



## CAMBIOS

## Piratería

**E**L descodificador de Digital Plus es un sistema extremadamente sofisticado. Tiene que serlo obligatoriamente, porque de él depende un enorme negocio de televisión de pago. En esa caja negra existe un dispositivo que permite ver los canales sólo si se está al corriente de la factura mensual. El abonado es identificado gracias a una codificación que acompaña a las imágenes, y que se supone que garantiza que sólo disfrutan de ellas quienes tienen derecho. La técnica ha evolucionado y cada vez se imponen más barreras para impedir que la señal se piratee. Y sin embargo, se calcula que en nuestro país existen 300.000 hogares que acceden a todos los canales del paquete sin pagar el abono, mediante una tarjeta falsificada a la que se le actualizan unos códigos que se adquieren por poco dinero. De la misma manera, los fabricantes de videojuegos viven pendientes de combatir las estrategias informáticas que aparecen para usarlos de manera gratuita. Se calcula que de "New Super Mario Bros" o de "Need for Speedy" circulan un millón de copias ilegales, y de "Call of Duty" casi 5 millones. Los ingenieros informáticos de Nintendo, Sony y Microsoft buscan constantemente soluciones para evitar la sangría que supone la existencia de un mercado que distribuye prácticamente gratis lo que ellos ponen a la venta después de invertir una millonada en crearlo. Lo de la piratería no es sólo un problema de bajarse películas o canciones desde Internet.

Los derechos de autor y la propiedad intelectual son el único método inventado para retribuir e incentivar la creación artística o industrial. En su libro *Todo va a cambiar*, Enrique Dans cuenta que ya en el año 700 a.C. los rapsodas griegos hacían de su arte un buen negocio si eran capaces de ganar prestigio y recibir laureles. Era entonces cuando se le contrataba en más lugares y podían aumentar su caché. La venta de copias de partituras eclosionó a partir de la imprenta de Gutenberg. Estas se registraban en una oficina pública para garantizar el

pago de los derechos correspondientes. Las cosas han evolucionado y nuevas modalidades técnicas han permitido ampliar los mercados y universalizar la distribución de obras creadas por los autores, que siempre aspiran a ser compensados por ello. Pero como contrapunto ha llegado un momento en el que la mayor parte de la creación artística de consumo -música, cine, libros- se puede guardar en un soporte digital, y por tanto se puede copiar y transmitir sin ninguna dificultad. Aquí es donde la palabra piratería adquiere una acepción moderna.

Porque por mucho impedimento técnico que se quiera imponer, lo que se hace obvio es

que todo lo que se graba en una memoria digital se acabará copiando. La industria no dispone de capacidad suficiente como para ir por delante de la legión de millones de usuarios alentados en la idea de violar el candado que hace obligatorio el pago. Se acabó el modelo, porque se acabó la posibilidad de impedir las copias. Es absurdo intentar mantenerlo vivo, ni

desarrollando efímeros sistemas de protección ni aprobando leyes que penalicen a quien lo haga. Y hay quienes se revelan contra la misma palabra piratería, porque un pirata es el que roba algo para quedárselo en exclusiva, cuando una copia ilegal no impide que el original siga disfrutándose. Los que quieren mantener las cosas como ya nunca podrán volver a ser dicen que la piratería, al menguar la retribución a los autores, depaupera la industria del entretenimiento y la cultura misma. Por el contrario, quienes miran las cosas más ampliamente afirman que toda esa industria debe encontrar un modelo nuevo de negocio, y seguro que este aparecerá si se entiende la ya irreversible separación que existe entre la creación de la mera distribución de lo creado.

santiagocervera@gmail.com

Santiago Cervera Soto

