



5.- Culturas a la contra

Software libre: el “comunismo moderno” contra el nuevo Windows Vista

José Téllez

Hace unos meses, Bill Gates, presidente de Microsoft (multinacional fabricante de software informático) y el hombre más rico del mundo, sentenció que *"los partidarios del software libre son los comunistas modernos"*. Esta frase ha causado gran debate entre la comunidad del software libre. Comunidad que, por otra parte, está en plena campaña contra el nuevo producto de Microsoft: el Windows Vista. El nuevo sistema operativo llamado a sustituir el XP es un auténtico caballo de Troya en el ordenador de cada usuario. Hay incluso quien augura ya su fracaso comercial debido al ascenso y desarrollo versátil del nuevo software de código libre. Pero, ¿qué es eso del software libre? ¿Por qué es menos libre el software propietario?

A menudo hemos oído hablar del concepto “brecha digital”. Cuando se habla de ello, se considera que existe una “cibersociedad de la información”. “Socializarse” lo podríamos definir como “saber estar entre la sociedad”; para eso es necesario saber leer, escribir, tener información, etc. “Cibersocializarse” es lo mismo, pero dentro de la sociedad de la información, es decir, Internet y las nuevas tecnologías.

Esta nueva manera de socializarse se tiene que considerar como un derecho básico de cualquier ciudadano, sobre todo, si es de clase trabajadora. Para cualquier lugar de trabajo, por sencillo y artesano que pueda parecer, nos pedirán conocimientos básicos de software (sobre todo de Windows, Office, etc.).

Software propietario: la receta del pastel

Para socializarse dentro de esta nueva sociedad, necesitamos unos recursos básicos. Para navegar por Internet, necesitamos un ordenador (*hardware*) y que este ordenador pueda hacer cosas, es decir, que tenga programas (*software* o programas). Estos recursos no son tan fácilmente accesibles, y no todo el mundo puede tener acceso, por diferentes problemas. También en la cibersociedad existen desigualdades sociales, y tenemos que buscar las raíces para combatirlas. Uno de estos motivos (no el único) es el uso propietario del software.

A mediados de los 70, los ordenadores eran herramientas para procesar datos. Los programas que se utilizaban se intercambiaban entre programadores libremente. Fue el inicio de la comunidad *hacker*. Poco a poco, las empresas empezaron a ver el software como un producto comercial y prohibieron su copia y modificación, cosa que desmanteló la comunidad "hacker". ¿Y cómo pueden prohibir la modificación del *software*? Ocultando el código fuente de cada programa.

Para explicar qué es el "código fuente" se suele utilizar el ejemplo de las recetas de cocina: el "código fuente" sería la "receta" de un plato de cocina, el esqueleto del programa. Si vamos a cenar en casa de un amigo y de postre nos hace un pastel que nos gusta mucho... rápidamente pensamos en pedirle la receta. Damos por hecho que nuestro amigo aceptará proporcionárnosla. Pues bien, cuando se empieza a comercializar el *software*, aquello que se está haciendo es negarnos la receta del pastel. Es decir, como si nuestro amigo dijera que si queremos comer pastel, él es el único que lo puede cocinar y que puede dárnoslo.

El nacimiento del *software* propietario provocó que las empresas productoras de *software* (como Microsoft) se enriquecieran de forma desmesurada. El precio excesivo de los programas en el mercado provocó también el nacimiento de la piratería.

Durante muchos años, Microsoft ha jugado a hacer la vista gorda con la piratería. De esta manera captaba nuevos clientes para "esclavizarlos" después. Por ello el *software* libre es la única alternativa eficaz que puede acabar con el monopolio de Microsoft.

La alternativa transitoria: *software* libre

En 1984, el norteamericano Richard Stallman estableció una comunidad de programadores para crear entre todos un nuevo sistema operativo (el *software* "madre"), a la manera de los *hackers* "antiguos" que compartían programas. Lanzó la idea en una lista de distribución de correo electrónico, y poco a poco se fue sumando un buen grupo de creadores a través de estas listas. De aquí surgió en 1990 el sistema GNU/Linux, la madre del *software* libre. Stallman y su fundación FSF (*Free Software Foundation*) también definieron que el *software* libre es aquél que contemple estas cuatro libertades para los usuarios:

- usar el programa con cualquier propósito;
- acceso al código fuente para poder adaptarlo;
- poder distribuir copias;
- poder mejorarlo y hacer públicas las mejoras.

Con los años, la comunidad *hacker* ha mejorado el sistema GNU/Linux y hoy día es tan fácil de utilizar que cualquier usuario sin muchos conocimientos puede aprenderlo con la misma facilidad que el Windows de Microsoft. Además, después del Linux se han creado más aplicaciones de *software* libre muy atractivas: el OpenOffice para documentos de texto; el Gimp para retoque fotográfico; el Firefox para navegar por Internet; el Thunderbird, un potente gestor de correo... etc.

Con los años, todos estos programas están teniendo mucho de éxito entre el público general. El Firefox está casi empatado en número de usuarios a su competidor de Mi-

crosoft, el Internet Explorer. Otra ventaja es que, como no está bajo el peso del mercado y tiene el código abierto, existen traducciones a todas las lenguas, más allá de las que son rentables comercialmente (como el catalán, vasco, gallego o el esperanto).

Muchas veces se confunde el concepto 'libre' con 'gratis'. Nada que ver. De hecho, los defensores del *software* libre defienden también que quienes redistribuyen ese tipo de *software* cobren cuanto quieran o cuanto puedan. ¿Sorprendente? No lo es tanto. Lo importante es entender que el programa es libre sin que importe su precio, que cualquier usuario lo puede utilizar libremente, sin ningún tipo de límite. Una persona puede hacer copias de Linux y venderlas al precio que le venga en gana, si quisiera enriquecerse. Pero cualquier comprador tendrá toda libertad para hacer cientos de copias a la vez y regalarlas a familiares y amigos. El software libre no es una cuestión de precio. Puede haber *software* propietario muy barato, pero eso no quiere decir que no restrinja la libertad al usuario.

Uno de los argumentos más comunes contra el *software* libre es recordar el trabajo de los programadores para hacer un programa. Según ese argumento, el *software* debe ser propietario para poder comercializarse y financiar la investigación de los programadores. Si todo el *software* fuera de código libre, dicen, se daría un paso atrás en el progreso informático, ya que nadie podría ganarse la vida con el desarrollo de *software*, nadie querría hacerlo y no habría motivación alguna para ello. Es el mismo argumento que utilizan aquellos que defienden la libre competencia como la mejor motivación para el progreso, en detrimento del sistema público de servicios, que a menudo les parece como 'atrasado', 'burocrático' y freno a la economía.

Nada que ver. Defender el *software* libre debería estar en la agenda de los movimientos sociales tanto como defender el sistema público de pensiones, educación o sanidad.

Por ejemplo: las universidades dirigen muchos proyectos de investigación y desarrollo de *software*. En Europa, muchas universidades públicas. Esos proyectos están financiados y subvencionados por gobiernos e instituciones públicas y después se venden los resultados a las grandes empresas de *software* para que ellos lo comercialicen y saquen los beneficios. ¿Lo lógico no sería que los resultados de investigaciones públicas (pagadas por el Estado) se quedaran para el mismo beneficio de aquellos que han pagado la investigación (es decir, los contribuyentes)?

Patentes de *software*: la opresión tecnológica

En los últimos años de avance informático, las multinacionales como Microsoft han pasado de menospreciar el *software* libre hasta tener que pasar a la ofensiva a nivel internacional. Quieren atar a la mayoría de la población para que tengan que comprar sus productos. Es el inicio de "la opresión tecnológica".

La ofensiva de esta nueva manera de opresión es la globalización de las *patentes de software*. ¿Qué es una patente? Un monopolio: el Estado otorga a una empresa la explotación en exclusiva de un invento durante un determinado periodo determinado (unos 20 años). El dueño de ese monopolio puede decidir si cobra por él o incluso si lo explota sin competencia, negando el invento a otros. Hasta ahora sólo existen en EE UU, ya que en la UE está aparcado el proyecto debido al fracaso en la votación

de los defensores de las patentes (entre ellos el famoso anterior comisario de Mercado Interior, Frits Bolkestein) en el Parlamento Europeo en junio del 2005, gracias a una movilización ciudadana sin precedentes en ese campo. Pero hay que estar atentos pues sus más ardientes defensores ansían que llegue el momento para poder retomar la ofensiva, al igual que con la Constitución Europea derrotada por el 'no' francés.

En Europa pues, de momento, el sistema de patentes funciona sólo para la industria, el *software* sólo se protege mediante copyright. No podemos confundir el copyright con las patentes. Las patentes son algo novedoso que va mucho más allá ¿En qué se diferencian las patentes del copyright?

El copyright protege las obras en su forma, pero no la idea de contiene la obra. En cambio, la "propiedad industrial" (o las patentes) reconoce el derecho de explotar en exclusiva el invento patentado, impidiendo a otros su fabricación o investigación sobre él. Cuando se instituyó este sistema, estaba ligado a inventos mecánicos, pero aplicado a logaritmos matemáticos (como el *software*), es decir, en ideas concretas, es un acto de tiranía absoluta.

Utilizando el mismo ejemplo: si nuestro amigo tuviera el copyright de la receta del pastel que tanto nos ha gustado, nadie impediría que nosotros hiciéramos un pastel con una receta diferente. Con una patente, nuestro amigo controlaría el "pastel" como 'idea', da igual como lo hiciéramos. Ésta es la idea base del *software propietario*.

Las *patentes de software* son la única arma que Microsoft y las multinacionales del *software* tienen contra el *software* libre. No lo pueden comprar, no lo pueden arruinar, no pueden competir a nivel técnico. La única salida que les queda es intentar prohibirlo directamente.

Software libre: ¿comunismo moderno?

La comparación de Bill Gates del *software* libre con el comunismo "moderno" ha llevado un intenso debate entre la comunidad *hacker*. A algunos no les gusta, mientras que otros se enorgullecen, viendo el *software* libre como un verdadero motor de cambio del sistema económico.

El caso es que el funcionamiento interno entre la comunidad "hacker" es como tendría que ser en una futura sociedad socialista: los trabajadores trabajan para la comunidad, son propietarios de los medios de producción y hacen valer la máxima de "de cada uno según su capacidad, a cada uno según su necesidad".

Y el producto final, es realmente efectivo y útil. Aparte de gobiernos como el de Brasil o Venezuela, incluso la NASA o Microsoft utilizan este *software* como base.

¿Entonces, cómo es que una alternativa al capital sea utilizada por el capital mismo? Pues porque utilizar *software* libre sirve para reducir costes. Por este motivo muchas empresas ya ven en el *software* libre un nuevo filón de negocio. Se puede utilizar como base de nuevos programas, y después patentarlos con las nuevas leyes de patentes de *software* para poder llegar a sacar el máximo beneficio.

El sistema de producción del *software* libre sería ideal funcionando en una economía no capitalista, pero nunca será la solución definitiva a las injusticias sociales. Volvemos a encontrar a los clásicos, por ejemplo en Lenin, una reflexión

interesante en este sentido: "La libertad de imprenta es una consigna principal de la "democracia pura". Esta libertad será un engaño mientras las mejores imprentas y las grandes reservas de papel se encuentren en manos de los capitalistas y mientras exista el poder del capital sobre la prensa".

Windows Vista: usuarios como mercancía

Sacar productos nuevos para dejar atrasados todos los anteriores: capitalismo en estado puro. Y de esto se trata con el lanzamiento (con gran despliegue mediático) hace unas semanas del nuevo sistema operativo de Microsoft para ordenadores personales: el Windows Vista, que servirá para dejar atrasado el Windows XP. Pero, ¿qué novedades aporta el nuevo Windows? De beneficiosas, pocas, de verdad. Depende del punto de vista desde el que se mire. ¿Quiénes son los verdaderos clientes de Microsoft? ¿Los usuarios? ¿Las multinacionales de la industria discográfica, videojuegos y fabricantes de hardware?

Con este nuevo sistema operativo, el Windows Vista, Microsoft nos usa a los usuarios como mercancía para vender a sus verdaderos clientes, que son las discográficas, las industrias del mundo audiovisual y los fabricantes de hardware. Nosotros somos de alguna manera los productos que Microsoft ofrece a estas industrias. ¿Por qué digo esto? Porque todas las novedades del nuevo sistema operativo sólo son ventajosas para éstas.

Microsoft ha confesado que el PC (*Personal Computer*) es una máquina que crea muchos problemas a estas empresas. De todos es conocido los millones y millones de beneficios que pierden sin parar estas empresas desde que la piratería es un recurso fácil y accesible para todo el mundo (gracias sobre todo a que los PC y el Windows XP se adaptaron como plataforma multimedia: música mp3, vídeos, emule, etc.). Por lo tanto Microsoft ha cedido completamente a las peticiones de estas multinacionales, especialmente las grandes productoras. Ha construido un sistema basado en un conjunto de tecnologías orientadas a forzar los derechos digitales permitidos por comisión de los derechos de autor. Este conjunto de tecnologías se le llama DRM (*Digital Rights Management*, es decir, Gestión de derechos digitales").

Simplificando, con el nuevo Windows es prácticamente imposible copiar archivos de cine y música, y la reproducción de estos mismos archivos (aun cuando sean legales) bajarán automáticamente de calidad sino tenemos un hardware (monitor, altavoces) compatibles con el sistema DRM (el monitor puede bajar la calidad de definición al intentar ver un DVD, o nuestros altavoces pueden dejar de funcionar al reproducir cierto CD de música).

La pésima optimización de recursos del nuevo Vista exigirá comprar un PC nuevo para poder trabajar con él. El nuevo Windows Vista necesita más RAM (recomiendan 2GigaBytes), procesadores con más GHz (que se calientan más y consumen más electricidad, gastan más CO2... más derroche energético que agrava el cambio climático). Esto quiere decir que las grandes casas de hardware dejarán de construir ordenadores y piezas de repuesto no adaptables al Windows Vista, cosa que obligará a corto plazo a tirar nuestro 'viejo' PC de dos años cuando se estropee alguna pieza absurda.

Por no hablar del precio del Windows Vista. Éste precio oscila de 300 hasta 600 euros, depende de la versión. Esto hará encarecer extraordinariamente el precio de los PC en las grandes superficies.

Resumiendo, ningún beneficio para los supuestos “clientes”, pero todo ventajas para los “clientes” reales. De hecho, la única novedad que Microsoft vende a los usuarios para que “se enamoren” del Windows Vista es el sistema en 3D (denominado “Windows Aero”) para ver las ventanas en pantalla, característica que ya está desde hace años en los sistemas operativos de MAC o de software libre como Linux.

La única alternativa: potenciar software libre

La única manera de boicotear el Windows Vista es atreverse y potenciar los sistemas operativos libres como el GNU/Linux. Cualquier programa político que tenga como objetivo transformar el mundo y combatir todo tipo de injusticia y opresión debe adoptar una serie de medidas a favor de potenciar sistemas informáticos libres en detrimento de los beneficios de las grandes multinacionales como Microsoft:

- Se ha de exigir a las administraciones que el sistema público de enseñanza incorpore educar en *software* libre: así se darán herramientas a los alumnos para ser autosuficientes del mercado y abrirá la igualdad de oportunidades en la nueva sociedad de la información. Además, se evitará enriquecer a multinacionales de *software* con dinero público a través de la adquisición de licencias privadas (una licencia por ordenador).
- Se ha de potenciar, promocionar y sobre todo invertir en investigación sobre los nuevos sistemas de código libre.
- Los resultados de las investigaciones de estos sistemas pagadas con dinero público no deben venderse bajo ningún concepto a empresas privadas.
- También hay que estar atentos a todas aquellas iniciativas que aunque no tengan directamente nada que ver con el desarrollo del *software* libre son coerciones a la libertad del usuario y cesiones a las multinacionales: como son las leyes de propiedad intelectual (que establecen el Canon Digital, injustamente aplicado a todos los formatos de copia: cd's vírgenes, grabadoras, etc).
- Para contraatacar a la nueva ofensiva de los guerreros defensores de las patentes de software, hay que defender la libertad de conocimiento, y que se proteja como derecho básico de cualquier ciudadano.

Estas medidas serán la única manera de revertir la balanza, de romper con un futuro que nada tiene que envidiar a los escenarios más catastrofistas de las viejas novelas de ciencia ficción. Un futuro donde absolutamente todo (hardware, cultura, documentación, comunicación) esté controlado por la Gran Corporación Microsoft. Los ciudadanos seremos menos libres y la rebeldía, la resistencia y la propagación de nuevas ideas o alternativas serán fácilmente controlables a través de la tecnología de la circulación de información. Las peores pesadillas de Ray Bradbury, George Orwell o Isaac Asimov pueden hacerse realidad...

José Téllez es militante de Revolta Global.