

# O silencioso dominio do Software Libre

© Roberto Brenlla - brenlla@tegnix.com - Licenza Recoñecemento - Compartir baixo a mesma licenza. 3.0 España de Creative Commons

## Dominio?

A pesares de que o Software Libre (en adiante, **SwL**) non ter unha única empresa apoiando o seu desenvolvemento, implantación ou comercialización, hoxe é doado atoparse a miúdo artigos esgrimindo as virtudes do SwL ou, aínda demostrando certo descoñecemento, nomeándoo simplemente **Linux**.

Eses artigos adoitan pór como exemplos de empresas que empregan profusamente SwL ás ben coñecidas Google ou Facebook e casos de éxito como Android, navegadores Firefox ou Chrome, ofimática LibreOffice, etcétera. Eses artigos afirman que o SwL está dominando a cada día en máis e máis campos. E non esaxeran!

Ese silencioso dominio está sustentado polo éxito do seu modelo de desenvolvemento, o éxito legal, o comercial e tamén o social.

## Éxito do Modelo

Ata o ano 1970 os equipos informáticos ofrecíanse con un software e mailo seu código fonte para poder ser adaptado ás necesidades particulares de cada demanda. Porén, nese ano IBM comezou a ofrecer o seu software sen o correspondente código fonte xunto cunha licenza de uso moi restritiva que impedía expresamente a copia e distribución. Esa iniciativa convirtiuse en maioritaria e case exclusiva nos vindeiros anos. Mesmo así, diversos proxectos seguiron compartindo código.

Nesa contorna xorde en 1983 o proxecto **GNU** (acrónimo recursivo de GNU's Not Unix) co obxecto de crear un sistema operativo libre. O seu líder, Richard M. Stallman, promove en 1985 a **FSF** (Free Software Foundation) para albergar e apoiar o proxecto ao tempo que facía énfase na liberdade e ética da proposta.

GNU foi construíndo moitos compoñentes pero aínda estaba orfo do principal: o núcleo (*kernel*) do sistema operativo. Velaí que en 1991 un estudante fin-

landés, nomeadamente Linus Torvalds, puido facer traballar un núcleo con ferramentas GNU. Decidiuno liberar baixo o nome de Linux.

Nótese que nese tempo aínda non existían navegadores web. Malia todo, o interese foi tal que tan só seis anos despois Linux xa estaba rodando nunha das maiores cincocentas supercomputadoras do mundo. E como foi posible isto? Sinxelo, a apertura de código e de permisos (liberdade de copia, modificación e distribución) facilitaron a entrada de colaboradores. Esa colaboración aberta propiciou un novo modelo de desenvolvemento. Un ano despois, 1998, nace a **OSI** (Open Source Initiative) para facer énfase no modelo fronte á énfase na ética da FSF.

Curiosamente, ao ano seguinte, 1999, a mesma IBM promove a Apache Software Foundation que hoxe alberga máis de douscentos proxectos abertos e libres.

## Éxito Legal

Posiblemente o acto de copiar sexa a xénese da creación. Unha persoa inco-municada e illada dificilmente creará algo. Ademais, dende o berce nacemos copiando: para poder falar, para sermos sociais ou para aprender aritmética. Copiar non é roubar, e máis para quen está afeito ao modelo proposto. O SwL defende a liberdade de transmisión do coñecemento.

O software, a igual cas obras literarias e artísticas, están amparadas legalmente pola Lei de Propiedade Intelectual. A lei concede á autoría dunha obra ou software todos os dereitos posibles, tanto patrimoniais como morais. É, polo tanto, o autor quen decide que se pode facer coa súa obra grazas a ostentar sobre ela o *copyright* (dereito de copia).

Precisamente facendo uso do *copyright*, a FSF elaborou as licenzas **GPL** (General Public License). A licenza GPL protexe o software con *copyright* para a continuación outorgar a liberdade de uso, copia, modificación e distribución sempre que se cumpra cunha condición: as posteriores versións baseadas en software licenciado con GPL debe continuar tendo licenza GPL. Esta cláusula é coñecida como *copyleft*, concepto elaborado tamén por Stallman. Grazas a esa cláusula a sociedade sempre sairá beneficiada.

Hoxe en día esa cláusula estendeuse a obras de todo tipo a través da ferramenta **Creative Commons** (CC). Con as licenzas CC a autoría dunha obra tan só ten que responder a unhas poucas cuestións (non máis de catro) para decidir de antemán se está permitido ou non un uso comercial, se se pode ou non facer obras

derivadas e se as seguintes licenzas das obras derivadas teñen que manter ou non a mesma licenza.

## Éxito comercial

Na actualidade aínda predominan as licenzas restritivas no software, aquelas que só dan dereito de uso nunha única computadora, por tempo limitado e sen entregar o código de como foi feito tal desenvolvemento. Aínda máis, e moi normal atoparse con formatos de arquivos pechados, propios da empresa fornecedora dese software. O obxectivo final é ‘atrapar’ ao cliente coa súa tecnoloxía.

Fronte a esta opción, o SwL entrega o código fonte, da liberdades de uso, copia, modificación e distribución e, ademais, garda os datos en formatos abertos e estándares.

Este conxunto de garantías é un motivo máis para o éxito comercial cada vez evidente do SwL en todo o mundo e todos os sectores. Así, hoxe Linux está en máis do 90% das supercomputadoras da listaxe das maiores cincocentas, é empregado nas forzas armadas dos EE.UU., gobernos, bancos, bolsas de valores, universidades, aparellos domésticos... e sen esquecer o claro dominio de **Android** no mercado dos *smatphones* e tabletas.

Só resta dominar as computadoras persoais, campo no que a conquista está sendo máis dura, principalmente por cuestións de oligopolio (as computadoras xa inclúen un acordado sistema operativo) e polo medo psicolóxico ao cambio.

## Éxito Social

Neste silencioso dominio xeral do SwL tamén hai cabida para amosar un extraordinario exemplo de traballo colaborativo: a **Wikipedia**. En constante proceso de construción a Wikipedia hoxe xa duplica o número de entradas da ata hai pouco súa maior competidora no mundo, a Enciclopedia Británica. E o fai ademais en diversos idiomas, até minoritarios.

É un pracer rematar este resumo agradecendo ao **Proxecto Trasno** pois é o responsable da tradución ao galego da meirande cantidade de SwL que empregamos.