

El crowdfunding como caballo de Troya del procomún



De la financiación en masa a la colectiva

El crowdfunding, o [financiación en masa](#) como se traduce a veces al castellano, supone todo un nuevo paradigma de la red y las posibilidades que ofrece Internet para crear nuevos modelos socioeconómicos. Resumiendo mucho su reciente historia, surge con casos esporádicos (entre los 90 y el nuevo siglo) de llamadas de apoyo económico a sus fans por parte de grupos de música y de promotores de películas, y se comienza a replicar desde hace poco más de dos años en cada vez más plataformas. Éstas aglutinan infinidad de ideas, proyectos e iniciativas de terceros que, sumando progresivamente pequeñas cantidades económicas, aportadas por el máximo de usuarios posibles, permiten recaudar el suficiente dinero para llevarse a cabo.

Normalmente a cambio de alguna recompensa proporcional (una pegatina, una camiseta, salir en los créditos, una versión extendida o firmada del producto, etc), el creador propone una gama de importes ya prefijados con los que se puede ayudar, lo cual facilita la transacción. Algunos de los impulsores de estos proyectos consiguen sumar el capital necesario y muchos otros no, en una especie de selección natural de su talento y capacidad de empatizar para atraer la atención (y el dinero, en última instancia) de internautas con ganas de apostar por ideas y recompensas individuales que les gusten.

Es un fenómeno tan nuevo todavía que traducir el término en nuestro idioma no resulta trivial. Aquí nos referiremos a él como crowdfunding a menudo, pero en un momento determinado dejaremos de hablar de financiación *en masa* (con las connotaciones que el término supone, cuando lo masivo a menudo no es lo mejor ni más inteligente, ni efectivo a la larga) para referirnos al fenómeno como financiación *colectiva*, que creemos connota lo compartido, coordinado y cuidado, algo que debe tener un papel muy importante en lo que a través de dicha financiación se puede lograr. Pero vayamos paso a paso...

De un tiempo a esta parte se puede constatar que el crowdfunding se encuentra en plena expansión por la red, y a día de hoy son muchos los ejemplos de este tipo de plataformas en funcionamiento, tanto a nivel internacional como desde España. Cada una con su idiosincrasia y peculiaridad en el planteamiento, pero a grandes rasgos el canon de diseño funcional y conceptual es por lo general el mismo: (a) cantidades económicas prefijadas y escaladas a cambio de recompensas individuales preestablecidas, (b) un objetivo de financiación que si no se alcanza en el plazo previsto no activa finalmente ninguna de las transacciones, y (c) la confianza como motor del acuerdo (según el cual el impulsor del proyecto llevará a cabo la obra prometida, y hará llegar también las recompensas establecidas a cada una de las personas que le han ayudado a financiarlo).

Obviamente, el riesgo de saturación por tanta competencia entre plataformas de proyectos, en esta feroz economía de la atención que es Internet, apuntaría ya a la posibilidad de otra especie de selección natural digamos que en la capa superior (la de las propias plataformas). Esto es algo paralelo a la capacidad que muchas iniciativas pueden estar adquiriendo actualmente para activar de manera autónoma, digamos que desde sus propios asentamientos web, los mecanismos necesarios para recaudar fondos bajo el mismo funcionamiento y filosofía (sin necesidad ya de una plataforma aglutinadora).

¿Tiene sentido en este escenario, por tanto, proponer una nueva herramienta de crowdfunding? Desde [Platoniq](#) creemos que sí. Por las razones que exponemos más abajo y especialmente por la capacidad, no explorada aún, de articular ciertas variaciones sobre la fórmula de la financiación en masa que hemos venido [analizando](#) desde que se inició el fenómeno. Para así utilizarlo, a través de una herramienta que hemos dado en llamar Goteo, con una finalidad y contexto muy concretos: la defensa y fortalecimiento del procomún.

El ámbito (amenazado) del procomún

Echemos una mirada rápida para contextualizar qué es eso del procomún (sáltense este párrafo y el siguiente quienes crean ya saberlo). Aún a riesgo de simplificar o de perder matices por el camino, podemos entender por procomún cualquier [bien común](#) y compartido del que pueden disfrutar todas las personas que forman una sociedad, sin ningún tipo de restricciones de acceso, y en cuyo cuidado y protección deben participar también el máximo posible de personas, para que así pueda ser legado a futuras generaciones en similares condiciones.

No es nada nuevo, sino que se remonta a los orígenes de la civilización y la utilización de los recursos naturales. También es el conocimiento y la cultura generados de un modo concreto, que permita su acceso libre y replicación. Y de un tiempo a esta parte se hace extensivo a los ámbitos de Internet y las TIC, por ejemplo en el caso del software libre.

Hablamos por tanto de cosas como un parque, una obra literaria o un programa informático determinado. Y de unas condiciones bajo las cuales se puedan recombinar libremente para crear nuevas cosas, procesos y oportunidades, innovando y ayudando de manera abierta al progreso de la sociedad. Dichas condiciones pueden permitir que se cite al autor original, que éste obtenga recompensación por su trabajo e incluso que su creación llegue a más personas, y por ese motivo suponen una garantía de regulación pero también de expansión del procomún.

Sin embargo, la progresiva mercantilización, sobreexplotación y descuido en torno a los bienes comunes que como sociedad hemos heredado o generado los ponen actualmente en peligro, que es cuando [como explica Antonio Lafuente](#) nos solemos acordar de ellos. Por ese motivo creemos, junto a mucha otra gente, que es importante fomentarlos y reforzarlos activamente, (re)descubriendo el procomún en las posibilidades de Internet y lo digital pero también en el uso de nuevos lugares donde queremos vivir y trabajar. O en el vasto mundo de la educación, donde tanto urge innovar. O en nuevos modos de producción y distribución de alimentos ecológicos y la preservación del medio ambiente en general. O también la creación productos de [hardware libre](#) y fácil de replicar, por citar sólo algunas áreas de las muchas que se deben explorar.

Investigación aplicada al codiseño con usuarios

Ha habido dos caminos para diseñar la herramienta de Goteo y moldearla según el contexto social en que debe inscribirse: tratando de contrastarla con la evolución de la financiación en masa en Internet, por un lado, y por otro con las expectativas y percepciones de usuarios de la red. De

personas que, en definitiva, destinarán tiempo y dinero a aportar su grano de arena para que un proyecto que les gusta pueda pasar de ser una idea a una realidad.

En primer lugar iniciamos, a finales de 2009, un [proyecto de investigación](#) de lo que todavía era una tendencia incipiente, analizando las similitudes y diferencias entre las primeras plataformas y mecanismos de crowdfunding surgidos hasta entonces. También buscando sus conexiones con otros fenómenos digitales y offline, como por ejemplo el [crowdsourcing](#) y el [peer-to-peer](#), los [microcréditos](#) de corte benéfico y los procesos de participación y sociabilización en un sentido amplio. Y llevando a cabo aproximaciones a experiencias significativas de micropagos como [Flattr](#), iniciativas de apoyo a proyectos web como [Mozilla Drumbeat](#) o la economía distribuida en torno al [open hardware](#).

En paralelo, llegados a un punto de suficiente conocimiento sobre ese entorno, diseñamos el taller “[Goteo, cultura de la financiación colectiva](#)” que desde de diciembre del 2010 hemos estado reproduciendo en numerosas ciudades de España.

Mediante este taller tratamos de comprender mejor qué decisiones adoptan diferentes tipos de personas y los motivos que les mueven: el peso de determinadas informaciones de los proyectos que buscan financiación, las recompensas que prometen o los resultados a que aspiran. También factores relacionados con el modo de comunicar y el tipo de relación que se puede establecer entre todos los agentes del sistema, para que el paradigma conceptual del crowdfunding se aproxime también al de las [redes sociales](#) o las [forjas de software libre](#).

Hay que señalar que en esta actividad han participado, jugando el rol de cofinanciadores, desde creadores audiovisuales y programadores informáticos hasta emprendedores, en un sentido amplio de la palabra, pasando por representantes de instituciones públicas (vinculadas a las artes escénicas, los museos, la educación o el mundo de la empresa) o también personas del ámbito universitario, quienes han podido descubrir y compartir criterios comunes para entender cómo funcionan los mecanismos del crowdfunding, y cómo tratar de replantearlos. Por ejemplo sobre el gran peso que tiene la originalidad de la propuesta en comparación a otros factores como las recompensas prometidas. O el incipiente interés por la repercusión social que puedan alcanzar los proyectos una vez realizados, así como el valor determinante a la hora de cofinanciar una iniciativa que implica conocer la experiencia previa de la persona o equipo que la impulsa.

Con el objetivo ya de crear una plataforma de crowdfunding que incorporase otras lógicas de colaboración, establecimos junto a ellos una metodología de trabajo basada en el prototipado y testeo conceptual de procesos. No tanto para ayudar a identificar características que debía presentar la herramienta a nivel de arquitectura de información o usabilidad, que también, sino para contrastar de cerca y compartir las percepciones y criterios de los usuarios a la hora de implicarse en un proceso de financiación verdaderamente colectivo. En este proceso también comenzamos a trabajar en red con el soporte de entidades como el [Gabinete de Iniciativa Joven](#) , el propio [Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona](#), y cabe destacar la colaboración estrecha con [Amasté \(Colaborabora\)](#), como también, la de expertos solidarizados con Goteo y el procomún como Arantxa Mendiharat, Cristina Riera, Jordi Planas, Anto Recio o Jorge Campanillas.

Los resultados de esa dinámica experimental y presencial han derivado, a su vez, en un tipo de taller que permite comprender mejor los procesos de financiación colectiva y adoptarlos, utilizando cantidades de dinero simbólicas que se asignan tras un proceso de análisis colectivo de proyectos reales. Gracias a esas dinámicas se ha logrado que la plataforma y funcionamiento de Goteo adopten unas características propias que detallamos a continuación, al tiempo que han generado conocimiento entre una red incipiente de contactos en torno a este fenómeno y su relación con el procomún.

Recombinando las lógicas del crowdfunding

Todo ello nos ha llevado a plantearnos cómo hacer funcionar el crowdfunding en relación a lo que mencionábamos al principio: que se acerque más a la sensibilidad y compromiso de una financiación colectiva, y no sólo la esporádica y a menudo falta de garantías de lo masivo. Se trata por tanto de características propias de Goteo que se combinan para obedecer a ese objetivo compartido que es fortalecer el procomún, tratando de armonizar fondo y forma para lograrlo de una manera coherente y eficaz.

¿Cómo crecer en un ecosistema de tanta competencia en la atención global, tantas plataformas de crowdfunding aspirando a captar fondos de los usuarios? Especializándose en un objetivo concreto: Goteo permite financiar exclusivamente proyectos que ofrezcan algún tipo de retorno colectivo. Que estén regidos total o parcialmente por licencias [copyleft](#), como las de [Creative Commons](#) o similares, y por tanto que se pueda aprender sobre cómo han sido hechos y también remezclarlos, incorporarlos a un proceso o producto diferente.

¿Cómo garantizar que el impulsor de un proyecto lo lleva a cabo finalmente, y que su relación con los cofinanciadores pueda ser más estrecha? Estructurando en dos fases el proceso: Goteo implica una primera ronda de financiación, similar a las que se establecen normalmente, pero sólo para lograr el capital mínimo necesario para iniciar el proyecto. Una vez recibido, si se ha llegado a ese objetivo inicial, el creador dispone de otro plazo en que ponerse a trabajar informando de sus avances para lograr más fondos.

¿Cómo se puede ir más allá de lo económico para ayudar a un proyecto? Ampliando el tipo de apoyos que puede recibir: Goteo ofrece la posibilidad de solicitar en paralelo a cantidades prefijadas de financiación las habilidades concretas que un proyecto necesita de terceros (traductores, testers, prescriptores). También préstamos de recursos materiales (transporte, equipos) o infraestructura (espacios, instalaciones). Algo que permita establecer relaciones más estrechas que las de una transacción económica puntual.

¿Cómo combinar las aportaciones pequeñas con otras mayores, a cargo de entidades que también velen por el procomún? Creando una bolsa de inversión social: Goteo gestiona un fondo abierto a aportaciones de entidades públicas y privadas, a través del cual éstas pueden potenciar la cofinanciación de proyectos coordinadas con la comunidad y la sociedad civil, logrando así un efecto multiplicador.

¿Cómo ayudar, desde el mismo proceso de inscripción, a los creadores que aspiran a contribuir al procomún? Acompañando y asesorando desde la herramienta y su comunidad: Goteo dispone de un asistente contextual que guía todo el proceso de alta de proyectos, explicando la importancia de las decisiones que debe tomar su impulsor para lograr sus objetivos. También activa el asesoramiento, cuando es necesario, de una comunidad de expertos y apasionados en torno a temáticas concretas.

¿Cómo lograr que el procomún se extienda de modo efectivo y se refuerze globalmente, más allá de lo digital? Generando nodos autónomos de atracción y gestión: Goteo persigue que se instauren grupos de interés locales en torno a proyectos del procomún, para que gestionen la herramienta de manera independiente pero coordinada con el resto, generando así comunidades de proximidad que puedan tener impacto en su contexto.

¿Cómo aplicar los principios que defiende la herramienta a su propia esencia? Apostando por la transparencia y la distribución abierta: Goteo es, además de una plataforma, una fundación sin ánimo de lucro e independiente, legalmente establecida para velar por unos objetivos comunes con las mayores garantías posibles. Además es software libre con todas las de la ley: cualquiera que en vez

de establecerse como nodo de Goteo quiera utilizar el código fuente podrá hacerlo (a partir de 2012) bajo la licencia AGPL. De esta manera esperamos que en futuro cercano se sumen más programadores y nuevos desarrollos que también repercutan, mejoren o amplíen el código de Goteo y por tanto su apuesta por el procomún.

Se buscan procomunes viables

Llegados a este punto, en que la herramienta se encuentra ya en una fase beta (aún de acceso restringido, mientras se ultiman detalles de diseño y contenidos antes de abrirla finalmente a mediados de septiembre) aprovechamos este post para hacer una llamada a más ideas de proyectos impulsados por personas que quieran trabajar desde y por el procomún, para formar parte de la primera fase de financiaciones colectivas que propondrá Goteo.

[Buscamos proyectos](#) digitales (o no) que incidan en la sostenibilidad y/o la ecología, la educación y el aprendizaje, la investigación académica, el espacio público, los nuevos medios, el arte y el software, y también que destaquen por mezclar estos ámbitos (o mejor aún, si nos sorprenden porque son de otros muy diferentes 😊) También personas y entidades interesadas en apoyarlos económica o humanamente cuando se abran desde la plataforma, para así ir conformando los pilares de esa comunidad de Goteo que haga crecer todo explicado más arriba.

Porque todo esto va, por si aún no había quedado claro, de que partiendo de la financiación colectiva se pueda llegar más allá del crowdfunding, contribuyendo a hacer crecer el procomún. Como un [trovano](#) que instalado en las lógicas de este sistema económico imperfecto que nos rodea pueda contribuir a cambiarlo desde dentro.

[Platoniq](#) (promotor de Goteo) y Enric Senabre Hidalgo (miembro del equipo dinamizador de Goteo)

<http://www.goteo.org>

Autor: [platoniq](#)

Etiquetas: [crowdfunding](#), [financiación colectiva](#), [procomún](#), [software libre](#)