

La escasez impuesta: el software libre y el status económico de los bienes inmateriales

Por: Germán Martín Dartsch
(FCPyS. UNCuyo)¹

Ante el despliegue de posibilidades para crear, reproducir y compartir contenidos que la informática proporciona, surgieron incesantes debates sobre su estatuto económico. Las leyes de propiedad intelectual promulgan medidas cada vez más restrictivas para consumidores y productores, lo que erige barreras a la cultura y favorece monopolios sobredimensionados. Frente a esta situación emergen voces disidentes como el movimiento del software libre. En este artículo, haremos un análisis del debate de los bienes inmateriales, el papel de las leyes de propiedad intelectual y las reivindicaciones de los partidarios del software libre.

The imposed scarcity: free software and the economic status of non material goods

Abstract

Before the deployment of possibilities for creating, playing and sharing content that provides the computing, incessant discussions arose about its economic status. Intellectual property laws enacted increasingly restrictive measures for consumers and producers, which erects barriers to the culture and favors oversize monopolies. Faced with this situation emerge dissenting voices as the free software movement. In this article we will do an analysis of the debate of the intangible goods, the role of intellectual property laws and the claims of the proponents of free software.

¹ gdartsch@gmail.com

Introducción

Ante el despliegue impresionante de posibilidades para crear, reproducir y compartir contenidos que la informática ha proporcionado a todo tipo de usuarios, surgen también incesantes y candentes debates cuyo énfasis se pone en cuestiones como la apropiabilidad de esos contenidos en tanto que bienes económicos –a los que llamaremos *bienes inmateriales*–, la extensión y naturaleza de los derechos de propiedad en torno a ellos, qué tipo de ganancias es lícito obtener de ellos y de qué manera y, entre otras cosas más, un especial énfasis en los impactos que pueda tener sobre la cultura y la libertad de los individuos el resultado de los debates antes mencionados.

Como en todo asunto en los que entran intereses en conflicto, la toma de partido por parte de las instituciones del Estado ha sido inevitable, pero no siempre las medidas estatales son garantía de equidad y soluciones óptimas. Así, por ejemplo, podemos apreciar hoy cómo las leyes de propiedad intelectual, en un intento por proteger la producción, innovación y creatividad de todos los sectores afectados por el cambio tecnológico que han traído las computadoras (casas editoriales, artistas, cineastas, desarrolladores de software, otros), promulgan medidas cada vez más restrictivas para los consumidores y productores emergentes, lo que en última instancia termina cercenando libertades, erigiendo barreras a la cultura y favoreciendo monopolios sobredimensionados y con ganancias extraordinarias en un sector de la economía que, dado el alto grado y velocidad de avance de su base tecnológica, debería ser uno de los más competitivos.

Sin embargo, frente a esta situación, no podíamos esperar sino la emergencia de voces disidentes que buscan un cambio de énfasis sobre los valores y los sectores de la población que las medidas estatales deben poner en primer plano. Paradigmático en este caso es el movimiento social del software libre, cuyos integrantes –tecnólogos y académicos a los que se les debe gran parte del desarrollo de la ciencia informática– estuvieron en el epicentro del cambio tecnológico y fueron de los primeros afectados por las nuevas políticas de propiedad intelectual.

En este artículo, haremos un análisis de las bases teóricas sobre las cuales se asienta la posición de los partidarios del software libre en el debate en

torno a los bienes inmateriales y su estatuto económico, el papel de las leyes de propiedad intelectual en la cuestión y las posiciones y reivindicaciones del movimiento del software libre frente a las soluciones que la industria dominante ha dado a las antinomias que ya mencionamos. Sobre estos debates, es importante tener en cuenta el impacto en la forma de compartir y generar cultura que se perfila con el papel cada vez más preponderante de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y saber que esto influirá dramáticamente en nuestra subjetividad.

El proceso de producción en el capitalismo posfordista: capitalismo cognitivo y trabajo inmaterial

El desarrollo de software es una actividad económica con particularidades y características muy distintas a las de los bienes materiales. Podríamos decir que es el trabajo inmaterial por excelencia. Dicho esto, es necesario indagar acerca del trabajo inmaterial y de lo que algunos autores llaman el capitalismo cognitivo.

El trabajo inmaterial comprende todos los trabajos que no producen un producto material tangible, pero que generan plusvalía y tiene como principal base productiva el intelecto humano o *general intellect*, en palabras de Marx (1973), quien lo define como todas las facultades y disposiciones genéricas del intelecto humano, un intelecto social que dadas ciertas condiciones pasa a ser el principal insumo de producción de capital. Es sobre la base de lo que acabamos de decir que distinguimos entre trabajo material y trabajo inmaterial.

A grandes rasgos, en todas las economías anteriores, el conocimiento y el intelecto han sido pilares fundamentales de la producción. Es con el inicio del capitalismo que el intelecto toma un papel preponderante e impulsa significativamente el crecimiento de la producción intelectual. Sin embargo, en el capitalismo el conocimiento se rige bajo una lógica instrumental, pues se lo subordina a la producción y se lo limita dentro de lo tolerable para la industria. Como expresa Enzo Rullani

La modernidad ha reducido de manera forzosa la complejidad del entorno natural, del organismo biológico, del espíritu pensante y de la cultura social, a las dimensiones toleradas por la fábrica industrial. Es decir: a muy poco o a nada (2004: 99-100).

En esta escala de valores, que se remonta al inicio del industrialismo, se trata al aprendizaje como una inversión o una mercancía cualquiera. De esta manera, se busca invertir de la manera más eficiente e imponer la lógica de la escasez al conocimiento, cuando el conocimiento en realidad es más valioso mientras más se comparte. Esta tensión entre abundancia espontánea y escasez impuesta es planteada hoy en día por las políticas y leyes destinadas a limitar el acceso al conocimiento como el *copyright*, que son nocivos mecanismos de control y modulación en contra de la libertad de creación. Para Rullani (2004) hay una serie de errores que se cometen al tomar el conocimiento bajo esta lógica. Por un lado, el valor del conocimiento depende de su difusión, pero a mayor difusión menor grado de apropiabilidad, es decir, menor es la capacidad de hacerse propietario excluyendo a los demás de su uso, por lo que se limita este acceso para poder tratarlo como si de un bien económico (es decir, escaso) se tratara. En segundo lugar, el aprendizaje complejo necesita de un largo tiempo para dar sus frutos, sin embargo si se lo subordina a la producción, ésta le impone también su lógica de la velocidad, promoviendo un aprendizaje simplificado, que genera un mundo extraño y alienante. Por último, la asignación de recursos con el fin de minimizar el riesgo lo más posible reduce la inversión en nuevos conocimientos y en educación por tratarse de una inversión insegura.

En el capitalismo industrial el conocimiento era sustento de la producción. En la actualidad, el conocimiento se transforma en base directa de la producción gracias al surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Como dice Antonella Corsani (2004: 91), la revolución impulsada por las tecnologías digitales «hizo aparecer la cultura, la comunicación, la producción lingüística, la producción social de saber, como medios de producción y como productos».

Si la comunicación y la producción social del saber son los principales medios de producción, la materia prima del trabajo inmaterial es la subjetividad. El trabajo inmaterial se reproduce a través de la reproducción de la subjetividad. Como sostienen Maurizio Lazzarato y Antonio Negri (2007: 4), «el ciclo del trabajo inmaterial está preconstituido por una fuerza de trabajo social y autónoma capaz de organizar su propio trabajo y sus propias relaciones con la empresa». Es por esta razón que «el trabajo inmaterial tiende a hacerse hegemónico de manera totalmente explícita» (Lazzarato y Negri, 2007: 5).

El proceso de comunicación se vuelve directamente productivo porque produce la producción, es decir, produce subjetividades. La producción produce la relación social y la materia prima de la que se vale el trabajo inmaterial está constituida por la subjetividad y el medioambiente ideológico en el que se reproduce esta subjetividad. Lazzarato (2007: 5) observa que «el proceso de comunicación social (y su contenido principal, la producción de subjetividad) se vuelve aquí directamente productivo porque en cierto modo *produce* la producción».

Los bienes inmateriales son abundantes por naturaleza: reivindicaciones y luchas del movimiento del software libre

Pudimos observar como en el estadio actual del capitalismo, que hemos denominado junto a los autores citados capitalismo cognitivo, la propia subjetividad de los trabajadores, facilitada por el ambiente técnico en el que se reproduce la cultura e ideologías dominantes (principalmente los medios de comunicación), se transforma en la base de la producción, cada vez más hegemónica, de bienes inmateriales.

Ahora bien, desplazemos nuestro interés del proceso de producción de los bienes inmateriales a los bienes en sí para entender por qué los partidarios del software libre se oponen a la restricción al acceso y uso del software a través de las leyes de propiedad intelectual. En este apartado trabajaremos a partir de las ideas de Richard Stallman (2004) y Miquel Vidal (2004).

En los inicios de la informática era normal que el software se compartiera libremente entre los *hackers* (lejos de la denominación popular de pirata informático, la palabra *hacker* designa a los entusiastas de la informática), como la comunidad del Massachusetts Institute of Technology –cuna de la cultura hacker– lo hacía, así también era común la práctica de modificar y reutilizar el código de los programas ya existentes para crear versiones mejoradas o programas nuevos. Estos resultados también se compartían. Es en los años 80 cuando se impone un modelo privatizador y el viejo modelo entra en crisis. Se crean así instrumentos legales para imponer al software el modelo de la escasez, haciendo imposibles las prácticas de compartir y cooperar.

En esta década los ordenadores personales estaban empezando a conocer su auge, resultaba fácil adquirirlos y la informática se generalizaba a públicos que antes no tenían acceso a ella. El negocio del software comercial empezaba a formarse bajo las lógicas de cualquier negocio capitalista. Las políticas del copyright y las patentes permitieron imponer la lógica de la escasez al software. Para adquirir programas era ahora necesario aceptar contratos que prohibían la práctica de compartir el software. Al mismo tiempo, los nuevos productos de software ya no se distribuían junto a su código fuente, por lo tanto era imposible modificarlos y estudiarlos. Otro problema que enfrentaron los hackers fue la privatización de las herramientas básicas para llevar adelante la tarea de programar software. Además de todo esto, los laboratorios de investigación de las universidades empezaron a tomar la misma actitud que las empresas y a suscribir a las políticas de copyright y confidencialidad. De esta forma, los hackers vieron cómo su comunidad se desmembraba y desaparecía, asediada por limitaciones por todas partes e imposibilitada de seguir con sus costumbres habituales. En este clima hubo muchas y muy tentadoras ofertas de trabajo a los hackers que quedaban sin muchas otras posibilidades que adaptarse a los cambios y seguir las nuevas reglas de juego.

Hubo, sin embargo, quienes no se resignaron de inmediato a abandonar todas las costumbres y cultura que habían creado durante los años 60 y 70. Fue así como se inició el movimiento del software libre como respuesta a esta realidad. Hackers como Richard Stallman (ex investigador del MIT) decidieron buscarle la vuelta al asunto y seguir adelante con la práctica de compartir y modificar el software. Según Stallman, software libre significa software que da al usuario libertad (hace esta aclaración por el equívoco que genera la palabra libre en inglés: *free* puede significar tanto libre como gratis). El software libre bien puede ser distribuido gratuitamente como vendido, pero lo que debe permanecer siempre inalterado son las libertades de utilizar, compartir y modificar el software, tal como existían antes del movimiento privatizador de los 80. En palabras de Stallman (2004: 45), cuatro libertades definen el software libre:

Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa sea cual sea nuestro propósito. Libertad 1: la libertad para estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a tus necesidades.

Libertad 2: la libertad para redistribuir copias y ayudar así a tu vecino. Libertad 3: la libertad para mejorar el programa y luego publicarlo para el bien de toda la comunidad.

Decimos entonces que el software libre supone la libertad de compartir el software y de modificarlo, para lo cual es necesario que se lo proporcione junto a su código fuente. Desde el punto de vista del movimiento social del software libre, se trata de una discusión acerca de si el software debe ser privado o no. Se trata de un bien inmaterial que tiene un costo de desarrollo, pero cuyo costo a la hora de crear copias es prácticamente nulo. Además, para que una persona consiga una copia no es necesario que otra sea desprovista del bien. Por ello, existe una discusión en este punto acerca de si es lícito privar a la gente de una copia de software o no. Para Lazzarato, el carácter de un bien económico, en el sentido que nos enseña la ciencia de la economía, se basa en su escasez, «el precio es una medida de la escasez».

Para que un bien pueda ser considerado como económico, debe cumplir una serie de condiciones entre las cuales la escasez del mismo es la principal. Al mismo tiempo, un bien debe ser rival –que su apropiación por parte de una persona suponga que otra deba ceder su propiedad sobre el mismo– y excluyente –que sea posible excluir a los demás del goce de un bien sin incurrir en grandes esfuerzos–. Sin embargo, Lazzarato (2004) expone que en el caso del software (y de los bienes inmateriales en general) sería adecuado hablar de una economía no de la escasez, sino de la abundancia, puesto que los bienes inmateriales como el software ponen en cuestión la forma-mercancía al ser un bien no escaso, indivisible, imposible de intercambiar, no consumible, inconmensurable y por lo tanto: 1) No es rival de otros bienes, y 2) La posesión de un bien inmaterial por parte de una persona no supone que otra deba ser despojada del mismo. De esta forma, los bienes inmateriales escapan a la lógica y la competencia de la economía basada en la producción de bienes materiales. Dice Lazzarato (2004: 132) que podríamos preguntarnos «si la gratuidad no es en el fondo la forma adecuada de la producción, del intercambio y de la distribución en una economía de la abundancia». Haciendo la salvedad de que el hecho de que la riqueza sea gratuita (es decir, los bienes inmateriales sean abundantes y su costo de reproducción sea gratuito) «no significa que no tenga coste, sino que los principios de medida y de reparto no pueden ser económicos (es decir, basados en la escasez)».

Existe una consideración importante a tener en cuenta a la hora de hablar de los costos de producir software. La producción de un software tiene, como cualquier producto, una serie de costos fijos (las computadoras sobre las que trabaja el programador) y variables (el costo del conocimiento del programador). Para sacar los costos medios –es decir, cuánto cuesta producir cada nueva unidad del producto en cuestión–, es necesario sumar estos costos y dividirlos por la cantidad producida. Pero se nos escapa un costo más, que la ciencia económica denomina costo marginal. Por costo marginal se entiende lo que cuesta producir una unidad adicional del bien sobre las que actualmente se producen, teniendo en cuenta que los factores productivos tienen un umbral de rendimiento. Así, el costo marginal inicialmente es decreciente, puesto que mientras más se produce, mejor se aprovechan los factores productivos, pero luego, una vez alcanzada la capacidad máxima de producción de los factores productivos disponibles, el costo marginal tiende a crecer: cada vez cuesta más aumentar la producción, pues hay que incurrir en nuevos gastos (al estar produciendo nuestra fábrica al máximo, son necesarios nuevos obreros, nuevas maquinarias, etcétera). El costo marginal es uno de los factores de mayor peso a la hora de determinar el costo que el producto tendrá en el mercado, y la diferencia entre costo marginal y costos medios serán índice de las ganancias de la empresa.

Pero el comportamiento del costo marginal es distinto en el caso de la industria del software, pues una vez que la primera unidad de un software ha sido producida, el costo marginal de producir nuevas unidades tiende a cero: para decirlo de manera simple, basta con copiar y pegar para generar una nueva copia del software, y con el abaratamiento de internet y los soportes digitales (pendrives regrabables, discos compactos de diversa índole, otros), los costos de distribución de esas nuevas unidades (que dicho sea de paso no necesariamente son costos en los que deba incurrir el productor original del software) son extremadamente bajos. Esto mismo es válido para todo bien inmaterial (música en formato mp3 u otros, películas, libros, etcétera). Sin embargo, en este caso de ninguna manera el costo marginal esta funcionando como factor determinante del precio de mercado del software (lo que nos da una pauta de las extraordinarias ganancias en que incurrir los monopolios de software), pues esta abundancia natural de los bienes inmateriales se ve coartada por un mecanismo extraeconómico: las leyes de propiedad intelectual. Mediante el copyright y las patentes, se

impone entonces la escasez sobre los bienes inmateriales para asimilarlos a la lógica capitalista de circulación de las mercancías.

La legislación de propiedad intelectual como mecanismo para imponer la escasez sobre los bienes inmateriales: el copyright y las licencias

Si bien hay otras regulaciones sobre el derecho de autor y la propiedad intelectual, nos centramos en el copyright, propio de la tradición del derecho anglosajón, puesto que es el que regula a nivel internacional la mayoría de los contenidos de internet. También haremos hincapié en la regulación del copyright sobre los usos que se le dan a una obra protegida, pues es lo que nos interesa para el presente trabajo.

Originalmente las leyes de copyright buscaban proteger a los creadores del poder de los editores. Puesto que las tecnologías de copia eran poco accesibles y estaban solo en manos de quienes se dedicaran a la actividad comercial de la imprenta, estas leyes surgieron para evitar que los editores se beneficiaran con las obras de terceros sin que los verdaderos autores obtuviesen ganancia alguna. La legislación se basaba, por lo tanto, en la creatividad comercial, pues toda actividad que no estuviera orientada al comercio quedaba fuera del copyright, en lo que Lawrence Lessig (2005) llama la *cultura libre* (de los bienes culturales públicos), en contraposición a la *cultura del permiso* (la regulada actualmente por el copyright).

Sin embargo los plazos definidos por la ley fueron aumentando a lo largo del tiempo. Hoy el copyright se extiende a casi todos los usos que se le puedan dar a una obra y su plazo tiene una media de 70 a 90 años de duración. Con la llegada de internet y la informática, los usuarios comunes consiguieron una capacidad de copiar y distribuir contenidos antes insospechados. De esta manera las leyes de copyright encontraron justificación para aplicarse sobre usuarios comunes y usos no comerciales. Antes, nadie tenía que afrontar juicios por grabar una canción de la radio en un casete magnético y prestárselo a un amigo.

Hoy, en cambio, hay juicios millonarios para los que comparten música por internet. Esto en varios casos le parece justo a mucha gente, como seguramente le parecieron justos los sacrificios humanos de niños recién nacidos a los habitantes de la antigua Cartago. Sin embargo, los cambios en

los derechos de los usuarios cambiaron sin que éstos lo notaran, y si alguien que compartía casetes sin sentir culpa hoy escribe como estado en su Facebook «La piratería es robar», haciendo alusión a la práctica de compartir archivos por internet (podríamos citar el caso de Napster, red donde los usuarios compartían música entre sí y que luego de que la Asociación de la Industria Musical Norteamericana la denunciara por violación al copyright en 1999, cerró su red en 2001) podemos suponer que ha habido un trabajo de captura ideológica de los usuarios por parte de los editores del copyright.

El copyright se ha transformado inmensamente. Hoy, en lugar de proteger a los creadores frente a los editores, protege a los editores frente a los usuarios comunes. Quienes ganan sumas millonarias, quienes protegen y luchan por el copyright, quienes muchas veces utilizan los derechos de una obra en contra de sus propios creadores no son los autores, sino los editores. Un caso de este estilo, citado por Lessig (2005: 113) es el del cineasta Jon Else, quien en 1999 intentó utilizar una escena tomada para un documental de su autoría en la que, en el fondo, aparecía un televisor que emitía accidentalmente el show televisivo *Los Simpsons*. Ante esto, Else contactó con el creador de *Los Simpsons*, Matt Groening, quien autorizó el uso de tal escena. Sin embargo, la Fox Broadcasting Company, que tiene el copyright de la franquicia, imposibilitó que esto se hiciera. En este caso se hace patente como el editor tiene más poder sobre una obra que su creador. Otro caso es el del diseñador y programador de videojuegos Ron Gilbert, quien creó la conocidísima saga de videojuegos *The Secret of Monkey Island* en 1990. Sin embargo, al abandonar la compañía en la que trabajaba, LucasArts, perdió toda participación en las siguientes entregas de la saga, las que fueron en contra de la historia originalmente ideada por Gilbert. Así, Gilbert se quedó sin otra opción que ver cómo su obra era explotada comercialmente por sus antiguos editores, incluso al punto de que el propósito original de su obra se perdiera por completo. Hoy en día, para un escritor, programador de software o músico, ponerse bajo la tutela de un editor es tanto un requisito necesario para hacer su trabajo como un sometimiento a condiciones de trabajo alienantes.

Pero lo más preocupante es el hecho de que se regule y se coarte la creatividad de los usuarios comunes, inhibiendo la capacidad creativa de la cooperación libre entre cerebros. Hemos hablado de software, pero todo

bien cultural está comprometido. Muchas de las más grandes obras culturales de la humanidad, como los escritos de Shakespeare, hubiesen sido ilegales de haber estado vigente el copyright actual. Retomaremos las ideas de Lazzarato (2004) y diremos que la cultura avanza a través de la diferencia y la repetición. Para poder diferir, para poder crear algo nuevo es necesario repetir, tener una base previa. Un ejemplo extremo: podríamos decir que cuando hablamos producimos enunciados nuevos, propios, sin embargo, ¿qué podríamos decir si el idioma estuviera protegido por copyright? Si las mitologías estuvieran protegidas por copyright no habría ni relatos, ni cultura compartida en los pueblos, ni obras como *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*.

Que los partidarios del software libre se opongan a la apropiación de los bienes inmateriales por parte de una lógica meramente económica no está librado al azar: los hackers no surgen del mundo comercial, sino del mundo académico (los laboratorios de investigación de las universidades). Robert Merton (1942) postulaba que el comunismo científico es una de las bases del desarrollo de la ciencia. Con esto quería decir que los sucesivos desarrollos de la ciencia (y de la filosofía, y tal vez de las ideas en general) no hubieran sido posibles de no ser por la posibilidad de tomar libremente producciones teóricas que no nos pertenecen y adaptarlas a nuestros propios intereses, reutilizarlas, modificarlas y crear nuevas teorías en base a las anteriores, siempre y cuando citeamos la fuente que estamos retomando. Por ejemplo, para hacer este trabajo yo estoy utilizando teorías y argumentos de otros autores sin tener que pedir permiso ni pagar sumas de dinero para usarlas. Esto es cooperación libre entre cerebros, tan antigua como el pensamiento mismo. Si no fuera así, no habría posibilidad de avanzar o el mundo académico sería otra cosa completamente distinta. Hasta los años 80, en los laboratorios en los que se investigaba software, la realidad era la misma. Por lo tanto, la problemática del software libre va más allá de sí misma. Podríamos decir que lo que está en juego es la privatización o libertad del intelecto humano general o *general intellect*.

Toda la cultura depende del acceso libre y de la capacidad de reelaboración de bienes culturales preexistentes. Eso mismo es lo que está amenazado con el copyright actual: la cultura. El último terreno que falta expropiar al común de la humanidad está amenazado en el capitalismo cognitivo: su

memoria y su mente. La apropiación de los suelos, de nuestra tierra, la apropiación unilateral de los medios de producción por parte de los capitalistas han sido parte de una tendencia que no terminaba ahí: hoy, progresivamente, los defensores del copyright quieren apropiarse de toda la actividad creativa.

Decíamos que el alcance del copyright ha ido expandiéndose desde que surgió internet. Así, toda forma de compartir se convierte hoy en piratería, la cooperación se vuelve ilegal. Esto no debería ser así, pues el copyright no es un derecho natural sino un derecho cedido. Los beneficiarios deberían ser los usuarios y el derecho debería servir para incentivar la creación en lugar de limitarla. Sin embargo, como ya lo dijo el filósofo Franz Hinkelamert (2003), las instituciones, creadas por los sujetos a su servicio, terminan alienándose de estos y subordinándolos. De esta forma las objetivaciones del derecho de copyright se presentan como más legítimas que los beneficios que el conjunto de la población pueda sacar de ellas y se bloquea así la conformación de un espacio-tiempo de redefinición de la ley para que se adapte a la nueva realidad y necesidades contemporáneas.

Esto ocurre con todas las leyes y las instituciones en general. En el caso específico del copyright, las viejas leyes de propiedad intelectual, creadas en base a la tecnología de la imprenta, se siguen aplicando actualmente sin tener en cuenta que la base tecnológica y las capacidades que la sociedad puede extraer de estas tecnologías han cambiado radicalmente. Esta regulación de la propiedad intelectual viene de la época en que la capacidad de crear copias era exclusiva de los dueños de imprentas, es decir, de gente que iba a explotar comercialmente esas copias, dejando fuera de la regulación a gran parte de la cultura, que al ser no comercial, no estaba regulada. Hoy en día, con las tecnologías informáticas, la capacidad de crear copias se vuelve algo simple y accesible a gran parte de la población, y a pesar de que la gran mayoría de los usuarios no explotarán comercialmente las copias que hagan, el copyright busca regular esta nueva realidad como si se tratara de la vieja época. De esta forma, la ley no se adapta y en lugar de acompañar los cambios sociales y tecnológicos, bloquea las nuevas capacidades que estos cambios ofrecen a las personas, evitando el surgimiento de una nueva racionalidad y valores.

Así, el copyright se transforma en un mecanismo para capturar la cooperación libre y evitar que se generalice una lógica de la creatividad incompatible con el modelo capitalista. Se utiliza para limitar la cooperación, la creatividad y para imponer la lógica de la escasez a un bien que no es escaso como el software y la cultura. Todo esto lo hemos visto anteriormente.

Al genio de Stallman le debemos una de las alternativas más importantes al copyright: el copyleft. El copyleft es una propuesta para resistir esta situación, pero la solución que ofrece es solo temporal. Gran parte de la carrera de Stallman ha consistido en luchar contra los abusos de las leyes de propiedad intelectual y proponer alternativas que beneficien a los usuarios en lugar de a los editores. Cuando el renombrado hacker decidió dar los primeros pasos hacia lo que hoy conocemos como software libre, tomó también la decisión de abandonar su trabajo en el MIT. Esto fue una estrategia para evitar que sus jefes se apropiaran de sus avances en GNU, el primer proyecto para crear todo un sistema operativo libre², y lo convirtieran en software propietario. Sin embargo, no podía pretenderse que todos los que cooperaban en el proyecto abandonaran sus trabajos también, a la vez que existía el riesgo de que cualquier compañía tomará el software libre desarrollado por el proyecto, le hiciera una modificación mínima y publicara la nueva versión como software propietario. Stallman creó entonces un instrumento legal para proteger la libertad del software libre: General Public Licence, el primer ejemplo de normativa *copyleft*. Copyleft es una denominación que se utiliza para nombrar varios tipos de licencias libres, incluyendo las creadas por la Fundación para el Software Libre³. A grandes rasgos, es una forma de utilizar la ley de copyright que garantiza que un contenido publicado de forma libre deberá seguir siéndolo aunque se le hagan modificaciones, evitando de esta manera que, recurriendo a los derechos que otorgan las leyes de propiedad intelectual a las empresas, los jefes de los hackers que cooperen pretendan privatizar el código creado en base a software libre o que se intente publicar una nueva versión del producto como software propietario. El copyleft también se *contagia* a los productos

2 Un *sistema operativo* (SO) es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.

3 Fundación sin fines de lucro creada por Stallman para promover el desarrollo de software libre.

derivados: si el desarrollador de un programa propietario decide incorporar código libre a su programa, la ley lo obliga a publicar la nueva versión como software libre en su totalidad. De esta manera, el copyleft se constituye en un mecanismo de defensa ante los intentos de captura del software propietario, pero también en un mecanismo para capturar software propietario y convertirlo en libre. Como señala Stallman (2004: 22), «la idea fundamental del copyleft es que se autoriza la ejecución del programa, su copia, modificación y distribución de versiones modificadas, siempre que no se añada ninguna clase de restricción a posteriori». Estrictamente hablando, lo que creó Stallman fue la Emacs General Public Licence, una licencia para proteger su primer programa libre de gran difusión (Emacs), que luego evolucionó en la GNU General Public Licence. Sin embargo, ya en este esbozo estaban en estado embrionario los fundamentos del copyleft. Después fueron apareciendo otros tipos de licencia inspiradas en General Public Licence.

La lucha contra el copyright por la socialización libre del conocimiento y la cultura ha alcanzado grandes logros y también ha tenido sus fracasos. Existen soluciones temporales y alternativas, como la GPL (Licencia Pública General), la licencia de la que se sirve el copyleft o las licencias que provee la organización Creative Commons, fundada por Lawrence Lessig con el fin de desarrollar instrumentos jurídicos que permitan ayudar a reducir las barreras legales a la creatividad. Sin embargo, frente a las amenazas que hemos citado y los incesantes avances de los defensores del copyright, es necesario investigar y crear nuevos instrumentos legales que estén al servicio de la mayoría de la población en lugar de beneficiar a unas pocas compañías poderosas.

Bibliografía

- CORSANI, Antonella (2004). «Hacia una renovación de la economía política. Antiguos conceptos e innovación teórica». En BLONDEAU, Olivier; DYER WHITEFORD, Nick; VERCELLONE, Carlo; KYROU, Ariel; CORSANI, Antonella; RULLANI, ENZO; MOULIER BOUTANG, Yann; LAZZARATO, Maurizio. *Capitalismo Cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de sueños.
- HINKELAMERT, Franz (2003). *El asalto al poder mundial y la violencia sagrada del imperio*. San José, DEI.
- LAZZARATO, Maurizio (2005). *Por una política menor. Políticas del acontecimiento en las sociedades de control*. Madrid, Traficantes de sueños.
- (2007). «El ciclo de la producción inmaterial». En *Brumaria 7 - Arte, máquinas, trabajo inmaterial*. Recuperado el 19 de enero de 2011 de <http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>.
- LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Antonio (2007). «Trabajo inmaterial y subjetividad». En *Brumaria 7 - Arte, máquinas, trabajo inmaterial*. Recuperado el 19 de enero de 2011 de <http://www.brumaria.net/publicacionbru7.htm>.
- LESSIG, Lawrence (2005). *Por una cultura libre*. Madrid, Traficantes de sueños.
- MARX, Karl (1973). *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- MERTON, Robert (1942). *La sociología de la ciencia 2*. Madrid, Alianza editorial.
- ¿QUÉ ES PIRATA? www.partidopirata.es Recuperado el 30 de octubre de 2012 de <http://www.partidopirata.es/>
- RULLANI, ENZO (2004). «El capitalismo cognitivo ¿un déjà-vu?». En BLONDEAU, Olivier; DYER WHITEFORD, Nick; VERCELLONE, Carlo; KYROU, Ariel; CORSANI, Antonella; RULLANI, ENZO; MOULIER BOUTANG, Yann; LAZZARATO, Maurizio. *Capitalismo Cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid, Traficantes de sueños.
- STALLMAN, Richard (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid, Traficantes de sueños.
- VIDAL, Miquel (2004). «Cooperación sin mando: una introducción al software libre». En GRADÍN, Carlos. *Internet, hackers y software libre*. Buenos Aires, Editora Fantasma.