo expresó Eric Raymond (2001), uno de los pioneros del software libre, siempre surgen también bienes útiles para otros. Y muchas veces las personas no participan por necesidades consuntivas sino productivas: Hacen algo porque les gusta hacerlo, porque aprenden algo o porque les importan las personas para las que lo hacen.

El que la producción entre pares (*peer production*) sea una producción para otros, contradice los conceptos económicos usuales. Según éstos, una alternativa al mercado necesariamente tendría características de una economía robinsoniana: Todos producirían para ellos mismos o sus familias; no habría una cooperación de mayor grado. Es evidente que este modelo no sería muy atractivo. Como otra alternativa se menciona la economía de planificación central – el extinguido "socialismo realmente existente". Ahí toda la sociedad funcionaba como una empresa. La gerencia y los planificadores fijaban lo que había que hacer, distribuían las tareas y controlaban el cumplimiento de ellas. Esta alternativa no ha funcionado particularmente bien e igualmente es poco atractiva. Uno sigue siendo empleado asalariado, ahora del Estado, y tiene que hacer lo que los superiores ordenan.

La producción entre pares, en cambio, es una producción para otros que no es impuesta y que no se realiza por remuneraciones monetarias. Los pares producen para otros porque pueden hacerlo y porque es una posibilidad de encontrar nuevos aliados. Cuanto más personas usan los resultados de un proyecto tanto más contribuyentes potenciales existen (dado que los contribuyentes provienen normalmente del círculo de usuarios). Si un proyecto no comparte con otros, produciendo también para ellos, reduce su posibilidad de ganar nuevos asociados.

En los proyectos entre pares, el reparto de las tareas se hace en un proceso abierto para el cual se utiliza el término “estigmergia” (vgl. Heylighen 2007). Los participantes dejan pautas (en griego *stigmata*) sobre los trabajos comenzados o deseados, que animan a otros a asumirlos. Estas pautas, por ejemplo listas *to-do* y reportes de defectos (*bug reports*) en los proyectos de software o los links rojos hacia artículos aún no escritos en Wikipedia, son una componente importante de comunicación. Todos los participantes siguen las huellas de los signos que más les interesan y garantizan de este modo tanto la priorización automática de las tareas abiertas – lo que más importa a la gente normalmente es resuelto antes – como el uso casi óptimo de los conocimientos y las capacidades de los participantes. En la mayoría de los casos, los contribuyentes aportarán lo que mejor pueden. Cómo ellos mismos eligen si, donde y cuanto aportan, son más motivados que aquellas personas a las que se asignan las tareas o las cuales, como empleados y microempresarios, tienen pocas alternativas en el mercado.

Las tareas desagradables

¿Pero esto es suficiente? ¿Qué pasa si uno se proyecta la producción entre pares para toda la sociedad? ¿Qué ocurre si no se encuentran voluntarios para ciertas tareas porque todos las consideran desagradables, peligrosas o inatractivas? Un sistema basado en el dinero obliga a los miembros más débiles de una sociedad asumir estas tareas – a estos que no tienen otra manera de ganarse el dinero. Solo cínicos afirmarían que esto es una buena solución. ¿Pero cómo podría ser diferente?

Algunas de las tareas desagradables probablemente resultarán prescindibles. Para otros trabajos existe la posibilidad de automatizar, reorganizar y repartirlos de manera más justa. Desde los comienzos de la revolución industrial, la automatización ha tenido efectos enormes. Son cada vez más los componentes de la producción completa o parcialmente automatizados.

Sin embargo, el salario representa un límite de la automatización en el capitalismo. Cuanto peor se paga un trabajo tanto más difícil será de automatizarlo sin costos adicionales. Por ello, la automatización de actividades ingratas, como los trabajos de limpieza, no resulta rentable en el capitalismo. Diferente el caso de la producción entre pares: Si ahí hay trabajos en cuyo cumplimiento todos o muchos están interesados, pero los cuales nadie quiere asumir, la motivación de automatizarlos entera o parcialmente es muy alta. Dado que la automatización es una ocupación interesante y retadora, las perspectivas de encontrar voluntarios para ella serán mas grandes.

Aquellos trabajos que *no* son automatizables, se podrían transformar. En el capitalismo, muchos trabajos se realizan bajo condiciones muy malas. Pensemos por ejemplo en la empleada que debe limpiar oficinas a las cuatro de la mañana. Personas que colaboran voluntariamente y con derechos iguales, no lo organizarían de este modo. Además se pueden combinar la automatización y la reorganización. En algunas ciudades españolas por ejemplo se usan hoy camiones de basura con brazos hidraulicos que permiten recoger y vaciar los contenedores de basura de manera teledirigida. De este modo, nadie entra en contacto directo con la basura y la recogida de basuras se convierte en una tarea de destreza similar a un videojuego, para la cual facilmente se encontrarán voluntarios.

Para los casos en los que ni sea posible la automatización ni la reorganización, se podría pensar en un pool de tareas desagradables de las que cada miembro de la sociedad debe asumir alguna. Si todos o la gran mayoría participan en el cumplimiento de estas tareas,

nadie estará absorbido por ellas. Además, suele ser mucho menos grave aquello que todos tienen que hacer.

Producir bienes comunes y propiedad

En cada sociedad, los individuos se comportan frente a la naturaleza y a los productos de sus actividades de una manera que corresponde con esa sociedad. En el capitalismo las ideas, los productos y los recursos naturales comúnmente se tratan como propiedad privada que solo puede cambiar de tenedor con la autorización del propietario – a cambio de dinero o de otra contraprestación. En una sociedad basada en la producción entre pares, empero, se convertirían en bienes comunes dado que la propiedad, o sea el derecho de convertir objetos “en dinero“, pierde su razón de ser. La propiedad sería desplazada por la tenencia – un término que implica utilizar algo. El apartamento, por ejemplo, alquilado por mí es mi tenencia pero propiedad del dueño de la casa.

Bienes comunes (*commons*, en inglés) son bienes producidos o conservados por una comunidad y disponibles para usuarios que conjuntamente definen las reglas de uso. Software libre y contenidos libres son bienes comunes que todos pueden modificar y desarrollar, además de usarlos. Para muchas sociedades el agua, el aire, los bosques y los pastizales eran o siguen siendo bienes comunes usados y cuidados por grupos más grandes o pequeños.

La producción entre pares está basada en los bienes comunes y genera nuevos bienes comunes. Por ello, el jurista estadounidense Yochai Benkler ha propuesto el término *commons-based peer production* (producción entre pares y basada en los bienes comunes). El conocimiento producido por pares – sea software, contenidos y diseño libres o planes de construcción que documentan la producción, el uso y el mantenimiento de bienes materiales – deviene un bien común que todos pueden aplicar y modificar. Pero la producción entre pares no solo genera información; crea también infraestructuras y bienes materiales. En muchas ciudades han surgido redes inalámbricas libres que permiten el acceso gratuito al internet a todos. Muchas veces estos proyectos están diseñados como redes “ad hoc“ (*mash-networks*) que no disponen de un servidor central – todos los computadores integrados tienen los mismos derechos. Mediante tales redes descentralizadas y autoorganizadas, las personas no solo se pueden abastecer con posibilidades de comunicación (cf Rowe 2010, 2011) sino también con energía y agua. En Suramérica por ejemplo existen proyectos autoorganizados y basados en bienes comunes para el suministro de agua (cf. De Angelis 2010).

Al mismo tiempo han surgido las primeras instituciones libres para la producción de bienes materiales. Hackerspaces y Fab Labs (*fabrication laboratories*) son mantenidos por voluntarios y disponen de máquinas dirigidas por computadores como fresadoras y impresoras 3D (*fabber*), que permiten una producción automatizada de pequeñas cantidades. Los diseños de construcción de las máquinas usadas, en lo posible, también son de libre acceso y se trata de generar máquinas con ellas que por lo menos sean equivalentes. De esta manera, la producción entre pares y basada en los bienes comunes (*commons-based peer production*) genera la base para su expansión y al mismo tiempo para el suministro de las personas con los productos necesarios para la vida.

Ahí donde los objetos se producen como bienes comunes y tenencia, la pregunta de la distribución pierde su centralidad. Puedo vender una cantidad ilimitada de alimentos pero solo puedo comer una cantidad muy limitada. Lo mismo también es cierto para otros bienes. La necesidad de usarlos, es tendencialmente limitada. Infinitos son solo las

posibilidades y posiblemente los intereses de convertirlos en dinero. Pero esta opción desaparece en un mundo donde la producción se basa en las necesidades y donde nadie tiene que comprar y vender.

Los pares producen para ellos y otros. Hago algo para los demás y confío en que otros también hagan algo para mí. Escojo los campos de trabajo que me importan o gustan. Incluso si algunos no contribuyen nada, no sería un problema siempre cuando otros sean activos. Ahí hay que anotar que la producción entre pares solo funciona si uno ve a los demás como pares, como iguales. Los individuos no pueden autorealizarse a costo de los otros porque los demás no son tontos y no los apoyarán – sin apoyo, empero, no se llega muy lejos.

Es cierto que una sociedad basada en bienes comunes también tendrá que decidir cómo usar los recursos existentes. ¿Prefiere producir alimentos para todos o biodiesel para que siga habiendo gasolina después de agotarse las reservas petroleras? ¿El abastecimiento energético se basará en fuentes descentralizadas de energía renovable o en centrales nucleares cuyos residuos siguen siendo un peligro para miles de años? ¿Cuál de los intereses pesa más: El de los usuarios de un bien que quieren que se construya un sitio de fabricación o el de los vecinos que lo rechazan? El que ha comprendido cómo y por qué funciona la producción entre pares se imaginará de qué tipo serán las respuestas a estas preguntas. Lo más importante es, sin embargo, que se planteen y puedan ser respondidas por los afectados - tod@s nosotr@s.

Literatur

- De Angelis, Massimo (2010): *Water Umaraqa*. URL: <http://www.commoner.org.uk/blog/?p=241> (Zugriff am 2.4.2011).
- Coase, Ronald (1937): The Nature of the Firm. *Economica* 4(16): 386–405.
- Heylighen, Francis (2007): Warum ist Open-Access-Entwicklung so erfolgreich? In: Bernd Lutterbeck, Matthias Bärwolff, Robert A. Gehring (Hg.), *Open Source Jahrbuch 2007*. Lehmanns Media, Berlin. URL: <http://www.opensourcejahrbuch.de/portal/articles/pdfs/osjb2007-02-04-heylighen.pdf> (Zugriff am 2.4.2011).
- Marx, Karl (1859): Zur Kritik der Politischen Ökonomie. In: Karl Marx, Friedrich Engels, *Werke* (MEW), Band 13. Dietz, Berlin 1961.
- Meretz, Stefan (2010): *Produktive Schweine und unproduktive Kinder*. URL: <http://www.keimform.de/2010/produktive-schweine-und-unproduktive-kinder/> (Zugriff am 23.4.2011).
- Raymond, Eric S. (2001): The Cathedral and the Bazaar. In: *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. O'Reilly, Sebastopol, CA, 2. Aufl. Deutsche Übersetzung: <http://gnuwin.epfl.ch/articles/de/Kathedrale/> (Zugriff am 2.4.2011).
- Rowe, David (2010): *Baboons, Mesh Networks, and Community*. URL: <http://www.rowetel.com/blog/?p=124> (Zugriff am 2.4.2011).
- Rowe, David (2011): *Dili Village Telco Part 11 – State of the Mesh*. URL: <http://www.rowetel.com/blog/?p=1447> (Zugriff am 2.4.2011).