



La practica de la comunicación cooperativa descentralizada: reciprocidad y poder en el ámbito de las comunidades virtuales

Autora: Bianchi, Marta Pilar

E-mail: mpbianchi@sinectis.com.ar

Institución: Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco – Universidad Nacional de la Patagonia Austral

Mesa de trabajo: Subjetividades y cultura en entornos hiperdigitales

Palabras clave: Comunidad virtual - Sociabilidad on line- Colaboración

Citar este documento de la siguiente manera:

Bianchi, Marta Pilar “La practica de la comunicación cooperativa descentralizada: reciprocidad y poder en el ámbito de las comunidades virtuales”, en Bianchi, Marta Pilar y Sandoval, Luis Ricardo (eds.), *Jornadas Patagónicas de estudios sociales sobre Internet y tecnologías de la comunicación*, 1a ed., Comodoro Rivadavia, Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, 2011. ISBN 978-950-763-111-5.



Este trabajo es distribuido bajo licencia [Creative Commons Atribución 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by/2.5/argentina/).



Resumen

Este trabajo reflexiona sobre las analogías y distinciones que pueden identificarse entre las comunidades de foros de subtítulos en español y las comunidades paradigmáticas de los hackers. Esta comparación se da como parte de un trabajo más amplio de intento de descripción de las características de las comunidades virtuales presentes y sus potencialidades como entornos de sociabilidad y emergencia de nuevas concepciones de trabajo.

Desarrollo

“Para entender la manera en que la acción colectiva se estructura en el contexto de la sociedad –red, es necesario partir de nuevos modelos de análisis social [...] Los nuevos movimientos sociales constituyen laboratorios de cultura generadores de códigos culturales alternativos a los dominantes, desafíos simbólicos a los límites del poder que intentan dar soluciones al problema del individuo en la sociedad planetaria.”

(Contreras, 2003:27)

Quisiera compartir en esta oportunidad, las primeras lecturas y reflexiones que gestan mi tesis doctoral: su carácter incipiente –y por lo tanto necesariamente provisorio- se debe justamente al estado inicial del trabajo. En primer lugar, elegí centrarme en la práctica cooperativa descentralizada porque desde el campo de la Comunicación, Sociología y Antropología particularmente y de las Ciencias Sociales en general, se está visualizando su importancia como práctica potencialmente revolucionaria de las formas de constitución del lazo social. Indagar en estas prácticas implica situarse en el lugar de pensar las nuevas tecnologías como centrales en la vida cotidiana de gran parte de la humanidad (por presencia o ausencia) y también indagar en el quehacer de la gente con las nuevas tecnologías: como las incorpora a sus tareas, como se transforman las prácticas con esa introducción, que nuevas prácticas emergen con su uso. Implica también indagar en como se efectivizan nuevas formas de acción



colectiva y como nuestras sociedades se convierten, a partir de la convergencia de algunas de las últimas tecnologías (Internet y móviles, por ejemplo) en sociedades con posibilidades cada vez más anatómicas (en términos foucaultianos), en sociedades de control... pero también en sociedades de ciberturbas y movimientos políticos contrahegemónicos que, utilizando las mismas tecnologías, tienden a desafiar el orden instituido.... Si, estamos asistiendo a una transformación profunda, desde nuestro quehacer pretendemos centrarnos en algún punto de esta mutación para intentar una comprensión de los procesos en curso...

Es así que comencé por indagar en esto de las prácticas cooperativas descentralizadas: esas prácticas en las que individuos no conectados geográficamente, que no necesariamente se conocen con anterioridad ni tampoco han interactuado cara a cara, que a veces de manera sincrónica y otras no, organizan una tarea (puede ser artística, política, económica, de cualquier naturaleza) y la producen de manera coordinada y cooperativa.

Así, llegué al concepto de comunidad virtual, que podría definirse como una confluencia de personas con intereses comunes, en torno a una actividad específica y cuyo despliegue de sociabilidad se da “en línea”. No es requisito para esta actividad la existencia de un marco institucional. Implica una noción distinta de espacio y tiempo como marco de la interacción: la posibilidad de acción conjunta colectiva y simultánea sin la condición de la co-presencia es un aspecto fundante de estas nuevas prácticas y en muchos casos, en los que la cooperación descentralizada tiene lugar, implica una nueva concepción de trabajo y de producción.

Son justamente este tipo de comunidades las que llamaron mi atención: aquellas en las que los bienes intercambiados (conectados con distintos tipos de capitales: simbólicos, económicos, culturales, educativos) tienen un valor monetario en el mercado, pero en el escenario de la comunidad virtual circulan sin la finalidad –al menos explícita- de obtener compensaciones estrictamente monetarias. La razón de ser de mi tesis se centra principalmente en comprender cuáles son las compensaciones que se persiguen, su naturaleza y complejidades, para el caso puntual de las comunidades de subtítulos de series y películas en español. Preguntas de similar tenor se han formulado ya varios teóricos, pero en relación con comunidades tales como el



movimiento Free Software/ Open Source Software (FS/OSS), los movimientos hacker (Himanen: 2001) y cracker (Contreras: 2004) vinculados a diversas temáticas.

En Hipermediaciones, Scolari se pregunta, pensando en los movimientos hacker y en los creadores de software libre: ¿Por qué talentosos informáticos dedican parte de su tiempo a desarrollar un sistema por el cual no obtendrán una compensación directa? Una primer respuesta se vincula con las posibilidades que ofrecen los sistemas de código abierto a los programadores: crear funciones novedosas o resolver de manera elegante un problema informático es una buena forma de ganar el reconocimiento de los colegas e incrementar el propio prestigio.

Otra respuesta puede darse en la emergencia del hackerismo, como un movimiento político que se opone a la propiedad privada del software y apoya la libre distribución de conocimiento como un bien social que beneficia a la humanidad e impide agregar un factor de exclusión/diferenciación mas a los ya existentes. (Scolari: 2008, 185)

Otros han insinuado que este tipo de intercambios desde el ejercicio de la comunicación cooperativa descentralizada puede analizarse estableciendo una analogía con la economía del don. (Weber, Steven 2004: 149). Los regalos que ponen a disposición –su trabajo, su saber- sirven para consolidar una comunidad y crear una obligación.

Para el caso puntual del trabajo que me propongo, elijo los foros de subtítulos en español para películas y series por varias razones a considerar:

- 1) Porque constituyen comunidades virtuales activas y estables en el tiempo y esto se conecta con nuevas formas de sociabilidad on line. (veremos que tipo de comunidad son, con qué características, pero en principio y siguiendo la definición de Levy, nos encontramos con una comunidad que comparte afinidades de intereses, conocimientos, que se relacionan entre sí a partir de ello, creando de manera compartida)
- 2) Porque algunas de sus premisas presentan (en un análisis preliminar) analogías con los principios de la ética hacker original: por ejemplo, no se pueden linkear subtítulos de otro sin el consentimiento explicito del autor, solo se admiten subtítulos elaborados por el propio participante que los suma.



- 3) Porque su actividad se despliega en el límite de lo ilegal: los subtítulos son elaborados y puestos a disposición de la comunidad para el consumo personal, pero bien pueden ser apropiados por grupos que se dedican a la distribución ilegal de películas y series, reventa de cd, etc. En este punto se parecen a las comunidades cracker. Por otra parte, la distribución de películas y series sin pagar los derechos también es una actividad ilegal, aunque no precisamente para el caso del consumo privado.
- 4) Por el interés en indagar el tipo de concepción vinculada al trabajo y al aprendizaje que sostienen los integrantes de estas comunidades. Si bien es un espacio que aparece directamente ligado al ocio y al entretenimiento, se pone en juego el ejercicio de la lengua extranjera y la competencia en tiempos para subtítular.
- 5) Porque la actividad de subtítular a veces se hace en conjunto (tal como los proyectos hacker y cracker) y otras veces de manera individual. Las formas de organización para el trabajo descentralizado son un aspecto de estudio interesante.
- 6) Porque la fidelidad de sus miembros es alta: algunos sitios mantienen el grueso de sus colaboradores desde hace diez años.
- 7) Porque se organizan de manera estructurada y piramidal, y resulta interesante preguntarse cuáles son los criterios que legitiman el ascenso, cuáles son las bases que sostienen el poder de aquellos que ocupan posiciones privilegiadas. También resulta interesante conocer la forma de gestión de las normas y las maneras de administrar las sanciones.

Bien, en esta oportunidad quisiera desarrollar someramente las analogías entre estas comunidades dedicadas a los subtítulos de series y películas en español y la comunidad virtual pionera y emblemática: la de los hackers.

Contreras (2003: 33 a 35) explicita el sistema de valores propuesto por el grupo de hackers del MIT, retomando la propuesta de autores tales como Rosteck, Rheingold, Himanen, Moody y Levy, denominada “ética hacker”.

Intentemos ahora analizar los principios que sustentan estas prácticas y los puntos



de contacto con la comunidad objeto de esta investigación:

- La premisa básica de los hackers es que toda la información debe ser de libre acceso: esto implica *toda la información, en todos sus formatos y soportes*. La cuestión de la programación es central: por un lado programar y dejar disponible los códigos para que otros los utilicen y enriquezcan (esto genera beneficios directamente ligados con el prestigio dentro de la comunidad y desafía los sistemas económicos dominantes) por el otro, difundir las alternativas de uso para facilitar el acceso de la mayor cantidad de usuarios.

- La mejor manera de promover la circulación libre de la información es a través de un sistema abierto y descentralizado, que no dependa de una autoridad central y única.

- El acceso a los sistemas de información debe ser ilimitado y total, esto implica libre acceso a los sistemas tecnológicos.

- El valor de un hacker son sus logros: la calidad de sus diseños y programas (sus diseños deben ser potentes, eficaces y estéticamente bellos o elegantes, cuanto mas logros acumule en relación a estos criterios, mayor será su prestigio). No cuentan sus títulos, posición social, características físicas o poder económico.

- El sentido de la vida de un hacker esta dado por sus prácticas. El trabajo que despliegan, basado en su pasión y competencias, confronta directamente con una concepción de trabajo impuesto y alienante que domina nuestras sociedades.”El hacking proporciona un aliciente basado en la exploración lúdica, en entender el funcionamiento de las cosas y en mejorarlas a través de diseños sencillos y eficaces. Todo ello proporciona un modelo de vida mas gratificante, basado en el desarrollo intelectual continuo” (Contreras: 2007)

Bien, por supuesto que el tipo de comunidades que yo analizo presenta distancias rotundas con la comunidad hacker, pero ésta es un buen parámetro para analizarla por su trascendencia y sus implicaciones políticas, y por los antecedentes y caminos que deja abiertos para el surgimiento de otras comunidades con innumerables matices.

- En primer lugar, los foros de subtítulos no centran su actividad en la programación, de hecho, centran su trabajo en una actividad intelectual que contribuye a



consolidar la función ligada al ocio de las industrias culturales. Podemos decir que convergen en estas comunidades los amantes del cine y la pantalla chica -muchos de los cuales poseen un bagaje de saberes que puede competir con cualquier crítico consagrado- con consumidores promedio de producciones estandarizadas en relación a los parámetros dominantes de la industria.

- No despliegan homogéneamente argumentaciones en torno a sus prácticas de índole política: aunque podríamos señalar que facilitar el copy left y la libre circulación de producciones de cine y TV puede ser catalogada como práctica política, sin embargo en los discursos de sus miembros no está presente este componente de manera rotunda, aparece en subgrupos.

- Traducir implica una serie de saberes ligados al dominio competente de idiomas, traducir rápido y de manera pertinente, escribir sin errores de ortografía, publicar y dejar disponible ese producto es la base sobre la que se construye el prestigio de los participantes en estos foros. Copiar subtítulos producidos por otros y postearlos como propios es una actividad que se sanciona con la expulsión. En estas comunidades, al igual que la de los hackers, el trabajo febril y apasionado es la motivación más importante de sus miembros: aprender, perfeccionarse y compartir los logros son la base del prestigio y el ascenso en las comunidades.

- El acceso a lo producido en el foro libre e ilimitado, la posibilidad de participación abierta en los foros son puntos de contacto entre ambas comunidades

- Probablemente una de las cuestiones a indagar con los foros de subtítulos es la tendencia a construir comunidades piramidales, aquí hay una distinción importante con los hackers: las comunidades de estos últimos se consolidan de manera abierta y horizontal alrededor de un proyecto, y se reagrupan posteriormente alrededor de otro. Las de foros, en cambio, tienen una tendencia a producir estructuras que se sostienen en el tiempo con jerarquías y controles y sistemas de ascenso que tienden a concentrarse en un grupo de personas (las que iniciaron el sitio y/o las que acumularon mas prestigio).

- La práctica en ambas comunidades permite que el eje de la sociabilidad discurra en la actividad online, esta actividad adquiere una importancia considerable en la identidad del individuo. Aquí tenemos otro punto de contacto...

Bien, hasta aquí estas difusas líneas que inician una descripción de los foros de



subtítulos en español apelando a estructuras ya conocidas , como todo trabajo en curso, su provisoriedad es característica constitutiva, pero al menos he compartido con ustedes algunas de las cuestiones que vengo pensando en torno al tema...

Bibliografía:

- Contreras, Pau *Me llamo Khofam. Identidad hacker: una aproximación antropológica.* B Gedisa Barcelona arcelona: Gedisa, 2004.
- Himanen, Pekka. *The Hacker ethic and the spirit of the information age.* Random House: Londres, 2001
- Hine, Christine *Etnografía virtual* Barcelona: UOC, 2004.
- Jenkins, Henry *Convergente Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* Barcelona: Paidós. 2008
- Levy, Pierre *Cibercultura la cultura de la sociedad digital* Barcelona; Anthropos, 2007.
- Levy, Pierre *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio* OPS 2004
- Lipovetsky, G y Serroy, J *La pantalla global Cultura mediática y cine en la era hipermoderna.* Barcelona: Anagrama,2009.
- Mauss, Marcel *Ensayo sobre el don Forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas* Madrid: Katz, 2009.
- Morley, David *Medios, modernidad y tecnología Hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura* Barcelona: Gedisa, 2008.
- Piscitelli, Alejandro *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación.* Buenos Aires: Santillana, 2009
- Rheingold, Howard *"Multitudes inteligentes. La próxima revolución social"* Gedisa, Barcelona: 2004
- Scolari, Carlos *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva,* Barcelona: Gedisa, 2008



- Sibila, Paula El hombre postorganico Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Bs As: Fondo de Cultura Economica, 2005.
- Weber, S. (2004) *The Success of Open Source*, Cambridge (MA) Harvard University Press.