

**en
defens4
del
software
libre**

4

**en
defens4
del
software
libre**

4

**en
defens4
del
software
libre**

4

En Defensa del Software Libre #4



En Defensa del Software Libre

En Defensa del Software Libre es una revista de teoría sobre Software y Cultura Libres. Se edita en papel y se distribuye gratuita y libremente en formato digital.

©2019– En Defensa del Software Libre.

<https://endefensadelsl.org>

Salvo donde se exprese lo contrario, los artículos y la edición se liberan bajo la Licencia de Producción de Pares.

https://endefensadelsl.org/ppl_deed_es.html

Licencia de Producción de Pares

Ud. es libre de

- Compartir - copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra
- Hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Atribución – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciente (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).



Compartir bajo la Misma Licencia – Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.



No Capitalista – La explotación comercial de esta obra sólo está permitida a cooperativas, organizaciones y colectivos sin fines de lucro, a organizaciones de trabajadores autogestionados, y donde no existan relaciones de explotación. Todo excedente o plusvalía obtenidos por el ejercicio de los derechos concedidos por esta Licencia sobre la Obra deben ser distribuidos por y entre los trabajadores.

Entendiendo que

- **Renuncia** - Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.
- **Dominio Público** - Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.
- **Otros derechos** - Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:
 - Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior;
 - Los derechos morales del autor;
 - Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.
- **Aviso** - Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar muy en claro los términos de la licencia de esta obra. La mejor forma de hacerlo es enlazar a esta página.

Índice general

1	Prólogo — En Defensa del Software Libre	9
	Créditos	10
2	Cooperativismo de plataforma — Trebor Scholz	11
	La <i>sharing economy</i> se detiene	16
	Todo Uber tiene su Unter	16
	Las nuevas dependencias y el nuevo dominio	17
	Generación de beneficios para unos pocos	20
	La ilegalidad como método	20
	Amazon se suma a la <i>sharing economy</i>	23
	El ascenso del cooperativismo de plataforma	27
	Hacia una tipología del cooperativismo de plataforma	35
	Intermediación laboral y mercados de propiedad cooperativa online	35
	Cooperativas de plataforma de propiedad municipal	37
	Plataformas propiedad de las <i>produsuarias</i>	39
	Plataformas de trabajo respaldadas por sindicatos	40
	Las cooperativas desde dentro	41
	La plataforma como protocolo	41
	Diez Principios para el cooperativismo de plataforma	42
	El ecosistema cooperativo	49
	Para toda la gente	59
3	El buscamemes — Evgeny Morozov	61

4	Usuaría Turing Completa — Olia Lialina	115
	Invisible y muy ocupada	115
	De propósito general, “estúpida” y universal	125
	Apéndices	134
	A. Sujetos de la interacción humana-computadora	134
	B. Usuarías imaginadas	134
	Bibliografía	143

Prólogo

—*En Defensa del Software Libre*—

En el prólogo de EDSL #3 nos cuestionábamos sobre las particularidades de una línea editorial en el marco de un proyecto como EDSL, que viene a tratar de proponer lecturas, líneas de crítica y reflexión en torno a la cultura libre...

El diagramado de una publicación es sin duda un proceso creativo, y como mencionábamos en el número anterior, nosotras lo desentrañamos en recorridos contingentes que definitivamente no son lineales. Esto se debe a que —algunas veces más inconcientemente que otras— nos proponemos ofrecer recorridos que sean capaces de reflejar el proceso a través del cual nosotras mismas nos desenvolvemos como sujetas críticas en este momento de la historia.

Sin embargo, con el discurrir de la actividad y los números, nos encontramos con que a veces, este proceso creativo adquiere un carácter expresivo concreto en una direccionalidad particular. De esta manera hemos notado que nos surgen por ejemplo, propuestas de lecturas que circunscribimos en análisis un tanto más cerrados, sobre problemáticas particulares que nos interpelan y nos permiten ir involucrando nuevas formas y definiciones para nuestra propia voz.

En este número identificamos una serie de hilos que atraviesan

nuestra selección de textos, que los atraviesan como ejes conductores de forma que no nos permiten tanto resolver un cuadro acabado, sino establecer una grilla de referencias para posicionarnos o por lo menos, organizar niveles de debate para lograrlo.

Por un lado, Trebor Scholz en *Cooperativismo de plataforma* propone un golpe de vista particularizado sobre el modelo laboral, económico y financiero que sostiene las plataformas que moldean Internet –y que podrían sostenerlas; mientras que por el otro, con Evgeny Morozov en *El buscamemes* y Olia Lialina en *Usuaría Turing Completa*, nos es posible recorrer el bardo mitológico y las voces de los profetas que solapan las ideologías y procesos que regulan nuestros imaginarios, nuestras actividades y nuestras cuerpos. Así, las problemáticas se dimensionan históricamente y se enhebran desde los cabos sueltos del uso de los conceptos (o como diría Morozov, *los memes*). Pero sobretodo eso, el concepto en su giro hacia el meme es la propuesta de arena, más significativa en este EDSL #4.

Reconocemos que esta delimitación que fuimos capaces de encontrar esta vez, sigue sin ser suficiente y adquiere solamente la característica de propuesta e invitación a inventar otras, desde voces diversas de género, de territorio y experiencias.

Créditos

En esta edición participaron alf, fauno, kaze y minitrué.

Cooperativismo de plataforma

—*Trebor Scholz*—

Adaptación de “Cooperativismo de plataforma”, traducido al castellano y publicado originalmente por Dimmons¹. “Platform Cooperativism”² publicado en inglés por Fundación Rosa Luxemburgo, oficina Nueva York. Liberado bajo Licencia de Producción de Pares³ con permiso del autor.

Entre todos los problemas del trabajo del siglo XXI –el auge de un sector de servicios con bajos salarios, la desigualdad económica, el desmoronamiento de los derechos de las trabajadoras– el principal es que hay muy pocas alternativas realistas. Lo que ha faltado en el debate sobre el futuro del trabajo es un enfoque que ofrezca a la gente algo que pueda abrazar de todo corazón. De eso es lo que trata este estudio.

En primer lugar, voy a reflexionar sobre las oportunidades, riesgos y consecuencias de la *sharing economy*. Utilizaré el caso de Amazon.com, que ha entrado con fuerza en la “*sharing economy*”.

¹<http://www.dimmons.net>

²<http://www.rosalux-nyc.org/platform-cooperativism-2/>

³http://endefensadelsl.org/ppl_deed_es.html

En segundo lugar, describiré el crecimiento de las cooperativas de plataforma y ofreceré ejemplos de plataformas existentes y de plataformas imaginarias. Lo que llamo *cooperativas de plataforma* consiste en modelos democráticos de propiedad para la Internet. En tercer lugar, esbozaré diez principios para las plataformas de trabajo que están llevando la equidad laboral a las plataformas laborales. Concluiré con reflexiones sobre posibles pasos que hay que seguir para este movimiento en marcha.

Las consecuencias de la sharing economy. La han llamado “economía de changas” [*gig economy*], la economía de pares, la economía colaborativa. Ha llevado un tiempo reconocer que la *sharing economy* era en realidad una *economía de servicios a demanda* que se disponía monetizar servicios que antes eran privados. Es cierto que entre esos trabajos existen oportunidades innegables para estudiantes o para trabajadoras formadas en búsqueda de algo estable y para quienes disponen de una segunda vivienda. Ahora es más fácil para las graduadas universitarias encontrar algún trabajo montando los muebles o renovando la casa de alguien. Las consumidoras, formadas por una aguda apreciación de los bajos precios y de la “uber-comodidad” por encima de todo, han dado la bienvenida a estos advenedizos. Pero, ¿debemos entender la *sharing economy* como un cartel en el camino que apunta a un futuro mejor, más flexible, del trabajo? ¿Qué es lo que esta economía nos trae realmente?

Bienvenida a las Aldeas Potemkin de la *sharing economy*, en las que finalmente podés venderle las frutas que crecen en tu jardín a tus vecinas, compartir un viaje en coche, alquilar una casa de árbol en el bosque *Redwood* o visitar un *KinkBnB*. Esta amigable comodidad supone para muchas trabajadoras un salario bajo y una trampa precaria. Pero vos, por el contrario, podés escuchar tu propia cuenta de *Spotify* en un taxi de *Uber*. Ya no tenés que sufrir lo que el economista George Akerlof (1970) denominó “mercado de limones”. Estas nuevas plataformas están introduciendo nuevos pesos y contrapesos. Fuiste promovida a la gerencia media, tenés derecho a despedir a tu conductora. Hay empresas que hasta han encontrado una manera de sacar valor financiero de tus interacciones con los objetos cotidianos, reclutándolos como informantes

para el capitalismo de vigilancia.

Compañías laborales tan amantes de lo *cool* como *Handy*, *Postmates* y *Uber* celebran su momento warholiano, sus quince mil millones de dólares de fama. Se deleitan en el hecho de haber puesto en marcha sus plataformas monopólicas en ausencia de una infraestructura física propia. Al igual que *AOL* y *AT&T* no crearon Internet, ni Mitt Romney construyó su negocio por sí mismo (Journal, 2012), las empresas de la economía a demanda tampoco construyeron su imperio. Están poniendo a producir *tu* coche, *tu* departamento, *tu* trabajo, *tus* emociones y, más importante, *tu* tiempo. Son empresas de logística que requieren que las participantes paguen al intermediario. Nos estamos transformando en activos; se trata de la financiarización de la vida cotidiana 3.0.

En *What's Yours is Mine* [Lo que es tuyo es mío], el investigador canadiense Tom Slee lo resume así:

Muchas personas bien intencionadas sufren de una fe errónea en las capacidades intrínsecas de Internet para promover la confianza y una comunidad igualitaria y así, sin saberlo, se van convirtiendo en cómplices de esta acumulación de fortuna privada y de la construcción de nuevas y explotadoras formas de empleo. (Slee, 2015)

En la conferencia “Cooperativismo de plataforma”⁴, John Duda, de Democracia Colaborativa, declaró:

La propiedad de las instituciones de las que dependemos para vivir, para comer, para trabajar, se está concentrando cada vez más. Sin la democratización de nuestra economía, sencillamente no tendremos el tipo de sociedad que queremos tener, o que creemos tener. Simplemente no vamos a ser una democracia. ¡De hecho, la Internet no está ayudando! Está alimentada por el pensamiento cortoplacista, por el lucro empresarial; está dirigida por el capital de riesgo y está contribuyendo a la concentración de la riqueza en cada vez menos

⁴<http://platformcoop.net>

manos. Dondequiera que la economía tecnológica se extiende, la vivienda se vuelve totalmente impagable. Tenemos que revertir esa tendencia⁵.

Las ocupaciones que no pueden ser deslocalizadas –la paseadoras de mascotas o la que hace la limpieza doméstica– se están subsumiendo bajo lo que Sascha Lobo (2014) y Martin Kenney llaman “capitalismo de plataforma”. Las *baby boomers* están perdiendo sectores de la economía como el transporte, la comida y varios otros más ante la generación del milenio, que se precipita con ferocidad a controlar la demanda, la oferta y el lucro al agregar una gruesa capa de negocio sobre las interacciones entre usuarias a través de aplicaciones. Están ampliando el libre mercado desregulado sobre áreas de nuestras vidas que antes eran privadas.

La *sharing economy* se presenta como un heraldo de la sociedad post-trabajo; el camino hacia el capitalismo ecológicamente sostenible en que *Google* va a vencer a la misma muerte y no tenemos que preocuparnos por absolutamente nada. Bajo el lema “lo que es mío es tuyo”, el caballo de Troya de la *sharing economy* nos libera de las formas jurásicas del trabajo mientras desencadena una maquinaria colosal de represión sindical; pasando por encima de las personas de mayor edad en especial. El autor alemán Byung-Chul Han enmarca el momento actual como “sociedad de fatiga” (Han, 2010). Vivimos, escribe, en una sociedad orientada a los logros, que es supuestamente libre y determinada por el “sí se puede”. Al principio esto crea una sensación de libertad, pero que pronto viene acompañada de ansiedad, auto-explotación y depresión.

Es importante señalar que no podemos iniciar este debate sin antes reconocer que la *sharing economy* no es una especie de cubo plastificado en el “ciberespacio”; es solo otro reflejo del capitalismo y del atlas masivo de las prácticas del trabajo digital. En consecuencia no podemos tener una discusión sobre las plataformas de trabajo sin antes reconocer que dependen de la explotación de vidas humanas a lo largo y ancho de las cadenas globales de suministro, comenzando por el hardware sin el que toda esta economía “ligera” se hundiría en el fondo del océano.

⁵<https://vimeo.com/149401422>

No se pueden tomar en consideración los tan amados dispositivos de *Apple* sin antes recordarnos a nosotras mismas las condiciones de trabajo en las que Andrew Ross llama “fábricas suicidas de Foxconn” en Shenzhen, China. O la extracción de minerales raros en la República Democrática del Congo; es esencial seguir las cadenas de suministro que facilitan todos estos estilos de vida digitales, aparentemente limpios y glamorosos.

Hay una masa de cuerpos sin nombre, escondidas tras la pantalla, expuestas a vigilancia laboral, el desplume colectivo, el robo de salarios y al software privativo. Como la activista del software libre Micky Metts advertía: “Cuando se construyen plataformas, no se puede construir la libertad sobre la esclavitud de otra persona”⁶.

Al responder a una crítica política de la economía a demanda, algunas académicas postulan que los terribles resultados de un capitalismo sin restricciones están bien entendidos; toda esa perorata no necesita ser afirmada de vuelta. Pero tal vez, como dijo McKenzie Wark: “esto no es capitalismo, esto es algo peor”. Sugirió que “el modo de producción en el que parecemos estar entrando no es tanto el capitalismo como ha sido descrito clásicamente” (Wark, 2015).

Esto no es simplemente una continuación del capitalismo pre-digital tal como lo conocemos, sino que hay notables discontinuidades, un nuevo nivel de explotación y una concentración de riqueza para la que se acuñó el término “desplume de multitudes”. Desplumar a la multitud es una nueva forma de explotación, puesta en marcha por cuatro o cinco advenedizos, para disponer de una reserva mundial de millones de trabajadoras en tiempo real.

La situación actual necesita ser discutida en el contexto de la intensificación de las formas de explotación en línea y también de antiguas economías de trabajo invisible y no remunerado. Pensemos en la campaña “salario para el trabajo doméstico” de Silvia Federici, Selma James y Mariarosa Dalla Costa y en la década de 1980, en la teórica de la cultura Donna Haraway discutiendo las

⁶<http://livestream.com/internetsociety/platformcoop/videos/105663835>

maneras en que las tecnologías de la comunicación emergentes permiten que el trabajo doméstico se disemine por toda la sociedad.

La *sharing economy* se detiene

Dentro de veinte o treinta años, cuando posiblemente nos estemos enfrentando al final de las profesiones y aun más puestos de trabajo de la gente sean “uberizados”, bien podríamos despertar y preguntarnos por qué no protestamos con más fuerza contra estos cambios. A pesar de todas las exquisitas ventajas de la *sharing economy*, podríamos terminar compartiendo las sobras, no la economía. Podríamos sentir remordimientos por no haber buscado alternativas anteriormente. Como es de esperar, no podemos cambiar lo que no entendemos. Por eso pregunto, ¿qué significa la *sharing economy*?

Todo Uber tiene su Unter⁷

La *sharing economy* indica una ofensiva a gran escala, global, en favor de “constructores de puentes digitales” que se insertan entre quienes ofrecen servicios y quienes están en su búsqueda, encajando procesos extractivos en interacciones sociales. La economía a demanda indica que el trabajo digital no es un fenómeno de nicho. *UpWork* (antes *ODesk* y *Elance*) afirma que tiene unos diez millones de trabajadoras. *Crowdwork*, ocho millones. *CrowdFlower*, cinco millones. En 2015, 160.000 conductoras salen a las calles para *Uber*, si confiamos en sus cifras (Bruns, 2008). *Lyft* informa 50.000 conductoras. *TaskRabbit* declara contar con 30.000 trabajadoras⁸.

En Alemania, los sindicatos como *ver.di* concentran sus esfuerzos en la defensa de los derechos de las empleadas, mientras que en Estados Unidos veo pocas posibilidades de un retorno de la semana de trabajo de 40 horas para aquellas que están en el sector eventual. La pregunta, entonces, es: ¿Cómo podemos mejorar

⁷Juego de palabras entre *unter* y *uber*, en alemán “debajo” y “arriba” respectivamente. (*Nota de la traducción.*)

⁸<http://www.nelp.org/content/uploads/Rights-On-Demand-Report.pdf>

las condiciones de un tercio de la fuerza de trabajo que no está empleada de modo tradicional?

Los modelos de negocio extractivos de hoy, basados en plataformas, hacen que algunos de los esquemas monetarios más tempranos en la Internet parezcan experimentos socialistas. Douglas Rushkoff, autor de *Throwing Stones at the Google Bus* [Tirando piedras al autobús de Google], señala que “en lugar de crear empresas verdaderamente distributivas solo estamos dándole esteroides a la economía industrial, creando brechas de riqueza y formas de explotación cada vez más extremas. Estamos generando todas estas nuevas tecnologías como el *Bitcoin* o la *Blockchain*, pero en realidad no nos estamos preguntando para qué estamos programando estas cosas”⁹. Los beneficios del capitalismo de plataforma para las consumidoras, propietarias y accionistas son evidentes; pero el valor añadido para las trabajadoras vulnerables y el valor a largo plazo para las consumidoras no están claros, en el mejor de los casos.

Las nuevas dependencias y el nuevo dominio

Se trata del cambio de la empleada, con resumen de sueldo y semana laboral de 40 horas, a una trabajadora más contingente, *freelance* o contratista independiente, lo que también se conoce a veces como 1099¹⁰ o trabajadora de “changas”¹¹. En el proceso, las trabajadoras están perdiendo el salario mínimo, las horas extraordinarias y las protecciones legales contra la discriminación en el empleo. Asimismo, los empleadores no tienen que contribuir al sistema de asistencia médica, ni al seguro de desempleo, ni al seguro contra accidentes, ni a la jubilación de sus trabajadoras.

“Mientras que el empleo tradicional era como el matrimonio

⁹<https://vimeo.com/149979122>

¹⁰El formulario 1099 es un informe de los diversos tipos de ingresos que una trabajadora recibe en todo el año que no sean el salario que un empresario le haya pagado. Las trabajadoras eventuales tienen que enviar estos formularios 1099 al *Internal Revenue Service*, la agencia impositiva de Estados Unidos.

¹¹Como toda estudiante de los primeros años de su MBA sabrá, el empleo no es solo un concepto único, sino que describe un conjunto de derechos y son esos derechos fundamentales del trabajo los que están en riesgo.

—escribe el jurista Frank Pasquale—, con las dos partes comprometiéndose a un proyecto conjunto a más largo plazo, la mano de obra digitalizada está en busca de una serie de levantes” (Pasquale, 2011). Estos mitos sobre el empleo proyectados energicamente sugieren que trabajar como empleada significa que debes renunciar a toda la flexibilidad y que trabajar por tu cuenta, de alguna manera, significa inherentemente que tu trabajo es flexible. Sin embargo, esta “flexibilidad innata” de las trabajadoras independientes de bajos ingresos debe ponerse en duda, porque las trabajadoras no existen en el vacío; también se tienen que adaptar a los horarios de sus jefes virtuales.

Usando el lenguaje de la iniciativa empresarial, la flexibilidad, la autonomía y la elección, la carga de los mayores riesgos de la vida: el desempleo, la enfermedad y la vejez, han sido puestos sobre los hombros de las trabajadoras. ¡Hay propietarios de plataformas que se refieren a las trabajadoras como “conejas”, “turcas” o “proveedoras”! Me pregunto si Leah Busque, CEO de *TaskRabbit*, se sentiría insultada si la llamaran coneja. Ella es una jefa. El problema es que es dueña de su mente y de la plataforma.

¿Quién va a estar dispuesto a ofrecer derechos laborales a todas las trabajadoras autónomas, a las temporales y por contrato? El senador Mark Warner, de Virginia (Warner, s. f.) y sobre todo el economista de Princeton Alan Krueger, entre otros, han sugerido una tercera categoría de trabajadoras que no es ni un contratista independiente, ni una empleada: la trabajadora independiente (Harris & Krueger, 2015). Esta categoría de trabajadora recibirá muchas de las protecciones laborales tradicionales.

Una respuesta diferente a la pérdida de poder de negociación de las trabajadoras en la economía a demanda proviene del programador informático y escritor Steve Randy Waldman, quien sugirió que la clasificación de las contratistas independientes debe estar subordinada a los requisitos de que las trabajadoras sean “multihogar”, es decir, que trabajen usando varias plataformas y por lo tanto evitando las trampas de plataformas individuales, dominantes, como *Uber*. Waldman entiende el *multi-homing* como poder de negociación cuando se trata de mitigar el poder de los monopolios

(Waldman, 2015).

La sharing economy es reaganismo por otros medios. Retrocediendo en el tiempo, mi argumentación es que hay una conexión entre los efectos de la *sharing economy* y los deliberados *shocks* de austeridad que siguieron a la crisis financiera en 2008. Los tecnólogos multimillonarios saltaron de cabeza, cabalgando a lomos de las que buscan desesperadamente trabajo, no solo aumentando así la desigualdad, sino también reestructurando la economía de manera que esta nueva forma de trabajar, privada de todos los derechos laborales, sea vivible, sobrevivible o, como ellos dirían: “sostenible”.

La *sharing economy* surgió a partir de la estirpe de Reagan y Thatcher, que en los '80 no solo acabaron con las huelgas de las mineras y las controladoras de tráfico aéreo, sino que dañaron la creencia en la capacidad de los sindicatos de velar por las trabajadoras y en la posibilidad de la solidaridad, creando un marco en que la reestructuración del trabajo, los recortes al estado de bienestar y el desacople entre la productividad y los ingresos se volvieron plausibles.

Las exigencias de cualificación son cada vez más altas y la ansiedad y el miedo al desempleo y a la pobreza se han convertido en temas centrales en la vida de muchas jóvenes de hoy. Todo esto ha conducido a un mundo en el que, para la generación del milenio, el fin del mundo parece más plausible que el fin del capitalismo y sus carreras se parecen a vehículos autónomos que se dirigen hacia el Armagedón.

Es *On the Waterfront* [Nido de ratas] de Elia Kazan en anfetaminas. Las jornaleras digitales se levantan cada mañana solo para unirse a la subasta de sus propias changas. Según la economista Juliet Schor, la *sharing economy* ofrece acceso al trabajo descalificado a la clase media educada, que ahora puede conducir taxis y ensamblar muebles en casas de otra gente, mientras que al mismo tiempo desplaza a las trabajadoras de bajos ingresos de estas ocupaciones¹².

¹²<http://livestream.com/internetsociety/platformcoop/videos/105162259>

Una de cada tres trabajadoras de la fuerza laboral estadounidense es ahora una trabajadora independiente, jornalera, temporera o *freelance*. El jurado está todavía deliberando sobre si regresarán a un mundo con un sueldo fijo, una semana de trabajo de 40 horas y con algunas protecciones sociales.

Generación de beneficios para unos pocos

El software que está impulsando la *sharing economy* está envuelto en una interfaz de diseño adictivo. En la pantalla, el ícono de tamaño hormiga de un taxi acercándose a tu ubicación es tan seductor y peligroso como las sirenas que atraían a Ulises; es un diseño que escala. Por el lado empresarial, los emprendedores e ingenieros de software han creado nuevos mercados. Pero, ¿es esto pura innovación o hay una fábrica detrás del parque de juegos? ¿La innovación debe consistir solo en beneficios para unos pocos, dejando a su paso una mano de obra en la que predominan protecciones sociales insuficientes? ¿Es la innovación centrada en la extracción de valor y el crecimiento, o se trata de la circulación de este valor entre la gente?

La eficiencia, del mismo modo, no es una virtud cuando está construida en torno a la extracción de valor en beneficio de accionistas y propietarios. Es este sentido, la extracción de valor a partir de las personas que realizan empresas laborales como *Amazon*, *CrowdSpring* y *TaskRabbit* no es ni eficaz ni innovadora. El capitalismo de plataforma, hasta ahora, ha sido muy ineficaz para hacer frente a las necesidades comunes. Lo que inicialmente parecía innovación ha subido el volumen de la desigualdad de ingresos.

Con la creación de nuevas ocupaciones en la economía 1099, empresas como *Intuit* han comenzado a florecer ya que su software ayuda a las *freelancers* en su declaración de impuestos.

La ilegalidad como método

En Estados Unidos la ilegalidad es un método y no un *bug* de la *sharing economy* y el gobierno federal, no está interviniendo al

menos hasta ahora, dejando el asunto (y única esperanza) a la municipalización de la regulación. La *sharing economy* también ha sido criticada por la “anulación de la ley federal” (Pasquale & Vaidhyanathan, 2015), la falta de dignidad de las trabajadoras y la eliminación de los derechos laborales y valores democráticos, como la rendición de cuentas y el consentimiento. Las empresas de la *sharing economy* no han pagado impuestos, violando leyes federales. Su *modus operandi* sigue un patrón. En primer lugar, las empresas como *Uber* violan varias leyes –las leyes contra la discriminación, por ejemplo– y a continuación llaman la atención sobre una creciente y entusiasta base de consumidoras, exigiendo cambios legales. *Airbnb* gastó más de 8 millones de dólares para hacer *lobby* en San Francisco cuando las residentes votaron regular sus operaciones. *Uber* gasta incluso más dinero en lobbistas que *Walmart*. De manera significativa, tanto *Uber* como *Airbnb* están utilizando sus aplicaciones como plataformas políticas, que se utilizan para activar a sus clientas a que se opongan a cualquier intento de regulación contra ellos.

Cuando te enteras de que las conductoras de *Uber* en Los Ángeles están trabajando por debajo del salario mínimo; cuando se conoce que las trabajadoras de *CrowdFlower* y *Mechanical Turk* no ganan más de dos a tres dólares por hora; cuando se comprende que gran parte (sino la mayoría) de los ingresos de *Airbnb* en la ciudad de Nueva York proviene de anfitriones que alquilan apartamentos enteros por menos de treinta días (Slee, 2015); cuando te dicen que las nuevas *startups* están navegando alrededor de la definición de empleo de tal manera que las personas que están trabajando para ellas sean clasificadas como trabajadoras independientes, en lugar de empleadas; cuando se comprende que la situación de trabajadora independiente anula la protección otorgada a las trabajadoras por la *Fair Labor Standards Act*; cuando *Uber*, *Lyft* y *Airbnb* continúan haciendo negocios en las ciudades que prohibieron sus operaciones; entonces se entiende por qué el gobierno y/o los municipios tienen que actuar en contra de esta “nulificación de la ley federal” (Pasquale & Vaidhyanathan, 2015). En 2015, un estudio de Princeton demostró que las conductoras de *Uber* en 20 ciudades ganan alrededor de \$17.50 USD la hora, lo

cual de acuerdo a las conductoras se reduce a entre \$10 y \$13 USD la hora después de restar los costos de combustible, seguros, pagos por el vehículo y su mantenimiento (Harris & Krueger, 2015). Los Ángeles aprobó un salario mínimo de \$15 USD la hora, lo que pone a *Uber* en violación de esa ley. Ahora, cualquier persona con conocimientos básicos de la *Fair Labor Standards Act* de 1938 diría que tales salarios son ilegalmente bajos; que no cumplen con los estándares del salario mínimo.

Si tomamos en cuenta las significativas tasas de desgaste de las trabajadoras de *Mechanical Turk* y las conductoras de *Uber* (la mitad de las cuales no aguanta más de un año)¹³, está claro que estos negocios, en su forma actual, no son sostenibles.

En Estados Unidos, no respetar los derechos de las trabajadoras tiene un riesgo legal muy bajo para los patrones. El Departamento de Trabajo de Estados Unidos, estratégicamente escaso de personal, es básicamente incapaz de perseguir a las empresas que violan la Ley Federal de Trabajo e incluso en el improbable caso de que sean descubiertas, todo lo que tienen que hacer es pagar a las trabajadoras lo que les deben.

Queda algo de esperanza. En una sentencia reciente, un juez federal dictaminó que una conductora *Uber* era una empleada y no una trabajadora independiente (Isaac & Singer, 2015). Y las trabajadoras de *Lyft* e incluso *Yelp* también están presentando demandas para ser reconocidas como tales (Techdirt, 2015). En otoño de 2015, la ciudad de Seattle abrió la puerta para la sindicalización de las conductoras de *Uber*. Y casi al mismo tiempo, una inusitada coalición de *startups* y sindicatos publicaron un documento que resume las protecciones sociales de las trabajadoras que son necesarias para que la economía digital prospere (T. N. Y. T. Blog, 2015). Pero que el Gobierno Federal tenga la voluntad política de introducir nuevas medidas de protección para las trabajadoras es algo que está por verse.

¹³En 2015, más de la mitad de las conductoras de *Uber* no se quedan más de doce meses en la compañía. Para obtener más información, leer *Raw Deal. How the “Uber Economy” and Runaway Capitalism Are Screwing American Workers* de Steven Hill.

A nivel local y provincial, se encuentran en marcha algunos esfuerzos reguladores. En el condado de Montgomery, por ejemplo, la Asamblea General de Maryland ha decidido regular a *Uber* y *Lyft* con una tasa de \$0,25 USD por cada viaje. Los ingresos se utilizarán para ofrecer servicios de transporte más accesible para las personas mayores que cumplan los requisitos y para las residentes con ingresos bajos (88.5, 2015). El alcalde De Blasio está trabajando para frenar el tamaño de la flota de *Uber* en las calles de la ciudad de Nueva York.

Amazon se suma a la *sharing economy*

Amazon.com, aun debajo de la edad legal para beber, es una de las empresas más antiguas de esta economía digital y se está uniendo a la *sharing economy*. La sección de libros de *Amazon* comenzó en 1994 pero, como *Uber*, hoy en día se ha convertido en una plantilla para un sinnúmero de otros negocios. El cruel genio está fuera de la botella, la lógica de negocio de los sistemas de *crowdsourcing* como *Amazon Mechanical Turk* está siendo adaptada por empresas como *CrowdFlower*, *99Designs* y cientos de otras. *Amazon* se insertó en la *sharing economy* con empresas como *Flex*, un servicio de entrega basado en el *crowdsourcing* que utiliza a gente corriente, no a las carteras habituales, para la entrega de paquetes. También inició *HomeServices*, que sitúa a la compañía como intermediaria de electricistas o plomeras y *HandMade-at-Amazon*, que compite directamente con *Etsy*.

Desde 2005, *Amazon* gestiona una empresa de intermediación laboral en línea llamada *Amazon Mechanical Turk*, en la que las trabajadoras pueden ingresar y elegir entre largas listas de tareas. Al igual que en el trabajo a destajo tradicional de la industria de la indumentaria, *Mechanical Turk* permite que un proyecto se divida en miles de fragmentos, que se asignan a las llamadas *crowd workers*. Estas trabajadoras novatas, a menudo bien formadas, están ganando entre \$2 y \$3 USD por hora en este entorno. Al igual que las trabajadoras migrantes o temporales en la industria de la comida rápida, están trabajando largas horas, siendo mal remunere-

radas y maltratadas por sus jefes virtuales al tiempo que obtienen poco o ningún beneficio social.

Se podría pensar que en un país rico y democrático como Estados Unidos, las trabajadoras estarían protegidas legalmente contra tales abusos y que operaciones como las de *Uber* serían desmanteladas de inmediato. Fuimos testigas de cómo unos funcionarios parisinos imputaban a dos ejecutivos de *Uber* (Schechner, 2015) y de cómo ciudades como Río de Janeiro están prohibiendo a la empresa y haciendo cumplir esta legislación (Guardian, 2015). En Estados Unidos no se hace mucho contra esas empresas que desobedecen las leyes federales y los reglamentos municipales.

El robo de salarios, por ejemplo, es un hecho cotidiano en *Amazon Mechanical Turk*, que tolera explícitamente esta práctica. Los usuarios solicitantes pueden rechazar un trabajo hecho correctamente y evitar el pago. El objetivo de la plataforma, su lógica sistémica, se expresa a través de su arquitectura y diseño, así como en sus condiciones de uso. El robo de salarios es una característica, no un *bug*.

Amazon.com supone de hecho un buen ejemplo; es parte del monocultivo de grandes empresas que cotizan en bolsa y que maximizan los beneficios con la misión de crear rentabilidad para sus accionistas. Es el deber fiduciario de tales empresas el de crear cada vez más valor para los accionistas, para crecer y servir a los propietarios de la plataforma.

La “uber-comodidad”, la rapidez, el precio y el dominio en general de *Amazon* hace que resulte difícil para nosotras hacer ojos ciegos ante el hecho de que a la sombra de nuestra comodidad hay importantes costes sociales para las trabajadoras. En uno de los almacenes de *Amazon* en Alemania, por ejemplo, la empresa monitorizó a las trabajadoras de logística y las reprendió incluso por sus períodos más cortos de inactividad con los denominados informes de inactividad. Las tecnologías de vigilancia y los supervisores mantienen un registro incluyendo las charlas de uno o dos minutos entre dos trabajadoras y de las ausencias prolongadas en el baño (Welle, 2015). Después de dos digresiones así, de pausas de entre uno y nueve minutos, las trabajadoras pueden ser des-

pedidas. Y por supuesto, esto no solo está pasando en “centros de cumplimiento” de *Amazon* en Alemania. Es la lógica taylorista llevada a tal extremo que ni siquiera tiene sentido empresarial. Es una absoluta *densificación del trabajo*, tal como ha denominado la investigadora del trabajo Ursula Huws (2014). Además, el Tribunal Supremo de Estados Unidos emitió un fallo que indica que no es necesario compensar el control de seguridad obligatorio de las trabajadoras que salen de estos almacenes como horas extraordinarias, a pesar de que tienen que esperar en esa cola entre 30 y 40 minutos todos los días (Griswold, 2014). La legislación favorece a las empresas que cotizan en bolsa.

Pero la miseria no se limita a las trabajadoras de almacén, a las *crowd workers*, sino que afecta igualmente a las trabajadoras de cuello blanco de *Amazon*. Podemos arrojar más luz sobre el espíritu de Jeff Bezos, CEO de *Amazon*, que espetó brutalmente a un grupo de editores que “*Amazon* debe acercarse a los editores de la forma en que un guepardo perseguiría a una gacela enferma” (Streitfeld, 2013). Es ese espíritu el que la compañía impone también a sus trabajadoras de cuello blanco, a sus contadoras, vendedoras e ingenieras. Algo que fue revelado en el artículo “Dentro de *Amazon*”, del *New York Times*, que citó a un ejecutivo del área de marketing de libros en *Amazon* afirmando que “a casi todas las personas con las que he trabajado, las he visto llorar en su escritorio” (Kantor & Streitfeld, 2015).

Amazon ha llegado a ser reconocida por sus malas condiciones de trabajo, pero de ninguna manera es una excepción dentro de la economía colaborativa y más allá. Nadie defiende a las trabajadoras, pero por cada trabajadora maltratada, hay más personas que están luchando por lograr una Internet centrada en las personas.

El crecimiento del sector eventual se está produciendo desde hace décadas, pero con la *sharing economy* tomó un impulso significativo en 2008, cuando muchas franjas de la población tuvieron que encontrar vías alternativas de ingresos.

Y por eso, en la segunda parte de este estudio, me pregunto si tenemos que seguir dependiendo únicamente de infraestructuras digitales que están diseñadas para extraer provecho para un núme-

ro muy reducido de propietarios de plataformas y accionistas. Es decir, ¿es realmente inconcebible escapar de empresas como *Uber*, *Facebook* y *CrowdFlower*?

¡Una Internet del pueblo es posible! Una coalición de diseñadoras, trabajadoras, artistas, cooperativas, desarrolladoras, sindicatos con inventiva y defensoras de las trabajadoras puede cambiar las estructuras para que todas podamos cosechar los frutos de nuestro propio trabajo.

Silicon Valley ama una buena interrupción, así que vamos a darle una. Lo que sigue es un llamamiento a colocar a las personas en el centro de las oficinas de empleo virtuales y a convertir las ganancias en beneficio social. Es un llamamiento a los ayuntamientos a poner en marcha negocios como Airbnb. Históricamente, las ciudades estadounidenses acostumbraban a poseer y operar hoteles y hospitales y algunas todavía lo hacen. Es tiempo de visitar esa historia.

A mediados de la década de 1960, en Nueva York, fue el artista de *Fluxus* George Maciunas quien empezó a formar cooperativas de artistas motivadas por su propia situación precaria. En la Ciudad de Nueva York de hoy en día, son artistas como Caroline Woolard¹⁴ quienes utilizan la lógica del arte para transformar su propia situación de vida y la de las demás.

Es posible escapar a *Facebook*, *CrowdFlower* y *Google*. Los imperativos corporativos como el crecimiento y la maximización de los beneficios no son la única opción. Es muy difícil arreglar lo que no se posee. La lucha por la privacidad y la lucha por salarios más altos para las *crowd workers* son importantes, pero modelos cooperativos de propiedad de Internet podrían resolver muchos de estos problemas.

¹⁴<http://carolinewoolard.com>

El ascenso del cooperativismo de plataforma

Necesitamos construir una economía y una Internet que funcione para todas. ¿Cómo podemos aprender lecciones de la larga y emocionante historia de las cooperativas y traerlas a la era digital? (Duda, 2015)

¿Por dónde deberíamos comenzar? El 51% de los estadounidenses gana menos de \$30.000 USD (W. Blog, 2015) al año y el 76% no cuenta con ningún tipo de ahorro (Johnson, 2013).

Entre el 2000 y el 2010, el ingreso promedio en los Estados Unidos se redujo un 7% cuando se lo ajusta a la inflación (Nadeau, 2012). En términos de bienestar social y sostenibilidad del medio ambiente, para cada vez más personas el capitalismo ya no está funcionando. Por lo tanto, tenemos que pensar en cómo cambiar las formas en que Internet es poseída y gobernada y en cómo la solidaridad podría fortalecerse en el proceso. Mi colaborador Nathan Schneider se preguntó: “¿Podría *Silicon Alley* hacer las cosas de forma más democrática que Silicon Valley?”

Ya sea que estemos pensando en puestos de trabajo seguros, salario mínimo, seguridad, cobertura médica o jubilación, ninguno de estos problemas puede abordarse radicalmente sin la reorganización del trabajo, sin cambios estructurales. Ninguno de estos problemas puede abordarse de manera efectiva hasta que revitalicemos la solidaridad, cambiemos la propiedad y la gobernemos democráticamente.

Las empresas de la “vieja escuela” suelen dar a las trabajadoras tan poco como pueden. La desconfianza en la voluntad de los propietarios y accionistas de velar por los derechos de las trabajadoras, la desconfianza en el viejo modelo extractivo, en la economía de la vigilancia, el monopolio, la proliferación de los lugares de trabajo sin fronteras, ha llevado a muchas personas a revivir el espíritu del cooperativismo. ¿Cuáles son las perspectivas a largo plazo para el cooperativismo de plataforma? ¿No son las cooperativas un modelo caduco de organización del trabajo? Cualquiera

que plantee este interrogante debe considerar en primer lugar que la economía solidaria está en crecimiento en todo el mundo; las cooperativas emplean más personas que todas las multinacionales juntas¹⁵. El candidato presidencial demócrata, el senador estadounidense Bernie Sanders, promueve la propiedad obrera como una forma viable de progresar (Johnson, 2015). En Estados Unidos, 900.000 personas son empleadas por cooperativas (Nadeau, 2012).

En su libro *Collective Courage*, Jessica Gordon Nembhard describe la experiencia negra en las cooperativas de Estados Unidos como una experiencia de activismo, basada en la tradición de la lucha por los derechos humanos. La Unión Cooperativa de Consumo japonesa sirve al 31% de los hogares de esa nación mientras que Mondragón, séptima mayor corporación industrial de España, es una red de cooperativas que en 2013 empleaba a 74.061 personas. Emilia Romagna, una región en Italia que alentó a la propiedad de las empleadas, las cooperativas de consumo y las cooperativas agrícolas, tiene el desempleo más bajo de todas las regiones de Italia¹⁶.

Según Kelly, el 40% de la agricultura en Brasil y el 36% de los mercados minoristas de Dinamarca están constituidos por cooperativas. El 45% del PBI de Kenia y el 22% del PBI de Nueva Zelanda provienen de cooperativas. A pesar de haber experimentado contratiempos, sería difícil argumentar con éxito que el modelo cooperativo está acabado.

En el Reino Unido, por ejemplo, en la actualidad hay 200.000 personas que trabajan en más de 400 cooperativas de trabajo. En Berlín, las ciudadanas están formando cooperativas de servicios públicos para comprar y gestionar la red eléctrica de la ciudad¹⁷. En la ciudad alemana de Schönau, otra de estas cooperativas de consumo gestiona tanto la red eléctrica como el suministro de gas para la ciudad.

Para el 2016, la concejala del Ayuntamiento de Nueva York

¹⁵Las estadísticas de este párrafo están tomadas de *Owning Our Future: The Emerging Ownership Revolution*, de Marjorie Kelly.

¹⁶<http://dept.kent.edu/oeoc/oeoclibrary/emiliaromagnalong.htm>

¹⁷<http://www.buerger-energie-berlin.de/das-ziel>

María del Carmen Arroyo informa que la ciudad ha aprobado una iniciativa de desarrollo de las cooperativas de trabajadoras dotándola de \$ 2,1 millones de dólares¹⁸. En 2015, la coalición de 24 cooperativas autogestionadas de la ciudad de Nueva York estaba casi exclusivamente gestionada por mujeres. Las trabajadoras de bajos salarios que se unieron a esas cooperativas vieron sus salarios por hora aumentar de \$10 a \$25 USD en los últimos dos años.

Sin lugar a dudas, los retos para todas las cooperativas son muy grandes. Basta pensar en la cadena *Walmart*, que es, después del Departamento de Defensa de los Estados Unidos y del Ejército de Liberación de China, la tercera organización más grande del mundo (Schlademan, 2015). Para las cooperativas, competir con estos gigantes no es nada fácil. Pero aun así, en esta lucha por imaginar el futuro del trabajo, ¿quiénes deben ser las agentes de cambio? ¿Es el dueño de la plataforma, el accionista, el CEO, el capital de riesgo, o debemos enfocarnos en el colectivo de trabajadoras junto con un movimiento de ciudadanas? La respuesta podría ser: todo lo anterior.

Para mí, el problema comienza cuando el cambio se busca principalmente en las salas de reunión de Silicon Valley. Tim O'Reilly convocó la conferencia "Next: Economy" en noviembre de 2015¹⁹, por ejemplo, que fue ampliamente dominada por los capitanes de Silicon Valley. Y como si la selección de conferenciantes (a pesar de dos o tres defensoras de las trabajadoras, predominantemente gerentes de empresas) no dejara claro a quién se identificaba como agentes de cambio, la cuota de inscripción de \$3.500 USD lo aclaró de una vez por todas.

El ex-Secretario de Trabajo Robert Reich señaló que, con el fin de "salvar el capitalismo", las trabajadoras tienen que contar con un mínimo de protección social; de lo contrario habrá una rebelión. Robin Chase, co-fundadora de *ZipCar*, se hizo eco del sentimiento de Reich. Por supuesto, si se desea conservar la paz social, se tiene que dar algo a las trabajadoras. Se puede apelar a lo

¹⁸<http://fpwa.org>

¹⁹<http://conferences.oreilly.com/nextcon/economy-us-2015/public/content/speakers>

mejor de los líderes corporativos, como quizás hace Tim O'Reilly, podés confiar en su buena voluntad. Pero la cuestión sigue siendo si estas apelaciones pueden cambiar la misión central de esas empresas. Es cierto que las trabajadoras necesitan protecciones sólidas y alguien que realmente se preocupe por su bienestar a largo plazo. Ser “realista” también significa evaluar de manera realista si los propietarios de las plataformas irán más allá de la entrega de pequeñas concesiones a las trabajadoras. Ser realista significa aceptar los éxitos y los fracasos históricos de la “economía solidaria” extractiva y de la economía solidaria.

No se puede contrarrestar la desigualdad económica con la benevolencia de los propietarios; juntas tenemos que rediseñar la infraestructura situando la democracia en su núcleo.

Como parte de este nuevo diseño, vale la pena volver a examinar la historia de la construcción de estructuras para el cooperativismo y el mutualismo en Estados Unidos. Aquí, el comunalismo espiritual y los movimientos cooperativos juegan un papel central. Los menonitas alemanes, incluidos los amish, empezaron a emigrar a Estados Unidos ya en 1684. En el verano de 1825, Robert Owen abrió las puertas de la comunidad Nueva Armonía en Indiana. En la década de 1930, tanto La Nación del Islam como el Movimiento Trabajador Católico establecieron cientos de proyectos comunales. En ese contexto, la enseñanza social católica de distributismo resulta influyente. Sugiere que las comunidades podrían compartir la propiedad y las herramientas. Tres décadas después, se fundó el Kripalu Yoga Ashram Hindú y el centro budista Karmê-Choling. Las comunidades y cooperativas espirituales a menudo han demostrado tener más perdurabilidad que las empresas cooperativas seculares.

Desde que en 1844 se fundara la primera cooperativa moderna en Rochdale, Escocia, ha habido tiempo suficiente para hablar de las cooperativas de trabajo, argumentan los críticos y en sus mentes la evidencia muestra que el modelo no funciona. Y en parte tienen razón; la mayoría de las cooperativas bajo propiedad de las trabajadoras no tuvo éxito en Estados Unidos. Pero también vale la pena tener en cuenta, como el autor John Curl observa, que:

La propia existencia de las cooperativas desafía a las corporaciones y el capitalismo; las corporaciones siempre han trabajado duro para debilitar, desacreditar y destruir [a las cooperativas] por medio de guerras de precios, de la promulgación de leyes que socavan su viabilidad, de etiquetarlas en los medios de comunicación como subversivas y fracasadas y por el uso de varias otras estrategias. (Ver.di, 2015)

También Rosa Luxemburgo fue cauta cuando se trataba de pensar en las cooperativas como alternativas totales al capitalismo.

Las trabajadoras que forman una cooperativa en el campo de la producción se enfrentan entonces a la necesidad contradictoria de gobernarse a sí mismas con el mayor absolutismo. Están obligadas a adoptar hacia ellas mismas el papel de capitalista emprendedor, una contradicción que da cuenta de la falta de costumbre de las cooperativas de producción que, o bien se convierten en empresas capitalistas puras o, si los intereses de las trabajadoras siguen predominando, finalmente se disuelven. (Gasper, 2014)

Se emplean todos los métodos que permiten a una empresa hacer frente a sus competidores en el mercado, escribía Luxemburgo (Gasper, 2014).

Existe, sin embargo, el efecto innegable e importante que las cooperativas tienen sobre las trabajadoras en estos sistemas. Las cooperativas existentes han demostrado ofrecer más puestos de trabajo estables y más protecciones sociales fiables que los modelos extractivistas tradicionales. Sería poco útil ver las cooperativas como alternativas color de rosa; funcionan dentro de un contexto capitalista en el que se ven obligadas a competir. Las redes de cooperativas como Mondragón no pueden realmente desacoplarse de las cadenas de suministro explotadoras que mantienen en marcha el capitalismo.

Una objeción común a las cooperativas es que están tan ligadas

a las presiones del mercado como cualquier otra empresa capitalista, que hace inevitable la auto-explotación. Con el tiempo, las cooperativas también pueden recurrir a la táctica de las prácticas no remuneradas y a voluntarias no recompensadas. Las cooperativas están expuestas a la competencia despiadada del mercado, pero a la luz del 20% al 30% de beneficio que empresas como *Uber* están obteniendo, para el cooperativismo de plataforma un enfoque sería ofrecer sus servicios a un precio inferior. Podrían tener un 10% de ganancia, que luego podría ser parcialmente traducido en beneficios sociales para las trabajadoras. Las cooperativas también podrían florecer en mercados de nicho, teniendo como grupo objetivo a clientas/consumidoras de bajos ingresos.

Las cooperativas han sido instrumentos importantes para la construcción de poder económico de grupos marginados. Karla Morales, de la cooperativa de cuidado de niños *Beyond Care* [Más allá del cuidado] describe sus sencillos beneficios: “En mi trabajo, ahora tengo derecho a días por enfermedad, a vacaciones y a derechos laborales varios”²⁰. Los estados del sur de Estados Unidos, por ejemplo, tienen una larga historia de cooperativas agrícolas con auto-determinación económica y social construida por las comunidades afro-americanas. A veces, sin embargo, las cooperativas han reforzado las jerarquías de raza y género, reproduciendo en lugar de cuestionar, las prácticas de la sociedad en general. Juliet Schor afirma que:

Si usted está interesada en la justicia social, entonces debe saber que en los espacios sin ánimo de lucro hay altos niveles de exclusión por raza, clase y género. Las personas actúan de maneras que refuerzan su propia posición de clase o su propia posición racial. Estos espacios son a menudo más problemáticos desde el punto de vista de raza, clase y género que muchos con ánimos de lucro. Así que, si usted quiere construir una plataforma que atraiga a las personas sin distinción de clase, raza y género, es necesario comenzar por el grupo de

²⁰<https://vimeo.com/149516216>

personas que desea atraer a su plataforma²¹.

Los escépticos lamentan el hecho de que las cooperativas de crédito, en realidad, no han transformado la economía en su conjunto y de que las cooperativas de trabajo bajo propiedad de las trabajadoras no se han convertido en la vanguardia del socialismo que prometían ser. Pero, de todas maneras, hay que tener en cuenta el indiscutible beneficio a largo plazo que dichas empresas ofrecen a las trabajadoras; ¿eso no cuenta para nada? Aquí, las trabajadoras controlan su propio trabajo de una manera que contribuye a su propio bienestar. Las cooperativas, por pequeñas que sean, pueden funcionar como contrastes éticos, auto-gestionados, que proporcionen un modelo para las empresas que no necesitan depender de la explotación de sus trabajadoras. Las cooperativas pueden aportar creatividad no solo para el consumo de productos, sino también para la re-organización del trabajo.

Recientemente se ha citado con frecuencia a Hannah Arendt, que observó que un perro callejero tiene más posibilidades de supervivencia cuando se le da un nombre. Así que, bienvenidas al cooperativismo de plataforma.

*Juntas envejeceremos
nos sostendremos
una a otra con fuerza y nos sostendremos una a otra con más
fuerza
Nos sostendremos
mientras el país cambia;
nos sostendremos una a otra
mientras el mundo cambia.*

[Together we will grow old
we will hold
each other close and we will hold each other closer
We will hold each other
as the country changes;
we will hold each other
as the world changes]

²¹<https://vimeo.com/149540417>

– Anónimo (Curl & Reed, 2012)

El concepto de cooperativismo de plataforma consta de tres partes:

- En primer lugar, se trata de clonar el corazón tecnológico de *Uber*, *Task Rabbit*, *Airbnb* o *UpWork*. Se apropia de la tecnología, pero quiere ponerla a trabajar con un modelo de propiedad diferente, adhiriéndola a valores democráticos, con el fin de rasgar el sistema roto de la economía de consumo colaborativo/bajo demanda, que solo beneficia a unos pocos. Es en este sentido en que el cooperativismo de plataforma es un cambio estructural, un cambio de propiedad.
- En segundo lugar, el cooperativismo de plataforma consiste en la solidaridad, que es urgentemente necesaria en esta economía impulsada por una fuerza de trabajo distribuida y a veces anónima. Las plataformas pueden ser de propiedad de sindicatos ingeniosos, ciudades y otras formas diversas de cooperativas y ser gestionados por estos. Todo ello que abarque cooperativas de múltiples accionarias, bajo propiedad de las trabajadoras o las cooperativas de plataforma propiedad de las *produzuarías*.
- Y en tercer lugar, el cooperativismo de plataforma está construido sobre la reformulación de conceptos como la innovación y la eficiencia con la vista puesta en beneficiar a todas, no solo absorbiendo beneficios para unos pocos. Propongo diez principios del cooperativismo de plataforma que son sensibles a los problemas críticos que enfrenta la economía digital en este momento. El capitalismo de plataforma es increíblemente ineficaz para cuidar de la gente.

El concepto de cooperativismo de plataforma, o al menos parte de él, es difícil de comunicar. La gente entiende la parte de la cooperación, pero la parte de “plataforma” se mantiene en el misterio. ¿Cómo se llaman esos lugares en que pasas el rato y generas valor desde tu teléfono? Una plataforma, en el contexto de este estudio, es un término usado para describir un ambiente en el cual los intermediarios extractivos o cooperativos ofrecen sus servicios

o contenidos.

Desde el inicio, a la hora de explicar el concepto de cooperativismo de plataforma, quiero aclarar que esto no es una aurora boreal tecnológica; el cooperativismo de plataforma no tiene que ver con la obsesión occidental por los avances de la tecnología; es un modo de pensar. Evgeny Morozov y Siva Vaidhyanathan tienen toda la razón en su postura contra el “solucionismo tecnológico” y el “Internetcentrismo”.

El cooperativismo de plataforma es un término que describe cambios tecnológicos, culturales, políticos y sociales. Es una parcela de esperanza. No es una utopía concreta; es una economía emergente. Algunos de los modelos que ahora describiré ya existen desde hace dos o tres años, mientras que otros todavía son aplicaciones imaginarias. Algunos son prototipos, otros son experimentos; todos ellos introducen conjuntos alternativos de valores.

A continuación, presentaré diversos tipos de cooperativismo de plataforma y varios de sus principios. A eso seguirán reflexiones sobre los ecosistemas cooperativos, objeciones a ellos y sus desafíos.

Hacia una tipología del cooperativismo de plataforma

Los primeros ejemplos de cooperativismo de plataforma ya existen, pero aún están emergiendo. Citarlos aquí excluye inevitablemente a otros proyectos importantes. No introducir casos concretos daría pie a la idea de que el cooperativismo de plataforma no es más que una serie de castillos en el aire.

Intermediación laboral y mercados de propiedad cooperativa online

Muy probablemente estés familiarizada con el modelo de la intermediación laboral en línea. Basta pensar en compañías como *Task Rabbit*, en las que puedes agendar que alguien monte tus

muebles de *IKEA* en veinte minutos. La aplicación en tu celular sirve como intermediaria entre la usuaria y la trabajadora. Con cada transacción, *Task Rabbit* se lleva una comisión de entre el 20% y el 30%.

La abogada del “consumo colaborativo” e historietista Janelle Orsi nota un repunte decisivo en el interés por las cooperativas. Explica que decenas de *startups* de tecnología y negocios tradicionales, como floristerías o jardinerías, se han acercado a su *Sustainable Economies Law Center*²² porque están interesadas en el “salto hacia las multitudes” [crowd leaping], la migración de su negocio al modelo de cooperativa.

En San Francisco, *Loconomics*²³ es una cooperativa (en beta) propiedad de *freelancers* en la que las miembras poseen acciones, reciben dividendos y tienen voz en el funcionamiento de la empresa. No hay subastas, no hay sobreprecios. *Loconomics* ofrece masajes y otros servicios solicitados localmente. La pertenencia a *Loconomics* cuesta \$29,95 USD al mes. Las fundadoras empezaron a poner a prueba la aplicación en el área de la Bahía de San Francisco en enero y febrero de 2015 y comenzarán a aceptar usuarias de otras ciudades en marzo de 2016.

Ali Alkhatib, un doctorando en Ciencias de la Computación de *Stanford*, ha trabajado en los *FUSE Labs* de *Microsoft* en el diseño de una “plataforma de pares generalizada y centrada en las trabajadoras” que permita a las trabajadoras poseer, operar y controlar el software²⁴. El proyecto está todavía en sus primeras etapas.

En Alemania, *Fairmondo* comenzó como un mercado en línea descentralizado propiedad de sus usuarias —una alternativa cooperativa a *Amazon* y *eBay*. Con sus 2.000 miembros, aspira a convertirse en una verdadera alternativa a los grandes actores del comercio electrónico, mientras que al mismo tiempo se mantiene fiel a sus valores. El sitio también promueve un número menor

²²<http://www.theselc.org>

²³<http://loconomics.com>

²⁴<http://ali-alkhatib.com/media/presentations/PlatformCooperativism.pdf>

de empresas de comercio justo y de recursos éticos. En el proceso de transferir su modelo de Alemania a otros países, aspira a un mercado mundial en línea, descentralizado y que sea propiedad colectiva de todas las cooperativas locales.

*Coopify*²⁵ es una plataforma de trabajo con pago en efectivo construida por estudiantes que pronto servirá a trabajadoras a demanda de bajos ingresos. Fue creado por el programa de MBA de *CornellTech* y financiada por la Fundación Robin Hood de Nueva York. Las trabajadoras que usan *Coopify* serán neoyorquinas de bajos ingresos que están sub- o desempleadas y que no tienen la calificación de crédito suficiente o la documentación que les permitiría participar en los mercados de trabajo en línea existentes. La plataforma, que tiene su propio sistema de referencias y soporte multilingüe, también ofrecerá apoyo a las trabajadoras con sus impuestos y permitirá pagarlos en efectivo. El *Center For Family Life* (CFL), en Sunset Park, Nueva York, es una entidad de apoyo social que está probando actualmente *Coopify*. El CFL ha estado incubando cooperativas de trabajo como una forma de proporcionar salarios dignos y condiciones de trabajo dignas desde 2006 a las inmigrantes de bajos ingresos. El centro apoya a 9 cooperativas, una red cooperativa y un total de 180 trabajadoras-propietarias, en su mayoría mujeres de origen latino. *Coopify* ayudará a esas 9 cooperativas a competir mejor con *Handy*, *Amazon Flex* y similares.

Cooperativas de plataforma de propiedad municipal

Después de hablar de productoras culturales, vamos a dar un gran salto y discutir la propiedad pública, que tiene un problema de imagen en Estados Unidos. El economista político y fundador de *Democracy Collaborative*,²⁶ Gar Alperovitz, escribe que hay más de 2.000 compañías de electricidad de propiedad pública que, junto con las cooperativas, suministran más del 25% de la electricidad del país (Times, 2015). Alperovitz señala la larga historia

²⁵<http://seed.coop/p/V1RtF0JQe/more?wrap=true>

²⁶<http://democracycollaborative.org/>

de ciudades como Dallas, propietaria de varios hoteles y de otros municipios a lo largo de Estados Unidos que poseen hospitales y al parecer —contrariamente a la opinión pública— ese modelo ha estado funcionando bastante bien.

Janelle Orsi ha detallado ideas acerca de la propiedad en la Internet. En correspondencia con mi propuesta para clonar y reconstruir las tecnologías de la *sharing economy* con valores democráticos, Orsi sugiere un software/empresa diseñado por la ciudad, similar a *Airbnb*, que podría servir como un mercado en línea bajo propiedad y gestión democrática de las personas que alquilan espacio a viajeras. Uno de estos proyectos ya está en marcha en Seúl, Corea del Sur y se propone la creación de una Alianza de Ciudades para la Economía de Plataforma (CAPE, por sus siglas en inglés) con el fin de conseguir ciudades organizadas en torno a esta idea de plataforma. Se llama *Munibnb* y se podría crear como una colaboración entre un gran número de ciudades que pongan en común sus recursos para crear una plataforma de software de alquileres a corto plazo. Esas ciudades podrían regular que los alquileres a corto plazo en sus municipios tuvieran que pasar por dicho portal. Las tarifas podrían ir a parar principalmente a las anfitrionas o parcialmente al gobierno de la ciudad, que podría utilizarlas para dar servicio a personas mayores o para arreglar las calles, por ejemplo. Orsi se pregunta:

¿Por qué millones de dólares de viajeras deben escaparse de nuestras ciudades a manos de los ricos accionistas de las corporaciones, sobre todo cuando no es difícil ejecutar esas operaciones a través de algo así como *Munibnb*? (Schneider, 2015)

Otra aplicación también sugerida por Orsi, se llama *Allbnb* y supondría que las residentes recibieran un dividendo de los beneficios de tales plataformas de alquiler. Algo comparable con el Fondo Permanente de Alaska, que paga a las residentes del estado unos pocos miles de dólares cada año, un porcentaje de los beneficios que Alaska obtiene de la venta de petróleo. Definitivamente, parece factible implementar estas aplicaciones; lo que permitiría que las ciudades no solo jueguen un papel en la regulación de la

economía a demanda, sino que puedan ser activas a la hora de darle forma.

Plataformas propiedad de las *produsuarias*

Utilizo el término *produsuaria* como un neologismo que combina usuaria y productora.²⁷ Las plataformas bajo propiedad de las *produsuarias* son una respuesta a las plataformas monopolistas como *Facebook* y *Google*, que atraen a las usuarias con la promesa del “servicio gratuito”, mientras que monetarizan su contenido y sus datos.

¿Y si fuéramos dueñas de nuestra propia versión de *Facebook*, *Spotify* o *Netflix*? ¿Y si las fotografías de *Shutterstock* poseyeran la plataforma donde venden sus fotos?

Sitios como *Member’s Media*, *Stocksy* y *Resonate* son un paso en la dirección que responde esta pregunta. Ofrecen a las *produsuarias* la oportunidad de ser co-propietarias del sitio a través del que se están distribuyendo sus obras de arte. Las plataformas bajo propiedad de las *produsuarias* permiten a las artistas forjarse una carrera por medio de la co-propiedad de las plataformas en las que están vendiendo su trabajo.

Resonate, con sede en Berlín²⁸, es un sistema cooperativo de *streaming* de música propiedad de las personas que lo utilizan. En *Resonate*, las usuarias reproducen una canción hasta que la poseen. La primera vez que reproducen una canción, cuesta 0,002 centavos de dólar, la segunda vez, 0,004 centavos de dólar y en la cuarta o quinta reproducción se conectan a ella y finalmente, la poseen.

*Stocksy*²⁹ es una cooperativa de fotografía de stock bajo propiedad de sus artistas. La cooperativa se basa en la idea de la distribución de beneficios y co-propiedad con las artistas que contribuyen con fotos al sitio. Las artistas pueden solicitar el ingreso

²⁷Del término *produsage*, que propuso Axel Bruns en *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage*. New York: Peter Lang, 2008.

²⁸<http://resonate.io/2016>

²⁹<http://stocksy.com>

como miembros y cuando son aceptadas licencian imágenes y reciben el 50% de comisión sobre las ventas, así como el reparto de beneficios al final del año. El objetivo de la cooperativa es la creación de carreras profesionales viables para sus miembros. En 2014, sus ingresos habían llegado a \$3,7 millones de dólares y desde su fundación han pagado varios millones de dólares de ganancias a sus artistas.

*Member's Media*³⁰ es una plataforma de medios bajo propiedad cooperativa que se dedica a las productoras y aficionadas al cine de ficción independiente. Las personas que lo utilizan y producen en este sitio –sus *produsuarias*– poseen la mayoría de la plataforma junto con las fundadoras y las inversoras originales.

Plataformas de trabajo respaldadas por sindicatos

Hay varios ejemplos, de Denver a Newark, en que las taxistas y los sindicatos han comenzado a trabajar en conjunto, construyendo aplicaciones y organizando el sector del taxi. Y si las empresas fueran inteligentes, darían la bienvenida a los sindicatos ya que varios estudios muestran que las trabajadoras agremiadas representan una mejor tasa de permanencia y al menos la misma productividad (Triplett, 1983).

En Newark, New Jersey, *Trans Union Care* comenzó como un servicio de taxi sin ánimo de lucro con conductoras que asociadas a la *United Transportation Alliance* de New Jersey y afiliadas al sindicato de comunicaciones *CWA Local 1039*. Las conductoras se benefician de las muchas protecciones del sindicato, como una cooperativa de ahorro y crédito, cobertura sanitaria a inmigrantes y jubilaciones. La compañía tiene previsto extenderse a Atlantic City, Elizabeth (New Jersey) y Hoboken.

Ya en 2007, las taxistas se unieron a *Communications Workers of America local 7777* y dos años más tarde se las arreglaron para dar inicio a *Union Taxi*, la primera cooperativa propiedad de las conductoras en Denver. También reciben apoyo de la organización

³⁰<http://membersmedia.net>

Iworker1vote.org, que apoya a las cooperativas sindicalizadas ayudándoles a encontrar la manera de negociar los salarios, planes de beneficios y programas de formación. Los costes de capitales iniciales, a menudo un gran reto para las cooperativas, aquí son menos problemáticos porque las conductoras ya son dueñas del equipo.

La *California App-Based Drivers Association (CADA)*³¹ es una organización sin ánimo de lucro que unifica a las conductoras de *Uber*, *Lyft*, *Sidecar* y otras compañías basadas en aplicaciones. Las conductoras de CADA no son empleadas y por lo tanto no pueden ser miembros de pleno derecho del sindicato. Sin embargo, el *Teamsters Local 986* de California puede ejercer presión para conseguir una regulación favorable a las conductoras. Se aseguran que las conductoras que trabajan para empresas como *Lyft* y *Uber* hablen con una sola voz.

Las cooperativas desde dentro

Otra atractiva propuesta, aunque imaginaria, es la idea de las cooperativas de trabajo formadas en el estómago del monstruo de la *sharing economy*. Las conductoras de *Uber* podrían utilizar la infraestructura técnica de la empresa para establecer sus propias empresas. Esta absorción hostil por parte de las trabajadoras podría ser imaginable como resultado de una demanda anti-monopolio comparable a la que se llevó adelante contra *Microsoft* después del lanzamiento de *Internet Explorer*.

La plataforma como protocolo

El trabajo del futuro quizás no será dictado por las plataformas centralizadas, ni siquiera por las que son operadas por cooperativas. Tal vez serán interacciones entre pares facilitadas por los protocolos P2P. En Israel, por ejemplo, *La'Zooz*³² es una red distribuida de transporte compartido entre pares. Así como desde *Member's Media* querrían que piensen en ellas como el *Netflix*

³¹<http://cadateamsters.org>

³²<http://lazooz.org>

de las cineastas y aficionadas, bajo propiedad de esas *produsuarias*, *La'Zooz* podría compararse con el *BitTorrent* de compartir transporte. Cualquiera que conduzca por una ciudad puede ganar *cryptotokens* tomando compañeras de viaje. A diferencia del sistema descrito anteriormente, este es totalmente P2P, no hay un punto central, no hay un cuartel general³³.

Diez Principios para el cooperativismo de plataforma

Una discusión técnica sobre los valores, normas y directrices para el cooperativismo de plataforma concierne, sin duda, a las que ya están en marcha. En primer lugar, por supuesto, debe estar la creación de un anhelo de soluciones cooperativas. Astra Taylor apoya la sabiduría de Elaine Browne, ex-líder del Partido Panteras Negras: “Nunca organizarse ni movilizarse alrededor de principios abstractos”³⁴. Por otra parte, una vez se ha empezado, los principios y valores asociados con el cooperativismo de plataforma se convierten en esenciales.

Juliet Schor realizó doscientas entrevistas con trabajadoras de la *sharing economy*. Su sugerencia es:

Asegúrese de que tendrá la propuesta de valor adecuada. Lo que está ofreciendo debe ser de valor económico para las personas que desea atraer. En los espacios sin ánimos de lucro, esto está ausente a menudo. El espacio lucrativo lo consigue mejor.

Más allá de lo que afirma Schor, influenciada por el pensamiento de *ver.di*, el sindicato alemán de las trabajadoras de servicios (Ver.di, 2015), propongo los siguientes principios para el cooperativismo de plataforma.

³³También en Israel, pero no como una cooperativa de plataforma, *Google* ha lanzado la aplicación *Waze*, que enlaza a las pasajeras que quieren llegar a sus lugares de trabajo con las conductoras que tienen que hacer un viaje similar. A las conductoras se les paga en función de la distancia que conduzcan, pero el sistema está configurado de manera que las conductoras no pueden convertirlo en un negocio.

³⁴<http://livestream.com/internetsociety/platformcoop/videos/104571608>

-
- 1) *Propiedad*: una de las principales narrativas de lo que se ha llamado *sharing economy* trata sobre el rechazo de la propiedad. La generación del milenio, nos dicen, no está interesada en las posesiones físicas; lo único que quieren es tener acceso a “cosas”. No bajan música, la escuchan en *streaming*. No compran un auto; son fans de compartirlo. Nuestra narrativa, por el contrario, trata de una Internet centrada en el pueblo.

Internet fue diseñada como una red científica militar en 1969. Pero desde 1990 hasta 1994, la *National Science Foundation* planeó pasar la red a empresas privadas que pasarían a poseer los cables y *routers*. En 1995, la infraestructura de Internet con fondos públicos, *NSFNET*, fue entregada oficialmente al sector privado. Desde entonces, Internet nos ha traído mucho en casi todas las áreas, pero ha dejado la cuestión de la titularidad compartida intacta.

No se trata de gatitos lindos en *Reddit*; sino de la propiedad de Internet. El cooperativismo de plataforma de propiedad colectiva, propiedad de las personas que generan la mayor parte del valor, podría revitalizar esta historia de lo público en Internet. El cooperativismo de plataforma puede cambiar la manera en que la gente común piensa acerca de su relación con Internet.

- 2) *Pago decente y seguridad de ingresos*: En 2015, los sistemas de *crowdsourcing* como el de las trabajadoras novatas en *Amazon Mechanical Turk*—que tienen una buena formación—se pagan entre \$2 y \$3 USD a la hora, lo que es una vergüenza en un país tan rico como Estados Unidos. Al igual que las trabajadoras domésticas están aisladas en las casas de sus empleadores, las trabajadoras digitales son invisibles, aisladas en algoritmos. La *Domestic Workers Alliance* se resistió. En la cumbre *White House Worker’s Voice* introdujeron el Código del Buen Trabajo con una demanda muy simple: “Todo el mundo necesita pago y prestaciones justos para ganarse la vida.”³⁵

³⁵<http://goodworkcode.org>

- 3) *Transparencia y portabilidad de datos*: La transparencia no es solo cuestión de transparencia operativa. El mercado en línea bajo propiedad cooperativa *Fairmondo*, por ejemplo, destaca que pone todo el presupuesto de la cooperativa a disposición del público. Sin embargo, la transparencia también se trata del tratamiento de los datos, especialmente los datos sobre las clientes. Debe ser transparente qué datos se recopilan, la forma en que se recogen, cómo se utilizan y a quién se venden.
- 4) *Apreciación y reconocimiento*: Un buen ambiente de trabajo debe ser parte de esta discusión. Las trabajadoras merecen el reconocimiento y la apreciación de los propietarios y gestores. En ese contexto, la capacidad de las trabajadoras para comunicarse con los gestores de plataformas o propietarios es de capital importancia. Cuando a las trabajadoras se les paga tarde, no son compensadas a tiempo³⁶ o son despedidas, deben tener el derecho efectivo a obtener una explicación.
- 5) *Co-determinación del trabajo*: Las plataformas de trabajo deben implicar a las trabajadoras desde el momento de programación de la plataforma y a lo largo de su uso. De esta manera, además, los gestores aprenderán mucho más sobre el flujo de trabajo de las usuarias. Como dijo Juliet Schor, “comenzar con la gente lo que se quiere lograr y terminarlo con ella”. A partir del primer día, involucrar a las personas con las que se desea poblar la plataforma.
- 6) *Un marco legal protector*: Las cooperativas de plataforma requieren ayuda legal porque son vistas como inusuales. Esta ayuda también es necesaria cuando se trata de defender a las cooperativas contra acciones legales adversas. El triunfo de la empresa de accionistas se ha logrado a través de su control del sistema político, del jurídico y del económico. Las leyes de Estados Unidos subvencionan a las corporaciones por encima del bienestar de todas las personas. Por ejemplo, las cooperativas pueden necesitar regulación local para

³⁶Más del 70% de las trabajadoras independientes en Estados Unidos informan que con frecuencia se les paga con retraso.

mantenerse en el juego, pero los reguladores federales pueden intentar detenerlo. Los operadores tradicionales pueden tratar de mantener a sus trabajadoras alejadas del *multihoming*³⁷ en las cooperativas de plataforma. Sus abogados pueden desafiarlos, o presionar por una ley del estado que lo haga ilegal. Por último, como Frank Pasquale ha observado, existe la extraña inconsistencia en la normativa de competencia basada en la diferencia entre los monopolios y las cooperativas (Pasquale, 2015; Woodcock, 2013). Mientras que los monopolios pueden obtener vía libre en Estados Unidos si surgen “naturalmente” (lo que sea que esto signifique), una federación de cooperativas que trata de competir con una firma dominante podría ser responsable ante la ley anti-monopolio si intenta fijar los precios o incluso de establecer normas de conducta. Si bien Estados Unidos acepta bastante bien los monopolios si siguen vagamente las reglas del juego, es bastante reacia cuando se trata de cárteles. Los poderes del gobierno promueven el sistema de gobierno corporativo y la marginalización de las clases medias.

- 7) *Portabilidad de la protección de las trabajadoras y prestaciones*: Las trabajadoras tanto de la economía tradicional como las de la contingente deberían ser capaces de llevarse los beneficios y protecciones con ellas en escenarios laborales cambiantes. Las protecciones sociales no deben estar vinculadas a un espacio de trabajo en particular. El gobierno francés está poniendo a prueba esta idea y en Estados Unidos Steven Hill, un autor residente en San Francisco, es una de las personas que hicieron esta propuesta en su último libro *Raw Deal: How the ‘Uber Economy’ and Runaway Capitalism Are Screwing American Workers*. A cada trabajadora se le asignaría una cuenta de seguridad individual en la que todas las empresas que la contraten pagarían una pequeña tarifa de seguridad, prorrateando el número de horas por las que se mantuvo empleada. Esos fondos se utilizarían para pagar la red de seguridad de cada trabajadora, dirigiendo los fondos

³⁷ *Multihoming* hace referencia a un dispositivo conectado a varias redes en caso de que falle alguna. (Nota de la traducción.)

a la infraestructura ya establecida, como la salud pública y seguros contra accidentes y de desempleo. Además, este plan proporcionaría un mínimo de cinco días de baja por enfermedad y vacaciones pagas para cada trabajadora³⁸.

Una consecuencia importante de esta propuesta es que, al poner a casi todas las trabajadoras en iguales condiciones, se podrían reducir en gran medida los incentivos para que los empleadores recurran a las trabajadoras eventuales como una forma de evitar el pago de prestaciones y ayudas a la trabajadora. Estos cambios pueden ser implementados a nivel local o estatal, las estadounidenses no tienen por qué esperar a un Congreso disfuncional para seguir adelante. Mucho dependerá de la “letra pequeña” de dicho programa, que podría convertirse fácilmente en solo una tapadera para más desregulación.

- 8) *Protección contra la conducta arbitraria: Uber* es conocida por sus prácticas arbitrarias de disciplina y despido. Las conductoras pueden ser privadas de ingresos sin advertencia (Huet, 2015). Las razones para el despido son a menudo poco claras ya que la empresa rechaza responder a las preguntas de las conductoras que exigen una explicación, un problema al que también se enfrentan las trabajadoras en otras plataformas³⁹. En *Lyft*, las conductoras que no reciben cinco estrellas pueden ser echadas de una patada. Las consumidoras adquieren poderes de gestión sobre la vida de las trabajadoras, lo que implica una enorme responsabilidad.

Y por si esto no fuera suficiente, el sistema de reputación de *Uber* también culpa a las conductoras ante pasajeras de dedos torpes que simplemente pulsan el botón equivocado al evaluar, poniendo la subsistencia de la conductora en pe-

³⁸Actualmente más de 60 millones de trabajadoras del sector privado en Estados Unidos no tienen acceso a la baja por enfermedad.

³⁹Para un análisis de la situación de las trabajadoras de *Amazon Mechanical Turk*, ver Lilly Irany, “*Difference and Dependence among Digital Workers: The Case of Amazon Mechanical Turk*” [Diferencia y dependencia entre trabajadoras digitales, el caso de *Amazon Mechanical Turk*], *The South Atlantic Quarterly*, enero de 2015.

ligro.

El sistema de reputación de las trabajadoras de *Uber* se encuentra alojado en la “nube”, en los servidores centralizados, privados, de la empresa. Al igual que con otros advenedizos en la economía colaborativa, esto hace que sea imposible que las trabajadoras capitalicen su reputación. Cuando se cambian a otra plataforma, empiezan desde cero. En consecuencia, es esencial que las trabajadoras establezcan sus propios sistemas descentralizados de reputación y de identidad. Proyectos como *Traity*⁴⁰ y *Crypto Swartz* (Galt, 2014) están trabajando en esa dirección.

- 9) *Rechazo de la excesiva vigilancia en el lugar de trabajo*: La excesiva vigilancia en el lugar de trabajo por medio de los diarios de las trabajadoras de *oDesk* (ahora *Upwork*)⁴¹ o las constantes revisiones en *TaskRabbit* deben ser rechazadas.

¿Dónde está la dignidad del trabajo en este tipo de sistemas?
¿Te gustaría levantarte cada mañana solo para competir por el trabajo que tenés que hacer ese día? ¿Te gustaría ser evaluada cada cuatro horas por parte de personas que no te conocen en absoluto? Tales prácticas de vigilancia despojan a las trabajadoras de su dignidad.

- 10) *Derecho de las trabajadoras a desconectarse*: Las trabajadoras también deben tener derecho a desconectarse. El trabajo digital decente debe tener límites claros, el cooperativismo de plataforma debe dejar tiempo para la relajación, el aprendizaje permanente y el trabajo político voluntario.

Es importante articular una visión así, guiada por estos nobles principios. Nos llevará un tiempo muy largo acercarnos a esta visión, que debe ser articulada. Nuestra incapacidad para imaginar una vida diferente, sin embargo, sería el triunfo final del capital.

⁴⁰<http://traity.com>

⁴¹Los “diarios de las trabajadoras” de *oDesk* (ahora *UpWork*) documentan el flujo de trabajo de las trabajadoras. Esto incluye fotografías recurrentes de las trabajadoras con la cámara incorporada en el ordenador que utilizan y capturas de pantalla para medir el progreso del trabajo.

No será una sorpresa que diga que el cooperativismo de plataforma también se enfrenta a enormes retos, desde la auto-organización y gestión de las trabajadoras a la tecnología, el diseño basado en la experiencia de usuaria, la educación, la financiación a largo plazo, la escala y las escalas salariales. Otros desafíos incluyen la pre-evaluación de las miembros principales de la cooperativa, los seguros, la competencia con los gigantes multinacionales corporativos y esto es importante, la concientización del público. Pensar cómo superar los obstáculos es realmente importante. La ingenuidad y gesticular con entusiasmos no son suficientes. Jodi Dean tiene razón cuando plantea que “a *Goldman Sachs* no le importa si criás pollos.” Pero los dueños corporativos se interesarán si se enteran del crecimiento de las cooperativas de crianza de pollos, impulsadas por los mercados en línea, en toda América. Para hacer realidad un buen trabajo digital, la gente con cosas en común ha de organizarse y luchar por derechos y propiedad democráticos.

Otro reto es el de la movilización de las trabajadoras: las trabajadoras de ingresos múltiples no se encuentran con sus compañeras en el almuerzo, no se juntan en las salas del sindicato. En cambio están, en la mayoría de aspectos, aisladas unas de otras. “Si estas personas tienen que ganar en propiedad y en poder de toma de decisiones, la mejora de sus redes sociales debe ser parte del proyecto,” enfatiza la economista Paola Tubaro en respuesta a la idea del cooperativismo de plataforma (Tubaro, 2015). Han habido algunos intentos de crear nuevas formas de solidaridad entre trabajadoras, incluyendo una intervención de diseño como *Turkopticon*,⁴² un sistema de reputación de empleadores utilizado por las trabajadoras en la plataforma de *Amazon Mechanical Turk*. También hay que tener en cuenta a *Dynamo*, una comunidad de *turcas* basada en peticiones⁴³. Pero todo esto tiene poco que ver con la organización de las trabajadoras tradicionales y tampoco hace que la tarea de organizar el cooperativismo de plataforma sea mucho

⁴² *Turkopticon* es una extensión para el navegador web que permite a las trabajadoras absoluta independencia para evaluar conjuntamente a los expedidores en *Amazon Mechanical Turk*. <http://turkopticon.ucsd.edu>

⁴³ <http://wiki.wearedynamo.org>

más fácil. El reto sigue siendo: ¿cómo organizar a las trabajadoras distribuidas, en primer lugar?

El ecosistema cooperativo

Las cooperativas de plataforma no son islas, totalidades en sí mismas. Cada cooperativa es parte de un ecosistema. Escribe Neal Gorenflo:

Parte de la magia de las nuevas *startups* de tecnología es que hay una estructura organizacional bien entendida, un método de financiación y un plan de desarrollo que los empresarios pueden utilizar. En otras palabras, hay una plantilla. El cooperativismo de plataforma también necesita plantillas, pero unas que soporten una diversidad de modelos de organización. Lo que se necesita es un pequeño número de incubadoras en diferentes ciudades globales que trabajen juntas para dar a luz a la primera ola de cooperativas de plataforma. El truco es conseguir levantar las primeras cooperativas de plataforma para luego desarrollar un ecosistema global que anime a replicar los modelos que funcionen a través de industrias y geografías. (Shareable, 2015)

Las cooperativas de plataforma dependen de otras cooperativas, sistemas de financiamiento, ingenieras de software, abogadas, trabajadoras y diseñadoras. Las alianzas entre cooperativas son esenciales. Tienen que estar basadas en normas, en el compromiso con los bienes comunes abiertos, en estrategias compartidas, metas y valores: un cambio de mentalidad que vaya de Ayn Rand a Robert Owen, con el apoyo de una plataforma política.

Financiamiento: Las cooperativas de plataforma y las cooperativas en general exigen un sistema de financiación diferente de las empresas tradicionales. Muchas de las vías tradicionales de financiamiento no están disponibles para las cooperativas de plataforma y los reguladores están ansiosos por protegerse contra los experimentos. ¿Cuáles son las opciones que amplían el poder financiero

de la mayoría?

Por un lado, el capital inicial, que a menudo presentan el mayor reto para las cooperativas, no son el mayor obstáculo en este caso. Al menos cuando se piensa en el transporte, puesto que las conductoras ya son dueños de sus principales activos. En España, *Mondragón*, la mayor cooperativa industrial del mundo, funciona como un banco de desarrollo. En Alemania, los bancos también juegan un papel importante en el desarrollo de las pequeñas empresas, lo que constituye una gran parte de la economía de ese país.

Los proyectos como *Seed.coop* ayudan a cooperativas a despegar⁴⁴. El impulso del *crowdfunding* puede tener éxito. Cabe destacar aquí el sitio de *crowdfunding* español *Goteo*, ya que solo permite que busquen financiamiento aquellos proyectos que sigan un conjunto de valores orientado al bien común⁴⁵.

En su artículo, “La propiedad es la nueva colaboración” (Shareable, 2015), Nathan Schneider informa sobre el primer experimento del mundo en “cripto-equidad”, llamado *Swarm*⁴⁶. *Swarm* es un sitio de *crowdfunding*, el *Kickstarter* de la *Blockchain*, si se quiere, que se basa en un “enjambre” de pequeñas inversoras, en lugar de los grandes inversores de capital de riesgo. El sitio funciona en base a una criptomoneda, no en dólares, pero como parte de su primera campaña recaudó más de un millón de dólares.

Pero los reguladores no facilitan las cosas. En 2011, Brewster Kahle, fundador de *archive.org*, intentó iniciar una cooperativa de crédito; pero se encontró con un aluvión de auditorías reglamentarias y la burocracia finalmente le llevó a abandonar (Popper, 2015). *Silicon Valley*, que se basa en la especulación, devoluciones a corto plazo y abandonar el barco a través de ofertas públicas de venta, no es el modelo de financiación adecuado para las cooperativas, que crecen lentamente y están diseñadas para la sostenibilidad.

⁴⁴<http://seed.coop>

⁴⁵<http://goteo.org>

⁴⁶<http://swarm.co>

La plataforma de filantropía *External Revenue Service*⁴⁷ tiene como objetivo ayudar a entidades sin ánimo de lucro para que no ocupen todo su tiempo intentando conseguir dinero. Con *External Revenue Service*, las usuarias se comprometen a aportar una determinada cantidad al mes, que se divide luego entre las organizaciones a las que donan. Max Dana, de *External Revenue Service* escribe⁴⁸:

Para obtener el compromiso de las demás, una persona debe primero establecer un compromiso sobre su propio ingreso anual y asignarlo a por lo menos otra persona. [...] El *External Revenue Service* no es propiedad de nadie. Es una red distribuida de donantes y usuarias que invierte en el mantenimiento y desarrollo del sistema⁴⁹.

En el Reino Unido, *Robin Hood Minor Asset Management* es un fondo de cobertura cooperativa que actúa de forma conservadora en bolsa. Simplemente funciona con un algoritmo de minería de datos que imita los movimientos de los principales inversores de *Wall Street* con el fin de re-invertir las ganancias en las cooperativas, por ejemplo. Su pregunta es, “¿qué pasaría si el capital fuera P2P?”⁵⁰

En Estados Unidos, *Slow Money* destaca como una organización nacional sin fines de lucro que cataliza la inversión en alimentos y granjas sostenibles. *FairShares* apoya a cooperativas agrícolas y *The Workers Lab* es la primera aceleradora de innovación con respaldo de un sindicato. El inversor institucional Kanyi Maqubela afirma que lo más importante para el movimiento cooperativo es la escalabilidad. En *Collaborative Fund* Maqubela trata de ayudar a cooperativas de plataforma para lograr escala, proporcionándoles liquidez suficiente para que puedan atraer a grandes fondos de capital. “Necesitamos todas las manos, incluidos los inversores,

⁴⁷Juego de palabras con *Internal Revenue Service*, la agencia impositiva estadounidense. (Nota de la traducción.)

⁴⁸<http://slack.externalrevenue.us>

⁴⁹La cita proviene de la charla de Max Dana en Platform Cooperativism en noviembre de 2015.

⁵⁰<http://robinhoodcoop.org>

para crear un mundo más cooperativo”, afirma Maqubela⁵¹:

Cooperativas de plataforma para los comunes: Internet ha sido asociada con los bienes comunes e intercambios no comerciales desde *Hi-Tech Gift Economy* [Economía del don de alta tecnología] de Richard Barbrook, *Wealth of Networks* [La riqueza de las redes] de Yochai Benkler, *Spiral Viral* [Espiral viral] de David Bollier; *Venture Communism* [Comunismo de riesgo] de Dmytri Kleiner (Foundation, 2015b), así como desde el trabajo de Michel Bauwens en la Fundación P2P. Hace más de diez años, Dmytri Kleiner acuñó el término “comunismo de riesgo” para describir la posibilidad de que cooperativas federadas crearan plataformas de comunicación que pudieran superar a algunas de las plataformas centralizadas capitalistas, muy controladas y que violan la privacidad que han emergido recientemente. Nos anima a investigar la forma en la que Internet, que se inició como una red descentralizada y cooperativa, se convirtió en centralizada y corporativa⁵².

Las cooperativas de plataforma construyen sobre los bienes comunes, necesitan del diseño abierto y licencias de hardware libre para la impresión tridimensional. Facilitan el ecosistema cooperativo. Michel Bauwens trabaja actualmente en una licencia recíproca basada en bienes comunes (Foundation, 2015a) que puede, por ejemplo, permitir que las cooperativas compartan fragmentos de código como bienes comunes. El código podría ser usado libremente por las cooperativas, mientras que otros tendrían que pagar por él.

Software libre para cooperativas de plataforma: La infraestructura de las cooperativas de plataforma tiene que ser software libre. No solo se trata de que el código deba ser accesible a las trabajadoras para que puedan entender los parámetros y patrones que rigen su entorno de trabajo, sino que además el software debe ser desarrollado consultando con las trabajadoras desde el primer día.

En el sector del transporte, por ejemplo, hablamos de al menos cuatro aplicaciones. Hay una aplicación para la pasajera y una

⁵¹<https://vimeo.com/149532379>

⁵²<https://vimeo.com/149381439>

para la conductora y tienen que ser programadas para *Android* y para *iPhone*. Además, deben ser constantemente actualizadas y han de poder ser utilizadas a través de frecuentes cambios en los sistemas operativos. Eso también significa que la financiación para las desarrolladoras debe ser permanente. Las cooperativas de plataforma no se pueden construir sobre la base de iniciativas co-financiadas mediante *crowdfunding* una única vez.

Las desarrolladores de software libre podrían publicar los protocolos básicos y luego permitir que varios proyectos de software libre independientes construyeran sus propios componentes de *backend* y *frontend*. Eso daría cabida a diversos sectores de servicios—desde *crowdsourcing*, migrantes indocumentadas, empleadas de limpieza domésticas, hasta niñeras.

¿Tecnología Blockchain como algoritmo regulador?: A medida que las cooperativas empiecen a participar en los mercados de trabajo en línea, se vuelven más distribuidas, más internacionales. La confianza entre los miembros existentes en las organizaciones locales ya no se da por sentada. La tecnología *Blockchain* es una manera de abordar la problemática de la confianza.

Blockchain es el protocolo subyacente a la moneda virtual *Bitcoin*. Pero los desarrollos más relevantes para las cooperativas de plataforma no son solo sobre el *Bitcoin* en sí; La *Blockchain* tiene aplicaciones que van mucho más allá de dinero en efectivo y de la moneda. “La *Blockchain* es un libro contable distribuido que se ejecuta por debajo de la moneda *Bitcoin*”, explica la investigadora irlandesa Rachel O’Dwyer. La tecnología *Blockchain* puede constituir una base de datos pública que puede ser utilizada para todo tipo de transacciones que requieran confianza. Los gobiernos, por ejemplo, experimentan con la tecnología *Blockchain* para aplicaciones de voto. El Instituto de la Propiedad de Honduras ha pedido a *Factom*, una startup americana, que proporcione un prototipo de registro de la propiedad basado en *Blockchain*, por ejemplo (Economist, 2015).⁵³

⁵³Véase también la charla de Rachel O’Dwyer’s en el evento *Platform Cooperativism*: <http://livestream.com>

O'Dwyer advierte que, si bien hay un potencial positivo, en la actualidad la mayoría de las aplicaciones de la tecnología *Blockchain* están más cerca del capitalismo de riesgo que del comunismo: un mejor intercambio entre los bancos privados y formas de gestión de derechos digitales “mejoradas”.

Pero esta tecnología también permite mercados de trabajo entre pares sin intermediarios. Es posible imaginar “organismos autónomos descentralizados” y empresas virtuales que sean básicamente conjuntos de reglas para las operaciones ejecutadas entre pares. Claro, pero, ¿a quién acudir si algo va mal? La programación basada en la *Blockchain* también se utiliza como “mecanismo de consenso” para plataformas/herramientas que faciliten la toma democrática de decisiones en las cooperativas. En este sentido los estatutos, las miembros, las acciones y los registros de votación podrían ser almacenados de manera irrevocable⁵⁴.

Por otro lado, “la tecnología *Blockchain* se basa en la idea de retirar la confianza ya no solo a las instituciones centralizadas, como el estado, sino también a las instituciones sociales y poner en su lugar una arquitectura técnica. Algunas personas llaman a esto *confianza en el código*, pero con esta confianza también se presupone que ya no tenemos que confiar en nosotras. En su lugar, se nos pide confiar en algún tipo de algoritmo. Algunas incluso han llamado a esto una forma de regulación algorítmica”, afirma O'Dwyer⁵⁵. También existe la preocupación de que los mercados basados en la *Blockchain* podrían hacer que sea más fácil evitar el pago de impuestos, por ejemplo.

Una fundación centrada en la creación del WordPress de las cooperativas de plataforma: En nuestra experiencia conectando a personas interesadas en las cooperativas y la Internet, nos hemos dado cuenta que desarrolladoras de todo el país están trabajando en proyectos similares.

Las diseñadoras de sistemas con insuficiente financiamiento, en la costa oeste, quieren construir un mercado de trabajo en línea,

⁵⁴La entidad sin ánimo de lucro *Ethereum* está ayudando a estas empresas.

⁵⁵<https://vimeo.com/150040123>

mientras que un proyecto de la costa este hace algo similar, pero ninguna de ellas considera unir fuerzas.

Mi propuesta es que varias desarrolladoras de todo el mundo trabajen bajo los auspicios de una fundación que sea una cooperativa de plataforma y que sea capaz de recaudar fondos para el continuo desarrollo del kernel de este proyecto de software libre. Contrariamente a la propuesta de Jeremy Rifkin de una sociedad de coste marginal, aún es sumamente costoso programar y actualizar constantemente un mercado de trabajo en línea. Una fundación podría asistir este proceso.

Gobernabilidad democrática: Las estructuras cooperativas instan a la toma de decisiones colectiva, a la resolución de conflictos, a la creación de consenso y a la gestión de las participaciones y de los fondos de manera transparente. Además, también está la gestión general de las trabajadoras. Uno de los aspectos centrales en esta discusión es cómo se pueden evitar los abusos de poder. Una de las cuestiones esenciales es, básicamente, la gobernabilidad. ¿Cómo podría la plataforma gobernarse a sí misma de una manera distribuida, verdaderamente democrática? En los últimos años han surgido herramientas convincentes basadas en la tecnología *Blockchain*. Pensemos en *Loomio*, *Backfeed*, *D-CENT* y *ConsenSys*.

*Loomio*⁵⁶, también conocido como “el Facebook de la web ciudadana”, es una cooperativa propiedad de sus trabajadoras con base en Wellington, Nueva Zelanda y en Nueva York⁵⁷, que produce software libre, muy orientado por los valores de *Occupy*. Es una aplicación web que ofrece herramientas de comunicación y de votación que hacen que sea más fácil facilitar comunidades democráticas. En España, 27.000 ciudadanas se unieron a *Loomio* para conectar una red de colectivos a escala nacional para el rápido crecimiento del partido Podemos. En total, 100.000 personas en 93 países están utilizando *Loomio*.

Backfeed.cc es una organización colaborativa distribuida, basa-

⁵⁶<https://loomio.org>

⁵⁷La sede central de la Fundación Wikimedia cambió el correo por *Loomio*, permitiendo decisiones colaborativas en un *staff* de 180 personas.

da en la tecnología *Blockchain*, que da apoyo a la coordinación en el seno de una red autoorganizada⁵⁸.

D-CENT nació del reciente trabajo de activismo en Cataluña, Islandia y Grecia. Están creando una serie de herramientas que se utilizarán para implementar rápidamente la democracia y otras plataformas de cooperación. Su objetivo es dar poder político a las personas para que puedan proponer políticas, opciones de debate, proyectos y examinar las propuestas, votar y tomar decisiones⁵⁹.

*ConsenSys*⁶⁰ es un estudio de producción que crea aplicaciones descentralizadas y diversas herramientas para desarrolladoras y usuarias finales para los ecosistemas de *Blockchain*, centrándose principalmente en *Ethereum*.

Diseñar para una solidaridad conveniente: Con demasiada frecuencia, las técnicas menosprecian la importancia del diseño de interfaz. Eso es lamentable, porque en el nivel de diseño de experiencia de usuaria, las plataformas de software libre tienen que competir con la seducción que crea *Uber* a través de la pantalla del teléfono. O, al menos, las diseñadoras tienen que decidir qué parte de la mentalidad de la consumidora quieren integrar. Cameron Tonkinwise, director de Estudios de Diseño de la Universidad Carnegie Mellon, advierte de que:

Una gran cantidad de estas plataformas permiten interacciones entre las personas. Las decisiones políticas se están realizando a nivel de diseño de software, a nivel de diseño de la interfaz y el tipo de personas que están tomando estas decisiones son diseñadoras muy mal preparadas sobre las ramificaciones políticas de lo que están haciendo. La política está ocurriendo ahora a nivel de microinteracciones y es muy importante que las diseñadoras comprendan la sociología y la antropo-

⁵⁸Para una discusión sobre la tecnología *blockchain*, véase: Nathan Schneider, Trebor Scholz “*The Internet Needs a New Economy*” en *The Next System Project*, Noviembre 8, 2015, <http://www.thenextsystem.org>

⁵⁹<http://dcentproject.eu>

⁶⁰<http://consensys.net>

logía de lo que están haciendo⁶¹.

¿Qué se puede diseñar para las cooperativas de plataforma para que sean diferentes? Cameron Tonkinwise llama a un diseño que facilite “solidaridades convenientes”, un diseño que haga los pequeños actos de solidaridad más fáciles y menos problemáticos⁶². Propone, por ejemplo, que el diseño debe literalmente provocar la solidaridad con una trabajadora. Si puedo ver que la trabajadora A tiene tres hijos, cobra más que el trabajador B y que está a punto de ser despedida por *TaskRabbit* o *Uber*, estoy frente a la decisión de si quiero o no apoyarla. Al tiempo que hace la solidaridad un poco más fácil, este enfoque también provoca problemas de privacidad obvios.

Un buen diseño de las cooperativas de plataforma empieza por el desarrollo de una relación entre las diseñadoras y las usuarias.

El diseño de experiencia de usuaria en cooperativas de plataforma representa una gran oportunidad. La interfaz de estas plataformas podría instruir a las usuarias acerca de las normas laborales justas de la cooperativa y contrastar esto con la carencia de protecciones sociales en la *sharing economy*. En otras palabras, este tipo de plataformas podría visibilizar la injusticia establecida por la economía bajo demanda.

También sugiero el uso de la tecnología de distinciones de *Mozilla* llamada *Open Badges* (Mozilla, 2012) para certificar que la plataforma en particular sigue los principios que he descrito anteriormente. No es muy diferente del café de comercio justo, que con todos sus defectos, ha capturado a un segmento del mercado y estas distinciones pueden certificar prácticas laborales éticas que se dan tras la pantalla.

Escala: Para construir una economía que sea socialmente justa y ecológicamente sostenible, la cooperativa debe ir más allá del imperativo de crecimiento. Las cooperativas no siempre tienen que crecer. Los negocios democráticamente controlados –como las

⁶¹<https://vimeo.com/149541466>

⁶²Cameron Tonkinwise en su charla en *Platform Cooperativism: The Internet, Ownership, Democracy*, <http://platformcoop.net>

cooperativas de trabajo-, podrían apuntar a lo pequeño, a los nichos de mercado locales sin tener que centrarse en ampliar su escala. Estos esfuerzos podrían comenzar en ciudades como París, Berlín, Río de Janeiro y otros municipios que han prohibido *Uber*. Si la prioridad es cuidar de las trabajadoras, entonces el crecimiento no es un imperativo inmediato. A diferencia de un sinnúmero de *startups*, el objetivo no consiste en abandonar el barco al lograr ser adquiridos, sino en construir negocios que duren décadas.

Formación y educación: Una de las razones por las que la española *Mondragón* es tan exitosa es que tiene una universidad cooperativa que alimenta directamente su red de negocios. Varias universidades estadounidenses establecieron centros dedicados a la preparación de las estudiantes para el trabajo cooperativo: la Universidad de Wisconsin (1962), el Estado de Kansas (1984), la Universidad Davis de California (1987) y el estado de Dakota del Norte (1994). En la ciudad de Nueva York, el Programa de Estudios del Trabajo en *CUNY* ofrece un curso de posgrado sobre las cooperativas de trabajo⁶³. En Boston, en 2016, Sasha Costanza-Chock del MIT impartió un curso de diseño participativo basado en proyectos con cooperativas que son propiedad de las trabajadoras⁶⁴. Enseñar diseño cooperativo y valores es un enfoque, otro sería pensar y construir una universidad que esté fundada sobre los principios de cooperación, un *Black Mountain College 2.0*.

¿Cómo podrían hoy las instituciones de aprendizaje alternativo preparar mejor a las jóvenes para el trabajo y la vida cooperativos? Una vez más, el trabajo de Janelle Orsi es esencial en este caso. En el libro del que es coautora, *The Sharing Solution* [La solución colaborativa], Orsi demuestra de una manera práctica, utilitaria, las distintas formas en las que compartir puede convertirse en parte de nuestra vida cotidiana: todo, desde compartir la vivienda, artículos para el hogar, espacio, tareas, cuidado de niños, transporte e incluso trabajar. *The Sharing Solution* establece las reglas prácticas básicas que podrían orientar a las estudiantes universitarias a un enfoque más cooperativo sobre la vida. Leelo;

⁶³<http://murphyinstituteblog.org>

⁶⁴<http://codesign.mit.edu>

es el *Whole Earth Catalog* del intercambio genuino.

Para toda la gente

Debemos inventar una nueva Web al servicio de un modelo macroeconómico viable, en lugar de desarrollar una economía de datos completamente ruinosa. (Stiegler, 2015)

En este momento, el capitalismo de plataforma se está definiendo de arriba abajo con decisiones que se toman en Silicon Valley y que ejecutan algoritmos en una caja negra. Lo que necesitamos es un nuevo relato sobre el intercambio, sobre la agregación, la apertura y la cooperación; uno en el que podamos creer.

El movimiento cooperativo tiene que llegar a un acuerdo con las tecnologías del siglo XXI. Va a costar trabajo lograr que la noción de cooperativas en línea sea tan común como la del trabajo asalariado. También va a implicar discusiones en diversos contextos nacionales y locales, dese Perú, Alemania e Italia al Reino Unido, Corea del Sur y la India.

La importancia del cooperativismo de plataforma no está en “destruir las plataformas Estrella de la Muerte” (Shareable, 2015). No se trata de la destrucción de señores oscuros como *Uber* sino de sobrescribirlos en la mente de las personas, incorporando diferentes modelos de propiedad y después re-insertándolas en la corriente principal. A finales de 1960 y principios de 1970, la contracultura formó comunidades utópicas; dejaron las ciudades para forzar la existencia su idea del futuro viviendo en el campo. Aquellos experimentos fracasaron con frecuencia. En términos de una parte integral de la cultura, el cooperativismo de plataforma puede llegar a ser un actor importante en la economía.

Para desarrollar con éxito cooperativas de plataforma, hay que poseer algo más que sabiduría práctica y un entusiasmo vertiginoso. Una postura anti-teórica, un rechazo de la auto-reflexión crítica –como vimos con la contracultura americana–, se convertirá en un impedimento. Necesitamos estudiar los fracasos y los

éxitos del pasado. Tenemos que identificar las áreas en las que las cooperativas de plataforma presentan más probabilidades de tener éxito. Tenemos que difundir la ideología de un mutualismo que se pueda sentir, de los ideales comunitarios y de la cooperación que hacen todo esto posible. El cooperativismo de plataforma puede dinamizar una economía de intercambio genuino, la economía solidaria. No va a poner remedio a los efectos corrosivos del capitalismo, sino que puede mostrar que el trabajo, para la experiencia humana, puede ser dignificante en lugar de desvalorizador.

El cooperativismo de plataforma no tiene que ver con el próximo dispositivo o “plataforma”; sino con la prefiguración de una vida que no esté centrada en una empresa de accionistas. Hacer realidad el cambio no siempre es organizar un festín, ni escribir un ensayo, ni convocar una conferencia; no es tan cómodo: el cooperativismo de plataforma también implica confrontación.

Fortalecer y construir cooperativas de plataforma es esencial para que las personas con ideas afines se organicen. Yochai Benkler animó a este movimiento: “Si lo puedes imaginar, puede suceder, si lo haces a tiempo y capturas un mercado”⁶⁵.

No podemos perder más tiempo. Los políticos y los propietarios de plataformas han estado prometiendo protección social, acceso y privacidad; pero exigimos la propiedad. Es hora de darse cuenta de que nunca la van a entregar. No pueden, pero nosotras debemos. A través de nuestro esfuerzo colectivo vamos a construir el poder político de un movimiento social que dará la vida a estas ideas.

⁶⁵ “*Making It Work—Platform Coop 2015: Platform Cooperativism Conference*”.

El buscamemes

—*Evgeny Morozov*—

Publicado como “The Meme Hustler¹” en *The Baffler* #22², 2013. Traducción liberada bajo la Licencia de Producción de Pares³ con permiso del autor.

Mientras las mentes más brillantes de *Silicon Valley* “disrum-pen”⁴ cualquier industria demasiado débil para pararlas, algo raro está ocurriendo con nuestro lenguaje. Las viejas, confiables palabras ya no significan lo que otrora; a menudo no significan nada en absoluto. Nuestro lenguaje, como todo lo demás en estos días, ha sido hackeado. Las ideas difusas, contenciosas y complejas han sido despojadas de sus connotaciones subversivas y reemplazadas por alternativas más limpias, brillantes y vacías; los debates sobre política, derechos y libertades han sido remoldadeados al lenguaje aparentemente natural de la economía, la innovación y la eficiencia. La complejidad, al final, no es particularmente viral.

Afortunadamente, *Silicon Valley*, esa fuente inagotable de conceptos berreta y paradigmas dudosos –de wiki-todo a i-algo, de e-nada a cualquier-cosa-abierta– esta lista para ayudar. Como un buen cura, está siempre disponible para consolarnos con la prome-

¹<http://thebaffler.com/salvos/the-meme-hustler>

²<http://thebaffler.com/issues/no-22>

³http://endefensadelsl.org/ppl_deed_es.html

⁴Anglicismo de *disrupt*, interrumpir, desbaratar (nota de la traducción.)

sa de un futuro mejor, un plan más brillante, un vocabulario más pulcro. Esto no niega que muchos de los últimos dispositivos y *apps* sean fantásticos. Pero fijarse solo en la innovación tecnológica significa perderse de las formas más sutiles —y con más consecuencias— en las que un grupito de tecno-emprendedores ha asaltado nuestro lenguaje y con él, nuestra razón. En la última década, Silicon Valley ha disparado su propia ola de innovación lingüística, una ola tan masiva que al romper ha hecho emerger una nueva forma de analizar y describir el mundo —una suerte de mentalidad de silicona. El viejo lenguaje se ha vuelto inútil; nuestro vocabulario pre-Internet, nos dicen, necesita una actualización.

Silicon Valley siempre ha tenido algo por los curas. Steve Jobs fue el irritable Papa que se merecía. Hoy en día, habiendo dominado el arte de la semana laboral de cuatro horas y los almuerzos sin gluten en cafeterías al aire libre, nuestros ministros digitales están empezando a predicar sobre asuntos que sobrepasan el mundo de los drones, las impresoras 3D y los cepillos de dientes inteligentes. Que eventualmente fuéramos robadas de un lenguaje con significado para discutir sobre tecnología era predecible. Que el imperialismo conceptual de *Silicon Valley* terminaría contaminando el resto de nuestro vocabulario no lo era.

La duradera vacuidad de nuestros debates sobre la tecnología tiene una causa principal y su nombre es Tim O'Reilly. Fundador y CEO de *O'Reilly Media*, editor aparentemente omnipotente de libros de tecnología y organizador incansable de conferencias de moda, O'Reilly es uno de los pensadores más influyentes de *Silicon Valley*. Áreas enteras del pensamiento —desde la informática a la teoría de administración y la administración pública— ya se han rendido a su pasión por las palabras pegadizas, pero O'Reilly sigue avanzando. Durante los últimos quince años nos ha entregado gemas de la precisión analítica como “open source” [código abierto], “web 2.0”, “Estado como plataforma” y “arquitectura de participación”. O'Reilly no solo acuña sus expresiones favoritas, las promueve con celo religioso y envidiable perseverancia. Mientras Washington se vanagloria de tener a Frank Luntz, el estratega republicano que cambió “calentamiento global” por “cambio climático” y convirtió “impuesto a la propiedad” por “impuesto de

muerte”, *Silicon Valley* ha encontrado su propio Frank Luntz en Tim O’Reilly.

Trazar las huellas intelectuales de O’Reilly no es una tarea fácil, en parte porque es muy vasta.⁵ A través de sus libros, blogs y conferencias ha amamantado a una generación entera de pensadores sobre tecnología, desde Clay Shirky a Cory Doctorow. Bloguero prolífico y usuario compulsivo de Twitter⁶ con más de 1,6 millones de seguidores, tiene gusto por escribir ensayos sobre el cambio tecnológico. Su ensayo sobre la “web 2.0”⁷ elucidó una filosofía básica sobre Internet de forma accesible tanto a académicas como a capitalistas de riesgo y cuenta más de seis mil referencias en *Google Scholar*⁸. Nada mal para un autor no académico. También invierte en *startups*⁹ –las mismas que celebra en su actividad pública– a través de un fondo de riesgo¹⁰ que, como todas las cosas O’Reilly,

⁵ Al hacer investigación para este ensayo, intenté leer todas las publicaciones de O’Reilly: artículos en su blog, ensayos, *tweets*. He leído muchas de sus entrevistas y comentarios que ha dejado en blogs y sitios de noticias. Miré todas sus charlas en *YouTube*. Pero decidí no entrevistarle. En primer lugar, no creo en entrevistar a *spin doctors*: la entrevistadora no aprende nada nuevo mientras la entrevistada obtiene una oportunidad extraordinaria para darle un giro [spin] a la historia incluso antes de ser publicada. En segundo lugar, mi objetivo al escribir este ensayo no era hacer un perfil de O’Reilly. Por supuesto, podría contar sobre las maravillosas mermeladas que hace en su tiempo libre –ciruela, frutos rojos, durazno. Dejé fuera estas cosas a propósito, porque mi interés principal es O’Reilly como pensador, no como ser humano. Las pensadoras serias pueden ser juzgadas solo por sus publicaciones. En tercero, los únicos dos correos electrónicos que alguna vez recibí de su parte me dieron una pista sobre su fuerte predilección por manipular los medios. El primero llegó mucho antes de haber empezado a trabajar en este ensayo. Era una queja sobre algo que escribí sobre él en el pasado, una mera oración dentro de un ensayo –queja que para mí no tenía ningún mérito. El segundo llegó justo al terminar el primer borrador de este ensayo, que casualmente sucedió en el mismo día en que tuvimos un intercambio corto pero acalorado en *Twitter* (iniciado por él). En ese correo, se ofreció a explicar todas sus posiciones cara a cara –oportunidad que rechacé, ya que había pasado los últimos tres meses de mi vida leyendo sus *tweets*, artículos y ensayos. Habiendo dicho esto, no tengo dudas que todo lo que diga este ensayo va a ser vuelto contra mí.

⁶<https://twitter.com/timoreilly>

⁷http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1008839

⁸<http://url.ca/q6xnx>

⁹<http://oatv.com/portfolio.html>

¹⁰<http://oatv.com/>

lleva su propio nombre.

Estilizado y suave auto-promotor con una visión filosófica sobre todo, O'Reilly es el Bernard-Henri Levy de la Ruta 101 y el filósofo de la corte favorito de las elites *TED*. Su impresionante estatura intelectual en el valle probablemente pueda ser atribuida al simple hecho de que está mejor leído que el tecno-emprendedor promedio. Sus constantes referencias a los educados hombres del pasado – desde Arquiloco, el fabulista griego¹¹ a Ezra Pound¹²– lo hacen resaltar sobre todos esos desertores universitarios de *Silicon Valley* que no distinguen a Plotino de Plinio. Una vez recibió una beca del *National Endowment for the Arts*¹³ para traducir fábulas griegas –“Sócrates es [una de] mis compañías constantes”¹⁴– y tiene el aire de un hombre listo para pelearse con las Grandes Preguntas del Universo (su título en *Harvard* sobre los clásicos le viene muy bien). Aunque haya dicho a *Wired*¹⁵ que “no me importa una mierda que las novelas literarias desaparezcan” porque “son un interés elitista”, O'Reilly rápidamente reconoce que las novelas le han formado profundamente en su vida. En 1981, el joven O'Reilly escribía una respetable biografía¹⁶ del escritor de ciencia ficción Frank Herbert, autor de la serie *Dune*, en la que se da el lujo de hablar de Martin Heidegger y Karl Jaspers.

No obstante O'Reilly y los alemanes muertos han seguido caminos separados hace mucho tiempo. En estos días está ocupado cambiando el mundo. Cualquier lista de tecnócratas ineectos que estén dándole forma al futuro de la política norteamericana debería tener su nombre en el primer lugar. Con una presencia a la Zelig en ambos lados del Atlántico, O'Reilly se codea con oficiales gubernamentales de Washington y Londres, dándoles consejo sobre la Próxima Gran Cosa. El pensamiento de O'Reilly sobre el

¹¹<http://radar.oreilly.com/2010/04/handicapping-internet-platform-wars.html>

¹²<http://radar.oreilly.com/2009/05/google-wave-what-might-email-l.html>

¹³http://www.wired.com/wired/archive/13.10/oreilly_pr.html

¹⁴<http://radar.oreilly.com/2009/06/benefits-classical-education.html>

¹⁵<http://www.wired.com/business/2012/12/mf-tim-oreilly-qa/all/>

¹⁶<http://oreilly.com/tim/herbert/>

“Gobierno 2.0”¹⁷ ha influenciado a muchos burócratas de la administración Obama, particularmente aquellos cuya tarea es la promoción del ideal amorfo del “gobierno abierto”, algo no tan fácil de hacer dentro de un gobierno inclinado a judicializar a soplonas y enviar *drones* hacia “no-te-podemos-decir-exactamente-dónde”. O’Reilly también está activo en discusiones sobre el futuro de la salud¹⁸, con fuertes visiones sobre cómo debería ser la “Salud 2.0”.

Nada de esto es necesariamente malo. A primera vista, O’Reilly parece ser una muy necesaria voz de la razón –incluso de espíritu cívico– en el paraíso-gueto superficial e implacable que es *Silicon Valley*. Comparado con expertos de la tecnología *ultra-libertarian*¹⁹ como Peter Thiel y Kevin Kelly, O’Reilly podría pasar por un progresista de corazón. Incluso ha apoyado públicamente a Obama²⁰ y apoyado muchas de sus reformas clave. Ha llamado a las programadoras jóvenes –las remeras esclavas de la galera *Silicon Valley*– a trabajar en “cosas que importen²¹”, aunque preferentemente en el sector privado. Ha escrito favorablemente sobre el trabajo de oficiales locales poco conocidos que están transformando las ciudades estadounidenses. O’Reilly alguna vez dijo²² que la visión de su compañía es “cambiar el mundo mediante la difusión del conocimiento de los innovadores” mientras que en su credo personal²³ se trata de “crear más valor del que capturas”. (Y ciertamente ha capturado un montón: su imperio editorial, otrora dedicado al humilde negocio de los manuales técnicos, ahora vale unos \$ 100 millones de dólares²⁴.) Ayudar a personas con ideas similares encontrarse entre sí, afilar su mensaje, formar un movimiento social y cambiar el mundo: esto es de lo que se trata el imperio de O’Reilly. Su sitio web incluso alardea²⁵ de su “larga

¹⁷<http://oreilly.com/tim/gov2/>

¹⁸<http://oreilly.com/tim/healthcare/>

¹⁹No traducimos *libertarian* para no confundir con libertarias de raíz anarquista. (Nota de la traducción.)

²⁰<http://radar.oreilly.com/2008/10/why-i-support-barack-obama.html>

²¹<http://radar.oreilly.com/2009/01/work-on-stuff-that-matters-fir.html>

²²<http://www.forbes.com/sites/jonbruner/2011/03/25/tim-oreilly-on-piracy-tinkering-and-the-future-of-the-book/>

²³<http://ecorner.stanford.edu/authorMaterialInfo.html?mid=3103>

²⁴<https://plus.google.com/+TimOReilly/posts/Sy8Z2uWy655?hl=en>

²⁵<http://oreilly.com/>

historia de militancia, creación de memes y evangelismo”. ¿Quién dice que los gurúes espirituales no pueden tener su propio capital de riesgo?

La trayectoria personal de O’Reilly no fue atípica para *Silicon Valley*. En un ensayo del 2004 sobre sus libros favoritos (publicado en *Tim O’Reilly para principiantes*²⁶), confesaba que de joven tenía “esperanzas de escribir libros profundos²⁷ que cambiarían el mundo”. O’Reilly agrega que gracias a un libro de ciencia ficción documentando las luchas de una joven contra una plutocracia corporativa (Rissa Kerguelen²⁸ de F. M. Busby) abandonó esos sueños tempranos de escritura revolucionaria para entrar en el “negocio fundamentalmente trivial de la escritura técnica”. El libro mostraba el emprendedorismo como una “fuerza subversiva”, que convenció a O’Reilly que “en un mundo dominado por las grandes compañías, son las pequeñas las que mantienen viva la libertad, donde la economía es al menos uno de los campos de batalla”. Esta tendencia a ver los problemas de la libertad a través de la lente de la competencia económica, poniendo el foco en el productor y el emprendedor a expensas de todas las demás, configura el pensamiento de O’Reilly sobre la tecnología.

Sin embargo, no es la política lo que vuelve a O’Reilly el hombre más peligroso de todo *Silicon Valley* –pujante enclave del pensamiento randiano, rebosa de casos más locos. La maestría de O’Reilly para las relaciones públicas, por otro lado, no tiene rival y avergonzaría a muchos de los *spin doctors* más importantes de Washington. Nadie ha hecho más por volver los debates más importantes sobre la tecnología –debates que solían ser sobre derechos, ética y política– en celebraciones inocentonas del espíritu emprendedorista, mientras que el lenguaje economicista se convertía en la única forma razonable de hablar sobre el tema. Como descubrió O’Reilly hace mucho tiempo, los memes son para perdedores, el dinero está en las epistemes. Los tonos randianos del pensamiento de O’Reilly son difíciles de evitar, aun cuando ostente credencia-

²⁶<http://shop.oreilly.com/product/0636920020080.do>

²⁷http://oreilly.com/tim/articles/favebooks_0705.html

²⁸<http://www.amazon.com/Rissa-Kerguelen-Book-one-saga/dp/0399117911>

les progresistas. “Existe una forma en que la esencia de la marca O’Reilly es en última instancia una historia sobre el hacker como héroe, el chico que está jugando con tecnología porque le encanta, pero que un día cae en una situación donde es llamado a salir y cambiar el mundo”, escribía en 2012²⁹. Pero no solo se trata de la hacker como una heroína que O’Reilly no se cansa de celebrar. Su verdadera heroína es la hacker-devenida-emprendedora, alguien que supera los innumerables obstáculos erigidos por corporaciones gigantes y burócratas perezosos, para cumplir con el Sueño Americano 2.0: empezar una compañía, disrumpir una industria, acuñar una *buzzword*. Escondido detrás de toda esta disrupción de brillanteza está el mismo viejo pregón individualista del gobierno mínimo y el fundamentalismo de mercado que asociamos con los personajes randianos. Para *Silicon Valley* y sus ídolos, la innovación es el nuevo egoísmo.

O’Reilly se inició en el negocio en el ’78 al lanzar una consultora que se especializaba en escritura técnica. Seis años después, empezó a retener los derechos de algunos de los manuales que estaba produciendo para sus clientes individuales y gradualmente se abrió camino hacia la edición *mainstream*. Para mediados de los ’90, O’Reilly había alcanzado un éxito moderado en *Silicon Valley*. Le iba bien, habiendo encontrado un *best-seller* en *The Whole Internet User’s Guide and Catalog* [La guía completa del usuario de Internet y catálogo] y vendido el *Global Network Navigator* – posiblemente el primer portal de Internet con publicidad paga (“el primer sitio web comercial³⁰” como lo describe O’Reilly)– a AOL.

Fue la popularidad creciente del “software *open source*” lo que lo convirtió en una figura nacional (y al menos en los círculos *geek*, también internacional). El “software *open source*” fue también el primer gran ejercicio de cambio de marca llevado a cabo por el Equipo O’Reilly. Es donde puso a prueba todas sus intervenciones discursivas que ya son su marca: alojando un encuentro para definir el concepto, escribiendo ensayos provocativos para refinarlo, produciendo libros y eventos para popularizarlo y cultivando una

²⁹<https://plus.google.com/+TimOReilly/posts/CLJmemTBMgf>

³⁰<http://oreilly.com/gnn/>

red de pensadores para hacerle proselitismo.

El software que aseguraba los cuatro derechos luego mencionados se llamaba “software libre”. Era “libre” por su asociación a la “libertad” antes que a la “cerveza libre”. No había una oposición teórica a cobrar dinero por construir o mantener ese software. Para proveer cobertura legal, Stallman inventó una licencia muy ingeniosa que usaba las leyes de *copyright* para suspender sus provisiones más draconianas –un truco legal que es conocido como *copyleft*. La GPL (acrónimo de “General Public License” [Licencia Pública General]) se ha convertido en la más famosa y utilizada de estas licencias *copyleft*. Es fácil olvidarse esto hoy en día, pero no había algo conocido como software *open source* antes de 1998. La coherencia contemporánea aparente del concepto es producto de la manipulación astuta y el *marketing*. El software *open source* nació de la escisión ideológica entre dos grupos que, al menos antes de 1998, habían estado tradicionalmente juntos. En una esquina estaba el grupo de *geeks* apasionadas y con principios lideradas por Richard Stallman de la *Free Software Foundation*, preocupadas por asegurar que las usuarias tengan derechos con respecto a sus programas de computadoras. Esos derechos no eran muchos –las usuarias deben ser capaces de usar el programa con cualquier propósito, estudiarlo, re-distribuir copias y publicar sus propias versiones modificadas si las hubiese– pero aun esto parecía revolucionario en comparación a lo que se podía hacer con el software privativo de ese momento.

Desde sus mismos comienzos en los '80, el movimiento iniciado por Stallman apuntaba a producir alternativas de software libre a sistemas operativos privativos como *Unix* y *Microsoft Windows* así como software privativo como *Microsoft Office*. El software de Stallman podría no haber sido el mejor, pero algún sacrificio en la eficiencia técnica era un precio digno de pagar por la emancipación. Alguna incomodidad era incluso deseable, porque el objetivo de Stallman³¹, como decía en su ensayo de 1998 “Por qué el software libre es mejor que el *open source*”, era pedir que “la gente piense sobre cosas que de otra forma ignoraría”.

³¹<http://www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html>

Lo que apuntalaba al proyecto de Stallman era una crítica profunda al rol de las regulaciones de patentes que se habían convertido en retenes para la innovación y la creatividad. Tal vez sin darse cuenta, Stallman argumentaba prescientemente sobre por qué el código y más ampliamente la infraestructura tecnológica, debía estar sometido al escrutinio público. Buscaba abrir las cajas negras tecnológicas que las corporaciones conspiraban por mantener cerradas. Si sus esfuerzos hubieran sido exitosos, podríamos estar viviendo en un mundo donde las complejidades del software utilizado en la bolsa o la identificación biométrica no presentaran mayores misterios.

Stallman es bastante idiosincrático, para decirlo levemente, y muchas geeks no comparten su agenda. Muchas desarrolladoras contribuyen a proyectos de software libre por razones que no tienen nada que ver con la política. Algunas, como Linus Torvalds, el creador finlandés del celebrado sistema operativo *Linux*, lo hacían por diversión. Otras porque querían construir software más conveniente. Y otras porque querían aprender habilidades nuevas y en demanda.

Una vez que el mundo corporativo empezó a expresar interés por el software libre, muchas geeks apolíticas presintieron una oportunidad de negocios lucrativa. Como decía el emprendedor tecnológico Michael Tiemann en 1999³², mientras que el manifiesto de Stallman “se leía como una polémica socialista [...] percibí algo diferente. Vi un plan de negocios disfrazado.” La militancia por los derechos que hacía Stallman, sin embargo, ponía en riesgo el interés corporativo. A Stallman no le importaba ofender a la gente de traje, porque su objetivo era convencer a las usuarias ordinarias para que elijan el software libre por motivos éticos y no venderlo a los negociantes como una alternativa más barata o eficiente al software privativo. Después de todo, estaba intentando lanzar un movimiento social radical, no una complaciente asociación de negocios.

Para principios de 1998 varios miembros de la comunidad del software libre con mente de negocios estaban listos para separarse

³²<http://oreilly.com/openbook/opensources/book/tiemans.html>

de Stallman, por lo que planearon un golpe, formando su propio espacio de activismo —la *Open Source Initiative* [Iniciativa por el Código Abierto]—, trayendo a O'Reilly para ayudarles en el cambio de marca. El tiempo era el correcto. *Netscape* acababa de rendirse ante *Microsoft* en las guerras entre navegadores y había prometido que las próximas versiones de *Netscape Navigator* serían gratuitas, a la vez que su código estaría disponible públicamente. Algunos meses después, O'Reilly organizaba un muy publicitado encuentro³³, donde algunos de los lealistas escogidos —¡democracia de silicona en acción!— votaron por *open source* [código abierto] como la marca preferida. Stallman no fue invitado.

La marca *open source* puede haber sido nueva, pero las ideas detrás de ella habían circulado antes. En 1997, aun antes del golpe, Eric Raymond —un cercano asociado de O'Reilly, *libertarian* apasionado y fundador del grupo con nombre auto-explicativo *Geeks with Guns* [Geeks con armas]— daba una charla muy intelectual llamada *La catedral y el bazar*, que preveía la emergencia una forma nueva y radicalmente colaborativa de producir software. (En 1999, O'Reilly lo convirtió en un exitoso libro.) Poniendo énfasis en su naturaleza altamente distribuida, Raymond capturó la esencia del software *open source* en forma de un gran paradigma que podía atraer tanto a consultores de McKinsey como a académicas de izquierda.

Aun antes del golpe, O'Reilly ocupaba un lugar ambiguo y comercialmente esencial en la comunidad del software libre. Por un lado, publicaba manuales que ayudaban a entrenar a las nuevas conversas a la causa. Por otro, esos manuales eran caros. También eran de excelente calidad, lo que, como se quejaba Stallman, desalentaban a la comunidad de producir alternativas más baratas. En última instancia, sin embargo, el desacuerdo entre Stallman y O'Reilly —siendo que este último se convertiría muy pronto en el animador más visible del paradigma del *open source*— probablemente haya tenido que ver con sus muy diferentes roles y aspiraciones. Stallman como reformista social podía esperar décadas hasta que sus argumentos éticos en favor del software libre prevaleciesen

³³<http://oreilly.com/oreilly/press/freeware.html>

en el debate público. O'Reilly el hombre de negocios inteligente tenía un tiempo más corto: la adopción rápida del software *open source* por la comunidad empresarial garantizaba una demanda estable por los libros y eventos de O'Reilly, especialmente en un momento donde algunos analistas empezaban a preocuparse —y con buenas razones, como resultaría más tarde— porque la industria tecnológica estaba al borde del colapso. En aquellos días, la difusión del *open source* bordeaba ocasionalmente con la propaganda. Como decía Raymond en 1999³⁴ “lo que necesitábamos montar era efectivamente una *campana de marketing*” que “requeriría poner en juego técnicas de marketing (*spin*, construcción de imagen y cambio de marca) para funcionar”. Este movimiento en ciernes se enorgullecía en no querer hablar sobre los objetivos que perseguía. A excepción de la mejora en la eficiencia y la reducción de costos, todo lo demás estaba bastante indefinido. En cambio, todo el énfasis estuvo puesto en cómo se estaban persiguiendo esos fines, es decir de forma totalmente descentralizada, utilizando plataformas de Internet, con poca coordinación central. En contraste con el software libre, el *open source* no tenía un componente moral obvio. Según Raymond, “el *open source* no es un problema particularmente moral o legal, porque [...] conduce a mejores resultados en cuestión de ingeniería y términos económicos”. O'Reilly concurría. “No creo que sea un problema religioso. Se trata más bien de cómo estimular y encender la innovación”, anunció una década más tarde. Mientras que el software libre estaba orientado a que las desarrolladoras pierdan el sueño con problemas éticos, el software *open source* vino a terminar con su insomnio.

El golpe tuvo éxito. El proyecto de Stallman fue marginalizado. Pero O'Reilly y sus acólitos no ganaron por tener mejores argumentos. Ganaron porque tenían mejores relaciones públicas. Para lograr que su narrativa sobre el software *open source* sea creíble para un público con una creciente fascinación con Internet, O'Reilly produjo una historia de esta altamente particularizada, que luego tomó vida por sí misma. En pocos años, esa narrativa se volvió la forma estándar de hablar sobre la historia de Internet, dándole el tipo de coherencia intelectual que nunca tuvo realmente. Una

³⁴<http://oreilly.com/openbook/opensources/book/raymond2.html>

década después de producir esta singular visión sobre la Internet para justificar sus ideas sobre la supremacía del paradigma del *open source*, O'Reilly está cerca de lograr un truco similar sobre cómo hablamos de la reforma estatal.

Para comprender cómo la idea de Internet que O'Reilly usó para legitimar el paradigma del *open source*, es importante recordar que muchos de los esfuerzos de Stallman se dirigieron a las licencias de software. La apuesta de O'Reilly fue que mientras el software migraba de los escritorios a los servidores —lo que luego llamaríamos “la nube” en otra muestra de amor por las palabras pegadizas— las licencias dejarían de importar. Ya que no hay un intercambio de código cuando usamos *Google* o *Amazon*, resulta contraproducente obsesionarse por las licencias. “Dejemos de pensar en las licencias por un rato. Dejemos de pensar que eso es lo principal en la importancia del *open source*”, urgía O'Reilly en una entrevista para *InfoWorld*³⁵ del 2003.

¿Pero entonces qué era lo que importaba del *open source*? No la “libertad” —al menos no en el sentido que le daba Stallman. A O'Reilly solo le importaba un tipo de libertad: la libertad de las desarrolladoras de distribuir software en los términos que quisieran. Esta era la libertad del productor, el emprendedor randiano, que debe ser dejado tranquilo para innovar, sin ser perturbado por las leyes ni la ética. La libertad más importante, como dijo O'Reilly en un intercambio con Stallman, es aquella que protege “mi libertad en tanto creador para darte, o no darte, los frutos de mi trabajo a vos la ‘usuaria’ de ese trabajo y de vos como usuaria, de aceptar o rechazar los términos en los que cedo mi regalo”.

Esto era un hondo contraste con el plan de Stallman para recortar —a través de la ética y algún día por las leyes— la libertad de las desarrolladoras para en cambio promover la libertad de las usuarias. O'Reilly se opuso a este programa: “Apoyo completamente el derecho de Richard [Stallman] o de cualquier autora individual de disponibilizar su trabajo bajo los términos de la GPL; pongo el freno cuando dicen que otras que no lo hacen están equivocada-

³⁵<http://www.infoworld.com/d/developer-world/tim-oreilly-software-licenses-dont-work-261>

das”. Lo correcto, para él, es dejar en paz a las desarrolladoras. “Estoy dispuesto a aceptar cualquier argumento que diga que hay ventajas y desventajas sobre cualquier método de licenciamiento. [...] Mi posición moral es que la gente debe ser libre de encontrar la que más le convenga”, escribió en 2001. Ese “lo que más le convenga” para las desarrolladoras podría eventualmente lastimar a todas las demás –lo esencial en el argumento de Stallman– no molestaba a O’Reilly. En su postura economicista, no tenían interés las externalidades.

Que tal debate pueda ser montado revela cuánto del bagaje político se ha infiltrado en los debates sobre políticas públicas una vez que el “software *open source*” reemplazó al “software libre” como el término elegido. Los estados son empujados constantemente a hacer cosas que a alguien en el sector privado no le gustaría, ¿por qué la industria del software debería ser especial? La promoción de la responsabilidad pública o la mejora de la seguridad de la red podrían disromper el modelo de negocios de alguien, ¿pero qué importa? Una vez que el término *open source* entró en nuestro vocabulario, pudimos re-interpretar el cálculo completo de las políticas públicas en términos muy diferentes. De esta forma, en lugar de discutir sobre el interés público, estamos discutiendo sobre los intereses individuales de desarrolladoras de software, mientras proclamamos que esta es una discusión sobre “innovación” y “progreso” y no sobre “responsabilidad” o “seguridad”. Según esta interpretación randiana del *open source*, el objetivo de las regulaciones y el activismo público deberían tender a que absolutamente nada –ni la ley ni las consideraciones morales– detengan la marcha de la revolución del *open source*. Cualquier intento de mover el asunto desde los frutos del trabajo de las desarrolladoras a la regulación pública debe ser rechazado, aun si su objetivo es promover una mayor adopción del software *open source*, ya que mancillaría la reputación del *open source* como tecnológica y económicamente superior al software privativo. Ocasionalmente esto lleva a paradojas, por ejemplo durante un acalorado debate en el 2002³⁶ sobre si los gobiernos deberían estar obligados a abandonar

³⁶<http://news.slashdot.org/story/02/08/16/1621244/tim-oreilly-bashes-open-source-efforts-in-govt>

Microsoft y migrar a software *open source*. O'Reilly manifestó su vehemente oposición a tal propuesta. “Nadie debería ser forzado a elegir software *open source*, como nadie debería estar forzado a elegir software privativo. Cualquier victoria para el movimiento *open source* lograda privando a los usuarios de su derecho de elegir, sería una traición a los principios donde se plantan el software libre y el *open source*”, escribió en un artículo ampliamente discutido³⁷.

Para debilitar la posición de Stallman, O'Reilly tuvo que mostrar que el movimiento del software libre estaba luchando una guerra inútil y estúpida: el advenimiento de Internet volvió obsoleta su obsesión por las licencias. Hubo una buena cantidad de manipulación semántica en juego. Para Stallman, las licencias nunca fueron un fin por sí mismas; importaban solo en tanto codificaban un número de prácticas que derivaban de su visión de una buena vida mediada por la tecnología. En otras palabras, las licencias solo eran el medio para permitir el único fin que les importaba a las defensoras del software libre: la libertad. Una colección diferente de prácticas tecnológicas (por ejemplo, reemplazar el software que corre en computadoras por software que corre en la nube) podrían haber construido fácilmente unos medios diferentes de garantizar esa libertad.

De hecho, la filosofía de Stallman, aunque rudimentaria, tenía todas las herramientas conceptuales adecuadas para permitirnos pensar sobre la conveniencia de mover todo a la nube. El consiguiente asalto a la privacidad, la centralización de los datos en las manos de un par de compañías, la creciente accesibilidad de datos sobre las usuarias para las agencias de orden público (que no se preocupan si quiera de conseguir una orden de allanamiento): todas esas consecuencias de la computación en la nube podrían haber sido predichas y analizadas, incluso si pelear contra esas consecuencias hubiera requerido de herramientas diferentes a las licencias.³⁸ El ingenio de O'Reilly sobre las relaciones públicas

³⁷<http://www.oreillynet.com/pub/wlg/1840>

³⁸De hecho lo fueron, ver por ejemplo “Libertad en la nube, Libertad del Software, Privacidad y Seguridad para la Web 2.0 y Computación en la Nube” de Eben Moglen https://endefensadelsl.org/libertad_en_la_nube.html (nota

descansó en lograr que casi todo el mundo confundiese los medios con los fines del movimiento del software libre. Ya que las licencias eran obsoletas, argumentó, las desarrolladoras de software pueden descartar los fines del proyecto de Stallman —es decir, su foco en los derechos y libertades de las usuarias. Muchas desarrolladoras efectivamente dejaron de pensar en las licencias y por ende dejaron de pensar en los problemas morales más amplios que hubieran sido centrales si el *open source* no hubiera desplazado al software libre como el paradigma actual. Seguramente hubo excepciones —como la comunidad altamente política y legalista que trabaja en *Debian*, otro sistema operativo— pero fueron las que probaron la regla.

Para maximizar el atractivo y la legitimidad de este nuevo paradigma, O'Reilly tuvo que establecer el *open source* como antecesor del software libre y que a su vez estaba en camino de dominar el mundo —que tenía tanto una historia como un futuro ricos. Logró el primer objetivo, en parte, explotando las ambigüedades del término “open” (abierto); la segunda encuadrando el debate sobre Internet alrededor de su conexión compleja y causal con el software *open source*.

“Open” le permitió construir el paraguas más grande posible para el movimiento. El lenguaje economicista fue menos alienador que el lenguaje ético de Stallman. Esta “apertura” fue el tipo de término multipropósito que le permite parecer político mientras se avanza en una agenda que nada tiene que ver con política. Como O'Reilly mostró en el 2010³⁹, “el arte de promover”apertura” es evitar volverlo una cruzada moral, sino resaltar las ventajas competitivas de esta apertura“. Reemplacemos”apertura” con cualquier otro término político —por ejemplo “derechos humanos”— en esta oración y se vuelve claro que esta misión por una “apertura” fue políticamente ineficaz desde el comienzo. ¿Y qué pasa si a tu interlocutora no le importan para nada las ventajas competitivas? El término *open source* no fue inventado por O'Reilly. Christine Peterson, la co-fundadora del *Foresight Instituto* (un *think tank* de

de la traducción).

³⁹<http://radar.oreilly.com/2010/04/handicapping-internet-platform-wars.html>

nano-tecnología), lo acuñó en una sesión de *brainstorming* en febrero de 1998 que había sido convocada como reacción a la liberación del código fuente del navegador web de *Netscape, Navigator*. Pocas palabras en el inglés contienen tanta ambigüedad y sensualidad como “open”. Después de la intervención grandilocuente de O’Reilly —“‘open’ permite experimentación, ‘open’ fomenta la competencia, ‘open’ gana,” anunciaba⁴⁰— su encanto solo se intensificó. Sacando provecho de la ambigüedad del término, O’Reilly y sus colaboradores equipararon la “apertura” del *open source* con la “apertura” de los mercados, la libertad de expresión y los proyectos académicos. De este modo “open” podría significar cualquier cosa, desde “apertura a intercambio intelectual” (O’Reilly en 1999⁴¹: “Una vez que empezás a pensar en el código fuente de las computadoras como si fuera lenguaje humano, vas a ver al *open source* como una variedad de la libertad de expresión”) a “abierto a la competencia” (O’Reilly en 2000⁴²: “Para mí, ‘open source’ en el sentido más amplio significa cualquier sistema donde el acceso abierto a escribir código disminuye las barreras para entrar en el mercado”).

Como era de esperar, la disponibilidad de código fuente para la examinación universal muy pronto se volvió el único estándar para medir la apertura. Lo que el código hacía tenía muy poca importancia —¡el mercado sabe más!— siempre y cuando cualquiera pudiera verificar “bugs”. El nuevo paradigma fue presentado como algo que escapaba a la ideología y que podía atraer a ejecutivos de corporaciones sin perder encanto ante la comunidad hacker. “Las implicaciones de la etiqueta *open source* es que intentamos convencer al mundo corporativo de adoptar nuestras formas por razones económicas, desinteresadas y no ideológicas” decía Eric Raymond en 1998⁴³. Lo que Raymond y O’Reilly no pudieron comprender, o decidieron omitir, es que su esfuerzo para presentar el *open source* como algo no ideológico fue apoyado por una ideología poderosa —una ideología que venera la innovación y la eficiencia a costa de

⁴⁰http://www.forbes.com/2009/02/22/kindle-oreilly-ebooks-technology-breakthroughs_oreilly.html

⁴¹<http://web.archive.org/web/20000119094723/http://sunworld.com/sunworldonline/swol-01-1999/swol-01-regex-2.html>

⁴²<http://www.oreillynet.com/pub/wlg/4179>

⁴³<http://www.linuxjournal.com/article/2918>

todo lo demás.

Tomó un montón de trabajo creativo lograr que este paradigma perseverara. Una táctica común fue presentar al software como si tuviera una historia mucho más larga, incluso anterior a 1998. Por tanto, poco después de la histórica reunión cumbre sobre el *open source* organizada por O'Reilly, Raymond dijo que “la reunión cumbre fue organizada por *O'Reilly & Associates*, una compañía que fue simbiótica con el movimiento *open source* por muchos años”. Que el término *open source* haya tenido solo unos pocos meses en el momento en que Raymond escribió esto no importó demasiado. La historia es algo que brillante agentes de relaciones públicas pueden arreglar fácilmente. “Mientras pensamos en esto, dijimos, ¡dios mío!, es también una gran oportunidad en cuanto a relaciones públicas –somos una compañía que ha aprendido a trabajar las cosas desde las relaciones públicas”, dijo O'Reilly en 1999⁴⁴. “Parte de la agenda de este encuentro cumbre fue solo juntarnos y ver qué teníamos en común. La segunda agenda fue hacer una declaración de algún tipo diciendo que esto es un movimiento, que todos estos diferentes programas tienen algo en común.”

Lo que tenían en común era un desdén por la moralización de Stallman –aunque mantuvieron la suficiente para justificar su agenda revolucionaria, sobre todo hacia las comunidades hacker que tradicionalmente sospechaban de cualquier ansioso por chuparle las medias a las grandes corporaciones que aspiraban a dominar la escena *open source*.

Al conectar este nuevo movimiento con la historia de Internet y su futuro, O'Reilly evitó la mayoría de estas preocupaciones. No tenía que elegir *open source*, la decisión ya había sido tomada. Mientras todas creyeran que *open source* implicaba Internet y que Internet implicaba *open source*, sería muy difícil resistirse al nuevo paradigma. Como O'Reilly –siempre haciendo relaciones

⁴⁴<http://books.google.com/books?id=kiU1scm4w6QC&lpg=PA169&ots=XymvERLdeY&dq=%22So%20part%20of%20the%20agenda%20for%20the%20summit%20was%20hey%2C%20just%20to%20meet%20and%20find%20out%20what%20we%20had%20in%20common.%22&pg=PA169#v=onepage&q&f=false>

públicas— escribió en un ensayo en el 2004⁴⁵, “siempre me ha desilusionado y desconcertado que la comunidad del *open source* no haya reclamado a la web como uno de sus más grandes éxitos [...] ¡es un fracaso de las relaciones públicas!” Para compensar ese fracaso, O’Reilly tuvo que establecer alguna relación causal entre los dos —los detalles se podían afinar después.

“Creo que estamos atravesando un cambio de paradigma involucrando tanto al *open source* como a Internet y no está totalmente claro cual es el conductor y cual el pasajero, pero al menos son compañeros de viaje” anunció en una entrevista en *InfoWorld*⁴⁶. Comparado con el tipo de excitación universal generada por Internet, las charlas sobre licencias de Stallman eran tan excitantes como interpretar Mahler en un recital de Jay-Z. Como O’Reilly mismo reconoció⁴⁷, su “énfasis en hablar sobre *open source* nunca estuvo en los detalles de las licencias, sino en el *open source* como cimiento y expresión de Internet”. Cuando algo es promocionado tanto como cimiento y expresión de algo más, la lógica subyacente a esa idea podría beneficiarse de un poco más de rigor.

Contar una historia coherente sobre el *open source* requirió encontrar una lógica interna a la historia de Internet. O’Reilly estaba listo para esta tarea. “Si me creen cuando digo que *open source* se trata sobre la colaboración permitida por Internet, en lugar de un estilo particular de licenciamiento de software” decía en el 2000⁴⁸, “van a ver los hilos que atan no solo proyectos *open source* tradicionales, sino también proyectos colaborativos de redes computacionales como *_SETI@Home_*, las críticas de usuarios en *Amazon.com*, las tecnologías como el filtrado colaborativo, nuevas ideas sobre marketing como esas expuestas en *The Cluetrain Manifesto*, weblogs y la forma en que los foros de Internet pueden mover el mercado de valores”. En otras palabras, todo en Internet estaba conectado con todo lo demás, vía el *open source*.

⁴⁵http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html

⁴⁶<http://www.infoworld.com/d/developer-world/tim-oreilly-software-licenses-dont-work-261>

⁴⁷http://www.oreillynet.com/network/2000/06/09/java_keynote.html

⁴⁸http://oreilly.com/tim/articles/paradigmshift_0504.html

Como lo veía O'Reilly, muchos de los principales desarrollos de la cultura de Internet estaban motivados por lo que llamó "comportamiento *open source*", aun si esos comportamientos no estaban codificados en licencias. Por ejemplo, el hecho de poder ver el código fuente de una página web en el navegador, que poco tiene que ver con el software *open source*, era para él parte del mismo espíritu de "apertura" que veía en acción en Internet. Ninguna moralización (ni hablar de legislación) era necesaria; Internet ya vivía y respiraba *open source*. Lo que no dijo es que, por supuesto, no tenía que ser así por siempre. Ahora que las aplicaciones están desplazando a los navegadores, la "apertura" que dábamos por sentada no existe más —contingencia que las licencias y la ética podrían haber prevenido fácilmente. La "apertura" como un accidente de las condiciones de mercado es un animal muy diferente que la apertura como producto de una garantía legal.

Una de las consecuencias principales de vincular Internet con el mundo del *open source* fue establecer la primacía de Internet como el nuevo y reinventado escritorio —como la más grande, incluso la máxima, plataforma para alojar servicios y aplicaciones de terceros. Acá es donde el ahora olvidado lenguaje de "libertad" re-aparece, dado que era importante garantizar que los randianos y heroicos hackers-emprendedores de O'Reilly pudieran transitar libremente. Pronto esta "libertad para innovar" se transformó en "libertad de Internet" donde lo que estamos tratando de preservar es el potencial innovativo de la plataforma, sin importar el efecto en las usuarias individuales.

Stallman tenía una oferta mucho más precisa y revolucionaria: una forma de pensar acerca de las libertades de las usuarias individuales en contextos específicos, como si el bienestar de la mega-plataforma fuera secundario. Pero esa visión nunca ocurrió. En su lugar, la militancia pública fue canalizada hacia preservar una configuración abstracta y reificada de las tecnologías digitales —"la Internet"— de manera que *Silicon Valley* pudiera continuar haciendo dinero aspirando nuestra información privada.

Amontonar todo en la etiqueta "libertad de Internet" tuvo sus ventajas para aquellas genuinamente interesadas en promover

derechos como la libertad de expresión –el fervor religioso que muchas usuarias tienen acerca de Internet ayudó a catalizar muchas campañas activistas– pero el concepto también despuntó nuestra habilidad analítica para lograr un balance de derechos. Forzadas a decidir entre preservar la libertad de Internet o la de sus usuarias, se esperaba que eligiéramos la última –porque “la Internet” significa progreso e iluminación.

A finales de los '90, O'Reilly comenzó a celebrar el “infoware” como la próxima gran cosa⁴⁹ después del “hardware” y el “software”. La premisa era que las compañías de Internet como *Yahoo!* y *E-Trade* no estaban en el negocio del software sino en el del “infoware”. Su funcionalidad era bastante básica –permiten a clientes comprar o buscar algo en un mapa– por lo que la propuesta de valor yace en la información que entregan, no en las funciones del software que ejecutan. Todos esos sofisticados servicios de Internet que hacen posible que exista el *infoware* estaban armados en base a software *open source*. Al mostrar que el *infoware* era el futuro y que el software *open source* era su componente esencial, O'Reilly buscaba re-asegurar a aquellas que todavía no se habían sumado al movimiento del rol bisagra que tenía para el futuro de la computación, o aun de todo el progreso humano.

El *infoware* no se volvió popular, por lo que O'Reilly se volvió hacia el trabajo de Douglas Engelbart, el inventor idiosincrático que nos dió el *mouse* y el hipertexto, para argumentar que Internet podría ayudar a la humanidad a aumentar su “inteligencia colectiva” y que una vez más el software *open source* era crucial para lograrlo. Ahora se trataba de *Amazon* aprendiendo de sus clientes y de *Google* aprendiendo de sus sitios en su índice. La idea de que Internet es tanto un repositorio como una incubadora de “inteligencia colectiva” fue bastante atractiva para *Silicon Valley*, en particular porque intervino la retórica *New Age* de los '70, pero la crisis de las *puntocom* forzó rápidamente a O'Reilly a suspender su filosofar. Cuando la burbuja tecnológica explotó, la demanda por manuales y conferencias (la mayor parte de su negocio) se encogió, mientras que también tuvo que lidiar con desagradables

⁴⁹<http://oreilly.com/catalog/opensources/book/tim.html>

litigios relacionados con su sede central en Sebastopol, California. Despidió a un cuarto del personal y la situación parecía bastante terrible.

Así nació una conferencia de alta perfil, dirigida explícitamente a ayudar a los VIPs de *Silicon Valley* a “ver la forma que tendrá el futuro”. Pronto O’Reilly expandía la idea de la *web 2.0*⁵⁰ en un ensayo en coautoría con John Battelle, otro escritor y emprendedor. O’Reilly no pudo mejorar un concepto tan sensual como “inteligencia colectiva” así que lo mantuvo como la característica que define este nuevo fenómeno. Lo que diferencia a la *Web 2.0* de la *Web 1.0* según O’Reilly, fue el simple hecho que aquellas firmas que no abrazaron la primera terminaron quebrando. Todas las compañías de *Silicon Valley* deberían aprender la lección que dan las pocas que sobrevivieron: tienen que encontrar la manera de aprovechar la inteligencia colectiva y hacerla parte de su modelo de negocios. Deben convertirse en verdaderos portadores del espíritu de la *Web 2.0*. Luego, en el 2004, O’Reilly y Dale Dougherty, su compañero de negocios, se dieron con la idea de “Web 2.0”. ¿Qué es lo que significa “2.0”, exactamente? Esta etiqueta tenía una ambición teórica –más sobre esto después– pero el principal objetivo era mostrar que el colapso del mercado en el 2001 no significó el fin de la Web y que era el tiempo de dejar el colapso atrás y comenzar a aprender de los que lo sobrevivieron. Debido a la gran cantidad de capital retórico que se había puesto en vincular la idea de la web con la del *open source*, el fin de la web significaría también el fin de muchos otros conceptos. Tácticamente, la *Web 2.0* podría ser mucho más grande que el *open source*; fue el tipo de término abarcativo y sexy que podría permitirle a O’Reilly diversificarse de temas extremadamente técnicos y aburridos hacia la futurología acelerapulsos. “Normalmente tenemos muchísimas charlas técnicas enfocadas en cómo usar software nuevo, construyendo nuestras conferencias para los hackers que están inventando el futuro y los *early adopters*⁵¹ que están llevando

⁵⁰http://gossgrrove.com/sites/default/files/web2009_websquared-whitepaper.pdf

⁵¹Algo así como “adoptante temprana”, es un término que se usa para nombrar a las personas que les gusta probar nuevas tecnologías y que por lo

su trabajo al siguiente nivel” escribía O’Reilly en su blog⁵² anunciando su primer conferencia *Web 2.0*. “En contraste, *Web 2.0* es nuestra primera ‘conferencia ejecutiva’ —una conferencia orientada a gente de negocios, con el foco puesto en el panorama general.”

La explicación que da O’Reilly del colapso es curiosa. Antes que nada, algunas de las compañías tecnológicas que se fueron en picada (se me ocurre *Global Crossing*) no podían emplear la inteligencia colectiva, porque estaban en el negocio de las telecomunicaciones. La mayoría de los fracasos memorables de las *punto.com* —casos como *Pets.com*— se fueron en picada porque estaban manejados por modelos de mercado estúpidos e inversores excesivamente exorbitantes. (*Pets.com* hubiera tenido una propuesta aun peor si hubiera seguido el manual de O’Reilly y se hubiera convertido en una compañía de la *Web 2.0*.) Además, compañías que no siguieron el mantra de la *Web 2.0* —como *Barnes & Noble*, que O’Reilly ejemplificó como una compañía que a diferencia de *Amazon*, no estaba aprendiendo de la inteligencia colectiva —no quebraron.

Para el 2007 O’Reilly admitía sin problemas⁵³ que “*Web 2.0* fue un nombre bastante berreta para lo que está pasando.” En el 2004, sin embargo, parecía tomárselo muy en serio, promoviendo este concepto a diestra y siniestra. La etiqueta prendió; como el *open source* era ambigua y lo suficientemente amplia como para permitir muchísimos usos alternativos e interpretaciones. Los socios de O’Reilly con quienes organizó la conferencia registraron la marca *Web 2.0*, pero esta noticia no fue bien recibida por sus compañeros de viaje (un esfuerzo similar por registrar “open source” como marca de la *Open Source Initiative* no prosperó). Una vez que *Web 2.0* se estableció como una referencia cultural, O’Reilly podía aventurarse fuera de *Silicon Valley* y establecer su relevancia en otras industrias. Como el software *open source* dio nacimiento a las “políticas *open source*” y la “ciencia *open source*” también la *Web 2.0* expandió su imperio terminológico. O’Reilly eventualmente puso la etiqueta “2.0” atrás de todo lo que se acomodara a

tanto son las primeras en recomendarlas (nota de la traducción).

⁵²<http://www.oreillynet.com/pub/wlg/5466>

⁵³<http://radar.oreilly.com/2007/10/todays-web-30-nonsense-blogsto.html>

su plan de negocios, organizando eventos como *Gov 2.0* y *Where 2.0*. Hoy, cuando todos compraron el paradigma 2.0, O'Reilly esta abandonándolo silenciosamente. El año pasado su conferencia *Where 2.0* sobre geolocalización fue renombrada como *Where*. Lo excepcional se convirtió en lo normal.

Clasificar las alrededor de seis mil publicaciones académicas que citan el ensayo de O'Reilly sobre la *Web 2.0* no es tarea fácil. Pareciera que cualquiera que quisiese declarar que una revolución estaba en marcha dentro de su propia disciplina lo hacía simplemente invocando la idea de la *Web 2.0* en su propio trabajo:

- Desarrollo 2.0⁵⁴;
- Enfermería 2.0⁵⁵;
- Humanidades 2.0⁵⁶;
- Protestas 2.0⁵⁷;
- Música 2.0⁵⁸;
- Investigación 2.0⁵⁹;
- Biblioteca 2.0⁶⁰;
- Desastres 2.0⁶¹;
- Seguridad vial 2.0⁶²;
- Identidad 2.0⁶³;
- Manejo del estrés 2.0⁶⁴;
- Arqueología 2.0⁶⁵;

⁵⁴<https://scholar.sun.ac.za/handle/10019.1/4226>

⁵⁵<http://nljournals.org/doi/pdf/10.1043/1536-5026-030.001.0048>

⁵⁶<http://inderscience.metapress.com/index/R765271R63403430.pdf>

⁵⁷<http://mcs.sagepub.com/content/33/6/923.short>

⁵⁸<http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/jmte/2008/00000001/F0020002/art00004>

⁵⁹<http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/14628>

⁶⁰http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J115v26S01_02

⁶¹http://www.iscramlive.org/ISCRAM2009/papers/Contributions/130_Disasters2.0-Application%20of%20Web2.0%20technologies_Camarero2009.pdf

⁶²[https://domino.fov.uni-mb.si/proceedings.nsf/0/76115a8601158a71c1257757003bd6d6/\\$FILE/20_Fink.pdf](https://domino.fov.uni-mb.si/proceedings.nsf/0/76115a8601158a71c1257757003bd6d6/$FILE/20_Fink.pdf)

⁶³http://operi.us/pdftribute/pdfs/helmond_identity20_dmiconference.pdf

⁶⁴<http://su.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:386481>

⁶⁵<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2161947>

- Crimen 2.0⁶⁶;
- Pornografía 2.0⁶⁷;
- Amor 2.0⁶⁸;
- Wittgenstein 2.0⁶⁹;

Lo que une a la mayoría de estas publicaciones es la suposición de fondo que gracias a la llegada de la *Web 2.0*, estamos viviendo circunstancias históricas únicas. Excepto que no hubo ninguna llegada de la *Web 2.0* —era solo una forma de vender conferencias sobre tecnología a un público seriamente quemado por el colapso de las *puntocom*. Por qué alguien lidiando con manejo del estrés o Wittgenstein se conmoviera por la logística de la organización de conferencias es un misterio.

O'Reilly mismo fue el pionero de esta 2.0-ficación del discurso público, reinterpretando agresivamente tendencias que estuvieron sucediendo durante décadas a través del prisma de la historia de Internet —una movida que presentó todas esas tendencias como consecuencia lógica de la revolución de la *Web 2.0*. Por ejemplo, las reflexiones de O'Reilly⁷⁰ sobre las “Empresas 2.0”. ¿Qué son, exactamente? Bueno, es la misma empresa —por lo poco que sabemos, podrían estar fabricando chirimbolos— pero que aprendió algo de *Google* y *Amazon*, para encontrar una forma de aprovechar la “inteligencia colectiva”. Para O'Reilly, *Walmart* es la *Empresa 2.0* por excelencia simplemente porque monitorea en tiempo real todo lo que compran sus clientes.

Que esto sea una práctica bastante estándar —conocida bajo el aburrido nombre de “delivery justo a tiempo”— anterior a *Google* y *Amazon* no fue registrado por O'Reilly. En el mundo de la *Web 2.0*,

⁶⁶<http://champpenal.revues.org/7782>

⁶⁷<http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2010-0111-200145/UUindex.html>

⁶⁸<http://www.palgrave-journals.com/dddmp/journal/v9/n3/full/4350103a.html>

⁶⁹http://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Y_mCcY7b_uUC&oi=fnd&pg=PA153&dq=Wittgenstein+2.0+&ots=FjMzz_ZuKT&sig=AQ0diiYu3gaweQw6lyej5TglyDM#v=onepage&q=Wittgenstein%202.0&f=false

⁷⁰<http://radar.oreilly.com/2008/09/why-dell-dot-com-is-more-enterprise.html>

todos esos conceptos antiguos no importan o ni siquiera existen; todo fue impulsado por las fuerzas del *open source* y la Internet. ¡Una revolución estaba en ciernes!

Esta fue una consecuencia típica de descansar en la *Web 2.0* como la metáfora que guiaba la época: en el caso de las *Empresas 2.0*, una tendencia que tiene poca conexión con Internet fue reinscrita en su marco, como si pegándole la etiqueta 2.0 fuera lo único necesario para establecer el paralelismo lógico entre los mundos de la venta minorista y la búsqueda. Esta tendencia a re-describir la realidad en términos de la cultura de Internet sin importar cuán espurio y poco convincente sea el vínculo, es un buen ejemplo de lo que llamo “Internet-centrismo”.

La *Web 2.0* pronto se volvió en la manera preferida de explicar cualquier cambio que estuviera sucediendo tanto en *Silicon Valley* como más allá de este. La mayoría de los analistas de tecnología simplemente tomaron prestada la etiqueta *Web 2.0* para explicar cualquier cosa que necesitara explicación, tomando su utilidad y objetividad por sentado. *Open source* nos dio la Internet, que nos dio la *Web 2.0* y esta a su vez nos dio la *empresa 2.0*: en esta versión de la historia, Tim O’Reilly es más importante que la Unión Europea. Todo lo que necesitaba re-pensarse y re-hacerse: empresas, gobiernos, el sistema de salud pública, las finanzas, la producción fabril. Para O’Reilly, había pocos problemas que no pudieran resolverse con la *Web 2.0*⁷¹: “Nuestro mundo está plagado de problemas [...] desde turbios mercados financieros hasta el calentamiento global, desde sistemas de salud deteriorados hasta intratables guerras religiosas [...] muchos de nuestros sistemas más complejos están alcanzando sus límites. Nos sacude que la *Web* nos enseñe nuevas maneras de abordar estos límites.” La *Web 2.0* fue una fuente de sabiduría didáctica y O’Reilly tenía las herramientas necesarias para interpretar qué nos quería decir en todos los contextos, sean mercados financieros o calentamiento global. Todos estos contextos pertenecen a Internet ahora. El Internet-centrismo ganó.

⁷¹<http://www.web2summit.com/web2008>

En su libro de 1976 *Charla loca, charla estúpida*⁷², Neil Postman señaló cierto imperialismo lingüístico que impulsa charlas locas. Para Postman, cada actividad humana –religión, ley, matrimonio, comercio– representa un “ambiente semántico” distinto con su propio tono, propósito y estructura. La *charla estúpida* es relativamente inofensiva; no presenta riesgo alguno hacia su ambiente semántico y no cruza hacia otros. Dado que consiste mayoritariamente de falsedades y opiniones “dadas por una persona falible sobre las observaciones de otra persona falible” puede ser fácilmente corregida con hechos. Por ejemplo, decir que Teherán es la capital de Iraq es *charla estúpida*. La *charla loca*, en contraste, desafía al ambiente semántico, dado que “establece propósitos y conjeturas diferentes de aquellas que normalmente aceptamos”. Argumentar, como algunos nazis lo hicieron, que los soldados alemanes terminaron mucho más traumatizados que sus víctimas es *charla loca*.

Para Postman, una de las principales funciones del lenguaje es codificar y preservar las distinciones entre los distintos ambientes semánticos. “Cuando el lenguaje se vuelve indistinguible, las situaciones humanas se desintegran: la ciencia deja de distinguirse de la religión, que deja de distinguirse del comercio y este de las leyes, etc. Si cada una cumple la misma función, entonces ninguna de ellas cumple ninguna función. Cuando este proceso ocurre, la palabra apropiada es *contaminación*.” Algunas palabras –como “ley”– son particularmente susceptibles a las *charlas locas*, ya que significan diferentes cosas: desde las *leyes* científicas, pasando por las *leyes* morales, hasta las *leyes* del mercado y las administrativas, la misma palabra captura muchas relaciones sociales diferentes. “Abierto”, “redes” e “información” funcionan de manera similar a la palabra “ley” en el contexto del discurso actual sobre Internet.

El pensamiento de Postman sobre el funcionamiento interno del lenguaje fue fuertemente influenciado por el trabajo de Alfred Korzybski⁷³ un conde polaco recordado por su libro *Ciencia y*

⁷²<http://www.amazon.com/Crazy-Talk-Stupid-Defeat-Ourselves/dp/0385281781>

⁷³http://en.wikipedia.org/wiki/Alfred_Korzybski

*sanidad*⁷⁴ de 1933. Korzybski fue el fundador de un movimiento llamado semántica general. Aunque ha inspirado a varios peligrosos y extraños seguidores –el cientólogo L. Ron Hubbard afirma haber sido un *fan*– también ganó el apoyo de varios pensadores serios, desde cibernéticos como Anatol Rapoport hasta filósofos como Gaston Bachelard. Para Korzybski, el mundo tiene una estructura relacional que está siempre fluyendo; como Heráclito, quien argumentaba que todo fluye, Korzybski creía que un objeto A en un tiempo x_1 no es el mismo que el objeto A en un tiempo x_2 (recomendaba identificar cada término en uso con un número de relevancia para poder distinguir la “ciencia de 1933” de la “ciencia de 2013”). Nuestro lenguaje podrúa no conseguir nunca la estructura altamente fluida y relacional de nuestra realidad –o como dijo en su más famoso aforismo, “el mapa no es el territorio”.

Korzybski argumentó que nos relacionamos con nuestro ambiente mediante el proceso de “abstracción”, donde nuestras limitaciones neurológicas siempre producen un incompleto y muy selectivo resumen del mundo que nos rodea. No había nada perjudicial en esto *per sé* –Korzybski simplemente quería concientizar a la gente de la naturaleza altamente selectiva de la abstracción y darnos herramientas para detectarlas en las conversaciones diarias. Quería inducir artificialmente a lo que llamaba una “demora neurológica” para conseguir mayor conciencia de cómo una persona responde a estímulos verbales o no verbales, comprender qué características de la realidad fueron omitidas y reaccionar en consecuencia.

Con ese fin, Korzybski desarrolló varias herramientas mentales con el fin de revelar todas las abstracciones que nos rodean; patentó el más famoso –el “diferencial estructural”– en la década del '20. También alentó a sus seguidoras a empezar a usar “etc.” al finalizar sus oraciones como forma de llamar la atención sobre la inherente incapacidad de decirlo todo sobre un tema determinado y promover lo que llamó la “conciencia de la abstracción”.

Las teorías de Korzybski eran demasiado locas y basadas en

⁷⁴<http://www.amazon.com/Science-Sanity-Introduction-Non-Aristotelian-Semantics/dp/0937298018>

mala ciencia como para haber sido tomado en serio como pensador, pero su pregunta básica –como dice Postman “¿cuáles son las características del lenguaje que lleva a la gente a realizar falsas evaluaciones del mundo que la rodea?”– aun hoy es relevante.

Tim O’Reilly es tal vez el seguidor de más alto perfil de las teorías de Korzybski. O’Reilly se introdujo en el pensamiento de Korzybski cuando en su adolescencia trabajó con un hombre muy extraño llamado George Simon, en medio de la contracultura californiana de los ’70. O’Reilly y Simon daban talleres en el *Esalen Institute* –en ese entonces un hervidero del “movimiento del potencial humano” que buscaba desatar el potencial oculto de sus seguidoras y aumentar su felicidad. Al unir la filosofía de Korzybski con el yoga integral de Sri Aurobindo, Simon tuvo una inmensa influencia en el joven O’Reilly. La re-lectura que hizo Simon de la semántica general, recordaba O’Reilly en el 2004⁷⁵, “me dio una base sobre la que observar a la gente y reconocer aquello que veía, que es el fundamento de mi filosofía personal al día de hoy”. (En el ’76, un O’Reilly de 22 años editó y publicó los cuadernos⁷⁶ de Simon luego de que este muriera en un accidente; aun para los estándares de los ’70, esos cuadernos son llanamente delirantes.)

O’Reilly reconoce abiertamente su deuda con Korzybski, incluyendo *Ciencia y sanidad* entre sus libros favoritos⁷⁷ y mostrando visualizaciones del diferencial estructural⁷⁸ en sus presentaciones. Sería un error pensar que sus intervenciones lingüísticas –desde *open source a web 2.0*– son aleatorias o espontáneas. Tienen una filosofía detrás: una filosofía del conocimiento y el lenguaje inspirado por Korzybski. Sin embargo, O’Reilly emplea a Korzybski de la misma forma que la industria publicitaria emplea los últimos descubrimientos de la neurociencia: el objetivo no es aumentar la conciencia, sino manipularla. Si las semanticistas generales intentaban revelar la vacuidad subyacente a muchos conceptos que contaminan el debate público, O’Reilly aplica algunas de las ideas

⁷⁵http://oreilly.com/tim/articles/favebooks_0705.html

⁷⁶<http://www.amazon.com/Notebooks-1965-1973-George-Simon/dp/B0006XM7K2/>

⁷⁷http://oreilly.com/tim/articles/favebooks_0705.html

⁷⁸http://www.youtube.com/watch?v=ir_7NJGhvsM

de Korzybski para practicar una contaminación propia.

Por supuesto, O'Reilly percibe su rol de otra manera, diciendo que todo lo que quiere es hacernos conscientes de aquello que otras comentaristas podrían haber pasado por alto. “Una metáfora es solo eso: una forma de enmarcar los problemas de forma que las personas puedan ver algo que de otra forma se perderían”, respondió⁷⁹ a una crítica que lo acusaba de incontinencia lingüística. Pero el punto de Korzybski, si se lo absorbe plenamente, es que una metáfora es principalmente una forma de enmarcar problemas de manera que *no veamos* algo de otra forma veríamos.

En público, O'Reilly se presenta modestamente como alguien que casualmente sobresale en detectar las “débiles señales” de las tendencias emergentes. Logra esto al monitorear un grupo de *über*-innovadores a los que llama “los *geeks alpha*”. “Estos *geeks alpha* nos muestran a dónde quiere ir la tecnología. Las empresas inteligentes siguen y apoyan su ingenio en lugar de suprimirlo”, escribe⁸⁰. Su función es la de intermediar –ser quien se asegure que los *geeks alpha* son escuchados por los ejecutivos correctos⁸¹: “Los *geeks alpha* a menudo se encuentran algunos años adelantados a su tiempo [...] lo que hacemos en O'Reilly es monitorearlos, aprender de ellos e intentar difundir la palabra escribiendo (o ayudándoles a escribir) lo que han aprendido, para luego publicarlo en libros o en la web.

El blog de su compañía, llamado *O'Reilly Radar* está pensado para posicionarlo como un intelectual independiente que simplemente se encuentra a la vanguardia de sus pares en cuanto a captar lo obvio. Algunos contribuidores regulares a este blog tienen títulos como “corresponsal⁸²”, dándole a esta operación un manto de objetividad y desinterés, con O'Reilly como un mero comentarista con el conocimiento suficiente para proveer algo de contexto a los ocupados ejecutivos de *Silicon Valley*. Una cita de Edwin Schloss-

⁷⁹http://blogs.gartner.com/andrea_dimai/2009/09/08/why-government-is-not-a-platform/

⁸⁰<http://www.oreillynet.com/pub/wlg/3123>

⁸¹<http://www.oreillynet.com/network/2002/04/09/future.html>

⁸²<http://radar.oreilly.com/alexh>

berg⁸³ que le gusta mucho —“la habilidad de escribir es crear un contexto donde otras personas puedan pensar”— es utilizada para explicar su disposición a involucrarse en campos disímiles entre sí. Mientras la *Web 2.0* se vuelve central a todo, O’Reilly —el mayor exportador de *charlas locas* del mundo— se encuentra en una misión para proveer el “contexto” apropiado para cada campo.

En un fascinante ensayo publicado en el 2000, O’Reilly nos ilumina sobre su *modus operandi*. El pensador que emerge de este texto es muy distinto del espíritu de objetividad que busca cultivar en público. Este ensayo es de hecho una oda reveladora a lo que llama “ingeniería memética⁸⁴”: “Así como la ingeniería genética nos permite modificar genes, la ingeniería memética nos permite organizar y dar forma a ideas para que puedan transmitirse más efectivamente y tener el efecto deseado cuando lo son.” En una movida digna de Frank Luntz, O’Reilly crea mediante ingeniería memética un buen eufemismo —“ingeniería memética”— que describe lo que antes se conocía como “propaganda”.⁸⁵

El objetivo putativo del ensayo es mostrar cómo se puede hacer ingeniería memética de un nuevo significado para las tecnologías P2P —tradicionalmente asociadas a la piratería— y volverlas amigables y no amenazantes a la industria del entretenimiento. Liderando con el ejemplo, O’Reilly invoca su éxito en renombrar software libre como *open source*. La llave del éxito, dice, está en “darle un giro completamente diferente a lo que anteriormente se consideraba el ‘mismo espacio’”. Para lograrlo, O’Reilly y sus acólitos “cambiaron la lista canónica de proyectos que queríamos sostener como ejemplos del movimiento”, al mismo tiempo que articulaban los objetivos más amplios a los que servían esos proyectos. Continúa refritando una narrativa familiar: O’Reilly pone la Internet en el centro de todo, vinculando algunos proyectos de software libre como Apache o Perl con *startups* y servicios exitosos. Como resultado, el objetivo del movimiento ya no era la producción de un sistema operativo completamente libre, independiente y funcional

⁸³<http://www.oreillynet.com/pub/wlg/2982>

⁸⁴<http://www.openp2p.com/lpt/a/495>

⁸⁵El *meme* es un análogo del gen en cuanto a unidad de información cultural, propuesto por Richard Dawkins en *El gen egoísta* (nota de la traducción).

sino la adoración de los dioses de Internet.

Otro ejemplo de ingeniería memética es su intento de establecer un vínculo intelectual fuerte entre el desarrollo de *Unix* –un sistema operativo privativo al que Stallman intentaba reemplazar con software libre– y el desarrollo del *open source* y la Internet. Entonces, por ejemplo, proclamó⁸⁶ que *Unix* fue construido y mejorado bajo el espíritu del *open source* porque sus animadoras académicas ya intercambiaban código entre ellas en los '70. Que aquellos intercambios hayan sido parte normal de la despreocupada cultura académica y poco que ver con actitudes filosóficas con respecto al código no debilita el argumento; de hecho, es recuperado como una ventaja, ya que el modelo del *open source* puede presentarse como una extensión del método científico. (Ya que O'Reilly jugó un papel importante en la producción de manuales de *Unix*, su propia contribución al desarrollo de Internet y el *open source* adquiere un significado aun mayor.)

Pero la ingeniería memética sobre *Unix* no se detiene en el nivel puramente discursivo. En sus charlas y escritos⁸⁷, a menudo apunta a un libro altamente técnico editado en 1984 –*El ambiente de desarrollo Unix*– como prueba de que, al menos en cuanto a la colaboración, *Unix* fue una especie de proto-Internet. En efecto, el artículo de Wikipedia sobre el libro⁸⁸ dice que “este libro es tal vez más valioso por su exposición de la filosofía *Unix* donde herramientas pequeñas colaboran entre sí con entradas y salidas estandarizadas. Esta filosofía y la arquitectura en la que se basaba fue la que permitió a los proyectos *open source* ensamblarse en sistemas más grandes como *Linux*, sin una coordinación explícita entre desarrolladores”.

¿Podría ser que O'Reilly tiene razón en proclamar que el *open source* tiene una historia previa a 1998? Wikipedia no nos dice mucho. En una charla en Berkeley⁸⁹, O'Reilly admitió que fue el edi-

⁸⁶<http://www.slideshare.net/timoreilly/the-past-and-future-of-open-computing>

⁸⁷http://www.oreillynet.com/network/2000/06/09/java_keynote.html

⁸⁸http://en.wikipedia.org/wiki/The_Unix_Programming_Environment

⁸⁹http://www.youtube.com/watch?v=0D3_2iCldUA

tor del artículo en *Wikipedia* sobre el libro. O'Reilly se encuentra perfectamente posicionado para controlar nuestro discurso sobre la tecnología: como editor, puede sacar todos los libros necesarios para promover sus memes favoritos —y una vez que se encuentran codificados en forma de libro, pueden ser fácilmente admitidos en *Wikipedia*, donde rápidamente se convierten en hechos. ¿Qué podría no gustarnos de la “inteligencia colectiva”?

Tomemos los esfuerzos de ingeniería memética sobre la ciber guerra. En un artículo⁹⁰ sobre el tema, discurre sobre cuán estrecha es la definición de la “ciberguerra” y sugiere expandirla para que incluya conflictos entre estados e individuos. Ahora bien, ¿quién se beneficia de esta definición más amplia de la “ciberguerra”? ¿Podrían ser aquellos que, como O'Reilly, no son capaces aun de captar una porción de la torta del presupuesto para ciberseguridad? Si la ingeniería memética triunfa, podríamos terminar clasificando hechos que deberían tratarse como crímenes, espionaje o terrorismo bajo la etiqueta ambigua de la “guerra”. Tal reformulación sería desastrosa para las libertades civiles y la privacidad y solo exacerbarían la ya horrible persecución legal a hacktivistas. Probablemente no falte mucho para que el imperio mediático de O'Reilly incorpore una “corresponsal de ciberguerra”. Vistas a través del prisma de la ingeniería memética, las actividades de O'Reilly parecen aun más siniestras. Sus “corresponsales” del *Radar* no trabajan sobre temas, sino sobre memes y epistemes, reformulando constantemente los problemas públicos de acuerdo a las plantillas profetizadas por O'Reilly. Recientemente, por ejemplo, se ha interesado en el meme de la “Internet industrial⁹¹”, participando en eventos en conjunto con *General Electric* y hablando sobre la empresa en el blog. Una vez que el meme de la “Internet industrial” se hace público, solo la falta de imaginación previene a los escritores de O'Reilly a verlo en todos lados. Así describe uno de ellos⁹² una empresa que de otra forma no entraría dentro de los

⁹⁰<http://radar.oreilly.com/2012/07/some-sideways-thinking-about-cyberwarfare.html>

⁹¹<http://radar.oreilly.com/tag/industrial-internet>

⁹²<http://radar.oreilly.com/2012/12/the-industrial-internet-from-a-startup-perspective.html>

límites del meme: “Estoy seguro que [su fundador] no usaría las palabras ‘Internet industrial’ para describir lo que él y su equipo están haciendo y hablar de *3Scan* de esta forma podría resultar forzado. Pero pienso que son un ejemplar de muchos de los principios fundamentales de este meme y resulta interesante pensarlos desde este marco.” Cinco años después, ¿te sorprendería que exista algo llamado la *Internet industrial* cuyo objetivo principal es defender la libertad de *General Electric* de “innovar” como le plazca?

En el *bestseller* del 2007 *Words That Work* [Palabras que funcionan] el operador republicano Frank Luntz lista las diez reglas de la comunicación efectiva: simpleza, brevedad, credibilidad, consistencia, novedad, sonido, aspiración, visualización, cuestionamiento y contexto. Aunque O’Reilly utiliza muchas de ellas, también tiene algunas propias. El uso astuto de la visualización, por ejemplo, le ayuda a crear su mensaje de forma que sea agudo y abierto. Por lo tanto, la ingeniería memética que practica a menudo resulta en “mapas de memes”, donde el meme a definirse –ya sea *open source* o *web 2.0*– es puesto en el centro, mientras que otros términos se colocan como conectados a él.

La naturaleza exacta de estas conexiones raramente es explicada, lo que resulta aun mejor, porque la lectora eventualmente las interpreta con su propia agenda en mente. Es por esto que el nombre del meme tiene que ser lo más inclusivo posible, porque nunca se sabe quienes serán tus aliados. “Una parte importante de la ingeniería memética es encontrar un nombre que cree un gran paraguas bajo la que mucha gente quiera estar, un tren que lleve a mucha gente a donde quieren ir”, escribe⁹³. Una vez que el meme es concebido, el resto del imperio O’Reilly puede involucrarse y ayudar a convertirlo en realidad. Sus conferencias, por ejemplo, juegan un rol crucial: “cuando observas nuestros eventos, en última instancia se trata de reescribir el mapa memético en cada uno de ellos. La *web 2.0* se trataba de distinguir las empresas que sobrevivieron la crisis de las *puntocom* de aquellas que no. Los *estratos* se tratan de definir el nuevo campo de la ciencia de datos. La *velocidad* se trata de dejar en claro que las aplicaciones de

⁹³<http://www.slideshare.net/timoreilly/language-is-a-map-pdf-with-notes>

la web dependen de gente manteniéndolas en pie, al contrario de generaciones pasadas de software que eran meros artefactos.”

Existe una considerable continuidad entre estos memes —a medida que pasa el tiempo, se mezclan unos con otros. De esta forma, como dice O’Reilly⁹⁴, “*open source* fue una gran reformulación del meme en su día, superando algunas de las limitaciones del ‘software libre’, aunque no fue el fin de la historia”. O’Reilly ha perdido interés en *open source* y *web 2.0*, migrando hacia nuevos memes: “Estado como plataforma” y “regulación algorítmica”. Solo podemos adivinar lo que vendrá. Esta destreza no solo le ayuda a organizar nuevos eventos e invertir en *startups*, también, como atestiguan los seis mil *papers* que citan la *web 2.0*, le permiten dejar una huella gigante en nuestra cultura.

Todas las patologías familiares de su pensamiento están puestas en juego en su búsqueda por hacer ingeniería memética⁹⁵ hacia el “gobierno 2.0”. El escenario del software libre se repite: los esfuerzos para las reformas profundamente políticas ya no se presentan como “cruzadas morales” sino que se re-inventan como meros intentos de incrementar la eficiencia y promover la innovación.

Antes de que O’Reilly comenzara la búsqueda de un meme que sea un gran paraguas, había muy poca cohesión entre los muchos esfuerzos por utilizar tecnología para transformar el Estado. Algunas esperaban que la digitalización ayudara a reducir la burocracia y permitiera realizar los trámites tributarios en línea. Otras esperaban la llegada de los consejos deliberantes electrónicos que permitieran a las ciudadanas deliberar sobre las políticas que les afectan. Otro grupo esperaba que la digitalización volviera más transparentes y responsables a los gobiernos, al forzarlos a publicar algunos de los documentos obtenidos a través de la *Freedom of Information Act*⁹⁶. Finalmente, hubo aquellos que pensaban que la disponibilidad y liquidez de la información estatal llevaría

⁹⁴<http://oreilly.com/pub/wlg/3017>

⁹⁵http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

⁹⁶La *Ley de libertad de información* es una ley federal estadounidense que desde el ’66 permitiría acceso a las ciudadanas a información clasificada por agencias estatales, con algunas excepciones (nota de la traducción.)

al surgimiento de proyectos emprendedores que promoverían la economía.

Muchos de estos esfuerzos comenzaron mucho antes que la *web* y no tenían una conexión obvia con la cultura de Internet, ni hablar de la *web 2.0*. Ocasionalmente, estos cuatro esfuerzos –mayor eficiencia, deliberación, transparencia e innovación– se superpusieron, pero han sido llevados por dos agendas distintas. Por un lado, el grupo interesado en la eficiencia y la innovación realizó campañas de carácter económico, sin interesarse particularmente en la naturaleza política de los regímenes que buscaban reformar. Singapur –donde cualquiera puede hacer trámites en minutos– era su modelo a seguir.

La otra facción, interesada en la deliberación y la transparencia, se preocupaba principalmente en la transferencia de poder desde los gobiernos a las ciudadanas y en el incremento de la responsabilidad de las instituciones públicas. Argumentaban que las ciudadanas tiene el derecho a obtener información sobre cómo operan sus gobiernos. Tales demandas explícitamente políticas se convirtieron en la piedra de toque de varias campañas por el derecho a la información. Este segundo grupo no aceptaría a la autoritaria Singapur como modelo, ya que la mayoría de sus e-innovaciones hacen muy poco por promover una participación ciudadana significativa en la elaboración de políticas o el incremento de la responsabilidad.

No es sorprendente que la mayoría de los estados modernos prefieran los aspectos económicos de la digitalización que los políticos. Los esquemas innovadores, como los sistemas de estacionamiento inteligentes, pueden ayudar en el momento de las elecciones; la publicación de deliberaciones gubernamentales probablemente cause dolores de cabeza. Los gobiernos de derecha tienen una razón más para celebrar el economicismo del primer grupo: la publicación de información agregada sobre la performance de proveedores de servicios públicos puede ayudar a convencer al electorado que esos servicios deberían ser provistos por el sector privado.

Al principio del 2000, mientras O'Reilly y sus camaradas celebraban el *open source* como el nuevo y revolucionario abordaje

de todo, sus discusiones empezaron a derivar en debates sobre el futuro del gobierno. Por eso, un término como “gobierno abierto” —que hasta el momento había sido utilizado como sinónimo de “gobierno transparente y responsable”— fue re-inventado como una versión recortada de “gobierno de código abierto”. La implicación de este pequeño y sutil cambio lingüístico fue que los principales atributos culturales del *open source* —la disponibilidad del código fuente para la inspección pública, la inmensa contribución que puede hacer al crecimiento económico, el nuevo modelo de producción descentralizada, basado en las contribuciones de numerosas participantes altamente distribuidas— desplazaron los viejos criterios de “transparencia” y “responsabilidad” como los atributos más deseables del gobierno abierto. La acuñación de términos pegadizos como “gobierno abierto” tenía como objetivo la producción de una noción muy diferente de apertura.

Inicialmente, O’Reilly tuvo un rol muy pequeño en este proceso. El meme del *open source* fue lo suficientemente promiscuo como para redefinir muchos términos importantes sin su intervención. Pero en el 2007, O’Reilly organizó otra cumbre⁹⁷ a la que atendieron tecnólogos y hackers cívicos con el fin de idear una lista de los principios claves del gobierno abierto. El grupo hizo una lista de ocho principios⁹⁸, todos ellos enfocados al problema puramente técnico de asegurar que, una vez que los datos fueran publicados por el estado, nada los pudiera detener. Mientras estos “datos abiertos” fueran líquidos y reutilizables, otros podrían construir sobre ellos. Ni el proceso político que llevaría a la publicación de los datos ni sus contenidos fueron considerados relevantes para esta apertura. Entonces, los datos acerca de cuántas masticadoras de chicle envía Singapur a la cárcel serían “abiertos” siempre que el gobierno singapurense los compartiera en formatos adecuados. Por qué los compartiría resulta irrelevante.

Con el triunfo de Obama, Washington se convirtió en territorio de caza para todo lo que sea 2.0. Aquí es donde O’Reilly volcó toda su atención en la reforma estatal, lanzando y manipu-

⁹⁷<http://www.opengovdata.org/>

⁹⁸https://public.resource.org/8_principles.html

lando varios memes a la vez –“gobierno 2.0”, “gobierno abierto” y “Estado como plataforma”– para establecer la primacía semántica de la dimensión economicista de la digitalización. Una década antes, O’Reilly había redefinido la “libertad” como la libertad de los desarrolladores de hacer lo que quisieran, ahora era el tiempo de reciclar la “apertura” del estado en términos puramente económicos y orientados a la innovación mientras se minimizan las connotaciones políticas.

Sus escritos sobre el *gobierno 2.0* revelan el mismo ingeniero de memes que con tanto talento nos diera el *open source* y la *web 2.0*. En su ensayo seminal sobre el tema⁹⁹, mezcla ambientes semánticos sin una pizca de arrepentimiento. Tanto la *web 2.0* como el *gobierno 2.0*, argumenta, nos devuelven a maneras más tempranas y simples, lejos de la complejidad innecesaria de las instituciones modernas. “La *web 2.0* no era una nueva versión de la *World Wide Web*, sino un renacimiento luego de la edad media de la burbuja de las *puntocom*, un redescubrimiento del poder escondido en el diseño original de la *WWW*. De la misma forma, el *gobierno 2.0* no es un nuevo tipo de gobierno, sino un gobierno despojado hasta el núcleo, redescubierto y reimaginado como si fuera la primera vez.”

Una vez establecido que los nuevos paradigmas del Estado pueden modelarse a semejanza del éxito de las empresas tecnológicas, O’Reilly puede argumentar que “es importante pensar profundamente acerca de lo que los tres principios de diseño que son la transparencia, la participación y la colaboración significan en el contexto de la tecnología”. Estos eran los mismos tres principios que el gobierno de Obama articulaba en sus “Directivas para el Gobierno Abierto”, publicadas en su primer día como presidente. ¿Pero por qué tenemos que pensarlos en el “contexto de la tecnología”? La respuesta es bastante simple: lo que sea que la transparencia y la participación significaran ya no importa. Ahora que estamos en la era de *Todo 2.0*, el significado de estos términos será dictado por las posibilidades e inclinaciones de la tecnología. ¿Y

⁹⁹http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

qué es la tecnología actual sino el *open source* y la *web 2.0*?

Por ejemplo, así es como O'Reilly intenta hacer reingeniería del meme de la transparencia:

La palabra “transparencia” nos puede desviar mientras pensamos en la oportunidad que es el *gobierno 2.0*. Sí, es bueno que los datos del Estado estén disponibles para que los periodistas y grupos activistas como la *Sunlight Foundation*¹⁰⁰ puedan publicar los costos inflados de proyectos estatales o resaltar la influencia de los *lobbies*. Pero eso es sólo el comienzo. La magia de los datos abiertos es que su misma apertura puede habilitar la transparencia que también habilita la innovación, como cuando los desarrolladores construyen aplicaciones que reutilizan los datos del estado de maneras inesperadas. Afortunadamente, Vivek Kundra y otros en el gabinete comprenden esta distinción y están proveyendo datos para ambos propósitos.

Vivek Kundra es el ex-jefe de información del gobierno estadounidense, que supervisó el lanzamiento de un portal llamado *data.gov*¹⁰¹, requiriendo a las agencias estatales publicar al menos tres conjuntos de “alto valor” de los datos que manejan. Estos datos fueron “abiertos” en el mismo sentido que el software *open source* lo es —es decir, estaban disponibles para que todo el mundo los viera. Pero, otra vez, O'Reilly chapuceaba en ingeniería memética: los datos lanzados a través de *data.gov*, mientras que son potencialmente benéficos para la innovación, no “habilitan la transparencia” automáticamente. O'Reilly emplea el concepto altamente ambiguo de “apertura” para confundir “transparencia como responsabilidad” (lo que Obama decía en sus directivas) con “transparencia como innovación” (lo que O'Reilly quiere).

¿Cómo aseguramos la responsabilidad? Olvidemos las bases de datos por un momento y pensemos sobre el poder. ¿Cómo logramos que el gobierno sienta el calor de la atención pública? Tal vez

¹⁰⁰Una fundación sobre datos abiertos (nota de la traducción).

¹⁰¹<http://data.gov>

forzándolo a hacer publicaciones puntuales de conjuntos de datos particularmente sensibles. O tal vez fortaleciendo las leyes de libertad de información o al menos asegurándonos que las agenciales estatales cumplen con las provisiones existentes. O tal vez financiando intermediarias que puedan construir narrativas sobre esos datos —ya que muchos de los datos publicados son tan complejos que pocas amateurs tienen la capacidad de procesamiento y experticia para leerlos y darles sentido. Esto podría ser muy útil para promover la responsabilidad pero inútil para promover la innovación. Del mismo modo, podemos imaginar muchas publicaciones de datos que serían geniales para la innovación y no provocar nada en cuanto a responsabilidad. El lenguaje de la “apertura” no nos ayuda mucho a captar las principales diferencias entre ambos intereses. En este contexto, la apertura lleva a la *charla loca* de Neil Postman, resultando en la polución de los valores de un ambiente semántico (la responsabilidad) con los de otro (la innovación).

O’Reilly no siempre acuña términos nuevos. A veces manipula los significados de los existentes. Aquí su concepción de la “participación”:

La noción de la participación nos puede despistar hacia pensar que está limitada a que los que toman las decisiones “reciban las posiciones” de los ciudadanos. ¡Esto sería como pensar que permitir los comentarios en un sitio web es el principio y el fin de los *social media*! Es una trampa para los ajenos al término pensar que el *gobierno 2.0* es una manera de usar nuevas tecnologías para amplificar las voces de los ciudadanos para que puedan influenciar a aquellos que tienen el poder y para los interiorizados como una forma de aprovechar y canalizar esas voces para promover sus causas.

Resulta difícil darle sentido a esta cita sin comprender el significado exacto del término “participación” en el glosario del *Todo 2.0*. Según O’Reilly, uno de los atributos clave de los sitios de la *web 2.0* es que están basados en una “arquitectura de parti-

cipación¹⁰²”, que permite aprovechar la “inteligencia colectiva”. Puntuar tus compras en *Amazon* o reportar *spam* en *Google* son buenos ejemplos de arquitecturas de participación astutas. Una vez que *Amazon* y *Google* empiezan a aprender de sus millones de usuarias, se vuelven “más inteligentes” y más atractivas a las usuarias originales.

Esta visión de lo que es la participación es muy limitada. No es más que una simple sesión de retroalimentación con quien sea que está controlando el sistema. No estamos participando en el diseño de dicho sistema, ni nos preguntan opinión sobre su futuro. No hay nada “colectivo” en esa inteligencia distribuida, solo somos un montón de usuarias individuales actuando por nuestra cuenta y nunca experimentando un sentido de solidaridad o pertenencia de grupo. Tal “participación” carece de dimensión política, no hay poder cambiando de manos.

En ocasiones, las ilustraciones de O’Reilly incluyen actividades que no demandan una verdadera conciencia de la participación —por ejemplo, cuando un blog vincula a otros y esto termina mejorando el índice de búsqueda de *Google*. No es casual que sea lo mismo que pensamos sobre la “participación” que tenemos en el mercado cuando vamos de compras. Insinuar que la “participación” significa lo mismo en el contexto de la *web 2.0* que en el de la política es hacer lo opuesto de lo que prescriben Korzybski y la semántica general. Si fuera fiel a esos principios, O’Reilly estaría demostrando las diferencias entre ambos, no difuminándolas.

¿Entonces qué tenemos que hacer con su exhortación sobre “la trampa para los ajenos pensar que el *gobierno 2.0* es una forma de usar nuevas tecnologías para amplificar las voces de los ciudadanos para influenciar a aquellos que tienen el poder”? Podríamos pensar que el sello distintivo de reformas participativas exitosas sería la capacidad de las ciudadanas de “influenciar a aquellos que tienen el poder”. Aquí hay una despolitización muy explícita de la participación. O’Reilly quiere redefinir la participación desde algo que surge de reivindicaciones compartidas y miras a reformas es-

¹⁰²http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html

tructurales a algo que surge de frustraciones individuales con las burocracias y que usualmente termina con ciudadanas usando o construyendo *apps* para resolver sus propios problemas.

Como resultado, los alguna vez acalorados debates sobre el contenido y significado de reformas específicas e instituciones son reemplazados por gobiernos convocando a las ciudadanas a ayudarles a encontrar errores de ortografía en aplicaciones de patentes o usar sus teléfonos para reportar baches. Si la *participación 1.0* se trataba del uso de la razón pública para luchar por reformas políticas, con grupos de ciudadanas comprometidas juntándose alrededor de vagas nociones del bien público común, la *participación 2.0* se trata de individuos atomizados encontrando o contribuyendo los datos correctos para resolver algún problema, sin alterar el sistema mismo. (Estas ciudadanas se juntan en *hackatones* para ayudar a *Silicon Valley* a liberar datos estatales sin cobrar, volviendo a una cómoda inactividad después.) Siguiendo el modelo del *open source*, las ciudadanas son invitadas a encontrar *bugs* en el sistema, no a preguntar si los objetivos del sistema son adecuados. Que la política pueda inspirar a algo más ambicioso que la administración de *bugs* no es una visión que ocurra luego de que la política haya sido reimaginada a través del prisma del software *open source*.

La protesta es una actividad que O'Reilly odia con pasión¹⁰³. “Hay una cierta pasividad incluso en nuestro activismo: pensamos que todo lo que podemos hacer es protestar”, escribe. “La acción colectiva ha devenido en queja colectiva. O como mucho, en un esfuerzo colectivo por juntar fondos.” En contraste, urge a las ciudadanas a “aplicar el espíritu DIY¹⁰⁴ a escala cívica”. Para ilustrar el espíritu DIY en acción, le gusta invocar¹⁰⁵ el ejemplo de la comunidad hawaiana que, luego de un período de inacción estatal, juntó 4 millones de dólares para reparar un parque local esencial para su forma de vida. Para O'Reilly, el ejemplo hawaiano revela la disposición natural de las ciudadanas ordinarias a resolver

¹⁰³<http://radar.oreilly.com/2009/04/change-we-need-diy-civic-scale.html>

¹⁰⁴*Do It Yourself* –hazlo tú misma– es un principio de acción directa punk (nota de la traducción).

¹⁰⁵<http://radar.oreilly.com/2009/04/change-we-need-diy-civic-scale.html>

sus propios problemas. Los estados deberían aprender de Hawaii y descargar más trabajo en sus ciudadanas. Esta es la visión clave detrás del meme “Estado como plataforma”.

Por supuesto que este meme de las plataformas fue inspirado por *Silicon Valley*. En lugar de construir sus propias *apps*, *Apple* construyó la *Apple Store*, logrando que desarrolladoras ajenas a la empresa cargaran con el peso. Este es el modelo que el Estado debe emular. De hecho, nota O’Reilly, alguna vez lo hicieron: en los ’50, el Estado estadounidense construyó un sistema de autopistas que permitieron al sector privado construir muchos más asentamientos a su alrededor, mientras que en los ’80 el gobierno de Reagan comenzó por abrir el sistema de GPS, lo que nos dio las maravillosas direcciones de tránsito y *Foursquare* (de la que O’Reilly es inversor).

Sus prescripciones a menudo contienen una pizca de verdad, pero casi siempre exagera los beneficios mientras ofusca los costos. Una de las razones por las que los estados no eligen descargar ciertos servicios al sector privado no se deben a que piensen que pueden hacer un mejor trabajo en cuando a innovación o eficiencia sino porque existen otras consideraciones —como justicia y acceso igualitario— que están en juego. “Si *Head Start* fuera una *startup* iría a la quiebra. No funciona”, remarcaba en una entrevista reciente¹⁰⁶. Exactamente, por eso *Head Start*¹⁰⁷ no lo es.

La pregunta real no es si las desarrolladoras deberían poder enviar *apps* a la *App Store*, sino si las ciudadanas deberían pagar por ellas o esperar que el Estado provea esos servicios. Promover la metáfora de la plataforma como la forma principal de pensar sobre la distribución de responsabilidades entre los sectores público y privado es promover la dimensión económica-innovativa del *gobierno 2.0* —y asegurarse que el sector privado siempre emerja victorioso.

O’Reilly define el *Estado como plataforma* como “la noción de que la mejor manera de achicar el Estado es introduciendo la

¹⁰⁶<http://thehill.com/blogs/hilicon-valley/interviews-profiles>

¹⁰⁷*Head Start* es un programa estatal que desde 1965 provee ayuda escolar a niñas de bajos recursos (nota de la traducción).

idea de que debe proveer menos servicios a los ciudadanos y en su lugar proveer solo la infraestructura, con APIs¹⁰⁸ y estándares que permitan al sector privado proveer esos mismos servicios.” Cree que¹⁰⁹ “la idea del *Estado como plataforma* aplica a todo aspecto del rol del Estado en la sociedad” –gestión de la ciudad, salud, regulación de servicios financieros, policía, bomberos y recolección de basura. “[El Estado como plataforma] es la forma correcta de enmarcar la pregunta del *gobierno 2.0*.

Una persona que está muy ocupada en volver realidad el meme del *Estado como plataforma* es David Cameron en el Reino Unido. La idea de *Big Society*¹¹⁰ de Cameron está basada en tres principios: descentralizar el poder desde Londres a los gobiernos locales, transparentar la información del sector público a las ciudadanas y pagar a los proveedores de servicios públicos de acuerdo a la calidad del servicio, que idealmente sería medido y publicado en línea, gracias a la retroalimentación provista por el público. La idea aquí es que el Estado funcionaría como una especie de coordinador, permitiendo a la gente unirse –tal vez proveyendo el capital semilla para arrancar alternativas a servicios públicos ineficientes.

La motivación de Cameron es clara: el Estado no tiene dinero para pagar por servicios que anteriormente eran provistos por instituciones públicas y de todas maneras el achicamiento estatal siempre ha sido un objetivo de su partido. Cameron captó inmediatamente las oportunidades estratégicas ofrecidas por la ambigüedad de términos como *gobierno abierto* y las abrazó de todo corazón –en su versión más apolítica y económica, por supuesto. Al mismo tiempo que celebraba la habilidad de los “auditores de sillón¹¹¹” de atravesar las bases de datos estatales, también criticaba las leyes de libertad de información, alegando que “están tapando las arterias del Estado¹¹²” e incluso amenazó con cam-

¹⁰⁸Una API en este contexto es una forma de obtener datos de una plataforma desde otra, usando un protocolo público (nota de la traducción).

¹⁰⁹http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

¹¹⁰<http://www.number10.gov.uk/news/big-society-speech/>

¹¹¹<http://www.dailymail.co.uk/debate/article-1345777/David-Cameron-Armchair-auditors-leave-councils-hide.html>

¹¹²<http://www.telegraph.co.uk/news/politics/9149322/What-price->

biarlas. Francis Maude, el político conservador al que Cameron puso a cargo de liberar datos estatales, dijo públicamente¹¹³ que el *gobierno abierto* es “la desregulación moderna” y que le gustaría “volver redundante la libertad de información”. En el 2011, el gobierno de Cameron publicó un libro blanco sobre “Servicios Públicos Abiertos¹¹⁴” que utiliza el término “abierto” de una forma muy peculiar: argumenta que, salvo la seguridad nacional y la justicia, todos los servicios públicos deben abrirse a la competencia de mercado.

Este es solo un ejemplo de cómo un gobierno que nominalmente promueve la agenda progresista de Tim O’Reilly sobre el *gobierno 2.0* y el *Estado como plataforma* en realidad está haciendo retroceder el Estado de bienestar e incrementando el secreto de Estado –todo en el nombre de la “apertura”. La razón por la que Cameron ha logrado salir impune de tal *charla loca* es simple: el giro positivo asociado a la “apertura” le permite a su partido esconder la fea naturaleza de sus reformas. O’Reilly, que de otra forma festejaba¹¹⁵ el Servicio Digital de Estado, la unidad responsable de la digitalización del Estado británico, es muy conciente que la *Big Society* puede revelar las limitaciones estructurales de su búsqueda de lo “abierto”. Por lo tanto, se distanció públicamente de Cameron¹¹⁶, quejándose de la “lamentable abdicación de responsabilidad que es la *Big Society* de Cameron”.

¿Pero no es el mismo O’Reilly que una vez proclamó¹¹⁷ que el objetivo de las reformas que propone es “diseñar programas e infraestructura de apoyo que permita que ‘nosotros el pueblo’ hagamos la mayor parte del trabajo”? Su rechazo a Cameron fueron puras relaciones públicas, porque comparten la misma agenda –algo difícil de notar, ya que O’Reilly alterna constantemente entre dos visiones del *gobierno abierto*. O’Reilly el policía bueno proclama

freedom-of-information.html

¹¹³<http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/845>

¹¹⁴<http://www.openpublicservices.cabinetoffice.gov.uk/>

¹¹⁵<http://www.youtube.com/watch?v=OIlxdpfu71o>

¹¹⁶<http://whimsley.typepad.com/whimsley/2012/05/open-data-movement-redux-tribes-and-contradictions.html>

¹¹⁷http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

que quiere que el Estado publique sus datos para promover la innovación en el sector público, mientras que O'Reilly el policía malo quiere usar los datos liberados para reducir el Estado. “No hay ‘creación destructiva’ schumpeteriana que elimine los programas estatales innecesarios”, lamentaba en el 2010¹¹⁸. “El *gobierno 2.0* requiere una meditación profunda sobre cómo eliminar aquellos programas que ya no funcionan y sobre cómo usar el poder de la plataforma estatal no para extender el alcance del Estado, sino para mejorar la ciudadanía y su economía.” Hablándole a funcionarios públicos ingleses¹¹⁹, O'Reilly propone que el *gobierno abierto* es la manera correcta de hacer las cosas en tiempos de austeridad, no solo como una forma efectiva de promover la innovación.

Luego de que *The New Yorker* publicara un artículo largo y crítico¹²⁰ sobre *Big Society* en el 2010, Jennifer Pahlka –aliada clave de O'Reilly desde su posición como dirigente de la ONG *Code for America*– rápidamente llamó a rechazar¹²¹ cualquier paralelismo entre Cameron y O'Reilly. “La belleza del modelo del *Estado como plataforma* es que no asume la participación cívica, sino que la alienta sutilmente al alinearse con las motivaciones pre-existentes de sus ciudadanos, para que cualquiera –desde los arregladores en Hawaii a los cínicos en Gran Bretaña– tengan la disposición a involucrarse”, decía en su blog. “Tengamos cuidado de no enviar el mensaje incorrecto y que cuando construyamos herramientas para el involucramiento cívico, lo hagamos de forma que aproveche motivaciones pre-existentes.”

¿Pero qué tipos de “motivaciones pre-existentes” hay para aprovechar? O'Reilly escribe que en su futuro ideal¹²², los gobiernos “tomarán decisiones de diseño inteligente, que aprovechen el interés propio de la sociedad y los ciudadanos para alcanzar resul-

¹¹⁸http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

¹¹⁹<http://www.youtube.com/watch?v=OI1xdpfu71o>

¹²⁰http://www.newyorker.com/reporting/2010/10/25/101025fa_fact_collins

¹²¹<http://codeforamerica.org/2010/10/29/the-challenges-of-do-it-ourselves-dio-government/>

¹²²<http://codeforamerica.org/2010/10/29/the-challenges-of-do-it-ourselves-dio-government/#comment-92778371>

tados positivos”. En efecto, así es como funcionan sus plataformas tecnológicas favoritas: las usuarias le dicen a *Google* que algunos de sus correos son *spam* para mejorar su propia experiencia. “La arquitectura de *Linux*, la Internet y la *World Wide Web* es tal que los usuarios en busca de sus intereses ‘egoístas’ construyen valor colectivamente como un producto derivado”, escribe¹²³. Así también es como a Eric Raymond le gusta explicar la motivación de aquellas personas que contribuyen a proyectos *open source* —lo hacen por razones estrictamente egoístas. “La ‘función utilitaria’ que los hackers de Linux están maximizando no es la de la economía clásica, sino la intangible satisfacción de sus egos y la reputación entre pares”, escribió en “La Catedral y el Bazar”¹²⁴.

Bajo presión, O’Reilly el policía bueno se niega a reconocer que su pensamiento sobre el *gobierno abierto* no es muy diferente de lo que piensa Raymond sobre el software *open source*. Cuando Nathaniel Tkacz, un académico de los medios, apuntó estas similitudes¹²⁵, O’Reilly se quejó de “estar un poco sorprendido de aprender que mis ideas sobre el *Estado como plataforma* descenden de las ideas de Eric Raymond sobre Linux, ya que: a) Eric es un notable *libertarian* que desprecia el Estado; y b) Eric se enfoca en la metodología de desarrollo de *Linux*”. Bien, aunque tal vez no debiera hacerse el sorprendido: como menciona Tkacz, los artículos de O’Reilly sobre *Estado como plataforma* dan crédito explícito a Raymond como la fuente de la metáfora. O’Reilly dijo en 2011¹²⁶ que “en ‘La Catedral y el Bazar’, Eric Raymond utiliza la imagen de un bazar para contrastar el modelo de desarrollo colaborativo del software *open source* con el modelo tradicional, pero esta analogía puede aplicarse de la misma forma al Estado”.

¿Pero es cierto? Aplicado a la política, todo este discurso sobre los bazares, motivaciones pre-existentes e interés propio trata a la

¹²³<http://oreilly.com/lpt/a/6228>

¹²⁴http://www.catb.org/esr/writings/homesteading/cathedral-bazaar/a_r01s11.html

¹²⁵<http://www.aeonmagazine.com/world-views/nathaniel-tkacz-open-source-government/>

¹²⁶http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

ciudadanía como si fuera reducible a las relaciones de mercado –otra forma de *charla loca*. Tampoco se alinea con las aspiraciones de activar la ciudadanía implícitas en el “espíritu DIY a escala cívica”. Por supuesto, con un poco de astucia en las relaciones públicas, podría decirse que las hawaianas que reconstruyeron su parque tenían “motivaciones pre-existentes”, como tener que ganarse la vida. Pero si el umbral de lo que son estas motivaciones es muy bajo, no hay límites para el desmantelamiento del Estado de bienestar y su reemplazo por una salvaje cultura hacker DIY. ¿Por qué necesitamos un caro sistema de salud pública si las personas tienen “motivaciones pre-existentes” para auto-monitorearse en casa y adquirir drogas directamente de *Big Pharma*¹²⁷? ¿Para qué preocuparnos por la policía si podemos imprimir armas en casa –¡gracias impresoras 3D!– y ya estamos altamente motivadas para mantenernos con vida?

Una vez que seguimos a O’Reilly en su exhortación¹²⁸ para tratar al Estado como “el *deus ex machina* al que hemos pagado para que haga lo que podríamos estar haciendo por nosotros mismos”, tales preguntas resultan difíciles de evitar. En su teorización, no hay una pista de cuáles principios políticos y morales deberían guiarnos en la aplicación del modelo de plataforma. Cualesquiera sean, ciertamente no están agotados por los pedidos de innovación y eficiencia –que es el lenguaje que quiere que hablemos.

El problema fundamental con su visión es que, por un lado, se trata de que el sector privado construya nuevos servicios que no estaban disponibles cuando el Estado organizaba las cosas. Por lo tanto se trata de ciudadanas-consumidoras, guiadas por la Mano Invisible, creando valor a partir del aire. Pero a O’Reilly también le gusta invocar el “espíritu DIY a escala cívica” para llamar a las ciudadanas a tomar funciones que fueron previamente realizadas por el Estado (aun pobremente); aquí no estamos construyendo nuevos servicios –estamos tercerizando los servicios públicos al sector privado. El resumen de su lógica: el Estado no tenía que construir su propio *Foursquare* –la respuesta ante los desas-

¹²⁷ *Big Pharma* es el nombre colectivo para las corporaciones farmacéuticas (nota de la traducción).

¹²⁸ <http://radar.oreilly.com/2009/04/change-we-need-diy-civic-scale.html>

tres debería delegarse al sector privado. ¿El Estado debe ser una plataforma para proveer servicios o para estimular la innovación? Ciertamente es ambas cosas –pero los principios que deben regular su comportamiento en cada caso son diferentes.

Para O’Reilly, los memes de *gobierno 2.0* y *Estado como plataforma* sirven una función mayor: lo vuelven relevante en la conversación sobre gobierno y política, permitiéndole expandir sus negocios hacia nuevos territorios. La Internet y el *open source* se han convertido en conectores universales capaces de relacionar cualquier cosa con cualquier otra. “Así como el sistema de autopistas interestatales ha incrementado la vitalidad de nuestra infraestructura de transporte, es ciertamente posible que un mayor involucramiento del Estado en el sistema de salud produzca el mismo efecto”, escribe¹²⁹. ¿Comprendido? ¿Pero qué pasa si la dinámica de construir autopistas es diferente de la de la provisión de salud pública? ¿Qué pasa entonces?

Sus intentos de hacer ingeniería memética sobre cómo pensamos la política son aun más perturbadores por el carácter profundamente reduccionista y antidemocrático de su propia posición política. Positivista de corazón, O’Reilly cree que existe sólo una respuesta a los problemas de políticas públicas, que es que el trabajo del gobierno (para él, solo hay “gobierno”) es producir legislación que llegue a esta respuesta “correcta” y tomar las medidas necesarias para volverla realidad. Los medios no tienen mucha importancia; solo se trata de los fines –y los fines son perfectamente conocidos, siempre y cuando tengamos los datos.

El último meme de O’Reilly, al que llama “regulación algorítmica¹³⁰” está inspirado por –no sería extraño– la Internet. Esta idea, escribe, “es central a todas las plataformas de Internet y provee un área fructífera para la investigación del diseño del Estado del siglo XXI”. Así lo explicaba en una charla reciente¹³¹ en la *Long Now Foundation*:

¹²⁹http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned_.html

¹³⁰<https://plus.google.com/+TimOReilly/posts/CPiAX9YiVUB>

¹³¹<http://longnow.org/seminars/02012/sep/05/birth-global-mind/>

Si miramos a la forma en que el *spam* es regulado en Internet, es el principio de un tipo de respuesta del sistema inmunológico a un patógeno, funciona como en la biología: reconoces la firma de algo nuevo y hostil y lo arreglas [...] comparen esto con el funcionamiento de las regulaciones estatales y se dan cuenta: “¡Está roto!” Alguien dispone algunas reglas, pero no hay un método para ejecutarlas.

No es una definición afilada todavía, pero así es como empiezan muchos de sus memes. Una vez que lo ha encasillado, sus “corresponsales” harán el resto, resaltándolos en sus artículos y reportes. (“En el futuro podrían haber mejores resultados [...] mediante la adopción de lo que Tim O’Reilly ha descrito como *regulación algorítmica*, aplicando la dinámica de los ciclos de retroalimentación que los gigantes de la web usan para supervisar sus sistemas contra el *malware* y el *spam* en agencias estatales encargadas de la protección del interés público”, escribe Alex Howard¹³², el corresponsal del *gobierno 2.0* del *O’Reilly Radar*.)

La única institución política que corresponde con la visión de la *regulación algorítmica* es el banco central. Los bancos centrales tienen objetivos muy claros y numéricos –saben lo que “está bien” y no se tienen que preocupar con deliberaciones– y tratan de cumplir esos objetivos con algunas herramientas específicas que tienen a su disposición. Aman la retroalimentación y piensan como *Google*. Según O’Reilly, la forma en que regulan es “casi como la forma en que *Google* regula. Dicen algo como: tengo un resultado en mente y algunos botones y palancas. Periódicamente, podría obtener otros botones y palancas y los manipularé para llegar a ese resultado. No digo: esto es una regla y la voy a seguir independientemente de si el resultado es bueno o malo”. Los bancos centrales son elegantes y simples; solo hacen cosas, en lugar de sucumbir a la política. “[En los bancos centrales] tenemos un par de palancas y las manipulamos para ver si llegamos a donde queremos ir. Así es como me gustaría vernos pensar sobre los procesos regulatorios

¹³²<http://radar.oreilly.com/2012/07/rethinking-regulatory-reform-in-the-internet-age.html>

del Estado.”

Expandiendo esta noción, revela su tecnócrata inherente:

Recuerdo una conversación que tuve con Nancy Pelosi poco después que *Google* hiciera la actualización a Panda y en el contexto de SOPA/PIPA [...] [Pelosi] dijo, “bueno, sabes, tenemos que satisfacer los intereses de la industria tecnológica y los de la cinematográfica”. Y pensé, “no, no tienes que. Tienes que conseguir la respuesta correcta”. Así que esta es la razón por la que mencione la actualización a Panda de *Google*, cuando dieron de baja un montón de gente que estaba construyendo estas granjas de contenido y publicando cosas de baja calidad para obtener visitas y clicks para hacer dinero sin satisfacer a sus usuarios. Y pensé, “dios mío, qué hubiera pasado si *Google* hubiera dicho, claro, claro, tenemos que sentarnos con *Demand Media* y satisfacer sus preocupaciones, tenemos que asegurarnos que al menos 30% de los resultados sean una cagada para que su modelo de negocios siga funcionando”. No harías eso. Dirías, “¡no, tenemos que hacerlo bien!” Y siento que no tenemos realmente un gobierno que comprenda que lo que tiene que hacer es construir una mejor plataforma para empezar a administrar las cosas con el mejor resultado para los usuarios reales. [gran aplauso]

Aquí O’Reilly descarta la industria del entretenimiento como “equivocada”, esencialmente comparándola con *spammers*. ¿Pero qué es lo que hace que *Google* sea el modelo apropiado en este caso? Mientras tiene obligaciones con sus accionistas, no le debe nada a los sitios que agrega en su índice. El Congreso nunca fue pensado para funcionar de esta forma. SOPA y PIPA eran malas leyes con un tremendo sobrealcance, pero proclamar que la industria del entretenimiento no tiene reivindicaciones legítimas contra la piratería suena bizarro.¹³³

¹³³WTF (nota de la traducción.)

Lo que subyace a su fe en la regulación algorítmica es la creencia inocente en que el *big data*, aprovechado a través de la inteligencia colectiva, nos permitirían llegar a la respuesta correcta para cualquier problema, volviendo a la representación tanto como a la deliberación innecesarias. Después de todo, ¿por qué dejar que las facciones involucradas luchen en la esfera pública si podemos estudiar lo que pasa en el mundo real –con sensores, bases de datos y algoritmos? No sorprende que O’Reilly termine proclamando que “tenemos que alejarnos de la noción de que la política tiene que ver con el gobierno. En la medida en que podamos arreglar las cosas sin política, estaremos mucho mejor.” Es la presunción extrema de *Silicon Valley*: si solo tuviéramos más datos y mejores herramientas, podríamos suspender la política de una vez por todas.

La “retroalimentación” mágica que O’Reilly promociona tan apasionadamente es realmente la voz del mercado –y ocasionalmente se le escapa¹³⁴: “Los programas estatales deben diseñarse desde el principio no como un conjunto fijo de especificaciones, sino como plataformas sin límites fijos que permitan una extensibilidad y revisión del mercado. El pensamiento plataformista es un antídoto para las especificaciones completas que dominan el abor-daje estatal, no solo para la informática sino para todos los tipos de programas”. Pero preferimos tener especificaciones completas desde el principio no porque nadie haya pensado en construir sistemas dinámicos de retroalimentación antes que O’Reilly, sino porque es la única forma de asegurar que todas las reivindicaciones son tenidas en cuenta antes que las políticas sean implementadas¹³⁵.

El tratamiento que da a la retroalimentación como un fenómeno esencial de Internet es clásico de O’Reilly. Siempre y cuando la *regulación algorítmica* se defina sobre nociones como la *web 2.0*, O’Reilly no siente necesidad de involucrar el vasto cuerpo de pensamiento sobre los sistemas de retroalimentación y la sociología de los indicadores de performance. Que las ideas detrás de

¹³⁴http://ofps.oreilly.com/titles/9780596804350/defining_government_2_0_lessons_learned.html

¹³⁵WTF (nota de la traducción).

la *regulación algorítmica*¹³⁶ hayan sido articuladas por personajes como Karl Deustch y David Easton en los '60 probablemente sea una novedad para O'Reilly. Ni su equilibrio intelectual se vería perturbado por el hecho de que la *RAND Corporation* ya estaba implementado algo muy similar en las ciudades estadounidenses a fines de los '60, con la esperanza de hacer que el gobierno sea más cibernético¹³⁷. Esos planes, sin embargo, no funcionaron. Los modelos nunca pudieron abarcar la enmarañada realidad de la vida urbana.

Una década antes de escribir *Ciencia y sanidad*, Alfred Korzybski escribió otro extraño libro —*Manhood of Humanity*¹³⁸ [La madurez de la humanidad]. A él también le gustaba la retroalimentación. “Para que filosofía, ley y ética sean efectivas en un mundo dinámico deben serlo a su vez; deben ser lo suficientemente vitales para seguir el paso del progreso de la vida y la ciencia.” La solución de Korzybski, sorprendentemente, también descansaba en convertir el Estado en una plataforma orientada algorítmicamente: “Un primer paso natural podría llamarse el Departamento de Dinámica —o Departamento de Coordinación o Departamento de Cooperación— no importa mucho el nombre, pero sería el núcleo de una nueva civilización”. Como en el *Estado como plataforma* de O'Reilly, este departamento aspiraría a habilitar a las ciudadanas. “Sus funciones”, decía Korzybski, “serán las de fomentar, ayudar y proteger a las personas en empresas cooperativas como la agricultura, la manufactura, finanza y distribución”.

Korzybski imaginaba este gobierno científico consistiendo en diez secciones, que iban desde el Sector de Sociología Matemática o Humanología (“compuesta de al menos un sociólogo, un biólogo, un ingeniero mecánico y un matemático”) al Sector de Legislación Matemática (“compuesta de, digamos, un abogado, un matemáti-

¹³⁶<http://www.amazon.com/Feedback-Thought-Social-Science-Systems/dp/1883823463>

¹³⁷<http://www.amazon.com/Warfare-Welfare-Defense-Intellectuals-Problems/dp/0801882737>

¹³⁸<http://www.amazon.com/Manhood-Humanity-Alfred-Korzybski/dp/1463748000>

co y un ingeniero mecánico”) y el Sector de los Promotores (“compuesta de ingenieros cuyo deber será estudiar todos los últimos hechos científicos, recolectar datos y elaborar planes”) o el Sector de las Noticias (cuya tarea sería “editar un periódico diario proveyendo noticias verdaderas e incoloras, con un suplemento especial narrando el progreso de la Ingeniería Humana”).

A pesar de toda su profundización en la naturaleza del lenguaje y la realidad, Korzybski era un loquito tecnócrata que creía que la ciencia podría resolver todos los problemas políticos. Ciertamente estaría de acuerdo con O’Reilly que hay una única forma correcta de decidir sobre legislación y que cualquier problema o controversia que resulte de la deliberación se trataría de ruido semántico –astuta ingeniería memética de las partes involucradas. El cientificismo es cientificismo, aun envuelto en la retórica del *big data*.

Al menos O’Reilly es perfectamente claro sobre cómo el pueblo puede triunfar en el futuro. Hacia el fin de su charla en la *Long Now Foundation*, admite que:

[el] futuro de las aplicaciones de inteligencia colectiva es un futuro en el que el individuo que tanto premiamos en realidad tiene menos poder –excepto en la medida en que el individuo es capaz de crear nuevas lluvias de ideas [...] ¿cómo vamos a influenciar este cerebro global? La forma en que lo haremos será la forma en que las personas crean estas lluvias virales [...] vamos a ser buenos haciendo eso. Las personas serán capaces de comandar vastas cantidades de atención y dirigir grandes grupos de personas a través de nuevos mecanismos.

Sí, quedémonos con este pensamiento: nuestro Ideador en Jefe nos está diciendo que la única forma de triunfar en este mundo feliz es convertirse en Tim O’Reilly. ¿Alguien quiere un manual O’Reilly para ser buscamemes?

Usuaria Turing Completa

—*Olia Lialina*—

Publicado como “Turing Complete User¹”. Traducción liberada bajo la Licencia de Producción de Pares² con permiso de la autora.

“Cualquier error podría viciar el resultado que devuelva el dispositivo. Para reconocer y corregir tales desperfectos en general se necesita la intervención de la inteligencia humana.” – John von Neumann, *First Draft of a Report on the EDVAC*, 1945.

“Si no tenés un blog, ¡twtitea! Si no podés twititear, dale like!”
– Kim Dotcom, *Mr. President*³, 2012.

Invisible y muy ocupada

Las computadoras se están volviendo invisibles. Se achican y se esconden. Merodean bajo la piel y desaparecen en la nube. Observamos el proceso como si se tratara de un eclipse solar, mitad asustadas y mitad abrumadas. Dividimos la discusión en campos, peleamos sobre las ventajas y peligros de Lo Ubícuo. Pero desde

¹<http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>

²http://endensadelsl.org/ppl_deed_es.html

³<http://www.youtube.com/watch?v=MokNvbiRqCM&t=3m38s>

cualquier posición que tomemos, reconocemos el significado del momento.

Con la desaparición de la computadora, algo más está volviéndose silenciosamente invisible —La Usuaria. Las usuarias están desapareciendo, tanto como fenómeno y como término y este desarrollo pasa inadvertido o es aceptado como progreso —un paso evolutivo.

La noción de la Usuaria Invisible es fomentada por influyentes diseñadoras de interfaces de usuario (UI), específicamente por Don Norman, un gurú del diseño amigable a la usuaria o “*user friendly*” y un defensor veterano de la informática invisible. Podríamos llamarlo el padre de la informática invisible.

Aquellas que estudian diseño de interacciones leyeron su libro “Por qué las interfaces no funcionan” (publicado en 1990), donde se pregunta y se responde su propia incognita: “El problema real con la interfaz es que es una interfaz”. ¿Qué podemos hacer? “Necesitamos ayudar a la tarea, no a la interfaz para la tarea. ¡La informática del futuro debería ser invisible!” (Norman, 1990, p. 218)

Tomó cerca de dos décadas, pero el futuro llegó hace 5 años, cuando clicar botones dejó de ser nuestro método principal de entrada y las tecnologías *touch* y *multi-touch* dieron a entender una emancipación del hardware. Lo acogedor de los iProductos, como también los avances exitosos en realidad aumentada (se volvió móvil cuando llegó a nuestros teléfonos móviles), el crecimiento de dispositivos portátiles, la maduración de todo tipo de *tracking* (movimiento, facial) y el avance de tecnologías de proyección borraron la frontera visible entre dispositivos de entrada y de salida. Estos desarrollos empezaron a convertir nuestras interacciones con computadoras en acciones pre-computadoras, o como las diseñadoras de interfaces prefieren decir, gestos y movimientos “naturales”.

Por supuesto las computadoras siguen siendo distinguibles y localizables, pero ya no son algo frente a lo que nos sentamos. El pronóstico de invisibilidad es tan optimista que en 2012 *Apple* se tomó la libertad de parafrasear la predicción de Norman poniendo-

la en presente perfecto y vinculándola a un dispositivo electrónico de consumo específico para consumidoras.

Creemos que la tecnología está en su estado más óptimo cuando es invisible, cuando sólo sos consciente de lo que estás haciendo y no del dispositivo que usás. El iPad es la expresión perfecta de esa idea, un panel mágico de vidrio que puede convertirse en cualquier cosa que quieras. Es la experiencia más íntima que las personas llegaron a tener con la tecnología (Apple, 2012).

En esta última oración, la palabra “experiencia” no es un accidente, tampoco lo es la palabra “personas”.

Las computadoras invisibles, o mejor dicho la ilusión de la ausencia de la computadora, se destruye si seguimos hablando de “interfaz de usuaria”. Es por esto que el diseño de interfaces empieza a renombrarse como *diseño de experiencias*, cuyo objetivo principal es hacer a las usuarias olvidarse que las computadoras y las interfaces existen. En el “diseño de experiencias” solo existimos nosotras y nuestras emociones, nuestros objetivos a cumplir y tareas a completar.

Este campo es abreviado como *UXD*, donde la *X* es e_*X*_perencia y la *U* todavía es por usuarias. La *Wikipedia* dice que Don Norman acuñó el término *UX* en 1995. Sin embargo, en 2012 las diseñadoras de *UX* evitaron la palabra con *U* en *papers* y llamadas a conferencias, para no tener que recordar aquellos incómodos botones y dispositivos de entrada del pasado. Las usuarias eran para las interfaces. !Las experiencias son para las *personas!*⁴

En 2008 Don Norman simplemente dejó de referirse a las usuarias como tales. En un evento esponsorado por *Adaptive Path*, una empresa de diseño de interfaces de usuaria, Norman dijo que “una de las palabras horribles que usamos es usuarias. Me encuentro en una cruzada para eliminar la palabra ‘usuarias’. Prefiero lla-

⁴Otra fuerza detrás de la invisibilización del término usuaria proviene de los adeptos de la *gamificación*. Prefieren llamarles *gamers*. Pero esto es otro tema.

marlas ‘personas.’”⁵ Después de disfrutar el efecto de sus palabras sobre la audiencia, agregó con una sonrisa cautivadora, “diseñamos para personas, no diseñamos para usuarias”.

Sin duda un objetivo muy noble, pero solo cuando es percibido en el estrecho contexto del diseño de interfaces. Aquí, el uso del término “personas” enfatiza la necesidad de centrarse en la usuaria en oposición al paradigma centrado en la implementación. El uso de “personas” en este contexto es una buena manera de recordar a las desarrolladoras de software que la usuaria es una persona y necesita ser tomada en cuenta en el diseño y la validación de los procesos.

Pero cuando se lo lee en un contexto más amplio, la negación de la palabra “usuaria” en favor de “personas” se torna peligrosa. Ser una usuaria es el último recordatorio de que existe, ya sea visible o no, una computadora, un sistema programado para ser usado.

En 2011 el teórico de los nuevos medios Lev Manovich también se volvió contra la palabra “usuaria”. Escribió en su blog: “por ejemplo, ¿cómo llamamos a una persona que interactúa con un medio digital? ¿Usuaria? No está bien” (Manovich, s. f.).

Puedo estar de acuerdo en que con todas las grandes cosas que podemos hacer con los nuevos medios –los varios modos de iniciación y participación, los múltiples roles que podemos tomar–, es una lástima reducirlo todo a meras “usuarias”, pero esto es lo que tenemos. Las *bloggers*, artistas, *podcasters* e incluso las *trolls* todavía son usuarias de sistemas que no programaron. Así que todas ellas (nosotras) somos usuarias.

Necesitamos hacernos cargo de esta palabra porque decir “personas” y no “usuarias”, esconde la existencia de dos clases de per-

⁵Video de la charla: <http://www.youtube.com/watch?v=WgJcUHC3qJ8>. Ver también su ensayo del 2006 *Words matter* [Las palabras importan]: “Los psicólogos despersonalizan a las personas que estudian llamándolas ‘sujetos’. Nosotros despersonalizamos a las personas que estudiamos llamándolas ‘usuarios’. Ambos son términos despectivos. Nos alejan de nuestra misión principal: ayudar a las personas. *Power to the people*, diría, para reutilizar una vieja frase. Personas. Seres humanos. Eso es de lo que se trata nuestra disciplina”.

sonas –desarrolladoras y usuarias. Y si perdemos esta distinción, las usuarias podrían perder sus derechos y la oportunidad de protegerlos. Estos derechos⁶ son demandar mejor software, la habilidad de elegir “nada de lo anterior”⁷, de borrar nuestros archivos, de recuperar nuestros archivos, de fallar épicamente y, de vuelta al derecho fundamental, de *ver* la computadora.

En otras palabras: la usuaria invisible es un problema mucho más grande que la computadora invisible.

¿Qué se puede hacer para proteger el término, la noción y la existencia de las usuarias? ¿Cuáles contra-argumentos puedo encontrar para detener la cruzada de Norman y disipar el escepticismo de Manovich? ¿Qué sabemos de una usuaria, aparte de la opinión de que “no está bien” ser una?

Sabemos que no siempre es así. Antes de que las usuarias reales (aquellas que pagan dinero para usar el sistema) se conviertan en “usuarias”, las programadoras y hackers usaban orgullosamente este término para referirse a sí mismas. En su visión, la usuaria es el mejor rol que una puede tomar en relación con su computadora.⁸

Aun más, es un error pensar que primero hubo computadoras y desarrolladoras y que solo después aparecieron las usuarias. De hecho, fue lo opuesto. En el amanecer de la computadora personal la usuaria era el centro de atención. La usuaria no se desarrolló en paralelo con la computadora, sino que la precedió. Tomemos “*As we may think*” (1945a) de Vannevar Bush, uno de los textos más influenciales de la cultura informática. Bush usa más palabras describiendo a la persona que utiliza el *Memex* que a la *Memex* misma. Describía a las científicas del futuro como super-personas. Él mismo, usuario de la *Memex*, no la *Memex*, encabezaba el artículo

⁶<http://userrights.contemporary-home-computing.org/>

⁷Parafraseado del subtítulo “*You May Always Choose None of the Above*” [Siempre podés elegir nada de lo anterior] del capítulo “*Choice*” [Elección] (Rushkoff, 2010, p. 46).

⁸“La película *Tron* (1982) resalta la más alta apreciación y la más gloriosa definición de este término. [...] La relación entre usuarias y programas se manifiesta muy cercana y personal, casi de una naturaleza religiosa, con una creadora bondadosa y respetuosa y una progenie responsable y dedicada” (Lialina & Espenschied, 2009).

(Bush, 1945a).

20 años después, Douglas Engelbart, inventor del sistema de computadoras personales *NLS*, así como del hipertexto y el *mouse*, hablaba de su investigación sobre el aumento del intelecto humano como en su período de arranque —queriendo decir que las seres humanas, con sus cerebros y cuerpos, evolucionarían a la par que las nuevas tecnologías. Así es como el sociólogo francés Thierry Bardini describe el abordaje de su libro sobre Engelbart: “Engelbart no estaba interesado en la simple construcción de la computadora personal. Le interesaba construir la persona que pudiera usar la computadora para administrar eficientemente la complejidad en aumento” (Bardini, 2000).

No olvidemos el título del famoso texto de J. C. R. Licklider, que delineó los principios para la investigación de Comando y Control de APRA sobre los Sistemas en Tiempo Real, a partir del que se desarrollaron las computadoras personales: *Simbiosis Hombre-Máquina* (1960, pp. 4-11).

Cuando la computadora personal estaba preparándose para entrar al mercado 15 años después, las desarrolladoras pensaron también en cuáles serían las usuarias modelo. En *XEROX PARC*, Alan Kay y Adele Goldberg introdujeron la idea de las niñas, artistas, músicas y otras como potenciales usuarias de esta nueva tecnología. Su *paper* “*Personal Dynamic Media*” (2003) describe principios importantes del hardware y el software de la computadora personal. Pero leemos este texto como revolucionario porque establece claramente posibles usuarias (distintas de las desarrolladoras de sistemas), como esenciales a las dinámicas de estas tecnologías. Otro empleado de Xerox, Tim Mott (también conocido como “el padre del diseño centrado en la usuaria”) introdujo la idea de una secretaria en la imaginación de sus colegas. Esta imagen de la “señora con la máquina de escribir” (Smith & Alexander, 1999, p. 110) predeterminó los diseños de la *XEROX Star*, *Apple Lisa* y otros dispositivos electrónicos para oficina.

Entonces resulta importante reconocer que las usuarias existieron antes que las computadoras, que también fueron imaginadas e inventadas —un producto de la imaginación. Como resultado de

esta construcción ficticia, continuaron siendo re-imaginadas y re-inventadas a través de los '70, los '80 y los '90 e incluso en el nuevo milenio. Por más razonables, o valientes, o futurísticos, o primitivos que fueran estos modelos de usuarias, existía una constante.

Voy a referirme a otro gurú del diseño centrado en la usuaria, Alan Cooper. En el 2007, cuando la palabra con U todavía estaba permitida en los círculos del diseño de interacciones, él y sus colegas compartieron su secreto en “*About Face, The Essentials of Interaction Design*”:

Como diseñadores de interacciones, es mejor imaginarse a los usuarios –especialmente a los principiantes– como simultáneamente muy inteligentes y muy ocupados (Cooper, Reimann, & Cronin, 2007, p. 45).

Es un consejo muy amable (y por cierto uno de los libros más razonables sobre diseño de interfaces) y puede traducirse toscamente como “che, desarrolladoras de interfaces, no asuman que las usuarias son más estúpidas que ustedes, solo están ocupadas”. Pero es más que esto. A lo que la segunda parte de la cita es que las usuarias son personas muy ocupadas *en otras cosas*.

Alan Cooper no es el inventor de este paradigma, tampoco Don Norman con su foco en la tarea antes que en la herramienta. Su origen es en los '70. Al enumerar los términos informáticos más comunes de aquellos años, Ted Nelson menciona los denominados “sistemas a nivel de usuaria” y dice que “estos sistemas están orientados a personas *que no están pensando en computadoras* sino en el asunto o actividad en que la computadora debería serles útil” (Nelson, 1987, p. 9). Algunas páginas antes, dice:

La informática siempre ha sido personal. Con esto quiero decir que si nunca estuviste intensamente involucrada hasta la médula, no estabas haciendo informática, solo eras una usuaria⁹.

Hay que recordar que Ted Nelson siempre estuvo a favor de las usuarias e incluso de las “usuarias inocentes”, por lo que su

⁹Escaneado de *Computer Lib*, página 3.



By this I mean that if you weren't intensely involved in it, sometimes with every fiber in your mind atwitch, you weren't doing computers, you were just a user.

La informática siempre ha sido personal...

amargo “solo eras una usuaria” es muy significativo.

La alienación de las usuarias de sus computadoras comenzó en *XEROX PARC* con las secretarías, así como las artistas y músicas. Y nunca se detuvo. Las usuarias fueron vistas y mercantilizadas como personas cuyos trabajos, sentimientos, pensamientos, intereses, talentos –todo lo que importa– están alejados de su interacción con las computadoras personales.

Por ejemplo, en el 2007, cuando *Adobe*, la empresa de software cuyos productos dominan las llamadas “industrias creativas”, introdujo la versión 3 de su *Creative Suite*, grabaron artistas gráficas, productoras de video y otras hablando sobre las ventajas de este nuevo paquete de software. Resulta particularmente interesante un video donde una diseñadora web (o una actriz en el rol de una diseñadora web) demostraba entusiásticamente lo que podía hacer con el nuevo *Dream Weaver*, cerrando con un “ahora tengo tiempo para hacer lo que más me gusta –ser creativa”. El mensaje de *Adobe* es claro. Cuanto menos pienses sobre código fuente, *scripts*, *links* y la web misma, más creativa serás como diseñadora web. Qué mentira. Me gustaba mostrárselo a mis estudiantes de diseño como un ejemplo de la falta de comprensión sobre el núcleo de la profesión.

Este video ya no está disponible, pero las publicidades de la

Creative Suite 6 no son muy diferentes –muestran diseñadoras y evangelistas del diseño hablando sobre liberar, incrementar y enriquecer la creatividad como resultado directo de una menor cantidad de *clicks* para lograr tal o cual efecto¹⁰.

En el libro “*Program or be Programmed*” [Programa o sé programada], Douglas Rushkoff describe un fenómeno similar:

Vemos la escritura de código como una tarea aburrida, una habilidad obrera como la albañilería, que bien podría tercerizarse a una nación pobre mientras nuestras hijas juegan e incluso diseñan video juegos. Vemos el desarrollo de la trama y las personajes del juego como la parte interesante y la programación como la tarea rutinaria que es mejor descargar sobre personas en otros lugares (Rushkoff, 2010, p. 131).

Rushkoff dice que la escritura de código no es vista como una actividad creativa, pero lo mismo aplica para el involucramiento en la informática en general. No es vista como una actividad creativa o un “pensamiento maduro”.

En “*As we may think*” [Como podríamos pensar], mientras describe el instrumento ideal para aumentar a la científica del futuro, Vanevar Bush menciona:

No hay un sustituto mecánico para el pensamiento maduro. Pero el pensamiento creativo y el esencialmente repetitivo son cosas muy diferentes. Para este último existen y existirán ayudas mecánicas poderosas (Bush, 1945b).

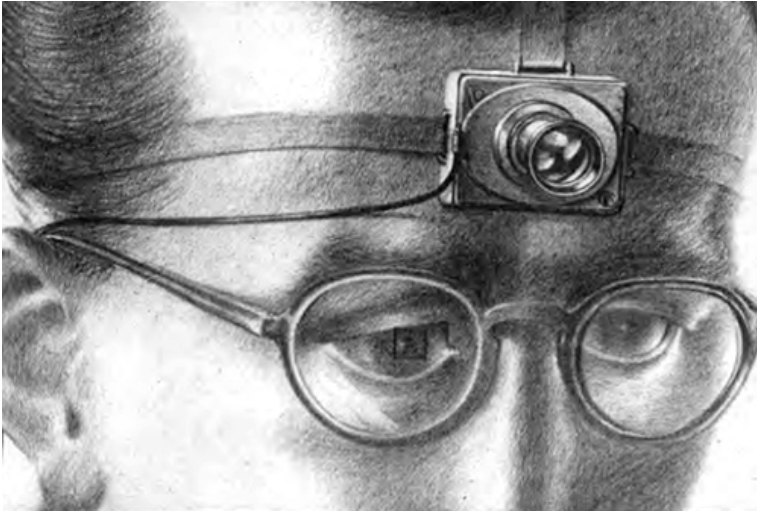
Al contrario de esto, las usuarias, así imaginadas por las científicas informáticas, las desarrolladoras de software y las expertas en usabilidad, son aquellas cuya tarea es pasar el menor tiempo posible con la computadora, sin desperdiciar un solo pensamiento en ella. Requieren una aplicación especializada y aislada para cada “pensamiento repetitivo”. Además y esto es más importante,

¹⁰Ver por ejemplo los *trailers* de *Adobe Creative Suite 6*: <http://www.adobe.com/products/creativesuite/design-web-premium.html>

delegan el establecimiento del límite entre creativo y repetitivo, maduro y primitivo, real o virtual, a las diseñadoras de aplicaciones.

Hay períodos históricos, momentos en la vida (¡y muchas horas al día!) donde este abordaje tiene sentido, donde la delegación y la automatización son necesarias y disfrutadas. Pero en el tiempo donde cada aspecto de la vida resulta informatizado, no es posible aceptar que “ocupadas en otra cosa” sea la norma.

Tomemos entonces otro modelo de usuarias que ha evolucionado por fuera y a pesar de la imaginación de las expertas en usabilidad.



“Un científico del futuro”, imagen de tapa de “*As we may think*” de Vannevar Bush. Versión ilustrada¹¹ de la revista *Life*, 1945.



Sergey Dolya¹², *blogger* ruso de viajes. Foto por Mik Sazonov, 2012

De propósito general, “estúpida” y universal

En “*Why Interfaces Don’t Work*” [Por qué las interfaces no funcionan] Don Norman critica duramente el mundo de las computadoras visibles, las interfaces visibles y las usuarias que se ocupan de ellas. Hacia el final de su texto, sugiere una fuente de este problema:

Estamos en este punto en parte porque esto es probablemente lo mejor que podemos lograr con la tecnología actual y también como consecuencia de un accidente histórico. Hemos adaptado una tecnología de propósito general a tareas altamente especializadas usando herramientas generales (Norman, 1990, p. 218).

En diciembre del 2011 el escritor de ciencia ficción y periodista Cory Doctorow dio una charla maravillosa en Berlín en el vigési-

mo octavo *Chaos Communication Congress* titulada “La guerra a la informática general que se aproxima”¹³. Explica que existe solo una posibilidad para que las computadoras se conviertan en verdaderos electrodomésticos, los pequeños, invisibles y cómodos objetos de un solo propósito que Don Norman predicaba: llenarse de *spyware* [spyware]. Explica:

Hoy tenemos departamentos de marketing diciendo cosas como “haceme una computadora que no corra cualquier programa, solo un programa que realice esta tarea especializada, como transmitir sonido, o enrutar paquetes o reproducir juegos de *Xbox*”. Pero esto no es lo que hacemos cuando convertimos la computadora en un electrodoméstico. No estamos haciendo una computadora que solo corre la aplicación “electrodoméstico”, sino una computadora que puede correr cualquier programa, pero que usa una combinación de *rootkits*, *spyware* y firma de código para prevenir a la usuaria conocer cuales procesos están corriendo, instalar su propio software y terminar los procesos que no quiere. En otras palabras, un electrodoméstico no es una computadora despojada —es una computadora completamente funcional con *spyware* de fábrica.

Por computadora completamente funcional Doctorow se refiere a la computadora de propósito general, o como el matemático estadounidense John von Neumann se refirió en su “*First Draft of a Report on the EDVAC*” [Primer borrador de un reporte sobre la EDVAC], el “sistema informático digital automático para todo propósito” (Neumann, 1945). En este *paper* delineaba los principios de la arquitectura de computación digital (la arquitectura von Neumann), donde el hardware era separado del software y del que nació el concepto de “programa almacenado”. A mediados de los '40 el impacto revolucionario que tuvo fue que “al almacenar las instrucciones electrónicamente, es posible cambiar la función de la computadora sin tener que cambiar el cableado” (Waldrop,

¹³Transcripción: http://joshua-wise.com/28c3-transcript#the_coming_war_on_general_computation. Video: <http://youtu.be/HUEvRyemKSg>

2001, p. 61).

Hoy el aspecto del cableado no necesita énfasis, pero la idea misma de que una sola computadora puede hacer de todo resulta esencial. Esta es la misma computadora de propósito general detrás de “todo” desde las terminales bobas a las súper computadoras.

La charla de Doctorow es el punto de entrada perfecto para interiorizarse en el asunto. Para profundizar en la historia de la guerra contra la informática general hay que considerar leer a Ted Nelson. Fue el primero en atraer atención sobre el significado de la naturaleza de propósito general de la computadora personal. En 1974 en su glorioso fanzine “*Computer Lib*”, cuyo objetivo era explicar la informática a todo el mundo, escribía en mayúsculas:

LAS COMPUTADORAS NO TIENEN NATURALEZA NI CARÁCTER

Las computadoras son, a diferencia de cualquier otra pieza de equipamiento, perfectamente RASAS. Y es por esto que le hemos proyectado tantas caras tan diferentes (Nelson, 1987, p. 37).

Algunos de los grandes textos de este siglo son “The Future of the Internet and How to Stop It” [El futuro de la Internet y como evitarlo] (2008) por Jonathan Zittrain y por supuesto “The Future of Ideas” [El futuro de las ideas] (2001) de Lawrence Lessig. Ambos autores están más preocupados por la arquitectura de Internet que por la computadora misma, pero ambos escriben acerca del principio fin-a-fin que descansa en el núcleo de esta –es decir que no hay una inteligencia (control) construido en la red. La red permanece neutral o “estúpida”, simplemente entregando paquetes sin preguntar qué hay dentro. Es lo mismo que con la computadora de von Neumann –solo corre programas.

Las obras de Lessig, Zittrain y Doctorow hacen un muy buen trabajo en explicar por qué las arquitecturas de la computadora y de la red no son ni accidentes históricos ni “lo que la tecnología quiere” (Kelly, 2010). La red estúpida y la computadora de propósito general fueron decisiones concientes de diseño.

Para Norman, las próximas generaciones de diseñadoras de hardware y software y sus usuarias invisibles lidiando con tecnología de propósito general son tanto un accidente como un obstáculo. Para el resto de nosotras el auge y el uso de la tecnología de propósito general es el núcleo de las *new media*, la cultura digital y la sociedad de la información (si creemos que algo así existe). Las computadoras de propósito general y las redes estúpidas son los valores centrales del tiempo que pasamos en ellas y la fuerza motriz detrás de las todas las cosas maravillosas y terribles que le suceden a las personas que trabajan y viven con computadoras conectadas. Estas decisiones proféticas de diseño necesitan ser protegidas en la actualidad, porque no sería un gran problema técnico convertir las redes y computadoras en “inteligentes”, es decir controladas.

¿Pero qué tiene que ver esto con “usuarias” versus “personas”, aparte del hecho auto-evidente de que sólo las usuarias que se ocupan en las computadoras al menos un poquito, al colmo de mirar el video completo de Doctorow, serán las que luchen por estos valores?

Me gustaría aplicar el concepto de tecnología de propósito general a las usuarias mediante la inversión del discurso y redirigir la atención de la tecnología a la usuaria que ha sido formada durante tres décadas de ajuste de la tecnología de propósito general a sus necesidades: **la usuaria de propósito general**.

Las usuarias de propósito general pueden escribir un artículo en su cliente de correo electrónico, maquetar su tarjeta profesional en *Excel* y afeitarse enfrente de una *webcam*. También pueden encontrar una forma de publicar fotos sin *Flickr*, *twittear* sin *Twitter*, gustar de algo sin *Facebook*, ponerle un marco negro alrededor de las fotos sin *Instagram*, eliminar el marco negro de una foto de *Instagram* e incluso despertarse a las 7:00 sin una *app* de “levantarse a las 7:00”.

Tal vez estas usuarias puedan ser más adecuadamente llamadas usuarias universales o usuarias Turing completas, como referencia a la máquina universal, también conocida como la máquina universal de Turing —el concepto propuesto por Alan Turing de que una

computadora puede resolver cualquier tarea lógica con suficiente tiempo y memoria. La visión y diseño que hizo Turing en 1936 predijeron y muy probablemente influenciaron el borrador de von Neumann.

Pero cualquiera sea el nombre que elija, lo que quiero decir es que las usuarias tienen la habilidad de lograr sus objetivos a pesar del propósito principal de una aplicación o dispositivo. Estas usuarias encontrarán una forma para cumplir sus aspiraciones sin una *app* o utilidad programada específicamente para ellas. La usuaria universal no es una súper usuaria, ni una casi hacker. No es un tipo exótico de usuaria.

Puede haber diferentes ejemplos y niveles de autonomía que las usuarias pueden imaginar para sí mismas, pero la capacidad de ser universales es inherente a todas nosotras. A veces es la elección conciente de no delegar tareas particulares a una computadora y a veces es solo un hábito. Muy a menudo solo se requieren un *click* o dos para descubrir nuestra arquitectura de propósito general.

Por ejemplo, podemos decidir no usar *Twitter* y en cambio informar al mundo sobre nuestros desayunos a través de nuestro propio sitio web. Podemos usar *Live Journal* como si fuese *Twitter*, o *Twitter* como si fuese *Twitter*, pero en lugar de seguir a otras personas, visitamos sus perfiles como si visitáramos su sitio web.

Podemos tener dos cuentas de *Twitter* e ingresar a una desde *Firefox* y a la otra desde *Chrome*. Así lo hago yo y no importa por qué prefiero hacerlo de esta forma. Tal vez no sé que existe una sola *app* para administrar varias cuentas, tal vez las conozco pero no me gustan o tal vez soy muy vaga para instalarlas. Sin embargo, encontré una forma. Y siempre podemos encontrar las propias.

El esquema mental de una usuaria universal (un esquema mental no es un juego de reglas o un juramento) es enlazarse con el hardware y el software. Este comportamiento está en las antípodas de la usuaria “muy ocupada”. Este tipo de interacción vuelve visible a la usuaria, para sí misma. Si quisiéramos pensarlo en términos del diseño de interfaces y la experiencia de usuaria, esta es

la mejor experiencia.

¿Esto significa que para entregar esta clase de experiencia de usuaria la industria del software necesita producir software imperfecto o contenerse de mejorar las herramientas existentes? ¡Por supuesto que no! Las herramientas pueden ser perfectas.

Pero la idea del software perfecto necesita revisarse, tomando en cuenta que es utilizado por la usuaria de propósito general, valorando la ambigüedad y el involucramiento de la usuaria.

Por suerte la ambigüedad no es rara. Existen servicios en línea donde las usuarias pueden usar o ignorar capacidades. Por ejemplo, las desarrolladoras de *Twitter* no tomaron medidas para prevenirme de saltar de perfil en perfil de personas a las que no sigo. La red social holandesa *Hyves* permite a sus usuarias jugar con las imágenes de fondo y no necesitan álbumes de fotos o *instagrams* para ser felices. *Blingee.com*, cuyo objetivo principal es permitir a las usuarias agregar brillantina a sus fotos, también les permite subir cualquier patrón que quieran —ni brillantina, ni necesariamente animada. Solo les devuelve capas de imágenes unidas.

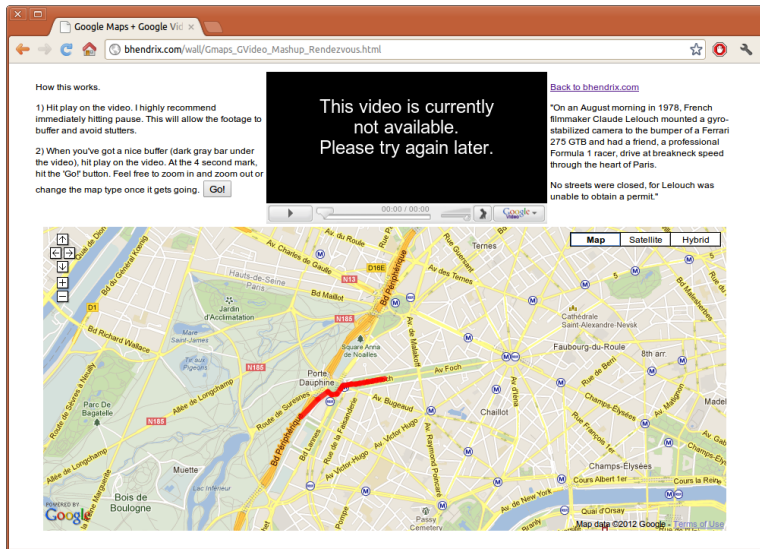
Puedo mencionar otro ejemplo extremo de un servicio que nutre la universalidad de las usuarias, <http://myknet.org>, una red social de los pueblos originarios de Canadá. Es tan “estúpida” que sus usuarias pueden re-orientar sus perfiles cada que vez que los actualizan. Hoy funciona como un *feed* de *Twitter*, ayer era un canal de *Youtube* y mañana podría ser una tienda en línea. No importa que se vea muy *low-tech* y como si estuviera hecha hace 17 años, ¡funciona!

En general, la *World Wide Wide*, aparte de *Facebook* es un entorno abierto a la interpretación.

Aun así, tengo dificultades en encontrar un sitio o una *app* que realmente se dirija a las usuarias y tome en cuenta su presencia como parte del flujo de trabajo. Esto puede sonar extraño, porque la *web 2.0* se trata de empujar a las personas a contribuir y el “diseño emocional” se supone que se trata de establecer conexiones personales entre las personas que hacen la *app* y las personas que la compran, pero me refiero a algo diferente. Me refiero a una situa-

ción donde el flujo de trabajo de una aplicación tiene brechas que solo pueden ser llenadas por usuarias, donde las transiciones suaves y las costuras invisibles se rompen y algunos de los eslabones finales de la cadena son dejados a la usuaria para ser completados.

Voy a dejar un ejemplo extremo, un proyecto anónimo (probablemente de una estudiante), el *Rendez-vous de Claude Lelouch*.



Google Maps + Google Video + Mashup – el *Rendez-vous de Claude Lelouch*

Fue hecho en 2006, en el auge mismo de la *web 2.0*¹⁴, cuando el *mashup* era una forma muy popular y hasta *mainstream* de hacer arte. Las artistas celebraban las nuevas convergencias y el desdibujamiento de los límites entre las distintas piezas de software. El *Rendez-vous de Claude Lelouch* es un *mashup* que pone en la misma página el famoso film de carreras del mismo nombre en un mapa

¹⁴La *Web 2.0* iba a ser una fusión completa entre personas y tecnologías, pero fue una nueva alienación que mantuvo separadas a usuarias y desarrolladoras. Las personas fueron llevadas de sitios web hechos a mano hacia redes sociales.

de París, para que podamos seguir el auto en la película y ver su posición en el mapa de *Google* al mismo tiempo. Pero la autora falló (o tal vez no fue su intención) en sincronizar el video con el movimiento del auto en el mapa. Como resultado la usuaria es dejada con una instrucción: “Dale *play* al video, a los 4 segundos, presiona el botón de ‘Comenzar!’”.

¡A la usuaria se le pide que presione no uno sino dos botones! Sugiere que debemos hacernos cargo de nosotras mismas para completar una tarea en el momento preciso. La autora obviamente cuenta con la inteligencia de las usuarias y jamás escuchó que están “muy ocupadas”.

El hecho de que el video original utilizado en el *mashup* fue eliminado hace que este proyecto sea más interesante. Para disfrutarlo, tenemos que ir a *Youtube* a buscar otra versión. Encontré una, así que es posible que otras lo hagan.

No hay nada que una usuaria pueda hacer, que otra no pueda dados suficiente tiempo y respeto. Las usuarias de computadoras son Turing completas.

Cuando Sherry Turkle, Douglas Rushkoff y otras mentes brillantes establecieron que necesitamos aprender programación y comprender nuestras computadoras para no ser las programadas y “demandar transparencia de los otros sistemas”¹⁵, no puedo dejar de estar de acuerdo. Sería maravilloso que el abordaje a la educación informática en las escuelas cambiara de administrar aplicaciones particulares a escribirlas. Pero aparte del hecho de no ser realista, debo decir que no es suficiente. Yo diría que es un error sostener que o se entiende a las computadoras o somos usuarias¹⁶.

¹⁵“La política es un sistema, complejo por cierto. Si las personas comprenden algo tan complicado como una computadora, comenzarán a demandar una mejor comprensión de otras cosas”, discutido en *The Second Self* [El segundo yo] (Turkle, 2004, p. 163).

¹⁶“En lugar de enseñar programación, la mayoría de las escuelas que incluyen informática en sus currículas, enseñan programas [...] El problema principal es que la orientación de la informática es llevada desde la perspectiva de

El esfuerzo debe hacerse en educar a las usuarias sobre sí mismas. Necesitamos una comprensión de lo que significa ser una usuaria de un “sistema de computación digital automático para todo propósito”.

Las usuarias de propósito general no son un accidente histórico ni una anomalía temporal. Somos el producto de la filosofía “peor es mejor” de *UNIX*, el principio fin-a-fin de la Internet, el “bajo construcción” y el posterior “beta” que es el espíritu de la web. Todos estos diseños que demandan atención y solicitan perdón e involucramiento son los que nos formaron como usuarias siempre ajustándonos, improvisando y al mismo tiempo retomando el control. Somos las hijas de la engañosa y torpe metáfora de escritorio, sabemos cómo abrir puertas sin perilla¹⁷.

Nosotras, las usuarias de propósito general –ni hackers ni personas– las que estamos desafiando, conciente o inconcientemente, lo que podemos hacer y lo que las computadoras pueden hacer, somos el súmun de la simbiosis persona-máquina. No es exactamente la simbiosis que predecía Licklider, pero una verdadera al fin y al cabo.

*Olia Lialina*¹⁸, octubre de 2012.

las usuarias” (Rushkoff, 2010, p. 130).

¹⁷“Los sistemas de manipulación directa, como las *Macintosh* de escritorio, intentan cerrar la brecha de la interfaz representando el mundo de la computadora como una colección de objetos en analogía directa con los objetos del mundo real. Pero la funcionalidad compleja y abundante de las aplicaciones de hoy en día –corriendo en paralelo con las expectativas de las personas acerca de lo que se puede lograr con computadoras– amenaza con empujarnos sobre el borde del escritorio metafórico. El poder de la computadora está encerrado detrás de una puerta sin perilla” (Laurel, 1993, p. xviii).

¹⁸<http://art.teleportacia.org/olia.html>

Apéndices

A. Sujetos de la interacción humana-computadora

Computadora

- **UX:** tecnología
- **Web 2.0:** red social
- **Computación en la nube:** la nube
- **Gamificación:** *epic win*

Interfaz de usuaria

- **UX:** experiencia
- **Web 2.0:** botón de envío
- **Computación en la nube:** botón de carga
- **Gamificación:** *epic win*

Usuarías

- **UX:** personas
- **Web 2.0:** vos
- **Computación en la nube:** botón de descarga
- **Gamificación:** *gamers*

B. Usuarías imaginadas

Científica (1945)

Fuente: Vannevar Bush, *As we may think*

“Una puede imaginarse a una investigadora del futuro en su laboratorio. Sus manos están libres y nada le ancla. Mientras se mueve y observa, fotografía y comenta.”

Trabajadora cognitiva, trabajadora intelectual, programadora (1962)

Fuente: Douglas Engelbart, *Augmenting Human Intellect*¹⁹

¹⁹<http://www.dougenelbart.org/pubs/augment-3906.html>

“Consideremos el dominio intelectual de un programa que resuelve problemas creativos [...]. Estos [...] bien podrían contribuir procesos especializados y técnicas a una trabajadora general del dominio intelectual: lógica formal, matemáticas variadas, incluyendo estadísticas, teoría de decisiones, teoría de juegos, análisis de tiempo y movimiento, investigación de operaciones, teoría de clasificación, teoría de documentación, contabilidad de costos, en tiempo, energía o dinero, programación dinámica, programación de computadoras.”

Usuaris reales (197x)

Fuente: J.C.R Licklider, *Some Reflections on Early History* (1988, p. 119)

“Las personas que compran computadoras, especialmente computadoras personales, no van a tardar en aprender a usarlas. Van a insistir en hacerlo muy rápidamente.”

Usuaris inocentes (1974)

Fuente: Ted Nelson, *Computer Lib/Dream Machines* (1987, p. 9)

“Una persona que no sabe nada de computadoras pero es usuaria del sistema. Los sistemas para personas inocentes son aquellos que están preparados para volver las cosas fáciles y claras para tales personas. Todas somos usuarias inocentes en un momento u otro, no hay nada de lo que avergonzarse. Aunque algunas informáticas parecen pensar que sí lo es.”

La señora con la máquina de escribir (1975)

Fuente: Tim Mott, *Fumbling the Future* (1999, p. 110)

“Mi modelo para esto es una mujer bien entrada en sus 50 que ha trabajado en edición toda su vida y todavía usa una máquina de escribir.”

Niñas, artistas, músicas (1977)

Fuente: Alan Kay, *Personal Dynamic Media* (2003)

“Otra cosa interesante es que las niñas necesitan más poder del que pueden otorgar las computadoras de tiempo compartido a las que se han acostumbrado las adultas. [...] Las niñas [...] están acostumbradas a pintar con los dedos, las acuarelas, la televisión a color, los instrumentos musicales reales y los discos.”

Deidad (1982)

Fuente: Steven Lisberger, *TRON*

– “¿Crees en las usuarias?”

– “Por supuesto, si no tengo una usuaria, ¿entonces quién me escribió?” Ver el dialogo en Youtube: <http://youtu.be/Ng1U4LMZz7Y?t=35s>

La persona del año (1983)

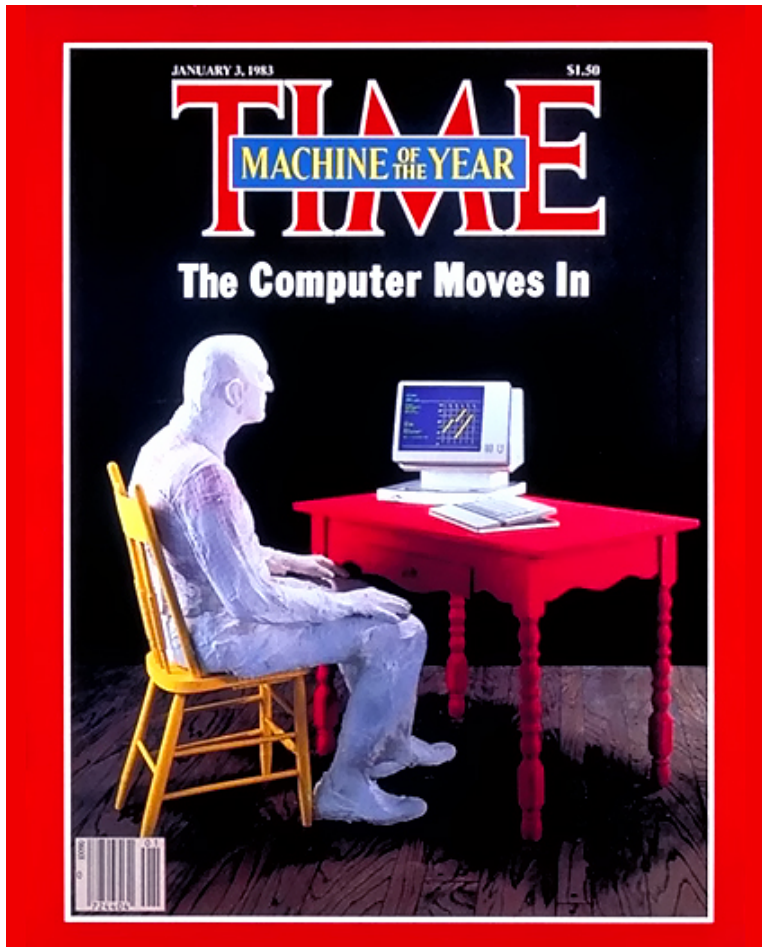
Fuente: TIME Magazine

La “persona del año” es una máquina: “La máquina del año: el ingreso de la computadora”.

Novatas sin una pista (1993)

Fuente: Eric S. Raymond, *September that never ended* (1993)

“El septiembre que nunca terminó: todo el tiempo a partir de septiembre de 1993. Uno de los ritmos estacionales de la *Usenet* solía ser la afluencia de novatos sin una pista que, careciendo de cualquier sentido de la netiqueta, se convertían en una molestia. Esto coincidía con el comienzo de la universidad, el primer acceso a Internet, tirándose de cabeza sin molestarse en aprender lo que era aceptable.”



TIME Machine of the Year

Hackers = Implementadoras ; *Lamers* = Usuarías (1996)

Fuente: Eric S. Raymond, *The New Hacker's Dictionary* (1997)

“**hacker**. [...] una persona que disfruta explorar los detalles de los sistemas programables y expandir sus capacidades. El opuesto de la mayoría de los usuarios, quienes prefieren aprender el mínimo necesario.” (página 233)

“**lamer**. Sinónimo de *luser*, no es muy usado entre *hackers* pero común entre *warez d00dz*, *crackers* y *phreakers*. El opuesto de la élite. Posee las mismas connotaciones de elitismo auto-percibido que el uso de *luser* entre *hackers*.” (página 275)

VOS (2006)

Fuente: TIME Magazine

Personas (2008)

Fuente: Don Norman en UX Week 2008²⁰

“Prefiero llamarlas personas.”

Ellas (2009)

Fuente: Sir Tim Berners-Lee, *The New Web*²¹

“Hace 20 años [...] inventé la *World Wide Web*.”

Clientes (2012)

Fuente: Jack Dorsey, director ejecutivo de *Twitter*: “Reconsideremos a nuestros usuarios²²”

“Si vuelvo a decir la palabra ‘usuario’ otra vez, cóbrenme \$140 de *inmediato*.”

²⁰<http://www.youtube.com/watch?v=WgJcUHC3qJ8>

²¹http://www.ted.com/talks/tim_berners_lee_on_the_next_web.html

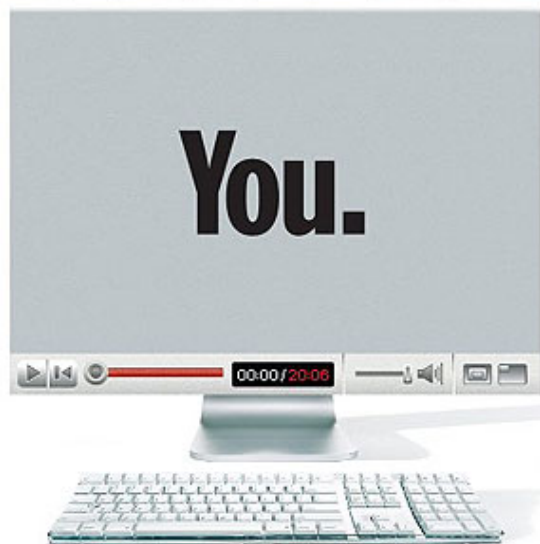
²²<http://jacks.tumblr.com/post/33785796042/lets-reconsider-our-users>

DECEMBER 25, 2006 / JANUARY 1, 2007

www.time.com

TIME

PERSON OF THE YEAR



Yes, you.
You control the Information Age.
Welcome to your world.

TIME Magazine. YOU

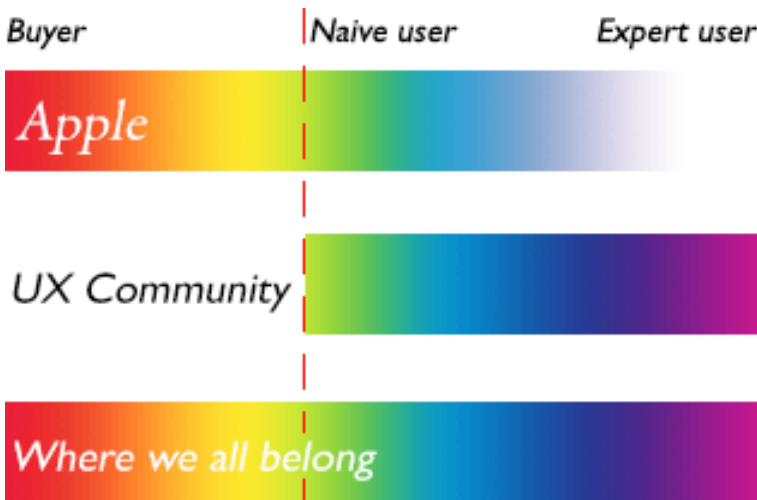
Interactora (2012)

Fuente: Janet Murry, diseñadora de interacciones, educadora, autora de *Hamlet on the Holodeck: In Introduction to Inventing the Medium*.

“[Usuaría] es un término conveniente pero algo vetusto, como “interfaz” [...] Una usuaria puede estar intentando completar una tarea inmediata; una interactora se involucra en un toma y daca prolongado con la máquina.”

Compradora (2013)

Fuente: Bruce Tognazzini, el principio del grupo normal de Nielsen: *The Third User*²³



The Third User

Personas (relaciones públicas) (2011)

Fuente: Facebook

²³<http://asktog.com/atc/the-third-user/>

“Todos nuestros tableros dicen ‘personas promedio a diario’ en lugar de ‘usuarios promedio a diario’”. A Facebook ya no le gusta la palabra ‘usuarios’²⁴, Robinson Meyer, *The Atlantic*, 2014

Objetivos (internamente) (2014)

Fuente: Facebook

El grupo activista Europa vs Facebook²⁵ analizó un conjunto de datos publicado por *Facebook* en el 2012 y encontró que “objetivo²⁶” es el nombre del ítem que contiene el identificador de usuaria y la fecha de su creación.

²⁴<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/12/facebook-doesnt-call-them-users-anymore/383638/>

²⁵<http://europe-v-facebook.org/>

²⁶http://europe-v-facebook.org/EN/Data_Pool/data_pool.html#Target

Bibliografía

88.5, W. (2015). Taxi Regulations, E-Hail App Targeted By Montgomery County Council. Accedido el 8 de junio de 2015, desde <http://wamu.org>

Akerlof, G. A. (1970). The Market for 'Lemons': Quality Uncertainty and the Market Mechanism. *The Quarterly Journal of Economics* 84, no. 3, 488-500.

Apple. (2012). Official Apple (New) iPad Trailer. Accedido desde <http://www.youtube.com/watch?v=RQieoqCLWDo>

Bardini, T. (2000). *Bootstrapping*.

Blog, T. N. Y. T. (2015). Coalition of Start-Ups and Labor Call for Rethinking of Worker Policies.

Blog, W. (2015). Goodbye Middle Class: 51 Percent Of All American Workers Make Less Than 30,000 Dollars A Year. Accedido el 21 de octubre de 2015, desde <http://www.washingtonsblog.com>

Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*. New York, NY: Peter Lang.

Bush, V. (1945a). As we may think. (L. magazine, Ed.). Accedido desde <http://totalrecallbook.com/storage/As%20We%20May%20Think%20Vannevar%20Bush%20450910.pdf>

Bush, V. (1945b). As we may think. (T. A. Magazine, Ed.).

Accedido desde http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/?single_page=true

Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*.

Curl, J., & Reed, I. (2012). *For All the People: Uncovering the Hidden History of Cooperation, Cooperative Movements, and Communalism in America* (p. 378). Oakland, CA: PM Press.

Duda, J. (2015). Platform Cooperativism: The Internet, Ownership, Democracy. Accedido desde <https://vimeo.com/149401422>

Economist, T. (2015). The Great Chain of Being Sure about Things. *The Economist*. Accedido el 31 de octubre de 2015, desde <http://www.economist.com>

Foundation, P. (2015a). Commons-Based Reciprocity Licenses. P2P Foundation. Accedido el 8 de noviembre de 2015, desde <http://p2pfoundation.net>

Foundation, P. (2015b). Venture Communism. P2P Foundation. Accedido el 11 de diciembre de 2015, desde <http://p2pfoundation.net>

Galt, J. (2014). Crypto Swartz Will Get You Paid for Your Great Content. *The CoinFront*. Accedido el 23 de junio de 2014, desde <http://www.disruptek.info>

Gasper, P. (2014). Are Workers' Cooperatives the Alternative to Capitalism?

Griswold, A. (2014). Supreme Court Decides Amazon Workers Don't Need to Be Paid While Waiting for Mandatory Security Screenings. *Slate*. Accedido el 9 de diciembre de 2014, desde <http://www.slate.com>

Guardian, T. (2015). Rio de Janeiro Becomes First City in Brazil to Ban Uber.

Han, B.-C. (2010). *Müdigkeitsgesellschaft*. Berlin: Matthes & Seitz.

Harris, S. D., & Krueger, A. B. (2015). A Proposal for Modernizing Labor Laws for Twenty-First Century Work: The 'Independent Worker'. The Hamilton Project. Accedido desde http://www.hamiltonproject.org/papers/modernizing_labor_1_aws_for_twenty_first_century_work_independent_worker

Huet, E. (2015). How Uber's Shady Firing Policy Could Backfire On The Company.

Huws, U. (2014). *Labor in the Global Digital Economy: The Cybertariat Comes of Age*. New York: Monthly Review Press.

Isaac, M., & Singer, N. (2015). California Says Uber Driver Is Employee, Not a Contractor.

Johnson, A. (2013). 76% of Americans Are Living Paycheck-to-Paycheck. CNNMoney. Accedido el 24 de junio de 2013, desde <http://money.cnn.com>

Johnson, D. (2015). Bernie Sanders Proposes To Boost Worker-Ownership Of Companies.

Journal, T. W. S. (2012). Review & Outlook: 'You Didn't Build That'. Accedido desde <http://www.wsj.com>

Kantor, J., & Streitfeld, D. (2015). Inside Amazon: Wrestling Big Ideas in a Bruising Workplace. The New York Times. Accedido el 15 de agosto de 2015, desde

Kay, A. (2003). Personal Dynamic Media. En N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Eds.), *The New Media Reader*. MIT Press. Accedido desde http://www.newmediareader.com/book_sample_s/nmr-26-kay.pdf

Kelly, K. (2010). *What Technology Wants*.

Laurel, B. (1993). *Computer as Theater*.

Lialina, O., & Espenschied, D. (2009). Do you believe in users? En *Digital Folklore*.

Licklider, J. (1988). Some Reflections on Early History. En A. Goldberg (Ed.), *A History of Personal Workstations*.

Licklider, J., & Robnett, J. C. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics, HFE-1*.

Lobo, S. (2014). Sharing Economy wie bei Uber ist Plattform-Kapitalismus. Spiegel Online. Accedido desde <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/sascha-lobo-sharing-economy-wie-bei-uber-ist-plattform-kapitalismus-a-989584.html>

Manovich, L. (s. f.). How do you call a person who is interacting with digital media? Accedido el 2011, desde <http://lab.softwarestudios.com/2011/07/how-do-you-call-person-who-is.html>

Mott, T. (1999). *Fumbling The Future*.

Mozilla. (2012). Badges. MozillaWiki. Accedido el 22 de mayo de 2012, desde <http://wiki.mozilla.org>

Nadeau, E. G. (2012). *The Cooperative Solution: How the United States Can Tame Recessions, Reduce Inequality, and Protect the Environment*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Nelson, T. (1987). *Computer Lib/Dream Machines, Revised Edition*.

Neumann, J. von. (1945). Introduction to 'The First Draft Report on the EDVAC'. Accedido desde <http://qss.stanford.edu/~godfrey/vonNeumann/vnedvac.pdf>

Norman, D. (1990). Why Interfaces Don't Work. En B. Laurel (Ed.), *The Art of Human-Computer Interface Design*.

Pasquale, F. (2011). Banana Republic.com. Jotwell: Cyber-law. Accedido el 11 de febrero de 2011, desde <http://cyber.jotwell.com>

Pasquale, F. (2015). Making It Work. Platform Coop 2015: Platform Cooperativism Conference. Accedido el 1 de noviembre de 2015, desde <https://archive.org>

Pasquale, F., & Vaidhyanathan, S. (2015). Uber and the Lawlessness of 'Sharing Economy' Corporates.

Popper, N. (2015). Dream of New Kind of Credit Union Is Extinguished by Bureaucracy.

Raymond, E. S. (1993). September that never ended. Accedido desde <http://www.catb.org/~esr/jargon/html/S/September-that-never-ended.html>

Raymond, E. S. (1997). *The New Hacker's Dictionary*.

Rushkoff, D. (2010). *Program or be Programmed*.

Schechner, S. (2015). Two Uber Executives Indicted in France. Wall Street Journal. Accedido el 30 de junio de 2015, desde <http://www.wsj.com>

Schlademan, D. (2015). OurWalmart. Platform Cooperativism: The Internet, Ownership, Democracy.

Schneider, N. (2015). 5 Ways to Take Back Tech.

Shareable. (2015). How Platform co-ops Can Beat Death Star Platforms to Create a Real Sharing Economy. Shareable. Accedido el 4 de noviembre de 2015, desde <http://www.shareable.net>

Slee, T. (2015). *What's Yours Is Mine*. New York City: OR Books.

Smith, D. K., & Alexander, R. C. (1999). *Fumbling The Future*. Accedido desde <http://books.google.de/books?id=ekSp-S3Uc58C&lpq=PA110&ots=fMmzLcfJAT&pg=PA110>

Stiegler. (2015). Stiegler on Daesh and 'The Age of Disruption'. Accedido el 25 de noviembre de 2015, desde <http://www.samkin-sley.com>

Streitfeld, D. (2013). A New Book Portrays Amazon as Bully. The New York Times Blog. Accedido el 22 de octubre de 2013, desde

Techdirt. (2015). Judge Not At All Impressed By Class Action Lawsuit Claiming Yelp Reviewers Are Really Employees. Accedido el 24 de noviembre de 2015, desde <http://www.techdirt.com>

Times, T. N. Y. (2015). Socialism, American-Style.

Triplett, J. (1983). *The Measurement of Labor Cost* (p. 101). University Of Chicago Press.

Tubaro. (2015). Discussing Platform Cooperativism. Data Big; Small. Accedido el 9 de diciembre de 2015, desde <http://databigandsmall.com>

Turkle, S. (2004). *The Second Self*.

Ver.di. (2015). Innovation Und Gute Arbeit - Digitale Arbeit. Accedido el 5 de diciembre de 2015, desde <http://innovation-gute-arbeit.verdi.de/themen/digitale-arbeit>

Waldman, S. (2015). 1099 as Antitrust. interfluidity. Accedido el 29 de noviembre de 2015, desde <http://www.interfluidity.com>

Waldrop, M. M. (2001). *The Dream Machine*.

Wark, M. (2015). Digital Labor and the Anthropocene. DIS Magazine. Accedido el 24 de noviembre de 2015, desde <http://dismagazine.com>

Warner, M. (s. f.). U.S. Senator Mark Warner on Why We Need a New Class of Worker (Q&A). Re/code. Accedido el 29 de noviembre de 2015, desde <http://recode.net>

Welle, D. (2015). Amazon's 'inactivity Protocols' under Fire. Accedido el 13 de marzo de 2015, desde <http://www.dw.com>

Woodcock, R. (2013). Inconsistency in Antitrust.