

EL DILEMA

Podemos llegar a diferenciar el código moral de las personas en función de la tecnología que utilizan? Es un juego peligroso, y para ello deberíamos realizar un experimento, planteando un dilema si se quiere, donde pudiéramos comparar la ética de las distintas comunidades, digamos, las de los usuarios de entornos de escritorio de las tres plataformas mayoritarias: Windows, Linux y Mac.

Ese experimento ya se ha llevado a cabo, aunque no era la intención de sus promotores. El día 4 de mayo, Wolfire [1], una distribuidora de juegos independientes, puso en marcha una campaña llamada "The Humble Indie Bundle", donde invitaban a los visitantes a su site a hacerse con un bundle de cinco juegos (*World of Goo*, *Aquaria*, *Gish*, *Lugaru* y *Penumbra*) por "el precio que decidas". Si ponías un dólar, el precio era un dólar, si ponías quinientos, pues quinientos. Permitían, además, donar parte de lo recaudado a los desarrolladores, a la EFF [2] y/o a la Child's Play [3]. Los juegos venían para las tres plataformas mayoritarias mencionadas arriba y sin ningún tipo de DRM. En poco más de veinticuatro horas lograron más de \$270.000, al ritmo de \$11,000 la hora.

A la mitad del segundo día se descubrió que los enlaces para las descargas no estaban muy protegidos y que era perfectamente factible descargarse los tres juegos sin siquiera pasar por caja.

Esto planteaba el dilema que mencionábamos antes: ¿Pagar o descargar gratis? Los internautas lo tuvieron claro: la

avalancha de dinero siguió llegando.

Esto nos debería dar una idea de la catadura moral de los consumidores en Internet: Cuando perciben que algo es justo, cuando se les concede el poder de decidir algunas de las condiciones en las que van a adquirir un producto y no se les trata como presuntos delincuentes, no tienen ningún problema en compensar a los autores.

Aparte del éxito comercial del invento, se iba registrando en un gráfico de tarta la proporción de donaciones que realizaban los compradores dividido según el sistema operativo para el cual elegían bajarse los programas. Según Wikipedia, el sistema operativo con mayor cuota de mercado es (sorpresa) Windows, con un 91%. Le sigue MacOS X con un 6% de cuota, y en el pelotón de cola está GNU/Linux con un 1% del mercado.

Sin embargo, durante el experimento Wolfire, las cantidades donadas estaban completa y absurdamente desproporcionadas con respecto a las cuotas de mercado de los diferentes sistemas: los usuarios de Windows aportaron poco (muy poco) más de la mitad de lo recaudado, los de Mac casi exactamente un cuarto y los de Linux aportaron poco menos que un cuarto.

Es decir, y si la muestra es significativa (y con 40.000 contribuciones individuales en los dos primeros días a 8 dólares de media [4], la muestra, considero, es más que suficiente para que lo sea), el 1% de los usuarios donó casi el 25% de la recaudación.

¿Cómo se explica esto?

Puede que, en proporción a su comunidad, haya más usuarios de software libre que tengan más claro el valor del software que los de la comunidad de los usuarios de software privativo. Sería lógico: tradicionalmente, los usuarios de software libre tienen una experiencia más técnica, viniendo del mundo del desarrollo y administración de sistemas.

Nos sentimos orgullosos de nuestros orígenes como publicación, que se remonta a los primeros días de la revolución Linux. Nuestra revista hermana, la publicación alemana Linux Magazine, fundada en 1994, fue la primera revista dedicada a Linux en Europa. Desde aquellas tempranas fechas hasta hoy, nuestra red y experiencia han crecido y se han expandido a la par que la comunidad Linux a lo ancho y largo del mundo. Como lector de Linux Magazine, te unes a una red de información dedicada a la distribución del conocimiento y experiencia técnica. No nos limitamos a informar sobre el movimiento Linux y de Software Libre, sino que somos parte integral de él.



¿O es que son más caritativos? Pero con una caridad racional, ojo: el usuario *consciente* de sistema GNU/Linux tiene una visión más clara de cómo quiere que sea el mundo, sobre todo en el aspecto tecnológico, pero también en el aspecto social. Ve que iniciativas como éstas pueden promocionar un mercado más justo, con precios más racionales, volviendo parte del poder al consumidor y promocionando el uso de una pluralidad de plataformas (admitámoslo: uno de los mayores atractivos de Windows son los juegos), evitando el estado actual de las cosas, el de un sector claramente desequilibrado.

Otro motivo podría ser que los usuarios de software libre no están acostumbrados a piratear. La mayoría de las aplicaciones son libres y gratuitas, tienen sus necesidades horizontales cubiertas con la instalación de una distro cualquiera. Cuando llega el momento de darse un capricho, no vale la pena no gastarse unos pocos dólares. Además, hay que recordar que la mayoría de usuarios de sistemas libres son muy conscientes del daño que hace la piratería al software libre.

O puede que simplemente a los usuarios de GNU/Linux, entre compilación de kernel y configuración de Apache, también les guste jugar. ■

Paul C. Brown
Director

RECURSOS

- [1] La distribuidora "indie" Wolfire: <http://www.wolfire.com>
- [2] Electronic Frontier Foundation: <http://www.eff.org/>
- [3] Child's Play: <http://www.childsplaycharity.org/>
- [4] Wolfire analiza los resultados y reflexiona sobre la piratería: <http://blog.wolfire.com/2010/05/Another-view-of-game-piracy>