



Modelos emergentes de sostenibilidad de procomunes audiovisuales

Sustainable models of audiovisual commons

Marco Berlinguer, Rubén Martínez, Mayo Fuster Morell* y Joan Subirats

Instituto de Gobierno y Políticas Públicas

Universidad Autónoma de Barcelona

Berkman Center for Internet and Society, Harvard University

marco.berlinguer@gmail.com

ruben@leyseca.net

mayofm@cyber.law.harvard.edu

joan.subirats@uab.cat

Recibido: 01-11-2012

Aceptado con correcciones: 12-12-2012

Aprobado finalmente: 08-03-2013

RESUMEN

Este artículo afronta un fenómeno emergente caracterizado por el continuo cambio y experimentación: la creación colaborativa y procomún de contenidos audiovisuales online. El análisis se centra en extraer cuales son los modelos de sostenibilidad de la creación colaborativa online. La unidad de análisis son casos de Comunidades de Creación Online (CCOs), esto es, comunidades de individuos que colaboran en el ámbito digital para la construcción de recursos audiovisuales. El presente artículo es un extracto de una investigación mayor, centrada

* Berkman Center for Internet and Society, Harvard University.

en el análisis de casos que toman como nodo o sede central de su actividad el territorio catalán. A partir de 22 casos seleccionados, la metodología de la investigación combinaba análisis cuantitativo, a través de un cuestionario suministrado al total de los casos, y análisis cualitativo, a través de entrevistas presenciales realizadas en 8 casos de estudio. La investigación, cuyas conclusiones sintetizamos en este artículo, nos lleva a concluir que la sostenibilidad de los proyectos depende en gran medida de relaciones de confianza y de interdependencia voluntarias entre diferentes agentes, contribuciones y retribuciones de carácter no-monetario así como de recursos e infraestructuras que permiten su uso libre. Todo ellos nos lleva a concluir la importancia de esta área de estudio de cara a una mejor definición de las políticas públicas en torno a estas experiencias.

PALABRAS CLAVE

Comunidades de creación online (CCO), sostenibilidad, contenidos audiovisuales.

ABSTRACT

This paper addresses an emerging phenomenon characterized by continuous change and experimentation: the collaborative commons creation of audiovisual content online. The analysis wants to focus on models of sustainability of collaborative online creation, paying particular attention to the use of different forms of advertising. This article is an excerpt of a larger investigation, which unit of analysis are cases of Online Creation Communities that take as their central node of activity the Catalan territory. From 22 selected cases, the methodology combines quantitative analysis, through a questionnaire delivered to all cases, and qualitative analysis through face interviews conducted in 8 cases studied. The research, which conclusions we summarize in this article, in this article, leads us to conclude that the sustainability of the project depends largely on relationships of trust and interdependence between different voluntary agents, the non-monetary contributions and retributions as well as resources and infrastructure of free use. All together leads us to understand that this is and will be a very important area for the future of audiovisual content and its sustainability, which will imply changes in the policies that govern them.

KEYWORDS

Online creation communities, sustainability, audio-visual content.

SUMARIO

Introducción

Resultados

Ecología productiva

Centralidad de los recursos no-monetarios

Modelos de propiedad flexible

Futuras líneas de investigación

Bibliografía

SUMMARY

Introduction

Results

Productive ecology

Centrality of non-monetary resources

Flexible property models

Future research lines

References

Introducción

El informacionalismo (Castells, 2006) como descripción del conjunto de elementos que empujan un cambio de paradigma emergente, conlleva cambios radicales en la formas de producción, distribución, intercambio y consumo. Como parte de la transformación de los modos de producción, el conjunto de sectores productivos que hacen uso intensivo del conocimiento, la información y la comunicación, entre ellos, las denominadas “industrias creativas” (NESTA, 2005) están atravesando cambios profundos. De este proceso de cambios, el presente artículo sitúa algunas consideraciones respecto a modelos emergentes de producción de contenidos audiovisuales en la era digital y, en particular, en algunas formas de producción abiertas, y colaborativas cuya emergencia ha venido facilitada, entre otros factores, por internet (Bauwens, 2006; Benkler, 2006). Este artículo ha sido extraído de una investigación más amplia que puede ser consultada online en http://wiki.digital-commons.net/Recerca_CAC/_2012.

Pese a la creciente importancia de estas nuevas formas de dar acceso, crear y compartir producciones audiovisuales, es aún poca la literatura disponible de contenido analítico (Benkler, 2006; EOI, 2010; (Fuster Morell, 2010), y todavía menor aquellas investigaciones centradas en entender su dimensión y características en el ámbito catalán. La investigación realizada de la que deriva este artículo quiere contribuir a avanzar en el conocimiento de este fenómeno emergente que hemos analizado bajo la noción "comunidades de creación online" (CCO) siguiendo las ideas desarrolladas en anteriores estudios (Fuster Morell, 2010).

Con el objetivo de ampliar la visión para entender mejor la complejidad de esta nueva ecología y de sus condiciones de sostenibilidad, en la investigación incluimos una variedad de experiencias en la muestra de casos. Estos casos respondían a diferentes tipologías de CCOs, mezclando producción audiovisual con proyectos de investigación y/o desarrollo tecnológico. También incluimos casos de desarrollo de software y hardware así como una plataforma de crowdfunding, como espacio ahora en emergencia desde el que se pueden facilitar nuevas formas de producción colaborativa en el audiovisual.

Los objetivos principales de la investigación se pueden sintetizar en dos líneas diferentes. Por un lado, hacer un primer mapeo del fenómeno de las CCOs en el ámbito audiovisual en Cataluña y, en segundo lugar, desarrollar una primera aproximación al estudio de estas expe-

riencias centrado en la relación entre su sostenibilidad y el papel de la publicidad. El carácter original de la investigación unido a la naturaleza del grupo de experiencias seleccionadas planteaba diversos retos. Los casos analizados suponían un desafío a categorías y enfoques convencionales sobre las formas de organización de la producción y fue preciso trabajar a partir de una noción amplia del concepto sostenibilidad con el objetivo de detectar algunas características emergentes de estas formas de producción. Es oportuno adelantar que dos de sus características más destacables son la lejanía que muestran para adaptarse a modelos organizativos tradicionales (de carácter formal, cerrado y jerárquico) y ser difícilmente comprensibles aplicando una métrica o una lógica monetaria. Esta segunda característica nos llevó a diseñar dos vías distintas para comprender mejor sus modelos de sostenibilidad. En primer lugar, utilizamos una noción de sostenibilidad convencional, extrayendo información de los balances económicos de cada una de las experiencias, entre otros, inversión en recursos humanos e infraestructuras o fuentes de financiación. En segundo lugar, intentamos capturar la presencia e importancia de fenómenos relacionados con la agregación de una comunidad en su entorno, tales como el papel de contribuciones voluntarias o el uso de infraestructuras y recursos de libre acceso que otros actores proveen en el entorno digital. Esta mirada amplia sobre la sostenibilidad nos permitía incluir toda una serie de activos tales como trabajo voluntario, intercambios, recursos de libre acceso, etc. Todos estos activos, si bien no pueden ser medidos monetariamente (ya que escapan a la idea de trabajo como mercancía) ni pueden ser gestionados de manera jerárquica, tienen un papel fundamental sobre las condiciones de posibilidad y eficacia de cada uno de los proyectos.

Seguir esta línea amplia de investigación nos pareció también relevante en la medida que dichas fuerzas productivas no solo van a tener un papel en la producción y distribución audiovisual online, sino que, de manera más general, se muestran como parte integrante de lo que podemos denominar como la "nueva economía digital" (Arvidsson, 2009; Brynjolfsson and Saunders, 2009; Carson, 2009). Haciendo énfasis en factores que resultan invisibles a las métricas económicas tradicionales, pudimos aportar algunas referencias que nos permiten entender mejor la tendencia al éxito o al fracaso de este tipo de proyectos así como la aparición de aquellas "ventajas competitivas" que se alejan de la lógica de la economía formal. Como señalaremos, Wikipedia, uno de los casos de estudio de la investigación, reflejaba algunas de estas constataciones.

De manera paralela al ejercicio desarrollado con el concepto sostenibilidad, también nos vimos inducidos a enfocar el concepto de publicidad de manera más amplia. Conocimientos previos e indicaciones iniciales nos hacían prever una escasa presencia de publicidad tradicional en estos proyectos e incluso ciertas formas de rechazo cultural al uso de la publicidad. Dado este contexto inicial, las CCOs se presentaban como terreno fértil para explorar la existencia de nuevas formas de publicidad, tanto por efecto de la “auto-comunicación de masas” (Castells, 2009) como por la expansión de la esfera pública. En busca de esa concepción más amplia de publicidad, manejamos diferentes nociones que nos permitieron extraer información valiosa. En primer lugar, una noción más convencional de publicidad: unidireccional (un emisor/ múltiples receptores), sistematizada, planificada y de carácter comercial. En segundo lugar, una noción más amplia dirigida a captar la presencia de formas de comunicación que denominamos “publicidad PeerToPeer” (P2P), en referencia al uso de los social media como medio de difusión y de comunicaciones de carácter voluntario y no-comercial que se dan entorno a las CCOs. Es en este punto donde señalábamos uno de los aspectos importantes de la investigación: si bien de forma diferente respecto a los ingresos por publicidad comercial o al efecto de campañas publicitarias, este tipo de comunicación “entre pares” tiene efecto directo sobre la sostenibilidad de los proyectos. Esto, en definitiva, destaca la importancia de estas formas de producción donde factores como la centralidad de las colaboraciones voluntarias y no-monetarias en la red así como la difícil separación entre un dentro/fuera en el sistema de relaciones tiene un papel muy importante en la sostenibilidad de estos proyectos.

Para realizar el mapeo de las CCOs que formaron parte de los casos analizados en la investigación, realizamos trabajo de rastreo en la red y contamos con la ayuda de personas expertas del sector audiovisual en Cataluña. De esta manera, construimos una muestra de 22 casos (ver ANEXO-1) de los que extrajimos información relevante a través de un cuestionario online (http://wiki.digital-commons.net/4._Encuesta) Este análisis cuantitativo fue el primer paso para contar con datos que nos mostraran la pertinencia a la hora de expandir los dos conceptos principales: sostenibilidad y publicidad. Del conjunto, seleccionamos 8 casos (ver ANEXO-1) teniendo en cuenta su singularidad y la capacidad que tenían de representar los diferentes roles que pueden tener las CCOs. Con el objetivo de extraer información cualitativa de estos 8 casos, realizamos entrevistas presenciales (http://wiki.digital-commons.net/3._Cuestionario) con el equipo coordinador o algún agente implicado en la actividad de cada uno de ellos. El análisis

combinado de los datos cuantitativos y cualitativos obtenidos fue el último paso realizado para obtener las conclusiones que sintetizamos en el presente artículo.

Muchos de los casos analizados pueden considerarse como comunidades de práctica y autoaprendizaje. Por ejemplo, OpenFrameworks (OF) es una comunidad de usuarios y desarrolladores de software para la producción multimedia; Vjspain.com agrega y organiza comunidades de videojockeys que comparten recursos; ARSGAMES facilita intercambios y colaboraciones entre desarrolladores de juegos; DOCúpate proporciona recursos e intercambios entre productores de documentales; Teatron es una plataforma para intercambios de experiencias, recursos e información entre artistas, público y profesionales de la creación transdisciplinar; Ableton Live Barcelona es una comunidad para compartir conocimiento entre usuarios de software para la producción musical. En algunos de estos casos, encontramos buenos ejemplos sobre la tendencia a la difuminación de las fronteras profesionales y amateurs, productores y usuarios. Proyectos como OpenFramework, Vjspain.com o ARSGAMES ponen en crisis la separación entre estas nociones de manera más profunda en tanto que pueden considerarse incubadoras o catalizadores de nuevas profesiones. Los perfiles y múltiples aportaciones de quienes conforman las comunidad son imprescindibles para el conjunto de la actividad, siguiendo una lógica de mejora por agregación más que de asesoría dirigida por expertos.

En varios proyectos se combinan producción audiovisual y artística con el desarrollo de herramientas y con proyectos de I&D: principalmente software (Kinoraw, OF, Viquipèdia, Goteo, minipimer.tv, Ableton Live), pero también hardware (Kinoraw). Muchos, a su vez, pueden ser enmarcados como plataformas de colaboración (Viquipèdia, Goteo, Vjspain.com, ARSGAMES, Teatron), de producción de archivos compartidos y recursos culturales (Viquipèdia, Orquesta del Caos, HAMACA, Venusplutón!) e incluso, algunos se centran más en una producción específica e individual que se colectiviza (kdm:), NO-RES, Compartir Dóna Gustet).

El cambio de paradigma tecno-económico, tal y como se ha venido desarrollando en otros momentos históricos, conlleva la aparición de innovaciones profundas y disruptivas. Estos procesos de innovación en ocasiones se producen tanto en las formas de organización como en las formas de producción y, no menos importante, a través de la cultura que esos cambios fomentan. La apuesta de la investigación realizada es que las CCOs puedan ayudar a investigar

dichos cambios y, en parte, entenderlos como laboratorio de experiencias donde se dan procesos que pueden acontecer en espacios todavía en transición.

Tras introducir los objetivos de la investigación, el proceso seguido así como algunas características de los casos, contextualizamos parte de las conclusiones extraídas y los retos que estas plantean para futuras líneas de investigación.

Resultados

El carácter pionero del campo en que enmarcaba la investigación suponía ciertos límites a la hora de extraer conclusiones ya que, si bien, como apuntábamos al principio, existen trabajos anteriores con orientación similar, todavía es incipiente el trabajo empírico y teórico tanto sobre las CCOS y sobre dichos fenómenos en el contexto catalán. A este hecho se añade el alcance limitado del trabajo empírico que pudimos llevar a cabo, analizando una muestra de 22 casos que, pese a la combinación de análisis cuantitativo y cualitativo, no representan suficientemente un ámbito tan complejo y en plena formación. Por tanto, si bien situaremos diversas reflexiones de carácter conclusivo, el objetivo de este artículo se centra más en recapitular una serie de rasgos y tendencias que creemos puedan ayudar a diseñar futuras investigaciones. Algunos de estos elementos están interconectados entre sí, pero su separación nos permite relacionarlos con ideas de otros/as autores/as y autoras con posturas y perspectivas diferentes.

Ecología productiva

En primer lugar, quisiéramos destacar que resulta difícil entender estas formas de producción como entidades aisladas y cerradas. Más bien se trata de proyectos muy porosos que se basan en las condiciones de posibilidad que ofrecen la ecología de flujos y relaciones de interdependencia insertos en la red. Estas condiciones, ofrecen una realidad poco dada a mostrar los confines bajo los que navegan dichos proyectos y, a su vez, hace difícil pensarlos como organizaciones formales, cuyos modelos de producción, difusión y recursos están delimitados en sus balances económicos, sus formas jurídicas o expresados completamente en el tipo de servicios o actividades que realizan.

La gran mayoría de los proyectos analizados existen y se desarrollan en base a cambios en las condiciones externas, esto es, en entornos que favorecen establecer conexiones y colaboraciones, y en particular, gracias a la accesibilidad sin barreras de recursos comunes e infraestructuras externas abiertas a la colaboración. La importancia de estos recursos es de especial mención en muchos de los casos analizados en profundidad y la vimos ampliamente confirmada por los resultados del análisis cuantitativo. En suma, este ambiente de sinergias porosas y externalidades ecológicas es producto de un proceso acumulativo, una “espiral viral”, como la define David Bollier.

La forma y composición de dicha ecología productiva puede variar de unos casos a otros. En algunas la comunidad es el eje central del proceso productivo, como el caso de Viquipedia, en otros casos la comunidad tiene un rol a priori más difuso, como en The Data Republic, empresa que extrae, sistematiza y visualiza datos producidos por comunidades con las que no mantiene un contacto directo. También encontramos pluralidad en cuanto al grado en que la propia comunidad organiza la provisión de sus necesidades de infraestructura y cómo hay otras necesidades que, en cambio, externalizan. La tipología de actor que cubre estas necesidades también puede variar, encontrando en algunos casos actores guiados por la misión y principios compartidos con la comunidad, donde la voluntad de provecho mutuo está más presente, como casos de empresas que se unen a la ecología productiva de las que las CCOs forman parte.

Situada esta pluralidad de formatos de las ecologías productivas colaborativas en las que las CCOs intervienen, es oportuno destacar una tendencia observada en la investigación: la creciente presencia de empresas que se acoplan o promueven este tipo de ecologías productivas en torno a CCOs. Así, con las mismas comunidades y proyectos abiertos de colaboración que de manera incremental se estructuran bajo sus peculiares códigos culturales y organizativos, produciendo recursos e infraestructuras libremente accesibles, se unen nuevas empresas de base informacional. Estas empresas entendemos que son una nueva forma de explotación capitalista que no centra su estrategia en el imperativo de la propiedad intelectual, sino en la provisión de recursos infraestructurales gratuitos y en la explotación de formas de producción diluidas en bases comunitarias. Además de la presencia difusa de los servicios de redes sociales como plataforma de difusión de los proyectos, en el análisis de los 8 casos de estudio estudiados a fondo encontramos diversos ejemplos de estas empresas que se basan en estrate-

gias diferentes: GitHub (que se vincula al caso de estudio de OpenFrameworks), Elphel Inc. (vinculado a Kinoraw) y Youtube y Machinima (vinculadas a las comunidades de gamers). Aún destacando esta tendencia creciente, este no parece ser el modelo imperante ni en la muestra amplia de 22 casos ni en los 8 estudiados a fondo. Por ejemplo, el caso de la Viquipèdia muestra como las COOs son capaces de resolver y crecer sobre modelos de organización que no entran en una lógica empresarial. Investigaciones llevadas a cabo previamente también son muestra de esta diversidad de modelos en el rol de provisión de infraestructura o de relaciones simbióticas de actores con la ecología productiva de las CCO (Fuster Mayo, 2010). Consideramos de particular importancia el estudio y sistematización de estas formas en el territorio catalán y definir políticas públicas para su promoción y ulterior desarrollo. Esto permitiría detectar e incentivar una emergente economía social digital, un contexto importante que se encuentra ahora en plena construcción.

Indagar y profundizar en la comprensión de esta ecología abierta e híbrida de formas de producción –que mezclan comunidades colaborativas, informalidad, producción de recursos comunes y externalización, en algunos casos en empresas comerciales–, su lógica productiva así como en su condiciones de sostenibilidad, éxito o fracaso, es un tema clave y tremendamente desafiante para futuras investigaciones.

Centralidad de los recursos no-monetarios.

El segundo aspecto a resaltar estuvo muy presente y funcionó como correlato en la investigación realizada. A través del análisis de la información recopilada pudimos observar que muchos inputs y outputs que fluyen en estas formas de producción no son monetarios. Por contra, detectamos la centralidad de formas de intercambio y colaboración; acciones valiosas y productivas empujadas por múltiples motivaciones y retornos que se organizan sin recurrir a códigos monetarios. Estas relaciones de producción de fuerte valor social no se expresan en los balances ni en los cómputos monetarios pero tienen un efecto en la “economía real”. De hecho, podemos decir que tienen cierto efecto deflactivo sobre la economía convencional y monetaria. Por ejemplo, basta pensar en cómo la existencia de Wikipedia ha vuelto obsoletas enciclopedias comerciales que contaban con gran legitimidad social y cultural y que se han visto obligadas a repensar su modelo.

En la investigación hemos identificado dos recursos no-monetarios claves para estas ecologías productivas: las contribuciones voluntarias y el acceso a recursos libres y abiertos en línea. Esta forma de gestionar y producir recursos comunes – los commons – sin duda está ganando importancia (Benkler, 2006: Fuster Morell, 2010). Varios son los autores y autoras que ven en estas formas una continuidad con los bien analizada gestión comunitaria de recursos naturales, estudios que hicieron merecedora del premio novel de economía en 2009 a la politóloga americana Elinor Ostrom (1990). Las contribuciones voluntarias representan gran parte del capital humano necesario para la producción del recurso común. Las personas con relación contractual por sus contribuciones es muy reducida en contraste con las que lo hacen de forma voluntaria. Por otra parte, en muchos de los casos de la muestra, veíamos que las condiciones de acceso al recurso común tampoco estaban mediadas por el intercambio monetario. De hecho, el recurso permanece accesible sin requerimientos de transacción monetaria también para aquellas personas que no han contribuido a la producción del recurso, aunque sí intervengan transacciones de otros tipo (de carácter simbólico o mediadas por la escala de méritos que la propia comunidad determina).

En este punto es necesario hacer mención sobre un riesgo asociado a estas formas de producción. No cabe duda que en las ecologías productivas en las que una parte importante del proceso de producción del recurso viene desarrollado por comunidades de voluntarios se genera valor. El valor está presente tanto en el recurso común en sí como en la información que genera el proceso de interacción para producirlo. Es decir, por un lado tendríamos ejemplos de recursos como el archivo de informaciones y conocimiento sistematizados en Vikipèdia o el código abierto generado por los comuneros en el caso de OpenFrameWorks. Por otro lado tendríamos todos los datos sobre las personas que intervienen sobre perfiles de participación y redes sociales o los manuales de Know How producidos en plataformas como Goteo.org. El potencial de este valor generado permanece en gran medida latente en la ecología, pero en ocasiones se ponen en marcha mecanismos de comercialización de dicho valor. Anteriormente hemos presentado la tendencia creciente de empresas que se acoplan o promueven ecologías productivas con comunidades de voluntarios. En ocasiones estas empresas crean mecanismos para comercializar con fines privados y de lucro parte del valor generado por las comunidades de voluntarios no remunerados. En otras palabras, obtienen beneficios económicos a partir de vincularse a procesos donde el valor se genera a partir de contribuciones voluntarias. Este proceso es el que Tiziana Terranova ha denominado “free labour” (Terranova, 2003), una forma

de producción típica en la economía de base digital. Bajo estas formas de trabajo, comunidades de usuarios,/as, consumidores/as y/o creadores/as no vinculadas de forma contractual a un negocio generan plusvalías que finalmente son comercializadas con ánimo de lucro sin que dichas comunidades obtengan ninguna retribución económica. Así, todos los casos analizados, incluidos aquellos casos impulsados por empresas, ya sean las que integran en nuestra muestra como las que hemos ido encontrado durante la investigación, se fundan sobre trabajo voluntario provisto por sus núcleos o por las comunidades afines, incluso de forma involuntaria, como en The Data Republic. Un caso ejemplar lo encontramos en las comunidades de gamers, que, como señala Nick Dyer-Witheford se comportan como «redes (que) incorporan, de muchas maneras, la actividad productiva no remunerada de los consumidores en el desarrollo del juego. Estos procesos de movilización de los prosumidores digitales comprenden la recuperación de información sobre gustos y preferencias de los jugadores por procedimientos de vigilancia en red, líneas abiertas, la creación de eventos de experimentación de ocio interactivo» (Dyer-Witheford, 2004: 54). En investigaciones previas del grupo hemos abordado con mayor profundidad esta cuestión, aportando el concepto de “wikiwashing” (a modo de greenwashing de las industrias petrolíferas) para señalar como empresas tales como Google o Yahoo de alguna manera asocian su imagen y rol en las ecologías productivas a los valores de la colaboración y compartición (valores asociados a Wikipedia por ejemplo), sin hacer presentes ni desvelar los mecanismos y las vías de lucro que obtienen al asociarse a estas comunidades (Fuster Morell, 2011). Que estas ecologías productivas creen las condiciones para que emerja el free labour y que el valor generado colectivamente por las comunidades sea explotado económicamente y de manera unidireccional por ciertas empresas, es sin duda un aspecto crítico y controvertido. Esta cuestión abre muchos debates de tipo ético, legal y económico que reguladores y legisladores han de tener muy presente.

Aún así también quisiéramos remarcar que a nuestro entender, análisis como el de Terranova ponen el acento en los mecanismos de free labour en las comunidades colaborativas sin considerar toda la ecología productiva en torno a ellas. Esto puede hacer caer a dichos análisis en una visión poco clarificadora, monolítica y jerárquica de las formas de producción, difusión, retribución e interdependencia que se dan en el contexto digital. La ecología que rodea y atraviesa a las CCOs es, sin duda, más compleja y también más diversa. Bajo la mirada centrada únicamente en la fórmula de la producción/plusvalía/expotación nos perdemos las tipologías de uso del valor y múltiples variables que emanan de la relación entre las CCOs y

sus entornos sociales, culturales y económicos. La perspectiva crítica de Terranova, sin duda interesante y sugerente en sus planteamientos y que aporta una perspectiva que necesita ser integrada en el análisis de las CCOs, toma como homogéneos y estáticos ámbitos sociales y culturales que son profundamente heterogéneos y dinámicos, ámbitos poco dados a dejarse catalogar desde un marco analítico lineal³. En el lado opuesto, encontramos análisis predominantes en la literatura estadounidense como Lawrence Lessig, autor de referencia en esta materia, que se centran únicamente en las comunidades de voluntarios sin considerar la ecología de relaciones en que están inmersas. Estos análisis tienden a no considerar toda la cadena de valor e ignoran las posibilidades de producción/plusvalía/explotación que se abren. A nuestro entender, se trataría pues de integrar esta dimensión de análisis de los mecanismos de capitalización del valor generado con fines privados y lucrativos, sin perder de vista toda la ecología, tanto su capacidad de producir múltiples formas de retribución como de generar recursos bajo dominio público.

Se abre así un posible segundo campo de investigación centrado en comprender mejor estas formas de organización, es decir, los códigos y protocolos (tecnológicos, culturales, institucionales y organizativos) que permiten, facilitan y consolidan prácticas de agregación, colaboración y alineación voluntarias en relaciones donde pueden operar obligaciones formales, jerárquicas e intercambio monetario. En paralelo, se abre una discusión muy interesante sobre el carácter ambivalente de la relación entre ciertas formas de economía y el potencial presente en formas de producción social como las CCOs. Ambivalencia marcada por quienes entienden que estos procesos constituyen una nueva maniobra del régimen capitalista para capturar la productividad de agentes externos a prácticas económicas ya constituidas y quienes ven todas estas dinámicas como procesos de democratización y como vías para experimentar nuevos modelos de producción comunitaria en plena constitución.

Otro elemento interesante sería poder explorar el rol de recursos no-comerciales como la visibilidad o la reputación en estas ecologías productivas. De forma intuitiva, nos aventuramos a señalar que la reformulación de la noción clásica de publicidad podría encontrar elementos ricos a partir del análisis de estos aspectos.

Modelos de propiedad flexible

Lo comentado hasta ahora nos lleva a un tercer aspecto que es sin duda recurrente en los nuevos modos de producción inmaterial: la forma de gestionar la propiedad en las ecologías productivas de comunidades colaborativas. Nos encontramos ante modelos de producción abiertos, no-propietarios o basados en dotar de cierta flexibilidad a la exclusividad (de acceso, reproducción, explotación, etc.) presente en las formas de propiedad tradicionales. Durante la investigación pudimos constatar que esta tendencia está presente tanto en organismos informales, en arquitecturas de participación centradas en recursos digitales pero también en empresas o incluso en recursos materiales como el hardware. Estos modelos de uso/acceso/explotación abierta que funcionan bajo diferentes regímenes de propiedad parecen eficaces desde diferentes perspectivas.

Por un lado, se corresponden con el carácter social y colaborativo de la producción y a su lógica no-monetaria. Su configuración bajo modelos de gestión, producción y explotación de recursos comunes (commons) permite diseñar un marco institucional que resulta interesante desde dos vertientes. Desde el lado de la producción, consigue anclar comunidades entorno a proyectos y favorecer el compartir/fluir de conocimientos e informaciones. Desde el lado del consumo, garantiza un acceso y usufructo del valor producido correspondiente a su naturaleza predominantemente social. De esta manera, esta configuración institucional puede ofrecer una “ventaja competitiva” debido a su capacidad para integrar funciones anteriormente separadas: producción/consumo, acción/investigación, publicidad/comunicación entre pares, explotación/financiación de un proyecto, etc.

Por otro lado, la adopción de estructuras abiertas y no-propietarias parece particularmente fructífera en condiciones caracterizadas por el cruce de límites, provocando intensas experimentaciones e innovaciones. Es el caso de aquellos procesos donde producción e investigación se dan de manera simultánea e incluso indistinguible. Por ejemplo, en la investigación aparecían proyectos que, en su continua búsqueda de soluciones a problemas muy concretos, desarrollaban herramientas replicables y mejorables por otros/as. También, herramientas que no son solo una suma de soluciones agregadas, sino que fomentan métodos abiertos de organización/participación (Wikipedia); lenguajes que responden a demandas que el mercado no parece poder cubrir (OpenFrameworks); patrones emergentes de consumo que escapan a los

estudios de mercado (comunidades de gamers); producciones e intereses minoritarios que en su conexión en red optimizan contextos culturales (Venusplutón!, Teatrón, etc.).

Las estructuras y protocolos abiertos permiten crear un entorno donde una multiplicidad de iniciativas autónomas, distribuidas y no planificadas de manera jerárquica, pueden desarrollarse sin perder los beneficios en términos de sinergias, colaboración e integración con otros proyectos. Los códigos abiertos hacen más fácil los flujos, mezclas, recombinaciones y apropiaciones no-exclusivas de los frutos de un trabajo distribuido. Esto es cada vez más patente tanto en ámbitos informales como en el ámbito de la economía formal –ya sea en prácticas empresariales que han nacido en la red, empresas en transición o prácticas comerciales que intentan relacionarse con esta realidad–. Estas prácticas, en definitiva, parece desarrollar cada vez de manera más diversa y a la vez estructurada tanto técnicas como modos de hacer con efectos sobre la cultura organizativa, valores ético-sociales e incluso marcos legales/institucionales con el uso de licencias libres auto-producidas.

Futuras líneas de investigación

Vemos así cómo, en el análisis de las CCOs audiovisuales en el territorio catalán, emergen un conjunto de innovaciones en áreas diversas tales como la difusión/comunicación (publicidad P2P, auto-comunicación de masas); modelos organizativos (arquitecturas participativas, producción distribuida); modelos de sostenibilidad (recursos libres y abiertos, contribuciones voluntarias, formas de retornos o “remuneración” mixtas); producción de saberes (búsqueda de soluciones agregadas, códigos y protocolos abiertos), etc. Estos procesos de innovación, en muchos casos de carácter disruptivo, suelen permanecer invisibles bajo la lógica econométrica y poco atendidos en las políticas públicas.

Las líneas de investigación señaladas quieren incidir en retos que parece contener esta nueva realidad: la necesidad de integrar la dimensión de ecología productiva en el análisis de las comunidades de creación, explicando las diferentes modalidades de componentes y la relación entre los mismos; la generación de valor en dichas ecologías productivas y los mecanismos para su uso, sea de tipo privado o no, haciendo un análisis ético, político, legal y económico de las implicaciones que comporta que las empresas interactúen en estas ecologías y comercialicen el valor para su propio lucro; análisis de la sostenibilidad a partir de otros me-

canismos no-comerciales más allá del trabajo voluntario; y un análisis más pormenorizado de las formas de propiedad flexibles en las CCOs.

Dada su creciente importancia, nos parece urgente profundizar en los modelos emergentes de sostenibilidad con herramientas e indicadores que puedan captar su complejidad. De hecho, los procesos de innovación producidos en estos ámbitos difusos, son potencialmente transferibles a otros contextos productivos, entendiendo las CCOs audiovisuales no solo como espacios de creación y difusión de contenidos, sino como laboratorios de investigación y ensayo que producen herramientas y soluciones implementables en otros campos.

Bibliografía

- BAUWENS M. 2006. “The political economy of peer production”. *Post-Autistic Economics Review* (37).
- ARVIDSSON A. (2009) “The ethical economy: Towards a post-capitalist theory of value”. *Capital & Class* 33(1):13.
- BENKLER, Y. (2006). *The wealth of networks: How social production transforms markets and freedom*. New Haven, CT: Yale University Press.
- BOTSMAN, R & ROGERS, R. (2010) *What's Mine Is Yours: The Rise of Collaborative Consumption*. Collins Business Ed.
- BRYNJOLFSSON E and SAUNDERS A. (2009). What the GDP gets wrong (why managers should care). *MIT Sloan Management Review*, September, 2009.
- CARSON KA. 2009. The homebrew industrial revolution. *Center for a Stateless Society Paper* n. 5, settembre 2009.
- CASTELLS, M. (2009) *Communication power*. *Publicación Oxford* ; New York : Oxford University Press
- CASTELLS, M. (2006) *La era de la información* Vol III. Fin de Milenio. Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (2006b) “Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica”, in Castells M. (ed.), *La Sociedad red: una visión global*, Alianza Editorial.
- CHESBROUGH , H.M. (2003) *Open Innovation: The New Imperative for Creating and Profiting from Technology*. Harvard Bussines School Press.
- DRUCKER, P. (1993), *Post-Capitalist Society*, Oxford, Butterworth- Heinemann Ltd.
- EOI (Escuela de organización industrial) (2010). *Informe: Sectores de la nueva economía 20 + 20*. Fondo social europeo.
<http://www.eoi.es>
- FUSTER MORELL, M. (2010). *Governance of online creation communities. Provision of infrastructure for the building of digital commons*. Social and Political Science Department. PhD Thesis. European University Institute (Florence).
- FUSTER MORELL, M. (2011). The Unethics of Sharing: Wikiwashing. In W. Sützl & F. Stalder (Ed.). *International Review of Information Ethics: Special issue: Ethics of Sharing*. Vol. 15 September 2011. Retrieved from
<http://www.i-r-i-e.net/inhalt/015/015-Morell.pdf>.

- FUSTER MORELL, M. (2011, October). Rethinking government in the light of the emerging organisational principles of online collective action. In E. Aibar (Ed.) *European Journal of ePractice*. No 12. ISSN: 1988-625X. (pp. 81-93) Retrieved from http://www.epractice.eu/files/European%20Journal%20epractice%20Volume%2013%20-%20Megatrends%20in%20eGovernment_0.pdf.
- FUSTER MORELL, M i SUBIRATS, J (2012). *Més enlla d'Internet com a eina de la vella política: Cap un nou Policy Making? Els casos del Moviment de Cultura i pel procomú digital i el 15M*. Escola d'Administració Pública de Catalunya, mimeo. Accés en format digital: <http://bit.ly/HhGzcJ> (accessed 01.05.2012)
- GOLDHABER, M. H. (1997), The Attention Economy and the Net. Vol. *First Monday* 2:4, Abril 1997
- HAMACA, media & video art distribution from Spain (2010). *Estudi sobre el context econòmic de les pràctiques audiovisuals independents a l'àmbit artístic català: I+D i nous jaciments de treball*. Diputació de Barcelona
- HOWE, J. (2006) "The Rise of Crowdsourcing". *Wired Magazine*.
<http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>
- LESSIG, Lawrence (2004) *Free Culture*. New York: Penguin U.S.A.
- NESTA (2008) *Beyond the creative industries*. Nesta Research Report, Londres.
http://www.nesta.org.uk/assets/documents/beyond_the_creative_industries_research_report
- NESTA (2007), *Hidden Innovation*. Nesta Research Report, Londres.
- NESTA (2003) *Investing in the creative industries*.
http://www.nesta.org.uk/assets/documents/investing_in_the_creative_industries_report
- TAPSCOTT, D., & WILLIAMS, A. (2007). *Wikinomics. Portfolio*. New York, NY: Penguin.
- TOFFLER, A. (1981) *The Third Wave*. Bantam Books
- YPRODUCTIONS (2009) *Innovación en cultura: una aproximación crítica a la genealogía y usos del concepto*. Traficantes de Sueños ed. Madrid.
- YPRODUCTIONS (2010) *Nuevas economías de la cultura. Parte 1: tensiones entre la economía y la cultura en las industrias creativas*. YProductions Ed.
- VVAA (2004) *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*, Traficantes de Sueños ed. Madrid www.traficantes.net

ANEXO-I: Listado de casos seleccionado

Casos análisis cuantitativo (22)

1. Ableton Live user group Barcelona <http://www.facebook.com/groups/288367407848801>

Comunidad online de usuarios del programa de producción musical Ableton Live de Barcelona. Los objetivos de la comunidad se centran en encontrar sinergias y colaboración entre creadores/as además de compartir conocimientos y resolver dudas sobre Ableton Live

2. Arsgames <http://arsgames.net/>

Comunidad de profesionales, artistas, investigadores, estudiantes que trabajan en torno a la investigación de los videojuegos en todas sus facetas (educativas, culturales, económicas, artísticas)

3. Compartir Dóna Gustet (CDG) <http://compartirdonagustet.net>

Proceso colectivo que trabaja desde diferentes disciplinas en la investigación, difusión e intervención para la cultura popular, libre y de “transmisión directa”. Productora de la película Arròs Movie <http://arrosmovie.info>

4. DOCúpate www.docupate.org

Plataforma digital online de asesoría y autoaprendizaje para los documentalistas que producen su obra en el ámbito del Estado Español.

5. Filmin <http://www.filmin.es>

Portal de cine online pionero en España que ofrece estrenos y un archivo de cine para visualizarse en streaming.

6. Goteo <http://www.goteo.org>

Plataforma online de crowdfunding y crowdsourcing (articula financiación con colaboraciones) para impulsar proyectos abiertos, es decir, que ofrecen retornos colectivos además de los individuales en forma de recursos digitales bajo licencias libres o abiertas.

7. Gràcia Territori Sonor <http://www.gracia-territori.com>

Producción y difusión de actividades relacionadas con la experimentación sonora así como su vinculación con otras formas de creación artística experimental.

8. HAMACA www.hamacaonline.net

Distribuidora de video y archivo digital de las obras más relevantes de la producción audiovisual independiente en España.

9. kdm;) <http://www.kdm.cat>

Iniciativa para la elaboración de una web-serie hecha por y para adolescentes.

10. KinoRAW <http://kinoraw.net>

Investigación y desarrollo de software libre y hardware libre en el audiovisual, en concreto, las herramientas Elphel y Blender

11. LaTele <http://latele.cat>

Es una televisión realizada por colectivos que consideran “vital una televisión diferente: que sirva de verdadero canal de comunicación entre nosotros y que difunda contenidos alternativos a los medios de comunicación convencionales”.

12. Minipimer.tv <http://www.minipimer.tv/>

Servicios de streaming de vídeo con software libre. Grupo s de estudios i de desarrollo de herramientas y creación de contexto para la producción colectiva a partir de la producción de artefactos tecnológicos.

13. [NO-RES] <http://no-res.cc>

Documental cinematográfico de denuncia social producido y realizado de manera colaborativa. Iniciativa de la productora Metromuster.

14. OpenFrameworks <http://www.openframeworks.cc>

Herramienta de código libre para desarrollar aplicaciones multimedia e interactivas orientadas a artistas y diseñadores.

15. Sonoscop www.sonoscop.net

Archivo sonoro que se nutre de cesiones volutnarias de obras, compras y de convocatorias temáticas inspiradas en cuestiones sociales, filosóficas y políticas. El contenido del archivo contribuye a la programación del Festival de proyectos sonoros ZeppelinExpandit.

16. Teatron www.tea-tron.com

Plataforma online independiente creada para ser usada por artistas, públicos y profesionales de la creación transdisciplinar que proviene de una versión expandida de la escena: acción en arte, videocreación, movimiento, la palabra, el sonido, la imagen, el transmedia.

18. Telenoika <http://www.telenoika.net>

Los objetivos principales de Telenoika son ofrecer apoyo a artistas emergentes del subsector audiovisual, rellenar vacíos existentes en el terreno de la docencia de las artes visuales y visibilizar y dignificar la creación y experimentación audiovisual con medio de expresión artística.

19. The Data Republic www.thedatarepublic.com

Empresa que realiza servicios de consultoría, asesoría y marketing centrado en el análisis y visualización de datos públicos y privados, usando datos extraídos de la web 2.0 como complemento a fuentes tradicionales.

20. Venusplutón! <http://venuspluton.com>

Proyecto web multidisciplinar dedicado al videoclip y al audiovisual musical producido en el ámbito español

21. Viquipèdia <http://ca.wikipedia.org>

Proyecto Wikipedia en catalán, enciclopedia creada colaborativamente.

22. Vjspan <http://www.vjspan.com>

Portal dedicado al mundo del audiovisual donde tiene cabida: artistas, creadores visuales, instalaciones, interactivos, live cinema, mapping, Live A/V, Vjing, etc.

Casos análisis cualitativo (8)

1. Comunitat Gamers

Comunidad de usuarios de canales youtube que producen, comparten y difunden vídeos relacionados con videojuegos.

2. Goteo <http://www.goteo.org>

Plataforma online de crowdfunding y crowdsourcing (articula financiación con colaboraciones) para impulsar proyectos abiertos, es decir, que ofrecen retornos colectivos además de los individuales en forma de recursos digitales bajo licencias libres o abiertas.

3. KinoRAW <http://kinoraw.net>

Investigación y desarrollo de software libre y hardware libre en el audiovisual, en concreto, las herramientas Elphel y Blender

4. [NO-RES] <http://no-res.cc>

Documental cinematográfico de denuncia social producido y realizado de manera colaborativa.
Iniciativa de la productora Metromuster.

5. OpenFrameworks <http://www.openframeworks.cc>

Herramienta de código libre para desarrollar aplicaciones multimedia e interactivas orientadas a
artistas y diseñadores.

6. The Data Republic www.thedatarepublic.com

Empresa que realiza servicios de consultoría, asesoría y marketing centrado en el análisis y
visualización de datos públicos y privados, usando datos extraídos de la web 2.0 como
complemento a fuentes tradicionales.

7. Venusplutón! <http://venuspluton.com>

Proyecto web multidisciplinar dedicado al videoclip y al audiovisual musical producido en el
ámbito español

8. Viquipèdia <http://ca.wikipedia.org>

Proyecto Wikipedia en catalán, enciclopedia creada colaborativamente.

