

El kit de lucha en Internet - *Edit*

Margarita Padilla
Cofundadora de <http://sindominio.net>

Diciembre 2012

El disfrute de los bienes inmateriales

La revolución digital, esta novedosa manifestación cultural que surge de la convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones, todo ello infiltrado por la contracultura hacker, está poniendo en el mundo un nuevo conjunto de recursos: los bienes inmateriales.¹

Aplicando las lógicas de la sociedad industrial, la aparición de nuevos bienes, de por sí, ya desencadena una lucha por su control y su explotación, igual que si se halla un nuevo pozo de petróleo o se descubre un nuevo virus.

Sin embargo, esos nuevos bienes inmateriales no se rigen por las leyes de la vieja sociedad industrial. Adoptan diversas formas (un programa de ordenador, un MP3, un PDF...), pero todas se rigen por las mismas nuevas leyes: son bienes que no se desgastan con el uso, pueden ser míos y tuyos al mismo tiempo, los podemos producir tú y yo en cooperación sin mando, se multiplican a coste cero y cuanto más se usan más valor adquieren.² Ni más ni menos, la revolución digital ha puesto en el mundo la posibilidad de una nueva abundancia ¡y sin necesidad de repartirla!³

La posibilidad de una nueva abundancia desencadena una lucha por su control y su explotación. Es lo que está ocurriendo en la actualidad, dentro y fuera de Internet. Pero esa lucha por el control ya no funciona exactamente según las lógicas del viejo mundo.

En las lógicas del viejo mundo, esos bienes inmateriales vendrían a engrosar el consumismo propio de la sociedad de consumo y cabría, entonces, preguntarse para qué tantos programas de ordenador, tantos MP3 o tantos PDF. Es decir, cabría preguntarse por el valor social de esa nueva abundancia, igual que cabe cuestionarse el valor social de las fábricas de coches o de las centrales nucleares.

¹Los bienes inmateriales se rigen por leyes distintas a las de los bienes materiales. Los bienes materiales (las cosas) son costosos de producir. En cambio, los bienes inmateriales son muy baratos de producir por el hecho de que el coste de la copia tiende a ser insignificante. Para que un millón de personas disfrute cada una de una silla hay que disponer de un millón de sillas. Fabricar un millón de sillas cuesta muchísimo más que fabricar una sola silla. Sin embargo, para que un millón de personas disfruten de una canción basta con "fabricar" una canción y después hacer un millón de copias. Como el coste de duplicar una canción es prácticamente insignificante, un millón de grabaciones de una canción cuesta solo un poco más que una única grabación. Los bienes inmateriales son abundantes porque el coste de la copia tiende a cero y porque la copia no desgasta el original.

²Naturalmente, la producción, conservación y distribución de bienes inmateriales consume energía y otros recursos materiales. Sin embargo, el asunto energético y material de Internet no está encima de la mesa, quizás porque los asuntos relativos a la inmaterialidad son, por el momento, mucho más urgentes.

³Es cierto que esta nueva abundancia produce nuevas desigualdades: la brecha digital. Pero, como señala Antonio Rodríguez de las Heras: "Lo perturbador de esta tecnología es que agudiza todas las desigualdades que hemos heredado de la sociedad industrial. El diagnóstico, por tanto, es que agrava todo, dando como resultado un mapa de grietas que van desde fallas geológicas, como son las existentes entre países ricos y países desfavorecidos, hasta pequeñas fisuras capilares que pueden pasar por una familia o por una comunidad pequeña y que están provocadas por la edad, por la condición económica, profesional y por otras cuestiones personales. Sin embargo, y esto es lo paradójico, aceptando que la tecnología agrava los problemas heredados, no podemos cambiar el mundo sin la tecnología. Ese es el gran reto". Véase Fidel Moreno, "La lógica borrosa. (Una conversación con Antonio Rodríguez de las Heras)", El estado mental, 2011. Véase, por ejemplo, en el blog El Boomeran(g).

Esta es la lógica que siguen los grandes de la industria cultural, que quieren inundar los mercados de productos culturales, y también es la lógica de algunas críticas y resistencias que hacen un llamamiento al consumo responsable o directamente a dejar de consumir –no solo productos inmateriales, sino productos en general.

Sin embargo, las cualidades de los bienes inmateriales –no se desgastan, se pueden compartir, se auto-producen, se duplican a coste cero y ganan valor con el uso– también pueden ser buenas para terminar con la sociedad de consumo:

El conocimiento te abre el mundo y te permite actuar, y la manera que tiene el ser humano de actuar hoy es a través de la tecnología. El problema es que vivimos en un modelo de sociedad que es consumista y que nos está generando constantemente nuevas necesidades que a lo mejor no son tan necesarias ni tan urgentes. Si entramos en la sociedad del conocimiento tendremos que aceptar que es una sociedad de la innovación, pero no necesariamente del consumo.⁴

Innovación, pero no necesariamente consumo. ¿Cómo es eso posible? La respuesta está en la cualidad recursiva de los bienes inmateriales –y el conocimiento, que es el bien inmaterial por excelencia–, que son a la vez productos –no exactamente consumibles– y sus propios medios de producción.

⁴ *Ibidem.*