



V JORNADA PROFESIONAL DE LA RED DE BIBLIOTECAS DEL INSTITUTO CERVANTES: CONOCIMIENTO PARA LA INNOVACIÓN: ESPACIOS QUE EXPLORAN UNA DEMOCRACIA MÁS ABIERTA

MADRID
14 DE DICIEMBRE DE 2012

Open Collaboration: El movimiento colaborativo como motor para la innovación.

ORTEGA, FELIPE

*Departamento de Estadística e Investigación Operativa.
Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.*

Resumen:

Tradicionalmente, la participación de individuos en procesos cooperativos se ha intentado explicar bien desde la perspectiva del beneficio propio o bien a través del modelo de la “economía del don”. Sin embargo, teorías y modelos más recientes nos han permitido comprender mejor los procesos de cooperación como modelo de producción eficiente, rentable y sostenible en el medio y largo plazo. Internet y herramientas tecnológicas orientadas a la creación colaborativa de contenidos digitales hacen que resulte más fácil que nunca cooperar a escala global. Este nuevo contexto nos está permitiendo explorar las enormes posibilidades de los procesos de colaboración, en particular de la colaboración abierta. Como resultado, un creciente número de proyectos e iniciativas están demostrando cómo es posible aprovechar la capacidad de la colaboración abierta para convertirse en motor de innovación y creación de información, conocimiento y bienes culturales.

Palabras clave:

Movimientos colaborativos, *Open Collaboration*, Colaboración abierta, Innovación, Conocimiento compartido.

La cooperación como método efectivo de interacción.

En 1984, el profesor de ciencias políticas Robert Axelrod publicó *The Evolution of Cooperation* [1], un libro en el que analiza el resultado de un torneo que pone a prueba diferentes estrategias de interacción para resolver “el dilema del prisionero”¹, a lo largo de una serie de iteraciones entre dos participantes. Aparentemente, el dilema del prisionero es un problema de interacción que incita a ambos participantes a traicionar al contrario, para intentar obtener así el beneficio propio.

Sin embargo, el resultado del torneo demuestra que, lejos de ser así, la solución óptima en el caso de una serie de iteraciones entre dos participantes es la proporcionada por un algoritmo llamado *TIT FOR TAT*. Este algoritmo se basa en unas normas muy sencillas:

- Por defecto, el jugador empieza siempre cooperando con el otro jugador.
- En caso de que el otro jugador no coopere, dejamos de colaborar en la siguiente iteración.
- Si el otro jugador vuelve a cooperar, entonces volvemos a colaborar de nuevo.

Lo interesante en este caso es que, aunque esta solución no es óptima en el sentido de maximizar la ganancia individual de uno de los jugadores en cada ronda, sí que permite maximizar la ganancia a largo plazo, si sumamos el conjunto de todos los resultados. Además, también resulta notable el hecho de que, en este caso, dicha solución óptima también coincide con la que maximiza la ganancia del conjunto de ambos jugadores (puesto que, al maximizar la ganancia individual de uno de ellos, el otro perdería beneficios).

Este resultado ha ejercido una enorme influencia en la interpretación de las relaciones de colaboración en múltiples áreas, incluyendo biología, sociología, o economía, donde sirvió de inspiración para el trabajo de la premio Nobel Elinor Ostrom [2]. Por tanto, no resulta en absoluto extraño comprobar cómo los proyectos colaborativos a gran escala, que Internet y las herramientas Web 2.0 se han encargado de catalizar durante la última década, constituyen hoy día ejemplos fehacientes de esta utilidad de las relaciones de colaboración mutua entre individuos de una comunidad.

Sin embargo, no todas las relaciones de colaboración son iguales, y el caso de la colaboración a través de Internet no es una excepción. Podemos encontrar relaciones de cooperación en las que el resultado (ya sea en forma de contenido, de conocimiento, la solución a un problema planteado, etc.) sólo quedan a disposición de la parte que inicia la interacción. En otros casos, el producto de la

1 http://es.wikipedia.org/wiki/Dilema_del_prisionero

colaboración queda públicamente disponible, pero con determinadas restricciones. En particular, la prevención de efectuar cambios o de utilizar dicho producto con total libertad (incluso con fines comerciales) crea barreras artificiales que limitan el potencial del modelo colaborativo. Finalmente, tenemos casos en los que la colaboración se pone en marcha y sus resultados quedan a disposición del público sin estas restricciones, imponiendo únicamente la obligación de citar al autor original al usar el recurso o de compartirlo bajo las mismas premisas.

También cabe citar los casos en los que el colaborador cede por completo todos sus derechos sobre su creación, dejándolos en el dominio público. Es este último caso el que permite desarrollar por completo el potencial de la cooperación a través de las nuevas tecnologías, creando un *procomún* de contenidos digitales y conocimiento en beneficio no solo de una comunidad, sino de toda nuestra sociedad.

El objetivo de este documento es describir estas diversas formas de colaboración virtual, para finalmente presentar una definición de *colaboración abierta* como forma efectiva para articular el potencial de este tipo de interacción. A continuación, se consideran las posibles implicaciones que la colaboración abierta tiene para la concepción, administración, mantenimiento y evolución de los archivos digitales modernos, así como para los profesionales de la gestión de información. Finalmente, presenta y analiza algunos aspectos básicos que pueden resultar útiles para comprender mejor la colaboración abierta, y ayudarnos así a participar de forma más efectiva en este proceso, como motor de creación e innovación.

Redes, contenidos y colaboración.

Nuevas plataformas y herramientas tecnológicas tales como las redes sociales, los blogs y los servicios de *microblogging* o los wikis, son sólo algunos ejemplos de utilidades que nos permiten hacer de la web un medio efectivo para la creación y difusión de contenidos. El llamado *contenido generado por el usuario* viene a romper el viejo paradigma de la creación y difusión centralizada de la información, ofreciendo a cualquier individuo la posibilidad de poder contribuir directamente y sin intermediarios al proceso creativo.

El contenido generado por usuarios ha ganado una inmensa popularidad hoy día, gracias a la proliferación de participantes y de repositorios y fuentes de datos que ofrecen acceso a dicho contenido. Tal es así, que su influencia resulta muy determinante en la forma en la que, por ejemplo, los medios de comunicación intentan pulsar el curso de la actualidad en cualquier parte del planeta. Un buen ejemplo es el proyecto *MAQSA*², recientemente presentado por el Qatar Computing Research Institute en colaboración con el MIT y Al-Jazeera. Se trata de un panel de datos que intenta representar tanto la información como las respuestas de usuarios sobre diversas noticias de actualidad, recopilando datos de diferentes flujos de contenidos generados por usuarios. Esto permite a los editores de esta conocida cadena de televisión para seguir los flujos de opinión en el público respecto a la noticia, así como su evolución.

Este ejemplo deja patente la enorme influencia que las nuevas tecnologías están teniendo en la práctica del periodismo, dando pie a acuñar términos tales como *periodismo computacional*, o también *periodismo de datos*, que ha merecido un monográfico al respecto³. Basta con echar un vistazo a algunos medios de referencia en esta nueva línea como *The Guardian*⁴ o *New York Times*⁵ para constatar que el tratamiento e interpretación de datos ha pasado a ocupar un primer plano dentro de esta práctica profesional. En realidad, esto supone también uno de los mejores ejemplos de la emergente necesidad de concebir nuevos grupos de trabajo interdisciplinares para afrontar con garantías estos nuevos retos.

En suma, la combinación de herramientas tecnológicas, acceso ubicuo a redes de comunicación (mediante toda suerte de dispositivos portátiles), y el inherente deseo de comunicarnos y de generar y consumir información se alían para dar como resultado una combinación creativa sin precedentes que todavía estamos intentando empezar a comprender. En un mundo interconectado, en el que las

2 <http://irevolution.net/2012/09/26/maqsa/>

3 <http://datajournalismhandbook.org/>

4 <http://www.guardian.co.uk/news/datablog>

5 <http://data.nytimes.com/>

interacciones entre diferentes organizaciones e individuos pueden repercutir en múltiples direcciones, y la difusión de información viaja a la velocidad de las redes digitales, la colaboración entre diferentes actores se vuelve más necesaria que nunca. La profunda crisis económica que todavía estamos sufriendo viene a representar, tanto en su génesis como en su evolución, una prueba más, aunque de mayor calibre y calado, de esta nueva situación.

De igual modo, las redes de comunicación, las herramientas que facilitan la cooperación y la disponibilidad de fuentes públicas de datos se pueden combinar para crear potentes plataformas que proporcionen soporte para el *activismo ciudadano* y la *democracia participativa*. Algunos buenos ejemplos son las prácticas de transparencia de datos llevadas a cabo por algunos gobiernos^{6 7}, o nuevas soluciones tecnológicas como Ushahidi⁸, un proyecto de software libre que surgió para ubicar de forma colaborativa en un mapa sucesos violentos acontecidos en Kenia durante las revueltas que ocurrieron tras las elecciones a principios de 2008, y que ahora es utilizado por cientos de organizaciones y activistas en todo el mundo. Otro ejemplo es el importante papel que las redes sociales han jugado en los diferentes episodios de la primavera árabe, desde finales de 2010^{9 10}.

Por tanto, nos encontramos en la actualidad con un contexto de creación y difusión global de contenidos que, sin embargo, no tienen siempre por qué involucrar un proceso de colaboración. De hecho, algunos estudios demuestran lo contrario, como en el caso de Twitter. En 2010, un grupo de científicos coreanos que estudiaron la red completa de Twitter descubrieron que tan sólo un 22.1% de las conexiones entre los usuarios se establecían de forma recíproca [3]. No obstante, seguimos encontrándonos con iniciativas y proyectos como los citados anteriormente y muchos otros, en los que el proceso colaborativo desempeña un papel fundamental dentro de su desarrollo y evolución.

Otras formas de colaboración: crowdsourcing y co-opetition.

No todas las estrategias de colaboración a través de Internet se pueden catalogar como colaboración abierta. De hecho, existe cierta confusión (a veces introducida de forma premeditada) sobre las diferencias entre distintas formas de colaboración que implican prácticas de apertura, en mayor o menor medida.

El primer ejemplo es el *crowdsourcing*, que consiste en una externalización de tareas que pasan a ser realizadas por un público arbitrariamente amplio, normalmente por medio de algún tipo de plataforma para la difusión de

6 <http://www.data.gov/>

7 <http://www.data.gov.uk/>

8 <http://www.ushahidi.com/>

9 <http://www.guardian.co.uk/world/interactive/2011/mar/22/middle-east-protest-interactive-timeline>

10 <http://blog.revolutionanalytics.com/2011/02/the-egyptian-revolution-in-tweets.html>

convocatorias públicas que facilita la participación de los interesados [4]. Algunos ejemplos de este tipo de relación de colaboración son Innocentive¹¹, empresa que facilita el despliegue de iniciativas de *crowdsourcing* para innovación y resolución de problemas que utilizan importantes compañías multinacionales, o Amazon Mechanical Turk, que permite a individuos y organizaciones utilizar el mismo procedimiento para la resolución de tareas.

Como vemos, dentro del *crowdsourcing* se establece una relación de colaboración entre el ofertante de la tarea o problema y los participantes que responden a la llamada. No obstante, el producto de dicha colaboración (así como los derechos sobre el mismo) normalmente queda en poder del lado que oferta la tarea, mientras que el participante recibe algún tipo de compensación a cambio de su esfuerzo (económica o de otra índole). Otro factor a tener en cuenta es que una sola parte (la entidad o persona que realiza la oferta) evalúa las contribuciones recibidas. No hay proceso cooperativo de evaluación, mejora o extensión de los productos de la colaboración por parte de los integrantes de una comunidad. En muchos casos, no se pueden reutilizar dichos productos o conocimientos.

Otra alternativa de cooperación, muy conocida dentro del ámbito empresarial y de modelos de negocio, es la *co-opetition* [5]. La idea que plantea este tipo de colaboración es que resulta más efectivo trabajar conjuntamente para resolver un problema común de manera más eficiente que si cada organización o empresa lo afrontase de forma independiente, partiendo de cero. Una vez resuelto el problema, cada empresa puede concentrarse en su propia aportación a la cadena de valor, obteniendo así beneficios. Un ejemplo reciente dentro del ámbito farmacéutico lo podemos encontrar en CDD (Collaborative Drug Discovery)¹².

La esencia de este esquema de colaboración radica en comprender que no podemos entender a otras organizaciones meramente como competidores, sino que conviene discernir entre auténticos competidores y empresas con las que podemos colaborar (parcialmente) para ahorrar costes y mejorar más rápidamente nuestro nivel de competitividad.

En esta estrategia de colaboración los beneficios no siempre están disponibles públicamente, ya que las empresas desean rentabilizar su inversión en innovación. Además, no se permite un acceso al consorcio en igualdad de condiciones para cualquier participante, sino que los integrantes o promotores iniciales de la red de colaboración pueden admitir nuevos miembros o no en base a su evaluación directa de los nuevos candidatos.

Así pues, ni el *crowdsourcing* ni la *co-opetition* por sí mismos constituyen procesos de verdadera colaboración abierta, si bien dentro de su diseño sí que incorporan ciertos grados de aperturismo, comparado con otras estrategias tradicionales de generación de innovación.

11 <http://www.innocentive.com/about-innocentive>

12 <https://www.collaborativedrug.com/>

Definición de colaboración abierta.

Según la definición ofrecida por WikiSym¹³, nos encontramos ante un verdadero fenómeno de colaboración abierta cuando concurren las siguientes premisas:

- Es un proceso *igualitario* (no existen barreras artificiales o de principios para la participación).
- Es un proceso *meritocrático* (las decisiones están basadas en el estatus dentro del grupo o comunidad, que se adquiere por el mérito acumulado como resultado de contribuciones e interacciones con otros usuarios).
- Es un proceso *auto-regulado* (los procesos y las normas se adaptan a los participantes, y no al contrario).

Podemos encontrar múltiples ejemplos de comunidades y proyectos que siguen un esquema de colaboración abierta, como los wikis, los proyectos relacionados con Wikimedia Foundation (Wikipedia, Wikimedia Commons, etc.), software libre, datos abiertos, democracia participativa y transparencia gubernamental, o ingeniería ciudadana.

Sin embargo, aunque esta definición baste para caracterizar los fenómenos de colaboración abierta, no es menos cierto que, con bastante frecuencia, estos procesos se encuentran ligados a una cuarta premisa, que en mi opinión debería añadirse a esta definición:

- El *producto* de dicho proceso (ya sea en forma de contenido, información o conocimiento) se pone *libremente* a disposición de toda la sociedad, bien entregándolo al procomún (o dominio público), bien publicándolo como una obra cultural libre¹⁴. Dichas obras deben tener una licencia que, como máximo, imponga las condiciones de *atribución* al autor original (BY) y de compartir cualquier obra derivada manteniendo las mismas premisas (*compartir-igual*, SA)¹⁵.

En particular, otro tipo de cláusulas para licencias de contenidos, tales como las que prohíben expresamente realizar trabajos derivados (ND) o bien la utilización de los contenidos con fines comerciales (NC) no son libres y coartan el natural desarrollo de los procesos de colaboración abierta¹⁶. Este es un aspecto especialmente importante, ya que los procesos de colaboración abierta que no se encuentran mediatizados por este tipo de restricciones retienen por completo su potencial de creación e innovación. Más allá de esta interpretación meramente pragmática, también debemos considerar desde un punto de vista social el

13 <http://www.wikisym.org/2012/09/28/definition-of-open-collaboration/>

14 <http://freedomdefined.org/Definition>

15 http://freedomdefined.org/Permissible_restrictions

16 <http://freedomdefined.org/Licenses/NC>

beneficio que las obras culturales libres a la hora de construir un patrimonio cultural común.

Colaboración abierta, proceso creativo y archivos digitales.

En su presentación titulada *Laws that choke creativity*¹⁷, Lawrence Lessig defiende la importancia de contar con un marco legislativo adecuado, a nivel internacional, que impida que se pueda coartar la enorme oportunidad creativa que nos brindan Internet y las nuevas herramientas de colaboración en red y difusión de información. En la actualidad, una de las opciones más conocidas para ejercer los derechos que nos otorga la legislación internacional en favor de la colaboración abierta son las licencias Creative Commons¹⁸ que utilizan cláusulas compatibles con la definición de obras culturales libres, presentada en la sección anterior.

En la actualidad, dentro de este contexto se plantea un encendido debate entre dos bandos que defienden posiciones radicalmente enfrentadas. Por un lado, tenemos a los defensores a ultranza de un modelo de copyright que no deja resquicio alguno para la colaboración abierta, basado en el control del acceso a los contenidos, la retirada sin previo aviso de cualquier contenido sospechoso que pueda violar los derechos del autor o autores originales, y la monetización de los productos de dicho proceso creativo, que desgraciadamente en muchos casos no revierten en los autores originales sino en grupos, asociaciones e intermediarios, encareciendo si cabe aún más el acceso a dicha información, productos o bienes artísticos. Por otro lado, tenemos a los defensores de un modelo que rechaza de plano cualquier conexión con la legislación de derechos de autor, por considerarla fundamentalmente equivocada y al servicio del beneficio de unos pocos y no de toda la sociedad. ¿Es posible, tal y como sugiere Lessig, encontrar un balance adecuado entre ambas posturas?

Mi impresión es que sí, es posible encontrar dicho balance, y ya se está desarrollando con éxito en múltiples entornos. Uno de los primeros ejemplos es el software libre, que va ganando terreno rápidamente como alternativa fiable, sostenible y *rentable* para un número de empresas cada vez mayor. En un ámbito en el que la complejidad de los productos es creciente, y la dificultad para mantenerlos y evolucionarlos es directamente proporcional a su tamaño y grado de uso, aspectos como la reutilización de código, la consolidación de bibliotecas comunes que ofrecen rutinas y servicios básicos y la reducción de costes de producción son argumentos demasiado contundentes como para ignorar las ventajas de un modelo de colaboración abierta.

¿Qué sucede entonces con los bienes culturales, como el cine, la música, imágenes y otro tipo de contenido multimedia? A primera vista, podría parecer

17 http://www.ted.com/talks/larry_lessig_says_the_law_is_strangling_creativity.html

18 <http://creativecommons.org/>

que caen fuera del ámbito de la colaboración abierta, pero lo cierto es que no. En verdad, los arquetipos tradicionales en la industria cultural, asentados desde hace décadas en nuestra sociedad, parecen sugerir que no existen modelos alternativos y viables, en especial de cara a la sostenibilidad económica de los autores. Pero empezamos a comprobar que no es así.

Si tomamos como ejemplo la industria musical, podemos observar que los nuevos medios de difusión digital reducen los costes de producción y diseminación a niveles mínimos, lo que genera nuevos modelos de mercado basado en cuotas de acceso a paquetes de contenido¹⁹. En este contexto, el nuevo modelo de negocio trae consigo ciertas contraprestaciones para los actores más importantes, que ven muy difícil poder mantener un nivel de ingresos similar al de hace más de una década. Por otro lado, los consumidores aplauden una racionalización de precios que permite a más personas acceder a bienes culturales. Aparte de estas iniciativas, otros grupos y pequeñas discográficas para los que antaño resultaba muy complicado poder hacerse un hueco en el mercado, consiguen ahora mejores resultados gracias a la difusión directa de sus contenidos por canales digitales.

El campo de la producción científica también está experimentando cambios muy drásticos. El 31 de diciembre de 2003, el consejo editorial de la reconocida revista *Journal of Algorithms* dimitió en pleno como respuesta al abusivo incremento de los precios establecido por la editorial Elsevier. Una carta dirigida por el profesor emérito de la Universidad de Stanford Donald Knuth al consejo editorial²⁰ resumía los puntos principales de la controversia, incluyendo un detallado análisis del injustificado incremento de precios experimentado por publicaciones científicas bajo el control de la citada editorial, generando pingües beneficios para dicha compañía para una modesta inversión de recursos y esfuerzo humano. Como consecuencia de este y otros episodios similares, un creciente número de iniciativas que pretenden fomentar la publicación científica de libre acceso se han puesto en marcha, incluyendo entre otros las plataformas OpenAIRE²¹ y PLOS ONE²², las publicaciones listadas en el directorio DOAJ²³ (Directory of Open Access Journals), así como también, más recientemente, las publicaciones del grupo editorial Nature Publishing²⁴. Organismos de promoción y difusión de la actividad científica como la ACM²⁵ están adoptando políticas de licencias de contenidos más permisivas, que permiten la publicación y utilización de los contenidos científicos publicados para fines personales o no lucrativos.

Finalmente, cabe destacar los numerosos esfuerzos que, cada vez en mayor medida, realizan organismos gubernamentales e instituciones públicas por intentar contribuir en la medida de lo posible al enriquecimiento del procomún y

19 <http://www.expansion.com/2012/11/20/empresas/digitech/1353366705.html>

20 <http://www-cs-faculty.stanford.edu/~knuth/joalet.pdf>

21 <https://www.openaire.eu/>

22 <http://www.plosone.org/home.action>

23 <http://www.doaj.org/>

24 http://www.nature.com/press_releases/cc-licenses.html

25 http://www.acm.org/publications/policies/copyright_policy/copyright-policy-version-6#Retained

la cultura de colaboración abierta, mediante licencias libres. Por ejemplo el programa TAACCCT, promovido por el Departamento de empleo de EE.UU con un fondo de financiación total de 2.000 millones de dólares a lo largo de 4 años, desarrolla contenidos formativos técnicos que deben publicarse bajo licencias libres, de forma que el coste de reutilización de dichos materiales elaborados con financiación pública sea nulo. Recientemente, el estado de California también ha aprobado dos leyes para la elaboración de libros de texto digitales con licencia libre para los 50 cursos más populares de las facultades de este estado²⁶.

En resumen, algunos factores clave para garantizar un ciclo creativo e innovador sostenible mediante licencias libres son:

- Respetar la atribución para garantizar reconocimiento de la labor creativa.
- Evitar en lo posible imponer cláusulas como ND o NC.
- Acomodar el contenido libre con una política económica más sensata, especialmente en lo referente a la producción de contenidos mediante financiación pública.

La proliferación de contenido libre está dando lugar a la aparición de archivos digitales con un tamaño y extensión de contenidos difícilmente imaginable hasta hace tan sólo unos años:

- Wikimedia Commons²⁷, que se ha convertido en el mayor archivo de contenidos multimedia con licencia libre, superando el 4 de diciembre de 2012 la barrera de los 15 millones de archivos alojados.
- Internet Archive²⁸, nacido con el propósito de ofrecer acceso a colecciones históricas en formato digital, como iniciativa para preservar nuestra memoria común.
- Archivos digitales oficiales de instituciones públicas, tales como la Biblioteca Digital Hispánica de BNE²⁹, el Centro Virtual Cervantes³⁰, el CSIC³¹ y otras universidades e instituciones de investigación, así como otros muchos archivos de otras instituciones culturales (museos, bibliotecas, galerías de arte, etc.).

Basta fijarnos en las decenas de proyectos que la iniciativa GLAM-Wikimedia ha puesto en marcha³² para constatar que estas instituciones no sólo han acogido calurosamente el modelo de colaboración abierta, sino que han podido constatar

26 <http://creativecommons.org/weblog/entry/34288>

27 http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

28 <http://archive.org/about/>

29 <http://www.bne.es/es/Catalogos/BibliotecaDigital/>

30 <http://cvc.cervantes.es/>

31 <http://digital.csic.es/>

32 <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:GLAM/Projects>

los beneficios que les puede reportar, especialmente desde el punto de vista de la visibilidad de sus acciones y la puesta en valor del patrimonio cultural bajo su responsabilidad de conservación y difusión.

La participación como factor clave en la colaboración abierta.

Otro de los factores que debemos considerar detenidamente para entender mejor los procesos de colaboración abierta es la influencia del grado de actividad que exhiben los participantes. Tal y como analizamos en el libro *El Potlatch Digital* [6], publicado el pasado año junto con Joaquín Rodríguez, conviene no caer en el tópico de intentar explicar la participación en procesos de colaboración abierta desde el prisma del altruismo o la economía del don. En muchos casos, es posible trazar signos evidentes de beneficios que el participante obtiene como consecuencia de esa participación, y que suponen un poderoso aliciente para continuar su interacción con el proyecto de colaboración abierta. Por ejemplo, la adquisición de conocimiento, de nuevas destrezas técnicas o la acumulación de mérito dentro de la comunidad por medio de sus contribuciones y del apoyo en otras tareas de índole organizativa o administrativa son ejemplos evidentes de posibles motivaciones que refuerzan el deseo de participar. No obstante, conviene no olvidar que este modelo tampoco intenta explicar cualquier caso concreto, y de hecho podemos reconocer con frecuencia a participantes en proyectos de colaboración abierta que rechazan cualquier tipo de reconocimiento y simplemente se sienten reconfortados por ofrecer su tiempo, esfuerzo y conocimientos en favor de una causa mayor.

Este modelo de motivación parece encajar con los modelos de actividad que se han ido sugiriendo a lo largo de los últimos años para explicar la evolución de la participación en proyectos de colaboración abierta, por ejemplo, para el caso del software libre [7], o más en general, para distintos tipos de comunidades que se rigen por esta estrategia [8]. Concretamente, se han encontrado evidencias empíricas que demuestran que los procesos de colaboración abierta suelen articularse en torno a un núcleo de participantes muy activos, que desempeñan un gran número de tareas dentro del proyecto. A su alrededor, encontramos otros grupos de participantes que contribuyen con menor intensidad, a distintos niveles. Por último, el grupo más externo lo conforman los usuarios que, aunque no participan activamente en el proceso creativo, sí que se benefician de sus productos utilizándolos. Por ejemplo, en el caso de Wikipedia podemos medir mes a mes la proporción de distribución de contribuciones que realizan los participantes que envían sus cambios a los artículos, mediante el coeficiente de Gini³³. Como resultado, podemos ver que prácticamente desde que la comunidad logra atraer a un número suficiente de participantes, la distribución de número de cambios efectuados por cada participante no se ha visto alterada de forma

33 http://es.wikipedia.org/wiki/Coeficiente_de_Gini

significativa, estabilizándose en torno a un grupo de 10-15% de usuarios que cada mes lleva a cabo el 85-90% de las contribuciones, como apreciamos en la Ilustración 1 para el caso de las Wikipedias en español, alemán y francés.

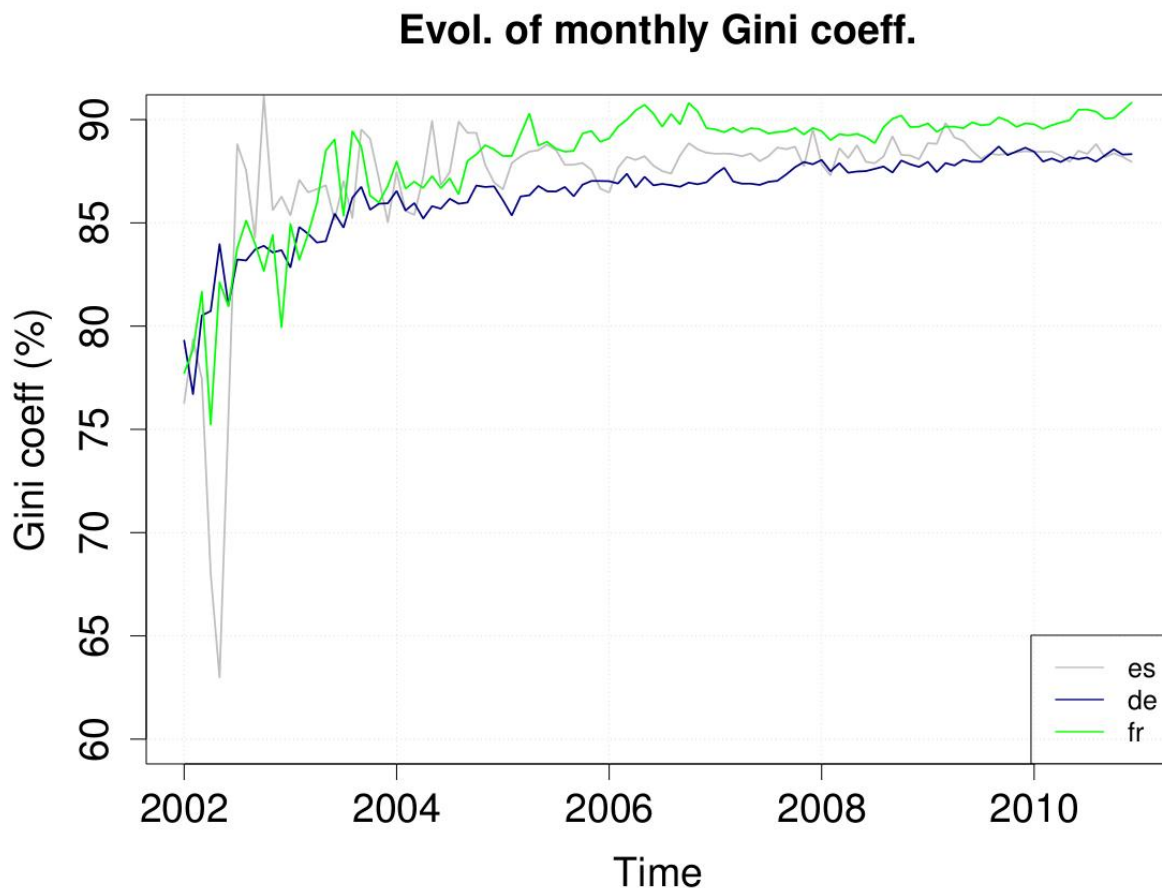


Ilustración 1: Evolución del coeficiente de Gini de las contribuciones mensuales de usuarios registrados en las Wikipedias en español, alemán y francés.

Además, como mencionamos en *El Potlatch Digital*, existe una marcada relación entre la experiencia de los participantes y la calidad de los contenidos y productos generados en el proceso de colaboración abierta. Por ejemplo, en Wikipedia podemos observar cómo los artículos que han sido elegidos como de mayor calidad por la comunidad (*Artículos Destacados*) reciben más contribuciones de participantes con experiencia (que llevan al menos 3 años editando en Wikipedia). También observamos que dichos artículos reciben contribuciones de un mayor número de participantes (respecto a los no destacados). Así pues, podemos concluir con algunas premisas respecto al fomento de la participación en procesos de colaboración abierta:

- La llamada *Ley de Linus*, atribuida a Linus Torvalds³⁴ indica que “con suficientes ojos, todos los errores son obvios”. Cuántos más participantes integren el proceso de colaboración abierta, y mayor diversidad de perspectivas puedan aportar, en general se obtendrán mejores resultados y de mayor calidad. Esta máxima no sólo podemos aplicarla al software libre, o como hemos visto más arriba a Wikipedia, sino que está firmemente arraigada en muchos otros ámbitos como el de la seguridad informática, donde se exige que todo los estándares deben ser públicos, abiertos y sometidos a un continuo escrutinio por parte de la comunidad.
- Además, una participación frecuente y activa otorga progresivamente más experiencia al colaborador, lo que hace que sus contribuciones se vuelvan más efectivas. Esto da lugar a un relevo generacional en estas comunidades (que también podemos observar en el software libre o Wikipedia), en el que cambios de prioridades personales, el cansancio o nuevas oportunidades en proyectos diferentes hacen que los líderes más activos de la comunidad vayan dejando paso a nuevos miembros con más empuje y dedicación que ocupan su puesto.
- Esto pone de manifiesto la enorme importancia de documentar los principios del movimiento, sus motivaciones, el porqué de las normas y recomendaciones de convivencia dentro del grupo, con el fin de preservar la conciencia común como comunidad de práctica.

34 http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Linus

Conclusiones.

El experto en criptografía y seguridad informática Bruce Schneier repetía hasta la saciedad una frase importante para comprender la naturaleza las soluciones desarrolladas en ese ámbito: “La seguridad es un proceso, no un producto”³⁵. De forma completamente análoga, debemos comenzar a asumir que la colaboración abierta no es un producto que podamos adquirir, una utilidad que podamos instalar en nuestro sistema, o un servicio que podamos encargar a otros. La colaboración abierta es un proceso dinámico y complejo, que parte de una serie de premisas básicas y de estrategias efectivas que deben ser adaptadas a cada proyecto y a cada caso concreto.

La colaboración abierta es una forma de interacción que ofrece beneficios tanto individual como colectivamente, quizá no maximizando el rédito personal a corto plazo, pero sí a medio y largo plazo, y acrecentando el beneficio común compartido con los demás participantes. Es un método de colaboración sostenible económicamente, con numerosos ejemplos que demuestran que no persigue la supresión del reconocimiento a la labor creativa e innovadora de los autores, ni tampoco un modelo utópico en donde no tenga cabida obtener beneficio económico por la labor realizada.

La colaboración abierta supone un modelo de creatividad e innovación sumamente efectivo, que unido a las tecnologías y redes de comunicación digital disponibles hoy en día, ha dado lugar a la creación de compilaciones y archivos de contenido digital libre sin parangón hasta ahora en la historia de la humanidad. Además, persigue un bien social común, al intentar acrecentar el procomún de bienes culturales libres que tenemos a nuestra disposición.

Nuestro deber consiste en intentar comprender mejor, desde una perspectiva multidisciplinar, los mecanismos que influyen en el desarrollo de la colaboración abierta, los métodos que permiten una gestión más eficiente de este modelo creativo, y las condiciones que debemos garantizar para la sostenibilidad de estas iniciativas. Más allá, como miembros de la sociedad debemos intentar implicarnos, cada uno en la medida de lo posible, en este tipo de procesos para intentar generar un mayor beneficio conjunto.

35 <http://www.schneier.com/crypto-gram-0005.html#1>

Referencias

- [1] Robert Axelrod. *The Evolution of Cooperation*. Basic Books, Revised Edition. 2006.
- [2] Elinor Ostrom. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge University Press. 1995.
- [3] Haewoon Kwak, Changhyun Lee, Hosung Park y Sue Moon. 2010. *What is Twitter, a social network or a news media?*. En *Proceedings of the 19th international conference on World wide web (WWW '10)*. ACM, New York, NY, USA, 591-600. <http://doi.acm.org/10.1145/1772690.1772751>
- [4] Jeff Howe. *Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business*. Crown Business. 2009.
- [5] Adam M. Brandenburger y Barry J. Nalebuff. *Co-Opetition : A Revolution Mindset That Combines Competition and Cooperation : The Game Theory Strategy That's Changing the Game of Business*. Currency Doubleday. 1997.
- [6] Felipe Ortega y Joaquín Rodríguez. *El Potlatch Digital: Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Ediciones Cátedra. 2011.
- [7] Kevin Crowston y James Howison. The social structure of free and open source software development. *First Monday*, 10(2), 2005. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1478/1393>
- [8] J. Preece y B. Schneiderman. 2009. *The reader-to-leader framework: Motivating technology-mediated social participation*. *AIS Trans. Hum.-Comput. Interact.* 1, 13-32.