

## COMUNIDADES DE SOFTWARE LIBRE EN ARGENTINA: MOTIVACIONES, PARTICIPACIÓN, MILITANCIA

Dr. Agustín Zanotti  
Universidad Nacional de Córdoba, CONICET, Córdoba, Argentina  
agustinzanotti@gmail.com

Recibido el 5 de septiembre de 2014

Aceptado el 15 de diciembre de 2014

### Resumen

El artículo retoma indagaciones sobre comunidades de software libre en Argentina para analizar sus formas de participación y militancia. Nos enfocamos en las motivaciones que convocan a los miembros de comunidades y proyectos, las cuales se asocian a las potencialidades tanto técnicas como sociales del modelo libre de producción de software.

El análisis nos lleva a comprender que las formas de solidaridad al interior de estos grupos se encuentran inescindiblemente unidas a una búsqueda personal y a necesidades cotidianas de sus participantes. Las comunidades generan y distribuyen capitales o recursos de manera retributiva, en función de sus contribuciones y aportes. Sobre la base de ciertas identidades *geeks/hackers* ligadas a estos entusiastas informáticos, tales espacios fortalecen vínculos, relaciones de pertenencia y experiencias compartidas. Junto con ello se van construyendo definiciones éticas y políticas en relación al software y los diferentes temas que hacen a la agenda local de los colectivos.

El texto abre la discusión sobre las formas de militancia que existen detrás de estos colectivos y la construcción del software libre como un objeto político. Inscrimos de este modo el debate en una reflexión más amplia sobre la acción colectiva y los movimientos sociales contemporáneos.

**Palabras clave:** Software libre, comunidades, motivaciones, participación, militancia.

### FREE SOFTWARE COMMUNITIES IN ARGENTINA: MOTIVATIONS, PARTICIPATION, MILITANCY

### Abstract

The article recaptures inquiries about free software communities in Argentina in order to deepen on their forms of participation and activism. We focus on the motivations that bring together members of communities and projects, which are associated with both technical and social potentialities of the free software production model.

The analysis leads us to understand that these forms of solidarity inside groups are inseparably attached to the personal pursuit and daily needs of its participants.

Communities generate and distribute capitals and resources in a retributive way, according to their contributions and inputs. Based on certain geeks / hackers identities linked to these computer enthusiasts, such spaces strengthen ties, relations of belonging and shared experiences. Along with it, ethical and political definitions are constructed in relation to software and different topics that make the local agenda of the collectives.

The text opens the discussion on the forms of militancy that exist behind these groups and the construction of free software as a political object. We enroll thus the debate into a broader reflection on collective action and contemporary social movements.

**Keywords:** Free software, communities, motivations, participation, militancy.

**Como citar este artículo:**

Zanotti, A. (2014). "Comunidades de software libre en Argentina: motivaciones, participación, militancia", en *Perspectivas de la Comunicación*, Vol 7, n° 2. pp. 55-74.

## Introducción

"Es muy raro lo que pasa, porque hay un grupo de 30 o 40 personas que mantienen funcionando el grupo y generan cosas a partir de la nada. Hay proyectos que son increíbles. Tenemos un núcleo de gente que hizo muchas cosas y que son reconocidas a nivel internacional por las cosas que hacen. Y no se por qué se reúnen, no se por qué hacen las cosas que hacen, no se por qué yo hago lo que hago. Supongo que es por lo que te decía: vos empezás por una cuestión práctica y terminás en una filosofía." (Entrevista 3).

**E**l presente artículo retoma una serie de indagaciones sobre comunidades de software libre en Argentina, para profundizar sobre las motivaciones que vinculan a las personas que contribuyen en estos espacios y sus diferentes formas de participación y militancia<sup>1</sup>.

Nos detenemos en las motivaciones que convocan a los miembros de diferentes comunidades y proyectos, las cuales se asocian a las potencialidades tanto técnicas como sociales del modelo libre de producción de software. El análisis nos llevará a comprender que las formas de solidaridad al interior de estos grupos se encuentran inescindiblemente unidas a una búsqueda personal y a necesidades cotidianas de sus participantes. Los espacios comunitarios generan recursos y los distribuyen de manera retributiva entre sus miembros de función de sus

---

<sup>1</sup>. En otros trabajos presentamos aspectos relacionados con las formas de organización de las comunidades, su inscripción de demandas en los espacios locales (Zanotti, 2013) y algunas de sus trayectorias (Zanotti, 2012).

contribuciones y aportes. Sobre la base de ciertas identidades *geeks/hackers* ligadas a estos entusiastas informáticos, tales espacios fortalecen vínculos, relaciones de pertenencia y experiencias compartidas. Junto con ello se van construyendo definiciones éticas y políticas en relación al software y los diferentes temas que hacen a la agenda local de los colectivos.

El artículo abre así la discusión sobre las formas de militancia que existen detrás de estos colectivos y la construcción del software libre como un objeto político. Inscibimos el debate en una reflexión más amplia sobre la acción colectiva y los movimientos sociales contemporáneos. El estudio toma por base entrevistas en profundidad, observaciones de campo, análisis de sitios web y documentos.

### Software libre, comunidades, movimientos

El software libre surge como concepto a principios de la década de 1980 estableciendo una serie de principios éticos y políticos sobre los modos de creación y apropiación de la informática y las tecnologías informacionales<sup>2</sup>. Sus 4 *libertades* implican el acceso al *código fuente* de los aplicativos y sistemas en condiciones que permitan su reproducción, modificación y nueva puesta en disponibilidad en el dominio público (Proyecto GNU, 2012). Estas se traducen en la propiedad colectiva de las herramientas de software y el conocimiento acumulado en su interior. Algunas de las características centrales de este modelo son el trabajo colaborativo, la conformación de comunidades y la existencia de una amplia diversidad de proyectos.

De la mano del avance del modelo libre, comenzaron a proliferar en las dos últimas décadas diferentes formas de agrupación entre usuarios, entusiastas y programadores. Estas se encuentran en la actualidad diseminados en numerosas regiones a lo largo del mundo, conformándose habitualmente de manera local y formando parte de redes de mayor alcance que las conectan entre sí:

Los grupos de usuarios suelen ser agrupaciones locales, provinciales, regionales o a veces nacionales, sin ánimo de lucro, que promueven el uso de software libre y su cultura en su ámbito de actuación, así como constituyen un punto de apoyo para los propios usuarios. También existen grupos de usuarios en Universidades u otros espacios donde se nuclean personas afines a la filosofía del Software Libre y de Linux en particular (USLA Sitio web, 2013).

---

<sup>2</sup>. Nos referimos por ellas a las tres áreas que componen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): *software* y servicios informáticos, *hardware* e industria electrónica y telecomunicaciones. Algunos hitos fundamentales en el desarrollo del sector informacional fueron la difusión de la computadora personal durante los '80, de Internet durante los '90 y de la conectividad móvil ya entrado el nuevo siglo.

Algunos de estos grupos mantienen una filiación local, asociada a la ciudad o provincia de pertenencia de sus participantes, y se dedican a la promoción del software libre en un sentido amplio. Otros se orientan hacia ámbitos más específicos como lenguajes de programación<sup>3</sup> o proyectos particulares, así como el desarrollo y la promoción de distribuciones libres<sup>4</sup>.

Desde grupos de usuarios hasta organizaciones más complejas, estos se auto-definen en general como *comunidades*. Estas siguen en general una base horizontal de asociación y sirven para intercambiar recursos, trabajar en proyectos colectivos y promover el uso y la extensión del modelo libre. Allí se crean además vínculos, significados y experiencias compartidas.

Las personas que conforman los espacios comunitarios lo hacen por una amplitud de motivaciones. Los mismos son valorados en términos de colaboración, solidaridad, apoyo mutuo, producción entre pares, socialización, acceso a recursos y redes, posibilidades de concretar iniciativas y la existencia de una cultura compartida. La participación supone en general una inversión de tiempo y otros recursos, en función de objetivos que resultan valorables individual y colectivamente entre sus miembros.

Junto con Tuomi (2006), nos referimos a cuatro vectores fundamentales a partir de los cuales analizar este tipo de comunidades: comunidades de *producción*, comunidades de *apropiación*, comunidades de *sentido compartido* y comunidades de *identidad*. Estas aristas permiten conjuntamente comprender los procesos socio-cognitivos que subyacen a la emergencia de conocimiento, tecnología y prácticas.

A lo largo del trabajo sostenemos que la ampliación de los espacios comunitarios fue dando lugar a la conformación del software libre como un movimiento social contemporáneo. Comprendemos a los movimientos sociales como una forma de acción política, constituida históricamente a la luz de ciertos procesos de autonomización y complejización en las sociedades modernas de los últimos dos siglos (Tilly, 2000). Los movimientos contemporáneos, definidos como *profetas desencantados* o *nómades del presente*, son emergentes de significados y experiencias. Estos introducen nuevas problematizaciones en las agendas públicas, manifiestan una actitud inconformista frente a lo establecido e incorporan demandas y disputas, generando afrontas al sistema (Melucci, 1996). Organizados en una estructura de red con nodos y conexiones que trascienden las fronteras y delimitaciones geográficas, estos colectivos se sitúan en un espacio

---

<sup>3</sup>. "Un lenguaje de programación es un lenguaje formal diseñado para expresar procesos que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las computadoras" (Wikipedia, 2013: Lenguaje de programación).

<sup>4</sup>. Una distribución de software, también conocida como *distro*, es un conjunto de software específico (o una colección de múltiple software, incluso un sistema operativo), ya compilado y configurado. Algunas de las distribuciones libres más usadas en la actualidad son: *Linux Mint*, *Ubuntu*, *Debian*, *Mageia*, *Fedora* y *openSUSE* (Distrowatch sitio web, 2014).

global, al tiempo que participan en el escenario local interpelando a diferentes agentes (Tarrow, 2005). Siguiendo a Melucci:

“En relación directa con el desarrollo de las tecnologías de la información (...) uno de los fenómenos que se ha arraigado entre los profesionales del mundo informático, pero que se está comenzando a desarrollar mucho más allá de su contexto de surgimiento hacia un conflicto general, es respecto al control de los lenguajes de programación y de los variados medios relacionados con la comunicación asistida por computadora. De un lado, observamos una concentración de poder en muy pocos núcleos centrales que controlan el mundo en términos de la transmisión y distribución de ideas, lenguajes, programas, y cosas por el estilo. Del otro lado, podemos ver síntomas emergentes de resistencia a esta tendencia, manifestados, por ejemplo, en la acción de los hackers, piratas informáticos, redes auto-administradas, y demás” (Melucci, 1996: 194 [traducción propia]).

La emergencia del movimiento de software libre se enmarca así en una disputa de mayor alcance en relación con la informática y el poder sobre el control de la información y las redes<sup>5</sup>. El mismo puede ser entendido, de este modo, como un episodio más en la lucha por los “nuevos” *bienes comunes* o *comunes* surgidos o repotencializados de la mano de las tecnologías informacionales. El movimiento de los comunes “se carga con energía haciendo señas a los ciudadanos del mundo para desarrollar nuevas formas de auto-gobierno, colaboración y acción colectiva” (Hess, 2008: 4).

### Motivaciones en torno a la comunidad

Una de las preguntas que no siempre resultan fáciles de responder al interior de las comunidades de software libre es acerca de los motivos que comprometen a sus participantes.

Y es que en general las personas se involucran por diferentes motivos: algunos más ligados a motivos prácticos como buscar información, mantenerse al día sobre algún tipo de tecnología o conseguir interesados en colaborar con sus

<sup>5</sup>. En trabajos anteriores, tomamos definiciones acerca del *informacionalismo* (Castells, 1999), y el *capitalismo flexible* (Harvey, 1998) y *cognitivo* (Hardt y Negri, 2002; Blondeau, 2004) para destacar la creciente centralidad de procesos de creación y manipulación de información en tanto fuente de productividad y poder. El control de la información ha generado una serie de procesos complejos, entre ellos: la privatización de dominios públicos, la proletarianización del trabajo inmaterial y el reforzamiento de regímenes de propiedad sobre los bienes informacionales. Las demandas y disputas del movimiento software libre sólo pueden comprenderse en este marco, entre transformaciones marcadas por el surgimiento de las redes virtuales como un nuevo espacio público, la privatización de la informática y su configuración como industria a nivel global, y la conformación de modelos comerciales concentrados y excluyentes, que restringen los usos posibles de consumidores o usuarios. (Zanotti, 2011).

proyectos, otros recién iniciados que intentan aprender sobre nuevos recursos o entrar en contacto con personas experimentadas, hasta aquellos que sostienen convicciones éticas y políticas en favor del software libre y colaboran activamente sobre diferentes proyectos colectivos. Todo ello a partir de ciertos componentes identitarios que definiremos como *geeks* o *hackers*.

Las motivaciones cambian a lo largo del tiempo, en la medida en que sus participantes adquieren destrezas, reconocimiento, relaciones de solidaridad y amistad, los cuales potencian un sentido de causa compartida. La participación en los espacios comunitarios reviste asimismo diferentes grados de compromiso e intensidad. Según sea el caso, nos referiremos a ellos como *adherentes*, *participantes* o *militantes*. Estas categorías son sin embargo dinámicas y el pasaje de una a otra va siguiendo las trayectorias de cada uno de sus miembros:

- *Adherentes*: son aquellas personas interesadas en el software libre o algunos de sus proyectos. Pueden acudir a las listas de correo para mantenerse actualizados de sus novedades, conseguir información relevante o plantear dudas e interrogantes. Pueden identificarse como a favor del software libre o en cercanía con este modelo o algunos de sus postulados.
- *Participantes*: Llevan un seguimiento cotidiano de las listas y contribuyen al mantenimiento de la comunidad en discusiones o intercambios por esta vía. Participan de proyectos, eventos o reuniones periódicas. Se identifican como parte de la comunidad y/o alguno de sus grupos.
- *Militantes*: Son miembros activos, con trayectoria y experiencia. Lideran grupos o proyectos vinculados e invierten recursos para su sostenimiento. Se identifican con la comunidad y el modelo libre, sientan posiciones sobre los temas de agenda, producen contenidos y difunden los postulados del software libre.

A continuación analizamos en mayor profundidad el paso por la comunidad y las motivaciones que rodean a sus participantes.

### **Amistades, intereses, afectos**

Las comunidades representan la posibilidad de reunir y crear lazos de solidaridad entre personas con intereses compartidos. En las entrevistas realizadas encontramos que muchos de sus miembros se identifican con ciertos elementos *geeks/hackers*, vinculados a la pasión por la tecnología y el desarrollo de software.

El término *geek* puede emparentarse en español al de *nerd*. Surgidos al calor del desarrollo informático, algunas definiciones sobre los *geeks* se refieren en la actualidad a un estilo de vida y hasta una *cultura* que puede incluir desde intereses, hábitos, maneras de vestir y comportarse, un léxico propio y hasta orientaciones políticas y religiosas (Jargon File, 2011). El gusto por la ciencia ficción, los juegos de rol y los cómic, un aspecto informal y sedentario, una

destreza para las ciencias así como una cierta rusticidad en sus relaciones sociales, son algunos de los elementos que definen este estereotipo.

Varios de los referentes en el mundo del software libre, tales como Eric Raymond o el propio creador del sistema Linux, Linus Torvalds, se identifican con esta caracterización *geek*:

“Yo era un *nerd*. *Geek*. Desde el comienzo. No pegaba con cinta mis gafas, pero bien podría haberlo hecho, porque tenía todas las otras características. Bueno para las matemáticas, bueno en física y sin atractivos sociales de ningún tipo. Y esto fue antes que ser un *nerd* fuese considerado algo bueno” (Torvalds and Diamond, 2001: 4 [traducción propia]).

“Contrariamente al mito popular, no tienes que ser un *nerd* (...) para ser *hacker*. Ayuda, sin embargo, y muchos *hackers* son *nerds*. Al ser un marginado social, el *nerd* puede mantenerse concentrado en las cosas realmente importantes, como pensar y *hackear*. Por esta razón, muchos *hackers* han adoptado la etiqueta “*nerd*” e incluso utilizan el desagradable término *geek* como insignia de orgullo —es su forma de declarar su propia independencia de las expectativas sociales normales” (Raymond, 2001, s/n).

Aunque algunas definiciones coinciden en que el término *geek* presentaba hasta hace poco connotaciones negativas o peyorativas, la creciente centralidad de las TIC en las últimas décadas fueron revalorizando la importancia económica y social de este tipo de perfiles:

“Hoy, son los *geeks* quienes a su modo rediseñan la economía convirtiéndola en *geekonomía*. A su vez son ellos quienes configuran los formatos de nuestras relaciones personales. Desde la irrupción de Internet y la computación personal, los *geeks* son los nuevos escribas del mundo, capaces de crear los instrumentos que utilizan, o apropiarse de manera especial de los ya creados. Ellos configuran y la sociedad consume. Al comienzo del nuevo siglo, son los *geeks* quienes están al frente del capitalismo” (Pardo Kuklinsky, 2010: 26).

En cierta proximidad con las definiciones anteriores, el término *hacker* hace hincapié en la pasión, destreza y creatividad por la programación<sup>6</sup>. El mismo se vincula con una *ética* de compromiso por la libertad de la información y el

<sup>6</sup>. El término *hacker* surge en los Estados Unidos entre un grupo de programadores del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) que empezaron a llamarse de este modo a principios de la década de 1960. Con posterioridad, sin embargo, el significado del término fue distorsionado y hacia mediados de 1980 se empezó a hablar de *hackers* para referirse a los criminales informáticos. A fin de evitar la confusión con aquellos que dedican su tiempo a escribir virus informáticos y a colarse en los sistemas de información, los *hackers* empezaron a denominar *crackers* a estos usuarios destructivos.

reconocimiento de la importancia de la informática para la sociedad (Himanen, 2002). El término puede usarse asimismo en un sentido más amplio, para referirse al ámbito de las ciencias o las artes.

En los espacios comunitarios encontramos diferentes motivaciones *geeks/hackers*. Entre ellas destacaban la diversión y el entusiasmo por la escritura de código –la cual es entendida como un trabajo artesanal que mixtura principios técnicos y estéticos–, la programación asociada a la experimentación y el “*juego*” sobre nuevas aplicaciones y recursos, así como la dedicación a proyectos complejos o desafiantes a nivel intelectual:

“el arte de programar es una vocación. Lo que es el crear programas es muy interesante, es como una artesanía en gran parte. Hay un montón de textos que hablan de lo que es el arte de programar, programar se correlaciona tanto con la matemática pura como con el arte. Es esa faceta artística que tiene la ciencia a veces” (Entrevista 16).

El interés por la investigación es otra de las características ligadas a estos entusiastas informáticos. Ambas remiten además a una necesidad de capacitación, en un ámbito donde los conocimientos y las herramientas se renuevan de forma incesante.

Las comunidades resultan de este modo un ámbito para el encuentro y la vinculación entre personas con este tipo de intereses. Los participantes resaltan la importancia de las reuniones presenciales en las que “*se juntan a tomar cerveza y hablar de tecnología*”. En el encuentro se refuerzan los significados asociados al software y se genera un sentido de causa compartida.

La movilización de componentes emocionales y afectivos son asimismo centrales en el funcionamiento de este tipo de agrupaciones. De acuerdo con Bensi y Langman (2013), hay cuatro estados emocionales básicos que nos ayudan a entender el cómo y el por qué del involucramiento de las personas en acciones colectivas: 1. Una vinculación con los demás, el sentido de pertenencia, el tratar de evitar la soledad y los sentimientos asociados que la acompañan; 2. un sentido de agencia/ empoderamiento, que trata de evitar la indefensión y el sentimiento de impotencia; 3. el reconocimiento y la autoestima, un sentido de orgullo, dignidad y valor, sentirse bien acerca de lo que uno es y lo que está haciendo; 4. el alivio del miedo, la ansiedad y la incertidumbre (2013: 531-532).

Todos estos componentes se hacen presentes en los espacios comunitarios. La permanencia en los grupos de pares genera sentidos de pertenencia que unen a sujetos próximos en el territorio pero también lejanos, en función de intereses y proyectos que los conectan y los hacen sentirse parte de un colectivo. Las propias lógicas de reproducción de las comunidades implican un trabajo de re-generación permanente a partir de la inclusión de nuevos participantes y la socialización de saberes y prácticas:

“...es como que se refuerza mucho la idea de compañerismo, de pares. Para mí era una felicidad poder estar con gente mucho más capacitada que yo y con tan buena onda, dispuesta a compartir cosas” (Entrevista 21).

“Somos todos medio especiales, no es cualquier gente la que se dedica a esto. ¡Somos todos buena gente! [risas] Que a donde colaboran y nos ayudan nos gusta ayudar. Esa es la parte buena de las comunidades. O sea, tenés de dónde nutrirte, en donde apoyarte y apuntar si tenés algún problema. Y donde podés colaborar activamente” (Entrevista 17).

En un ámbito como el informático, sujeto a formas de producción diferentes de otros sectores industriales y en donde los trabajadores se enfrentan a menudo con situaciones de precariedad y alta competencia (Antunes y Braga, 2009), estos grupos de pares aparecen asimismo como la contra-cara de espacios en donde compartir experiencias, aliviar las frustraciones vinculadas a ciertas prácticas laborales y ser reconocidos sobre la base de su idoneidad y los esfuerzos realizados. De este mismo modo, se genera un sentido de empoderamiento, un sentido de fuerza colectiva que permite superar el miedo y la ansiedad:

“Somos un grupo de personas que tenemos la capacidad de hacer cosas. Tenemos realmente el poder de cambiar nuestra sociedad. Entonces laburemos” (Entrevista 1).

Los elementos que mencionamos son centrales para la conformación de identidades colectivas en torno al software libre. La noción de identidad colectiva se refiere aquí a tres características analíticas, a saber: (1) la conformación de un sujeto a lo largo y más allá de las variaciones en el tiempo y sus adaptaciones al ambiente; (2) la delimitación de este sujeto con respecto a los demás; y (3) la capacidad de reconocerse y de ser reconocido como parte de este colectivo (Melucci, 1996: 71).

### **Comunidades como recursos**

Las comunidades son espacios en donde se generan colectivamente recursos, que pueden ser apropiados por los diferentes participantes. Estos toman por base las posibilidades derivadas de la apertura del código, el acceso a gran cantidad de aplicaciones y la multiplicidad de canales de intercambio y documentación disponible referida al software libre:

“A mi me gusta el software libre principalmente porque es un mecanismo para que la gente aprenda. Si vos tenés un código cerrado no podés hacer nada con ese código. Si el código es libre vos podés aprender de ese código. O sea, podés beneficiarte del conocimiento de otros y liberando tus cosas como software libre

estás transmitiendo el conocimiento al resto de la gente” (Entrevista 1).

“Un buen proyecto de software libre que funcione tiene siempre una gran cantidad de personas involucradas. Hay una comunidad mucho más fuerte desarrollándolo. Tenés un grupo de cooperación mucho mejor: un sistema de control de fuente bien hecho, listas de correo, documentación sobre todo lo que está pasando, *tutoriales* para que sea más fácil para mucha gente” (Entrevista 13).

Valiéndonos de las definiciones sobre distintos tipos de capitales provistas por Bourdieu, consideramos que las comunidades suponen, en primer lugar, un *capital tecnológico*. Este se compone de:

“la cartera de recursos científicos (potencial de investigación) o técnicos (métodos, aptitudes, rutinas y conocimiento práctico únicos y coherentes, capaces de disminuir el gasto de mano de obra o capital o aumentar el rendimiento) susceptibles de ponerse en juego en la concepción y la fabricación de los productos” (Bourdieu, 2008: 222).

Estos espacios se asocian con la transferencia y la puesta al alcance de conocimientos y *experticia* –o conocimiento tácito– sobre diferentes dominios. Ya sea a través de las listas de correo, los canales de IRC, la creación de *wikis* o *tutoriales*, brindan la posibilidad de aprender y capacitarse sobre aspectos técnicos, poniendo en contacto a personas capacitadas para resolver problemas referidos al desarrollo de software libre y su utilización.

Para aquellos que llevan adelante proyectos de desarrollo, las comunidades sirven además como un “*parámetro de diseño*” que les permite enriquecer la calidad de su trabajo a partir del intercambio y la opinión de sus pares. Las mismas son un ámbito donde socializar el código creado hacia nuevos programadores y usuarios, los que pueden contribuir mediante el testeo de las aplicaciones, reportando errores en el código, recomendando mejoras e incorporando correcciones o nuevas funcionalidades.

La participación en estos espacios es siempre una buena oportunidad para experimentar e incursionar sobre nuevas herramientas que no se encuentran disponibles dentro de los circuitos de formación tradicionales:

“Tanto *Python*<sup>7</sup> como *Qt*<sup>8</sup> son tecnologías que en la universidad no se enseñan y que aprendés involucrándote en comunidades

---

<sup>7</sup>. “Python es un lenguaje de programación que le permite trabajar con mayor rapidez e integrar los sistemas con mayor eficacia. Aprendiendo a usar Python puede casi de inmediato ver ganancias en la productividad y reducir los costes de mantenimiento. Python es libre de usar, incluso para productos comerciales, debido a su licencia de código abierto aprobada por la OSI. La Fundación Python posee los derechos de propiedad intelectual detrás de Python, organiza la conferencia PyCon y financia otros proyectos dentro de la comunidad Python” (Python.org sitio web, 2013 [traducción propia]).

libres, en proyectos libres y cosas así. En proyectos copados, te sirve muchísimo. Muchas de las cosas que te enseñan en la universidad son viejas ya, o están muy acotadas al mercado local. Y yo los trabajos que he conseguido, los conseguí por cosas que aprendí por fuera" (Entrevista 4).

Los espacios comunitarios constituyen, en segundo lugar, una forma de *capital social*. Este es definido por Bourdieu como el "conjunto de los recursos actuales o potenciales que están ligados a la posesión de una red durable de relaciones más o menos institucionalizadas de inter-conocimiento y de interreconocimiento (...) unidos por vínculos permanentes y útiles." (Bourdieu, 1980: 2). Los vínculos establecidos en el marco de las comunidades, permiten a sus participantes conectarse con otras personas y utilizar estas relaciones para diferentes propósitos.

Varios de los participantes entrevistados referían a este respecto que su paso por la comunidad les permitió incorporarse a redes regionales, colaborar con proyectos colectivos o inclusive llegar a formar parte de fundaciones y asociaciones. Aunque en términos generales los espacios comunitarios no canalizan recursos económicos más allá del propio aporte de sus miembros, en algunos casos estos contactos podían llegar a suponer adicionalmente el acceso a *sponsors* para la organización de eventos, o la ayuda para costear pasajes o estadías para asistir a conferencias u otras actividades.

Algunos de los que se desempeñan profesionalmente en el ámbito de las tecnologías libres consideraban además su paso por las comunidades como su "*mejor currículum*". En la medida en que su trabajo y sus destrezas podían ser mostradas y valoradas por los demás, esto les permitía vincularse laboralmente con empresas del sector, tanto del medio local como en el extranjero. Varios entrevistados destacaban, de este modo, los espacios comunitarios como un ámbito donde reclutar o recomendar personas especializadas con las que habían tenido contacto previo:

"En general [contratamos personal] por conocidos nuestros o conocidos de conocidos o gente que tenemos buenas referencias. Nosotros estamos en listas de correo de software que usamos entonces ahí se conoce gente. A través de la lista o a través de eventos que haga el grupo. Eso está bueno porque buscamos gente que ya sabemos que más o menos va a andar bien" (Entrevista 23).

Pero nos podemos referir, en tercer lugar, a las comunidades como una fuente de *capital simbólico*, entendido como:

---

<sup>8</sup>. "Qt es una biblioteca multiplataforma ampliamente usada para desarrollar aplicaciones con interfaz gráfica de usuario, así como también para el desarrollo de programas sin interfaz gráfica, como herramientas para la línea de comandos y consolas para servidores." (Wikipedia, 2013: Qt (biblioteca).

“la red de alianzas y de relaciones que se tiene (y a los que se mantiene) a través del conjunto de compromisos y deudas de honor, derechos y deberes acumulados a lo largo de las generaciones sucesivas y que puede ser movilizado en circunstancias extraordinarias” (Bourdieu, 1991: 200).

Los colectivos se rigen a menudo por criterios *meritocráticos* que determinan un peso diferencial entre sus participantes en función del trabajo realizado, sus capacidades y destrezas técnicas, así como su permanencia a lo largo del tiempo. El reconocimiento del grupo hacia sus miembros más activos deviene en autoridad y reputación, permitiéndoles alcanzar “*un poquito más de fama*” tanto dentro como fuera de los espacios comunitarios.

“Yo soy uno de los que tiene una opinión que pesa dentro de la comunidad, soy uno de los 10 o 15 entre los cuales lo que digo se escucha. Porque me hice mi propia meritocracia. La meritocracia es algo importante: los hackers te respetan si sos buen hacker. Fin de la historia. Vos hiciste mucho, te respetamos..” (Entrevista 3).

Las comunidades sirven así como repositorios donde sus participantes pueden apropiarse de diferentes tipos de capitales, recursos que se generan y administran a partir sus propios aportes y pueden en ocasiones ser reconvertidos. Lejos de una lógica *sacrificial* en pos del bien común, la inversión en la comunidad sólo cobra sentido en tanto produce una sinergia entre los objetivos comunes y las necesidades de sus miembros. Estas formas de articulación entre lo individual y lo colectivo es una de las características que Melucci (1996) atribuye a los movimientos sociales contemporáneos. Sin ese sentimiento de realización personal, el involucramiento en lo colectivo carecería de sentido.

### **Motivos éticos y políticos**

Las motivaciones de los participantes varían a lo largo del tiempo. Como hemos anticipado, existen factores que inspiran el desarrollo del involucramiento, tales como la concientización, la capacitación y la adquisición de competencias, las relaciones sociales y el desarrollo de una identidad colectiva compartida.

La permanencia en las comunidades suscita en algunas trayectorias un compromiso creciente y una adhesión a motivos éticos propios del software libre. Stallman, uno de los principales mentores del movimiento, lo contrapone con el modelo privativo de software al cual considera dañino para la sociedad, al tiempo que poco eficiente y dilapidador de recursos sociales:

“La acumulación de software es una expresión de nuestra predisposición general a la indiferencia con respecto al bienestar de la sociedad y a favor del bien personal. (...) Un buen ciudadano es aquel que colabora cuando es apropiado, no aquel que logra éxito cuando roba a los demás. Espero que el movimiento por el

software libre pueda contribuir a esto: al menos en un área, reemplazaremos la jungla por un sistema más eficiente que anime y se base en la cooperación voluntaria” (Stallman, 2004: 189).

La cooperación y la reciprocidad aparecen como componentes centrales en el mantenimiento de los colectivos libres. Estos aparecen ligados a un reconocimiento de la centralidad que la informática y las tecnologías de la información adquieren en las sociedades contemporáneas, y las advertencias frente a situaciones que generan dependencia, perjudican y limitan a los usuarios. El software libre adquiere en todos estos casos un sentido libertario. Forman parte a su vez de un discurso que liga lo liga a componentes “altruistas”, a una “filosofía del dar primero”, a una convivencia social ciudadana y hasta un cierto sentido humanista:

“...en general hay motivaciones un poco más altruistas te diría. Estar convencido de que hay que contribuir para después tomar cosas, la filosofía del dar primero, y de construir cosas para que se beneficie la gente. Sólo por el hecho de que está bueno hacerlo. Eso no vuelve de forma directa. Es algo que por ahí tus hijos lo van a ver. Pero vos no lo recibís de vuelta en el corto plazo, más allá de ser alguien un poquito más conocido y tener un poquito más de fama” (Entrevista 1).

“El tema es que realmente cuando vos hacés software libre lo hacés porque querés, lo hacés porque va a tener un uso o porque querés aprender algo. Pero de todas maneras eso ayuda a que la humanidad avance. Parafraseando a Carl Sagan: la única misión en la vida no es ser feliz, tenemos la obligación de ser buenos antepasados” (Entrevista 6).

“Yo diría que la mayoría de las veces el software libre incluye algún tipo de contenido libertario. (...) Si te fijás en la cantidad de cosas que hace nuestra gente, enseñar cosas a los niños, ayudando a todos, es bastante claro que no estamos simplemente buscando un pedazo de código, sino que también estamos tratando de ayudar a la sociedad” (Entrevista 13).

Estas motivaciones resultan sin embargo un punto de llegada más que de partida al interior de las comunidades. No serían en este sentido, según la opinión de los propios participantes, los motivos que precipitan a las personas a sumarse, sino más bien el resultado de su socialización y permanencia a lo largo del tiempo.

A partir de aquí, el software se construye como un objeto político y se incluye en un campo de disputas donde aparecen aliados y adversarios. La defensa y promoción del modelo libre conduce así a la interpelación de otros agentes sociales, favoreciendo por diferentes vías su difusión. De hecho las comunidades regionales parecen haber prestado una gran atención a los aspectos políticos del software libre:

“Para mí va más por una cuestión política el tema del software libre. Desde mi punto de vista si discutimos de software libre vamos a terminar hablando de política. No vamos a hablar de programación. Vos podés hablar de software libre con cualquier persona que no se dedique al software. ¿Por qué? Porque la ideología del software libre es igual a la ideología de la libertad de las patentes, de la libre circulación de la información” (Entrevista 15).

“En Latinoamérica, aunque suene raro esto, apuntamos más para el lado político. Si bien la mayoría de los grupos en diferentes países y regiones tienen sus eventos técnicos y la organización de cada grupo es totalmente distinta, siempre hay una idea de que lo más importante es la parte política. (...) Hay mucho más movimiento filosófico inclusive que un movimiento técnico que vaya generando más software libre. Es como que acá estamos mucho más acostumbrados a estar del lado de la política y por ese lado tomamos el software libre también” (Entrevista 3).

En función de estos compromisos observamos en el medio local una variedad de acciones en favor de la difusión del modelo libre, desde el desarrollo de nuevo software hasta la disputa por su inclusión en diferentes ámbitos sociales. Entre ellas podemos referirnos a los *festivales de instalación*, *maratones de programación*, proyectos de ley, y diferentes campañas para promover el uso de software libre por parte del Estado y en especial en el ámbito educativo. Estas manifestaciones dan cuenta de una forma de militancia en relación con el software libre, que nutre las diferentes actividades y proyectos realizados por la comunidad:

“Lo hago porque también es una militancia para mí ¿Entendés? Yo quiero que en los colegios se pueda desarrollar con Linux, que los chicos de cualquier colegio puedan aprender. Que la condición social no sea un imposibilitante a la hora de aprender a programar” (Entrevista 22).

“La idea en general es que hay como una cuestión de militancia, si se quiere, en todo esto. Yo creo que el software libre no es sólo una cuestión técnica, no es sólo ciencia, hay una cuestión que es mucho más abarcativa que es la cultura libre y que tiene que ser libre para todo el mundo. Mi grano de arena en este aporte es el software. Hay gente que aporta desde otros lugares. Yo apporto desde lo que se, yo apporto software. Y trato de aportar a la comunidad” (Entrevista 21).

De este modo, la disputa por el software libre aparece como un episodio más en la lucha por los bienes comunes, su apropiación colectiva, defensa y reproducción.

## El software libre y algunas incursiones políticas locales

La relación entre los movimientos sociales y otras formas de la política –partidos, sindicatos, asociaciones de intereses– es un tema recurrente de discusión entre los especialistas en acción colectiva. Los movimientos contemporáneos hacen visibles nuevas problematizaciones y demandas, aunque no todas ellas se traducen en verdaderas innovaciones políticas e institucionales. El éxito a la hora de instituir sus propuestas o concretar sus cometidos pasa en muchas ocasiones por su capacidad de articulación con otras formas de representación política (Melucci, 1996).

Svampa (2010) presenta un principio de tipología entre *ethos militantes* presentes en la región latinoamericana en la última década. Por *ethos militante* entiende un conjunto de orientaciones políticas e ideológicas que configuran la acción colectiva y se expresan a través de diferentes modelos de militancia. Valiéndonos de tal clasificación, podemos pensar algunas manifestaciones políticas recientes vinculadas al software libre en una tensión entre una matriz autonomista y una matriz nacional-popular de militancia. La primera de ellas, asociada a ciertas formas de activismo cultural, se centra en la demanda de autonomía y presenta una conjunción entre anclaje territorial, acción directa, difusión de modelos asamblearios. La matriz nacional-popular, por el contrario, responde a una concepción de cambio social ligada a la reivindicación del Estado (como constructor de la nación), bajo el modelo de la participación controlada. Esta deposita la perspectiva de transformación en el gobierno, antes que en la posibilidad de un reequilibrio de fuerzas a través de las luchas sociales (Svampa, 2010).

En el caso del software libre aparecen diferentes discusiones que evidencian esta tensión, una de las cuales se evidencia en relación con la política partidaria. Encontramos aquí acciones que van desde la articulación con partidos nacionales-populares hasta la formación de nuevos partidos que concentran su agenda en las demandas del movimiento.

Desde el lado nacional-popular, la vinculación entre el peronismo y el software libre comenzó a ser planteada a partir de *blogs* como *Ubuntu peronista* y *Si Evita viviera sería linuxera*. Ambos iniciados en 2009, éstos incluían notas introductorias sobre herramientas libres las cuales entremezclaban evocaciones al discurso tradicional del peronismo. Ellas incluían alocuciones, fotografías y montajes que combinaban a sus líderes con elementos del software libre. Veamos un ejemplo:

“Queridos descamisados: Basta de la opresión de los monopolios! Basta de acceso para pocos oligarcas a un sistema operativo! A partir de hoy, esta humilde servidora del pueblo argentino, dará una sugerencia por día, para la liberación definitiva de la clase trabajadora, la que ama el General Perón, y que ahora puede tener un sistema operativo socialmente justo, económicamente libre y políticamente soberano. (...) Nosotros somos libres

compañeros, libres y colaborativos. Somos parte de los dos movimientos más importantes del siglo XX. El Movimiento Nacional Justicialista y el Movimiento del Software Libre!" (Si Evita viviera sería Linuxera, Sitio Web, 2009).

Aunque ambos *blogs* se planteaban en clave irónica y con un estilo jocoso, presentaban la conexión entre software libre y peronismo a partir de algunos temas como el impulso industrializador, la lucha contra sectores corporativos, la defensa de la soberanía nacional, la justicia social y la unidad del pueblo.

Con el tiempo, esta vinculación se iría a plasmar en proyectos concretos. Tal es el caso de *Software Libre con CFK*, una agrupación creada en 2012 que llama explícitamente a la articulación entre ambas formas de militancia. El colectivo estableció un programa de acción para fortalecer las políticas hacia el software libre y se encuentra trabajando a nivel nacional en un nuevo proyecto de Ley de Estándares Abiertos:

"La difusión del software libre como forma de producir conocimiento y como forma de trabajar, en los campos monopolizados por las corporaciones, se relaciona directamente con la militancia activa de quienes adhieren a un movimiento que partiendo del software entienden la implicancia social de la tecnología. Es además de una posición tecnológica, una posición política. Los valores rescatados desde el 2003 por parte de Néstor Kirchner y Cristina Fernández De Kirchner convocan a una militancia activa y desvelada desde nuestra actualidad para el futuro, haciendo de espacios que se creían separados uno solo. Hoy militar una causa, no está separado de militar un movimiento ni un partido, porque coinciden en lo íntimo de la acción: llevar a la esfera pública las discusiones por las decisiones que afectan al colectivo de la sociedad. En consecuencia, la discusión sobre los monopolios de conocimiento tecnológico es uno más de los frentes desde el cual la militancia por software libre se entrama en las luchas por una sociedad soberana, independiente y con justicia social" (Software Libre con CFK Sitio Web, 2012).

Desde el lado autonomista, las visiones de los activistas libres proponen por el contrario mantener una distancia respecto de los partidos políticos tradicionales y, en todo caso, limitarse a realizar alianzas coyunturales y estratégicas en función de proyectos u objetivos concretos.

Asistimos además a la conformación del *Partido Pirata de Argentina*. Este nuevo partido existe hasta la actualidad en cerca de 30 países y ha logrado representación en parlamentos europeos. El mismo se concentra en la reforma de las leyes de propiedad intelectual e industrial, incluyendo el copyright y las patentes, respeto del dominio público y la promoción del *copyleft* y los sistemas operativos libres. En el caso argentino, la campaña para reunir las firmas

necesarias para su inscripción legal se inició en 2010 y en 2013 se elaboró su estatuto, el cual establece principios autonomistas como la libertad, horizontalidad, auto-organización y resistencia:

“Resistimos entonces los monopolios, del conocimiento, la cultura, y el patentamiento de la vida, así como nos resistimos a las metrópolis del presente que depredan los recursos naturales en sus colonias: el planeta entero. Como Piratas que somos creemos en la libertad, en la diversidad, en la auto-organización, en la horizontalidad, en sentirnos pares e iguales, en democratizar la creación, en la libertad de expresión y pensamiento; y como nacimos compartiendo, creemos en compartir la mayor riqueza que atesoramos como humanidad: la cultura, las ideas y el conocimiento, que liberados del lastre analógico y anacrónico de la escasez, sólo queda liberarlos del pesado lastre de la codicia” (Partido Pirata de Argentina Sitio Web, 2012).

Las implicancias de este tipo de manifestaciones ameritan un análisis de mayor extensión. A partir de estos fragmentos pretendimos sin embargo ilustrar algunos procesos y experiencias en curso, los cuales nos devuelven la pregunta por los diferentes sentidos en que la política aparece representada entre los militantes del movimiento libre.

## Conclusiones

A lo largo del artículo analizamos diferentes aspectos del espacio comunitario presente en Argentina, parte constitutiva del software libre entendido desde nuestra perspectiva como un movimiento social contemporáneo.

Comenzamos por observar las motivaciones que van aglutinando a sus participantes. Encontramos que estas pueden ser variadas y modificarse a lo largo del tiempo. La llegada de muchos entusiastas a estos espacios se da de la mano de los recursos disponibles que se producen y reproducen en su interior. El acceso a conocimientos especializados sobre diferentes tecnologías y el contacto e intercambio con expertos constituyen un verdadero capital para quienes buscan incursionar en estos dominios. Junto con ello las comunidades se constituyen en espacios de colaboración entre pares, donde las destrezas técnicas y el esfuerzo realizado generan lazos de reciprocidad y reconocimiento.

Sobre la base de intereses comunes ligados al desarrollo informático, los grupos sirven de base para la creación de experiencias y acciones colectivas, en las cuales se movilizan sentidos de pertenencia, empoderamiento, dignidad y valor de la causa compartida. La conformación de esta cultura comunitaria ha generado diferentes sentidos en torno a la producción de tecnologías informacionales, que se traducen en principios éticos y políticos en favor del software libre.

El software deviene de este modo un objeto político y origina una serie de trayectorias militantes entre sus impulsores. Las definiciones políticas con relación al mismo toman partida por la construcción colaborativa y la oposición a la privatización y la concentración del poder en el ámbito tecnológico, hacia visiones más amplias que emparentan el caso del software con otros dominios sumidos a procesos de cercamiento y expropiación de bienes comunes. Los *ethos* militantes demuestran al mismo tiempo una tensión entre el mantenimiento de actitudes autonomistas, de diferenciación con el Estado y la política tradicional, frente a posiciones articuladoras que vinculan las demandas del movimiento libre con otras formas de militancia político-partidaria.

Retomando la clasificación propuesta por Tuomi (2006), podemos comprender a estos colectivos como *comunidades de producción, de apropiación, de sentido compartido y de identidad*. Su creación ha dado lugar a una multiplicidad de proyectos de creación de tecnología e innovación, donde los bienes creados y el conocimiento contenido son apropiados para fines diversos entre sus participantes, al tiempo que se mantiene la propiedad colectiva del código y los recursos utilizados. Estos procesos han sido posibles a partir de la construcción de sentidos y significados en torno del software. Los militantes del modelo libre sostienen definiciones cognitivas en relación con los fines, los medios y el campo de acción en que se sitúan, mantienen redes de relaciones activas y sostienen una inversión emocional que les permite sentirse parte de una unidad común. Con ello nos referimos a una identidad colectiva, en los términos en los que la hemos definido previamente.

### Referencias bibliográficas

- ANTUNES, R. y BRAGA, R. (2009). *Infoproletários: Degradação real de trabalho virtual*. São Paulo: Boitempo.
- BENSKI, T. y LANGMAN, L. (2013). The effects of affects: The place of emotions in the mobilizations of 2011. *Current Sociology*, 61 (4), 525-540.
- BLONDEAU, O. (Comp.) (2004). *Capitalismo Cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de sueños.
- BOURDIEU, P. (1980). Le capital social. Notes provisoires. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 31.
- BOURDIEU, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid: Taurus.
- BOURDIEU, P. (2008). *Las estructuras sociales de la economía*. Buenos Aires: Manantial.
- CASTELLS, M. (1999). *La era de la información. Vol. I: La sociedad red*. Siglo Veintiuno editores, México.
- COLEMAN, G. (2010). The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld. *Anthropological Quarterly*, 83 (1), 47-72.

- HARDT, M. & NEGRI, A. (2002). *Imperio*. Buenos Aires: Paidós.
- HARVEY, D. (1998). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- HESS, C. (2008). Mapping the New Commons. *12 th Biennial Conference of the International Association for the Study of the Commons*. England: University of Gloucestershire.
- MELUCCI, A. (1996). *Challenging codes. collective action in the information age*. New York: Cambridge University Press.
- PARDO KUKLINSKY, H. (2010). *Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- RAYMOND, E. (2001). *Cómo convertirse en hacker*. Traducción: Miguel Vidal. Disponible en: [biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html](http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html) [Citado: 26/09/2013].
- TORVALDS, L. & DIAMOND, D. (2001). *Just for Fun: The Story of an Accidental Revolutionary*. US: HarperCollins Pub.
- STALLMAN, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- SVAMPA, M. (2010). *Movimientos Sociales, matrices socio-políticas y nuevos escenarios en América Latina*. Working Paper OneWorld Perspectives, Kassel Universitat.
- TARROW, S. (2005). *The new transnational activism*. New York: Cambridge University Press.
- TILLY, C. (2000), Historical analysis of political processes. TURNER, Jonathan (Ed.). *Handbook of Sociological Theory*. New York: Plenum. Traducción y notas: María Leonor Milia.
- TUOMI, I. (2006). *Networks of Innovation. Change and Meaning in the Age of the Internet*. New York: Oxford University Press.
- VANINI, P. (2008). La comunidad del Siglo XXI. Grupos de usuarios de software libre. URRESTI, M. (2008). *Ciberculturas Juveniles: los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujía.
- ZANOTTI, A. (2011). Explorando el informacionalismo: nuevos escenarios de dominación, nuevos escenarios de disputa. *Astrolabio*, 7 (1). Disponible en: [revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/](http://revistas.unc.edu.ar/index.php/astrolabio/) [Citado: 09/08/2013]
- ZANOTTI, A. (2012). Comunidades de software libre en Argentina: Algunas exploraciones y vectores de análisis. TEJERINA, B. & PERUGORRÍA I. (Eds.). *Global Movements, National Grievances. Mobilizing for "Real Democracy" and Social Justice*. Bilbao: Universidad del País Vasco Servicio Editorial.

- Agustín Zanotti

ZANOTTI, A. (2013). Software libre y sector informático en Córdoba: Campo de producción y disputas. *Actas I Congreso Iberoamericano de Historia de la Ciencia y la Tecnología*. Universidad de Buenos Aires.

### **Linkografía**

Distrowatch: [distrowatch.com](http://distrowatch.com)

Partido Pirata de Argentina: [partidopirata.com.ar/principios-piratas/](http://partidopirata.com.ar/principios-piratas/)

Proyecto GNU: [es.gnu.org](http://es.gnu.org)

Si Evita viviera sería linuxera: [evitalinuxera.blogspot.com.ar/](http://evitalinuxera.blogspot.com.ar/)

Software Libre con CFK: [www.softwarelibreconcfk.com.ar/](http://www.softwarelibreconcfk.com.ar/)

The Jargon File: [www.catb.org/jargon/](http://www.catb.org/jargon/)

USLA: [drupal.usla.org.ar/](http://drupal.usla.org.ar/)

Wikipedia la enciclopedia libre: [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org)