

## **EJE TEMÁTICO: MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

### **LA CULTURA EN UN MUNDO GLOBAL E HIPERTECNOLOGIZADO. DEL MODELO COMPETITIVO A LA LÓGICA COOPERATIVA EN LA PRODUCCIÓN CULTURAL / THE CULTURE IN A GLOBAL AND HIPERTECHNOLOGICAL WORLD. FROM THE COMPETITIVE MODEL TO THE COOPERATIVE LOGIC IN THE CULTURAL PRODUCTION**

**Abstract (español):** Desde hace un tiempo, los temas afines a la Propiedad Intelectual (PI) han cobrado una enorme relevancia mostrándose como un conflicto crucial en las sociedades industriales avanzadas. Con ellos comienzan a debatirse las formas de producción y consumo de objetos culturales, artísticos, comunicativos, etc. Cuestiones como el carácter de "bien público" de los objetos culturales, el "Dominio Público de la Cultura", los derechos de autor, la propiedad privada de las ideas, la mercantilización del espacio cultural o la regulación necesaria del campo cultural son objeto de arduas discusiones. Las nuevas tecnologías e Internet están, además, problematizando nuestras más asentadas concepciones de autoría, copia o distribución de información. En ese sentido, estamos actualmente en un momento de redefinición y elección colectiva de los modelos de regulación cultural que afectan de lleno al núcleo de nuestras formas de convivencia. En ese contexto se pretenden plasmar una serie de dudas y preguntas asociadas al futuro de la Cultura en un mundo globalizado, multicultural e hiper-tecnológico. Aunque las políticas de propiedad intelectual actuales están imprimiendo una "protección jurídica fuerte", diversos ejemplos (muchos en el campo de las nuevas tecnologías de la información) demuestran el carácter cooperativo, abierto y desinteresado de la producción cultural (por encima de orígenes étnicos, países o lenguas).

**Abstract (english):** Issues related to Intellectual Property have recently come to the fore linked to essential conflicts in advanced industrial societies. Around them, cultural, artistic and communicative production and consumption are being debated. Topics such as the nature of "common good" of cultural objects, the "Public Domain of Culture", author rights, private property of ideas, commercialization of cultural spaces or the necessary regulation of the cultural field are located in long discussions. New technologies and Internet are raising many doubts about our more established conceptions of authorship, copy or distribution of information. In this sense, we are currently in a moment of re-definition and choice of the models of cultural regulation that will deeply affect the core of our social forms of living.

In this context, our main aim is to show a variety of problems and questions associated to the future of Culture in a global, multicultural and hyper-technological world. Although current intellectual property policies are applying strong legal protection, some examples (many of them in the new technologies realm) show us the cooperative, open and non-profit character of cultural production (setting aside cultures, countries or languages).

**Palabras clave / Key Words:** culture, intellectual property, regulation, cultural production, copyrights, cooperation

**AUTOR: IGOR SÁDABA RODRÍGUEZ, igor@nodo50.org, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología (UCM)**

## 0. INTRODUCCIÓN

*“Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana, e intercambiamos manzanas, entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana. Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea, e intercambiamos ideas, entonces ambos tenemos dos ideas.”*

(G. B. Shaw, citado en Cortell-Albert, 2002: 2)

*“Ideas, es decir, establecimiento de relaciones, cabezas de puente, puentes.”*

(J. Cortazar, citado en Alonso, 1998: 7)

A pesar de que la figura jurídica de la “Propiedad Intelectual” (PI) no aparece hasta el siglo XVIII, se podría decir que las restricciones de acceso a los bienes culturales y simbólicos han existido siempre a lo largo de la historia y, en ese sentido, la PI no es sino una forma moderna de regular socialmente los bienes inmateriales. Los sacerdotes del antiguo Egipto nunca revelaban el secreto que les permitía predecir con precisión los desbordamientos periódicos del río Nilo. Descubrir o confesar sus técnicas para pronosticar estos fenómenos les hubiera arrancado inmediatamente su estatus “divino”. Moisés creó el mito del Arca de la Alianza gracias a la ignorancia de sus seguidores cuando, se ha demostrado posteriormente por estudios arqueológicos, simplemente aprendió a construir condensadores eléctricos. El clero medieval, ya mucho más cercano cronológicamente, se aprovechaba de su monopolio sobre la cultura para mantener y asegurar un nivel de influencia social y poder sobre el resto de los estamentos sociales (incluida la realeza). Todos ellos son diversos ejemplos de cómo se ha limitado el paso al campo cultural, de cómo se organiza su consumo desde ciertas restricciones.

Por otro lado, la imprenta inauguró una auténtica modalidad de existencia cultural. No sólo reproducía masivamente los textos, provocando la difusión masiva de documentos impresos, sino que vino acompañada de una regulación económico-jurídica desconocida hasta la fecha. La convergencia entre esta nueva “técnica de producción cultural” y la emergencia de las relaciones mercantiles/capitalistas modernas dio a luz al *copyright* en 1710 (Estatuto de Anne en Inglaterra, aunque en Francia se promulgó una primera ley para imprentas en 1662). El primer modelo de *copyright* surgía entonces para compensar la inversión de los dueños de imprenta y para garantizar la responsabilidad delictiva de quien escribía, es decir, como forma de monopolio y censura sobre los

objetos culturales y no como modo de protección de la invención o fomento de la creación. Este modelo de *copyright* se descifraba, según el paradigma liberal que lo ideó, como un “contrato” entre el autor y el público, una relación jurídica que reglamentaba los posibles intercambios entre un inventor y la sociedad en general. La lógica de valorización monetaria era consecuencia de la producción singularizada, individualizada, personalista y única. Pero, ¿ese tipo de contrato se corresponde con las circunstancias actuales? ¿Vale esa convención para dar cuenta de la coyuntura que vivimos hoy en día? Dejando de lado la especificidad tecnológica actual, ¿es beneficiosa esa relación entre el campo cultural y la sociedad? ¿Quién gana (pierde) si codificamos de forma apropiativa el acceso a bienes culturales y recursos intelectuales?

## LA IDEA DE AUTOR Y LA PROPIEDAD INTELECTUAL

*“Qué importa quien habla,... alguien dijo qué importa quien habla”  
(S. Becket, citado en Foucault, 1999: 332)*

Se utilizan varios tipos de argumentos para defender la extensión e intensificación de la protección sobre la PI<sup>1</sup>. No obstante, podemos agrupar todos ellos en, fundamentalmente, dos grandes grupos o conjuntos de discursos (Ramírez, 2002):

i) Argumentos Axiológicos (derecho individual): se basan en la defensa de un cierto derecho natural individual (anterior y superior a toda legislación nacional o internacional, inherente a toda persona e inalienable) que tiene cualquier autor o creador para el aprovechamiento económico de su creación u obra cultural. Es decir, una apelación al *iusnaturalismo* en la que se insiste, no tanto en el reconocimiento social, sino en que la paternidad de una obra legitima justifica el derecho a lucrarse, a beneficiarse monetariamente o ganar dinero con ella.

ii) Argumentos Pragmáticos (bienestar social): la existencia de una protección fuerte de la PI se enfoca esta vez afirmando que es la única forma de incentivar a la creación, la invención o la aplicación de la inteligencia humana a la producción de objetos. Los

---

<sup>1</sup> A pesar de las dificultades teóricas evidentes: Los objetos culturales no son bienes rivales (el consumo de uno de ellos por parte de un individuo no impide que lo consuma otra persona), no se acogen al criterio económico clásico del coste marginal (basado en el postulado de escasez creciente de los bienes), se producen en “condiciones de subprovisión” (menor cantidad que la demandada) y a mayor precio.

derechos de autor garantizarían el uso de las aptitudes artísticas y creadoras de los sujetos individuales, redundando en el progreso y la mejora de la civilización. Una regulación precisa sería el requisito esencial o estímulo fundamental para que los hombres produzcan intelectualmente.

## **PERO, ¿CÓMO FUNCIONA LA CULTURA?: ¿COPIA O INVENCIÓN?**

*“No hay «genios» y por lo tanto tampoco hay «propietarios»... va a importar poco quién ha compuesto o ha escrito tal cosa. El artista será cada vez menos Divo (o Autor) y cada vez más narrador, trovador, bardo.”*  
(Wu Ming, 2002)

¿Realmente existen genios perfectos y aislados que producen maravillas a partir de su intelecto como única materia prima? ¿Como se explica entonces que Shakespeare escribiera Hamlet (1601) a partir de “History of Prince Amleth” (Saxo Gramaticus, 1185) o “Romeo y Julieta” (1591) a partir de “Romeus y Juliet” (Arthur Brooke, 1562) y éste a partir de “Phyramus and Thisbe” (Ovidio)? ¿Cómo encaja en esa visión que Cenicienta, Blancanieves o Pinocho no tengan nada que ver con Walt Disney (aunque fue quien los popularizó) sino que son cuentos y leyendas populares del siglo XIX? ¿Por qué Manet pintó basándose en Tiziano, Rafael, Velásquez o Rembrandt? ¿Una película es obra de un director? ¿Qué pasó con el montador, el cámara, el escenógrafo, la maquilladora, el cocinero del catering o los miles de extras? La creación artística, ¿está vinculada a la competencia descarnada y salvaje o a la comprensión, repetición y reelaboración constante de tradiciones y obras clásicas? ¿Podemos hablar de creación *ex nihilo* (de la nada) o de reciclaje y mezcla de múltiples influencias e inspiraciones? El genio de un inventor como Leonardo da Vinci estriba en su habilidad para combinar disciplinas, en su tiempo, separadas y desvinculadas; más que un creador fue un sintetizador. La cultura individual de cada sujeto es un 99,99% adquirida (transmisión cultural) de otros<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> De hecho, Robinson Crusoe sobrevivió gracias al conocimiento adquirido de otras personas durante su periodo de formación y educación, sin olvidar los útiles y herramientas que salvó del naufragio y que eran producto de la mente colectiva humana e histórica

El método más reivindicado en la producción cultural ha sido la invención personal, denostando y “ninguneando” durante siglos la copia. Sin embargo, otra hojeada a la historia nos demuestra que ésta (entendida como recombinación, hibridación y mestizaje) ha sido la técnica de producción cultural más frecuentada y empleada desde el principio de los tiempos. El reutilizar o reciclar discursos, ideas o imágenes ajenas ha sido denigrado desde la Ilustración y el Romanticismo pero, anteriormente, estuvo bien visto. Más aún, se consideraba que contribuía a una distribución eficiente de las ideas ya que el arte (precapitalista) se entendía como imitación<sup>3</sup>. La función de la copia ha sido durante mucho tiempo devaluada por una “ideología” anclada en dudosos conceptos románticos de originalidad, genialidad y autoría. La noción de autor aparece entonces como todo un fetiche, una ficción útil, que tiene una utilidad y funcionalidad concretas en la historia de la producción cultural moderna y que entronca con la capitalización simbólica de los bienes culturales en los mercados de consumo modernos<sup>4</sup> (Bourdieu, 1988). La idea de autor o artista que hoy día manejamos surge en el siglo XIX y como consecuencia de la larga cadena de metamorfosis que introduce la imprenta y la economía de mercado en el mundo moderno. Dentro de ese término entran cuestiones como la de una individualidad que ha producido solitariamente y que vende lo que ha hecho, lo que sale de sí mismo y que intenta lucrarse con ello, que se inserta en leyes de intercambio mercantil<sup>5</sup>.

## UN NUEVO CONTEXTO: LA GLOBALIZACIÓN TECNOLÓGICA

*“La aparición de un medio electrónico indiferente a los límites geográficos produce confusión en el seno del Derecho al crear fenómenos completamente nuevos que necesitan convertirse en sujetos de normas legales claras pero que no pueden ser gobernados, de una manera satisfactoria, por ninguna de las formas de soberanía actuales basadas en la territorialidad.”*

*(D. Johnson y D. Post, citado en Lessing, 2001: 57).*

---

<sup>3</sup> “El verdadero valor de dicha actividad no radicaba tanto en reforzar la estética clásica como en hacer llegar una obra a áreas a las que de otra forma no habría llegado” (Critical Art Ensemble, 1994)

<sup>4</sup> “La figura orgullosa y solitaria del gran creador genial, visión romántica entre todas, es una ficción, pero una ficción que casa diabólicamente bien con el comercio de los documentos tras la imprenta.” (Guedon, 2002: 91)

<sup>5</sup> “La privatización del sí mismo está ciertamente en el corazón del individualismo liberal” (Guedon, 2002: 92).

La entrada de las nuevas tecnologías en escena ha creado nuevas condiciones que hace del plagio y la copia, una vez más (como antes de la imprenta), una estrategia aceptable e incluso crucial para la producción de textos, música, imágenes, ideas, etc. Independientemente de si el plagio es aceptable o inevitable, hay que reconocer que ha florecido toda una “cultura de la recombinación”, en la que la copia es altamente productiva y exitosa y que funciona recomblando fragmentos, con *collages*, intertextos, *cut and paste*, reutilizaciones, digitalizaciones y reproducciones constantes. La época del hipertexto inaugura una fase de “recombinación memética”<sup>6</sup> en la que la *web* es una red de materiales interrelacionados e interconectados indefinidamente, un texto “comunal”. Por otro lado, las copias realizadas actualmente no pierden calidad, son perfectas y pueden realizarse indefinidamente. La copia digital repetida indefinidamente no interfiere en la propiedad de otras personas ni rebaja o perturba el contenido de lo que circula<sup>7</sup>. De esta forma, más que morir (Foucault o Barthes), el autor ha dejado sencillamente de funcionar, es un agregado abstracto cuya funcionalidad no puede reducirse a una personalidad biológica o psicológica. Las nuevas tecnologías han problematizado la PI y hacen aflorar el debate de su pertinencia y relevancia.

## **LOGICA COMPETITIVA CONTRA LÓGICA COOPERATIVA: EL MOVIMIENTO DEL SOFTWARE LIBRE.**

“May the source be with you / Que el código te acompañe”

Desde hace unos años y al amparo de la penetración de las nuevas tecnologías de la información y de las redes telemáticas ha emergido un nuevo protagonista en el mundo de la informática: el *software libre*. Esas dos palabras, por cierto, hacen referencia a un

---

<sup>6</sup> Entendemos aquí los *memes* como unidades de información cultural frente a los genes, que serían las unidades de información genética o biológica. El término fue introducido recientemente por el sociobiólogo Richard Dawkins en su libro ya clásico *The Selfish Gene* (El gen egoísta) y puede encontrarse una aportación desde el punto de vista sociológico o antropológico en Mosterín (Mosterín, 1993, caps. 5 y 6).

<sup>7</sup> Entrando en la definición de “Propiedad Intelectual” nos encontramos un primer término (*propiedad*) que apunta a un régimen jurídico/económico de un bien antagónico (si tomo tu camisa, tú la dejas de tener) y excluíble (puedes guardar, esconder o encerrar tu camisa para que no te la quite). El segundo término (*intelectual*) se refiere a las creaciones del intelecto que son comunicadas o hechas públicas. Si algunas de las suposiciones anteriores dejan de funcionar o ser manifiestamente correctas nos encontramos con una serie de ambigüedades, indefiniciones y conflictos. El cambio de paradigma tecnológico (digitalización) permite copias exactas del original a bajísimo coste de reproducción y distribución. Cambios que ponen en cuestión y dislocan todo el régimen jurídico anterior ya que no

movimiento de programadores, informáticos, hackers, aficionados y usuarios corrientes de Internet que comparten el código de los programas y aplicaciones que utilizan<sup>8</sup>. Más aún, comparten el proceso de producción del mismo, auténtico fenómeno de creación colectiva o de, gustan de llamarlo así, “inteligencia compartida”. Lejos de competir y de privatizar sus avances, han tomado como modelo el desarrollo de la Ciencia cuya eficacia es función, entre otras cosas, de que nadie acapare o monopolice los avances realizados. La elección es primariamente política (compartir para facilitar la extensión del conocimiento, de las herramientas, etc., y evitar la discriminación o las “brechas digitales”, la defensa de lo público o de lo cooperativo, de lo gratuito por su valor ético). Se argumenta que el *software*, al ser un producto de progreso, un resultado de la civilización técnica, debe hacerse circular libremente y distribuirse de manera que cualquiera pueda acceder a ellos. No obstante, esta opción también recalca que el uso descentralizado de la información y el trabajo cooperativo maximiza la eficiencia, es potencialmente mejor que cualquier lógica de trabajo competitiva e individualizante. No es una mera opción ideológica o política, es también una apuesta por la autorregulación de comunidades de conocimiento, por la creencia en el carácter cooperativo de las formas de creación cognitivas y culturales como necesidad para su supervivencia y crecimiento. En cualquier caso, lo que demuestra el *código libre* o *código abierto*<sup>9</sup> es que no es necesario un control férreo y riguroso sobre los procesos de creación para incentivar a los creadores (programadores, en este caso). Es posible estimular e impulsar proyectos de producción masiva de *software* (entendido como objeto cultural-tecnológico) sin necesidad de ofrecer la “zanahoria” del dinero. Es factible, por tanto, generar *software* y contenido de calidad y mantenerlo actualizado y seguro sin la presencia de monopolios, protecciones jurídico-económicas o control penal. Hay quien habla de un “nuevo modo de producción” o por lo menos un nuevo “modelo productivo” (Moineau y Papathéodorou, 2000: 1 y Himanen, 2002). Estaríamos hablando, según esta visión, de un modo de producción (cultural) que i) rechaza frontalmente la apropiación privada de las fuentes de innovación y de la producción y ii) se declara partidario de un ciclo de producción totalmente cooperativo. Las dinámicas

---

siguen estando vigentes las características de antagonismo y exclusión de bienes. Ahora podemos compartir determinados objetos sin que nadie lo pierda y es difícil (técnicamente) protegerlos de la copia.

<sup>8</sup> Los orígenes más sociológicos de este movimiento se sitúan en la confluencia de determinados elementos de la antigua contracultura sesentayochista en su versión californiana (*New Age* y hippismo americano) y de la reconversión de ciertos elementos liberales (en su sentido más clásicamente filosófico) hacia la esfera científico-técnica.

económicas clásicas abogan por el denominado “sistema propietario”, por la aplicación directa y tajante del principio de la propiedad privada sobre todo tipo de objeto o mercancía producida (material o inmaterial) mientras que el *Software* libre se enfrenta radicalmente oponiendo hechos y éxitos concretos.

Pero, ¿por qué existen fenómenos cooperativos en la esfera cultural-comunicativa como el del *software* libre? y ¿por qué precisamente se han producido en este momento histórico o en este contexto y no en otro y no se han dado antes? Ambas preguntas pueden intentar resolverse de una manera aceptablemente digna haciendo uso de la teoría de juegos (Martínez, 1999). Una de las enseñanzas de la teoría de juegos que nos va a ayudar a responder a la primera pregunta es que “*a medida que el número de interacciones crece, crece el nivel de colaboración entre las diversas estrategias*” (Martínez, 1999: 6). Dicho con otras palabras, a medio y largo plazo las estrategias cooperativas son vencedoras en juegos tipo dilema del prisionero<sup>10</sup> (incluso desde un punto de vista egoísta, es preferible cooperar). Cuando el tiempo crece y los turnos se acumulan empieza a ser preferible cooperar porque el beneficio obtenido es siempre mayor mientras que las opciones egoístas sólo triunfan en lapsos de tiempo cortos o para un número pequeño de interacciones. La segunda pregunta salta inmediatamente al contestar a la primera, si esto es así, ¿porque no ha ocurrido antes? Precisamente por una de las variables que no ha sido tenida en cuenta hasta ahora: el número de participantes. Para hacer prosperar las estrategias cooperativas en periodos largos de tiempo es necesario un número mínimo de gente que lo apoye. O dicho de otra forma, la cooperación es beneficiosa y funcionalmente adaptativa cuando los individuos que participan de la misma son bastantes y generan suficientes beneficios para todos. Y la llegada a ese umbral o masa crítica es lo que no se había conseguido hasta ahora, hasta el desarrollo de las redes telemáticas y de Internet, hasta conseguir cubrir el planeta densamente con una malla de comunicaciones que permitiera la extensión del modelo cooperativo a un número justo de personas. Sólo la extensión masiva y la popularización del acceso global a las nuevas tecnologías de la información ha creado un contexto adecuado para la consecución de ese número mínimo. Así es como el

---

<sup>9</sup> El término código abierto (*open source*) fue “inventado” por Richard Stallman que en aquel momento se encontraba en el MIT (ya ahora en la *Free Software Foundation*) en 1984.

<sup>10</sup> Esta idea no sólo se aplica a la producción dentro de las nuevas tecnologías, que es el tema que aquí nos reúne. Los científicos modernos dedicados a la biología, el comportamiento animal o la genética también han encontrado la preferencia por la *cooperación egoísta* en la naturaleza.

*software* libre ha triunfado con su modelo (Martínez, 1999: 7y 8). Una última pregunta guardada en la recámara nos debería asaltar antes de abandonar este tema. ¿Cómo hacen este tipo de opciones cooperativas para sumar más adeptos o para continuar sin perder fuerza y en crecimiento? Adelantamos la conclusión: “*las estrategias colaboradoras potencian la captación de nuevos colaboradores*” (Martínez, 1999: 10). De alguna manera se establecen lazos sociales de tipo comunitario, vínculos primarios que se retroalimentan positiva e indefinidamente.

## CONCLUSIONES: LA CULTURA EN UNA ÉPOCA GLOBALIZADA

*“La desvalorización del mundo humano crece en razón directa de la valorización del mundo de las cosas.”* (Marx, 1968: 105)

*“La circulación de saberes, la identificación colectiva con una ética del compartir el conocimiento, las prácticas de creación colectiva en red o los intentos de ‘moralización’ de la relación mercantil, etc., sugieren que estamos en presencia de sujetos sociales híbridos, actores de un formidable despegue productivo, pero también actores de una verdadera movilización hacia la conquista de nuevos derechos.”*  
(Moineau y Papatheodorou : 2000, 8)

i) Sobre la producción cultural: La creación se ha hecho producción, aparece la necesidad de producir los objetos culturales en condiciones de beneficio (mayores ingresos que gastos), lo que convierte a dichos objetos en *mercancías* (la intención última es el intercambio en el *mercado*). Eso hace que la culturización o la difusión de material cultural quede supeditada a la rentabilización de capitales, a la amortización de la inversión inicial, al criterio último del coste contra el beneficio. Sería deseable (es, al menos, la intención de este escrito) generar al lector una serie de dudas que replantee los tipos de cultura que habitamos y usamos. Es una cuestión política el establecer y optar por los diferentes tipos de creación cultural que no supongan asimetrías, desigualdades y concentraciones de poder. Es necesario, entonces, respetar las formas óptimas de innovación, creación e imaginación que faciliten el acceso universal a lo cultural en un sentido amplio. ¿Cuáles son, por tanto, las condiciones de ese acceso no restrictivo en esta coyuntura? ¿Qué tipo de beneficios obtiene una sociedad con entornos de información abiertos? Si, en determinado momento histórico “*surgieron carencias*

*sociales haciendo necesarias medidas que no podía ser definidas por la ley del mercado sino sólo por administración social directa” (Kurz, 2002), como son los casos de la sanidad, ciertas infraestructuras o la educación, ¿no nos encontraremos ante otro bien público que habría que arrancar del macabro juego mercantil? Es menester señalar que habría que proteger los intereses intangibles que tenemos todos en un entorno de información abierto, en un espacio público fuerte y en una ley de propiedad intelectual coherente y equilibrada (tarea pendiente de la agenda política actual). La cultura debería entenderse como un bien público a preservar y garantizar.*

ii) Sobre la cooperación: Por otro lado, otra moraleja que podemos rescatar de una breve exploración por las formas de producción cultural tiene que ver con el cariz de las lógicas sociales de producción, relación y vínculo. Parece ser que lo cooperativo sigue siendo, pese a quien le pese y pese a las teorías más obstinadamente liberales o del individualismo metodológico, el método óptimo dadas las circunstancias actuales. Óptimo no sólo en términos éticos (si fijamos una moral que busque la igualdad y la reciprocidad) sino en términos utilitaristas, económicos o de eficacia. Como hemos visto, los sistemas de relaciones sociales a distancia (en las redes técnicas y telemáticas, por ejemplo) se ven favorecidas por el trabajo compartido frente al paradigma hegemónico de lucha y los codazos que impone el mercado mundial. La agregación de intereses en comunidades culturales parece ser una tendencia imparable y los proyectos comunes que tienen canales que les permiten tejer relaciones cooperativas triunfan sobre la producción solitaria y competitiva de las empresas. Precisamente, en momentos en los que la visión oficial que tenemos de las diferentes culturas está tamizada por cierta dimensión de pugna y enfrentamiento (*choque*, en el vocabulario de Huntington) parece oportuno señalar y reivindicar una posición más cooperativa y colectivista en el campo cultural. Nos situamos en una fase histórica en que la colaboración, dadas las ocurrencias actuales, puede extenderse espacialmente hasta cubrir densamente casi toda la faz planetaria y volverse masiva.

Qué duda cabe que toda una serie de dinámicas sociales, económicas y políticas complejas y contemporáneas están afectando eso que denominamos Cultura. Ante este conjunto de dislocaciones y metamorfosis globalizantes o globalizadoras se suele optar por dos tipos de respuestas. Una reacción optimista que predice la convergencia humana en un acervo común y compartido que facilitará la convivencia mundial y una versión

pesimista que profetiza una monocultura capitalista occidental (la americanización del mundo), desarraigada y desterritorializada (Tomlinson, 2001: 83-124). Sueños y pesadillas que se entrecruzan entre los deseos de una unificación espiritual que recorra el globo y las amenazas de un orden cada vez más mercantil, asimétrico y militarizado. Uno de los puntos esenciales en el devenir que nos transportará a alguna de esas estaciones futuras en las que podemos caer (¿o ya hemos caído?) tiene que ver con la encrucijada que dibuja la Cultura y la Comunicación (entendidas como producción, transmisión y consumo de información) y la Globalización económica (auténtico eje rector que vertebra y conduce las tendencias mundializadoras). El ejemplo (aquí tratado) del *software libre* nos muestra vías alternativas a explorar y nos llena de esperanzas para resolver estos dilemas. El encuentro entre culturas dependerá fundamentalmente de la manera en que se encuentren lo económico y las culturas locales, el dinero y la información.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- ALONSO, L. E. (1998) La mirada cualitativa en sociología. Fundamentos. Madrid.
- BASTIEN, L. (2000) Las nuevas tecnologías al servicio de la cultura. [http://www.france.diplomatie.fr/label\\_france/ESPANOL/DOSSIER/soc\\_info/10.html](http://www.france.diplomatie.fr/label_france/ESPANOL/DOSSIER/soc_info/10.html) (accedido el 1 de Agosto de 2002)
- BAUMAN, Z. (2001) La sociedad individualizada. Cátedra. Madrid.
- BENJAMIN, W. (¿? [1936]) ‘*La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*’ en Discursos Interrumpidos I. Taurus, Madrid.
- BOURDIEU, P. (1988) La distinción. Taurus. Madrid. [1979]
- CORTELL-ALBERT, J. (2002) “Propiedad intelectual” en la era digital <http://wainu.ii.uned.es/~makross/PropInt2002.pdf>
- CRITICAL ART ESEMBLE (1994) ‘*El plagio utópico, la hipertextualidad y la producción cultural electrónica*’ en The Electronic Disturbance (cap. 5). Autonomedia, Brooklyn (USA).
- DOMENCH, A. (1989) De la ética a la política. Crítica. Barcelona.
- FOUCAULT, M. (1999) ‘¿*Qué es un autor?*’ en GABILONDO, A. (Ed.) Estética, ética y hermeneútica. Paidós, Barcelona.
- GOLDSTEIN, P. (1999) El copyright en la sociedad de la información. Publicaciones de la Universidad de Alicante, Alicante.

- GUEDON, J. C. (2002) *'La inteligencia distribuida (Entrevista a Jean Claude Guedon)'* en Revista Contraelpoder, nº6, pp.87-92, verano 2002. Traficantes de Sueños, Madrid.
- HIMANEN, P. (2002) La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Destino. Barcelona.
- KLEIN, N. (2001) No logo. El poder de las marcas. Paidós, Barcelona.
- LESSING, L. (2001) El código y otras leyes del ciberespacio. Taurus. Madrid.
- MARTINEZ, J. A. (1999) Software libre: una aproximación desde la teoría de juegos. <http://oasis.dit.upm.es/~jantonio/documentos/revistas/teoriajuegos/teoriajuegos.html>
- MARX, K. (1968) Manuscritos de Economía y Filosofía. Alianza Editorial. Madrid.
- MOINEAU, L. y PAPTAEODOROU, A. (2000) Cooperación y producción inmaterial en el software libre. Elementos para una lectura política del fenómeno GNU/Linux. <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/cooperacion.html>, (accedido el 1 de Agosto de 2002)
- MOSTERÍN, J. (1993) Filosofía de la cultura. Alianza Editorial, Madrid.
- PAPTAEODOROU, A. (2001) Propiedad intelectual, copyright, patentes. (accedido el 1 de Agosto de 2002)
- RAMÍREZ, J. A. (2002) Informe del Instituto de Derecho Civil Salas I y IV sobre Propiedad Intelectual. El espectador.com. Uruguay.
- ROMANO, V. (Coord.) (1993) El Estado crítico de la cultura. FIM. Madrid.
- SAMUELSON, P. (2001) Towards a new politics of intellectual property. Communications of the ACM 44:98, marzo 2001. También en los Proceedings of the World Wide Web 2002 Conference.
- STALLMAN, R. (2002) *'Copyright contra la comunidad en la era de las redes de ordenadores'* en Revista Contraelpoder nº 6, verano 2002, pp. 93-102. Traficantes de Sueños, Madrid.
- TOMLINSON, J. (2001) Globalización y Cultura. Oxford University Press, México.
- WU MING (2002) *'Entrevista al colectivo de narradores Wu Ming sobre propiedad intelectual'*. <http://madrid.indymedia.org/article.pl?sid=02/06/11/2321248&mode=thread>