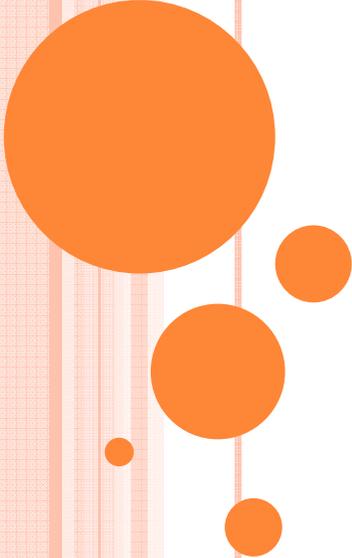


INTRODUCCIÓN AL CAPITALISMO INFORMACIONAL (II)

**La información digital, los
conocimientos intersubjetivos y el
sector información.**



Tipo	Subtipo	Características
CSB	Orgánicos	Genética: Decodificación y traducción del lenguaje del ADN. Uso de TD e ID
	Posorgánicos	Ingeniería Genética: creación de formas de información posorgánica. Uso de TD e ID
CSS	Explícitos	Avances de las titulaciones académicas
	Implícitos	“Subjetividad Windows” o multitasking, capacidad para el reentrenamiento constante. Coincidencia entre las habilidades laborales y las utilizadas en el tiempo de ocio
CSI	Reconocimiento	Redes y Dividuos Clase 4 Mercantilización del Reconocimiento
	Lingüístico	Lenguajes Naturales: Expansión Inglés, Dialecto Chat Clase 4 Lenguajes Formales: Lenguajes de Programación “Red”, “Propiedad Intelectual”, ”Información”
	Organizacional	Empresa Red Clase 4 Producción Colaborativa
	Axiológico	Conexión, Atención, Dividualidad, Extimidad Clase 4
	Normativo	Propiedad Intelectual y Apropiación Incluyente: Clases 5,6,7 y8
CSO	Objetivados (Tecnologías)	Tecnologías de la Información: Tecnologías Digitales: Ley de Moore, convergencia. Tecnologías de la Materia y la Energía: Subsunción a las Tecnologías Digitales, Robotización, Actuadores
	Codificados (Información)	Información Digital: Clase 4 Expansión de la producción y circulación. Avance menor del consumo de diversos tipos (escasez de Atención) Expansión del Software, medio de producción replicable.

Estructura de la presentación

1. La Información Digital

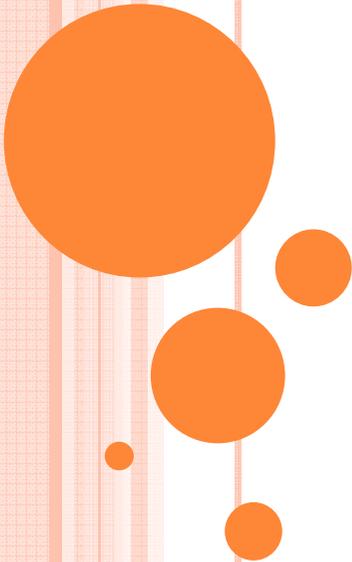
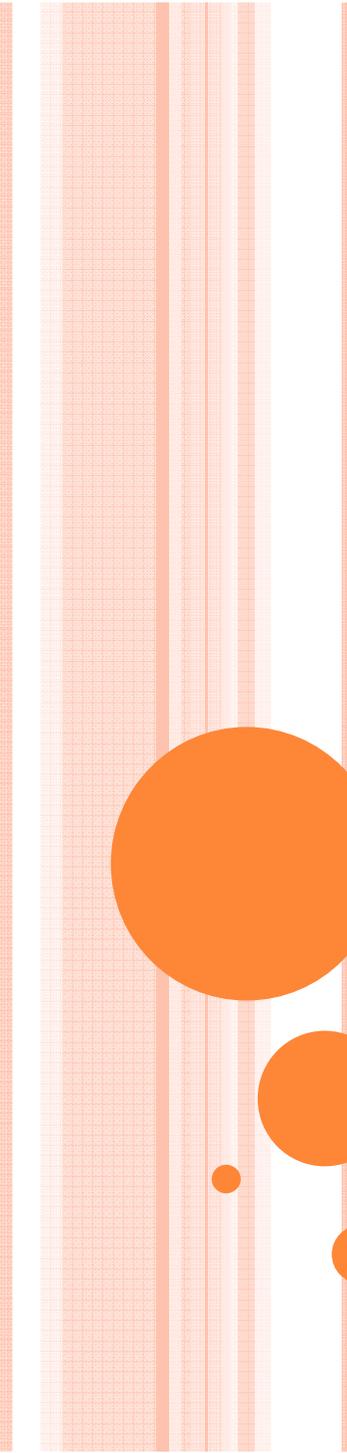
- a. Cantidades
- b. Calidades: El software.

2. Conocimientos de soporte intersubjetivo

- a. Lingüístico: Lenguajes y palabras en el capitalismo informacional
- b. Organizacional: La empresa red y la producción colaborativa
- c. Reconocimiento: Las redes y los Dividuos
- d. Axiológico: La Atención como valor.

3. El sector información y el trabajo informacional





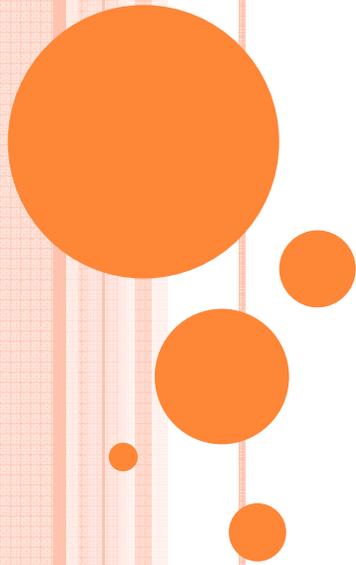
1. LA INFORMACIÓN DIGITAL: CANTIDADES Y CALIDADES



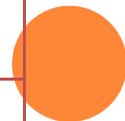
- Desde distintas corrientes se ha señalado reiteradamente la posibilidad de copiar, de manera idéntica y con costos cercanos a 0, a los flujos de ID.
- La *economía neoclásica* y luego la *evolucionista* lo han hecho por lo menos desde principios de los años '60 (Arrow, 1962a; Machlup, 1962; Porat, 1977; Stiglitz, 1999, 2002; Shapiro y Varian, 2000; David y Foray, 2002; Foray, 2004; Landes y Posner, 1989, Romer, 1993, Steinmuller, 2002, OCDE, 1996, 2002).
- Estos autores señalaron la estructura de costos de los procesos productivos de la información en general y de la digital en particular: altos costos fijos (o de producir una primera unidad) y bajos o nulos costos marginales (de producir unidades adicionales).



CANTIDADES



Denominación	Equivalencia	Ejemplos
Bit	“1” o “0”, una unidad de encendido o apagado	
Byte	Ocho bits,	Una letra es un byte
KyloByte (KB)	10^3 bytes	Una página escrita tiene 2 KB
MegaByte (MB)	10^6 bytes	Una foto con baja resolución tiene 1 MB
GigaByte (GB)	10^9 bytes	Un DVD tiene 4,2 GB
TeraByte (TB)	10^{12} bytes	Los discos rígidos más poderosos en 2010 llegan a 1 TB
PetaByte (PB)	10^{15} bytes	3500 millones de canciones en mp3
ExaByte (EB)	10^{18} bytes	Todas las palabras dichas alguna vez por un ser humano son unos 5 EB
ZettaByte (ZB)	10^{21} bytes	¿El tráfico de Internet en 2010?



Producción de Información Digital. Algunos datos



•i) La ID representa casi el total de la información producida. En 2002 la información digital en soportes magnéticos –discos rígidos y similares- ya era el 92% de la información total, incluyendo a las analógicas informaciones impresas y por radiofrecuencias.

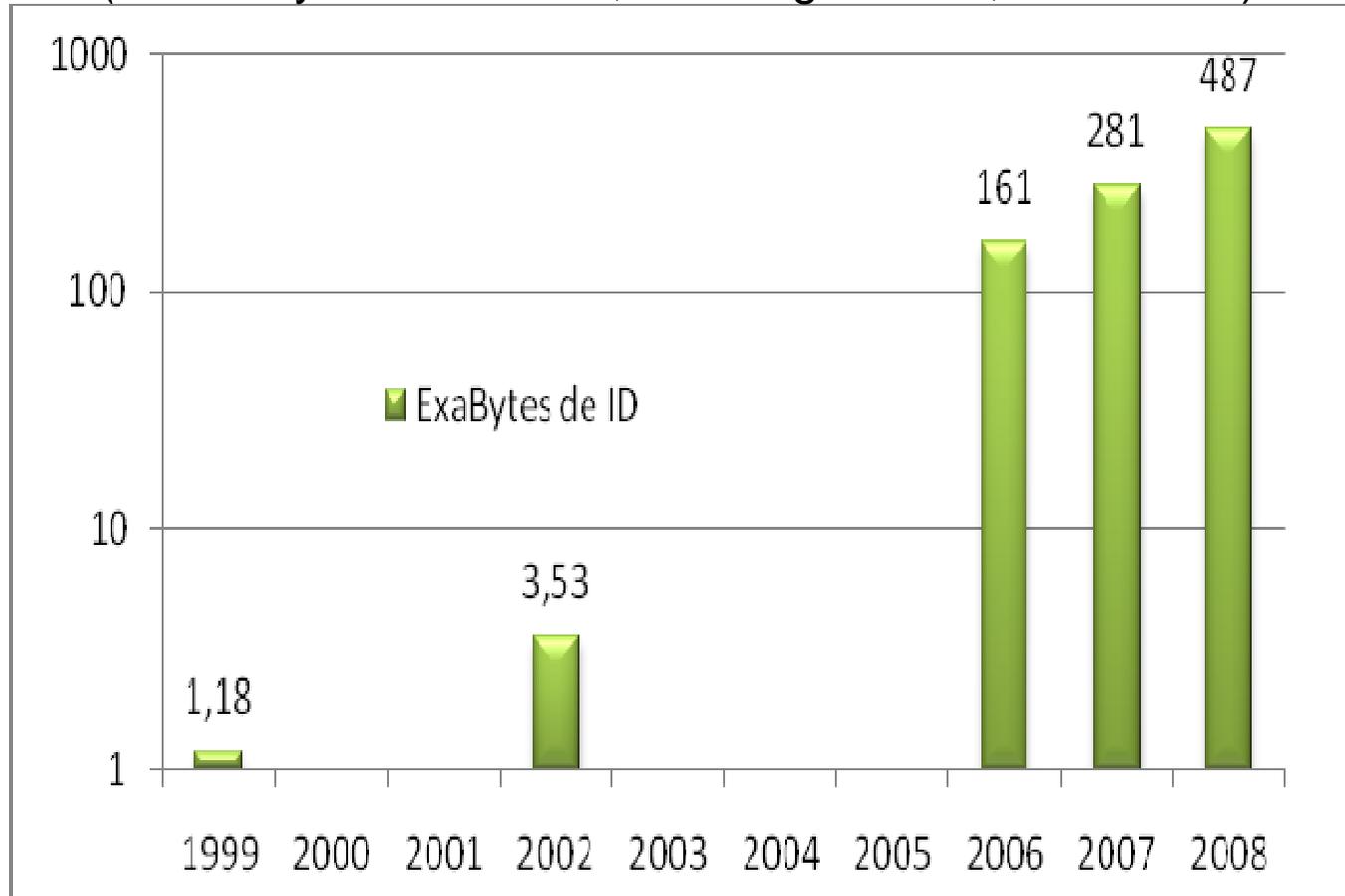
•Del total de ese stock de información digital en soportes magnéticos, el 50% se producía, siempre en 2002, en los EE.UU. Esta dominación era mayor incluso que la de las industrias culturales de la información analógica -33% de la información impresa, 30% de los films-, (Lyman y Varian, 2003:3).



- La cantidad de ID producida crece vertiginosamente. Lo hace a un ritmo de un 60% anual.
- De cualquier forma, los tres últimos datos, elaborados de manera sistemática por la consultora IDC permiten aceptar la idea central: *el crecimiento de la ID es exponencial, mayor a la Ley de Moore y no parece estar deteniéndose sino más bien acelerándose cada vez más*. Esto se debe a los diversos artefactos que producen ID: a las PC's, a los sensores, a los celulares, pero particularmente a los artefactos que generan y portan imágenes que son, en términos de bytes, muy intensivas.
- No obstante, los experimentos científicos, como los del recientemente inaugurado colisionador de partículas del CERN tienen impactos notables: sólo esta máquina genera en un año una cantidad de ID mayor a la que produjo el planeta entero en 2007



Gráfico nro.IX.2
Producción mundial de ID
(en ExaBytes estimados, base logarítmica, 1999-2008)



Fuente: Elaboración propia en base a Grantz et al, 2008; Grantz y Reinsel, 2009; Victoria Barbosa y Ávila Aoki, 2009; Lyman y Varian, 2003.



iii) La relación entre los veloces progresos de las tecnologías digitales y los aún mucho más veloces avances en la cantidad de ID producida que acabamos de mencionar tiene una consecuencia sencilla. *A partir de 2007 la capacidad de ID producida ha superado a la de las TD de almacenamiento.* Si todos los flujos de ID quisieran salvarse –cosa que por el momento está lejos de ser crucial para el grueso de los usuarios - esto sería imposible

- En algunas décadas el problema puede ser serio (Victoria Barbosa y Ávila Aoki, 2009). El estudio del IDC (Grantz, 2008:4) muestra que en 2010 la ID producida ya es el doble que la capacidad de almacenamiento. ¿Cuál será la relación en 2020?



iv. La cantidad de archivos contenedores de ID, esto es, de unidades de Bienes Informacionales primarios, de un lado y las cantidades de información digital que transportan, de otro, no tienen una relación directa. Las etiquetas de RFID, los paquetes de voz, los emails breves, las líneas de chat, las pequeñas lecturas de sensores, etc. representan un **98% de las unidades de ID**. Sin embargo, la ecuación se invierte en términos de cantidades de bytes: **las imágenes** de los celulares, de los videos de páginas como YouTube , de las cámaras de seguridad, etc., explican **un 88%** del stock informacional (Grantz & Reisel, 2009:9). A su vez, los pequeños contenedores de información crecen todavía más rápido que la cantidad de ésta, por lo que cada vez va a haber más pequeñas unidades de datos, con las consiguientes dificultades de manejo y, especialmente, de control



v. La responsabilidad legal, pero también *el control y el gobierno del 85% de la masa de ID le corresponde a las empresas*. (Grantz y Reisel, 2009; Grants et al, 2008). Este dato es impactante, especialmente si se lo compara con otro: el 70% de esa misma información es producida o reproducida por los sujetos por fuera de su actividad laboral (ídem). Aunque estos datos son estimativos y demasiado agregados, sugieren dos dislocaciones respecto de la lógica que dominaba al capitalismo industrial

- Una segunda cuestión llamativa es que las empresas tengan derechos, más amplios o más estrechos, según el caso, sobre un 55% (=85% - 30%) de contenidos creados por los trabajadores o usuarios por fuera del tiempo laboral.



•Sólo la mitad de los flujos **de información digital corresponden a datos creados por individuos humanos voluntariamente. El resto surge de operaciones entre máquinas**, de los rastros que dejan las acciones de los usuarios en el mundo digital (las huellas de las navegaciones por Google, los datos que recolecta Facebook, etc)

“Yet in 2007, when IDC developed the Personal Digital Footprint Calculator, launched this month, we discovered that only about half of the digital footprint would be related to individual actions — taking pictures, making VoIP phone calls, uploading videos to YouTube, downloading digital content, and so on. We called the remainder “ambient” content. It is digital images of you on a surveillance camera and records in banking, brokerage, retail, airline, telephone, and medical databases. It is information about Web searches and general backup data. It is copies of hospital scans. In other words, it is information *about* you in cyberspace. Your digital shadow, if you will.” (Grants, 2009:7)

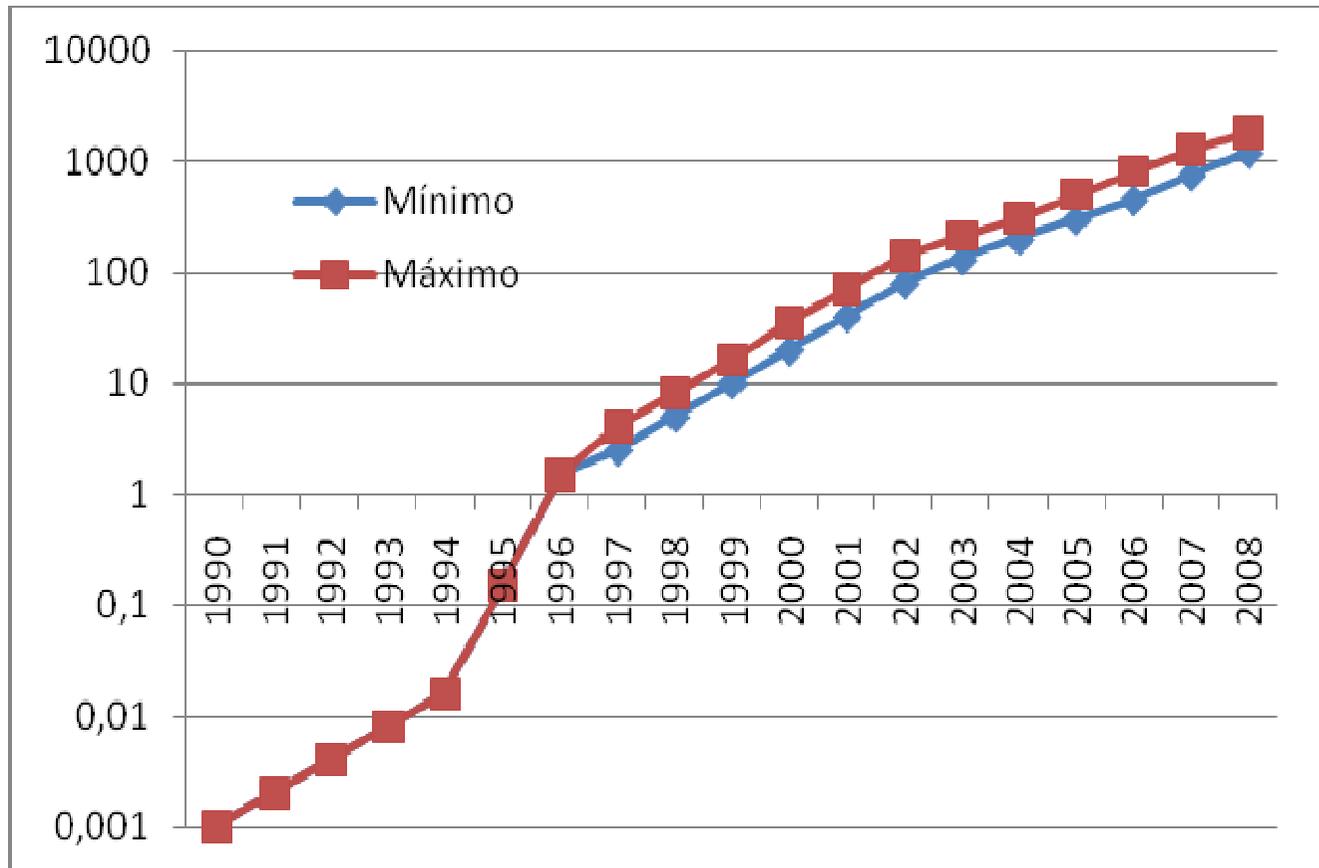


Circulación y Flujos de ID. Más datos



Gráfico nro.IX.3

Tráfico mensual de Internet en los EE.UU. (en TeraBytes en base logarítmica, 1990-2008)



Fuente: Odlyzko, 2003 y actualización disponible en <http://www.dtc.umn.edu/mints/igrowth.html>

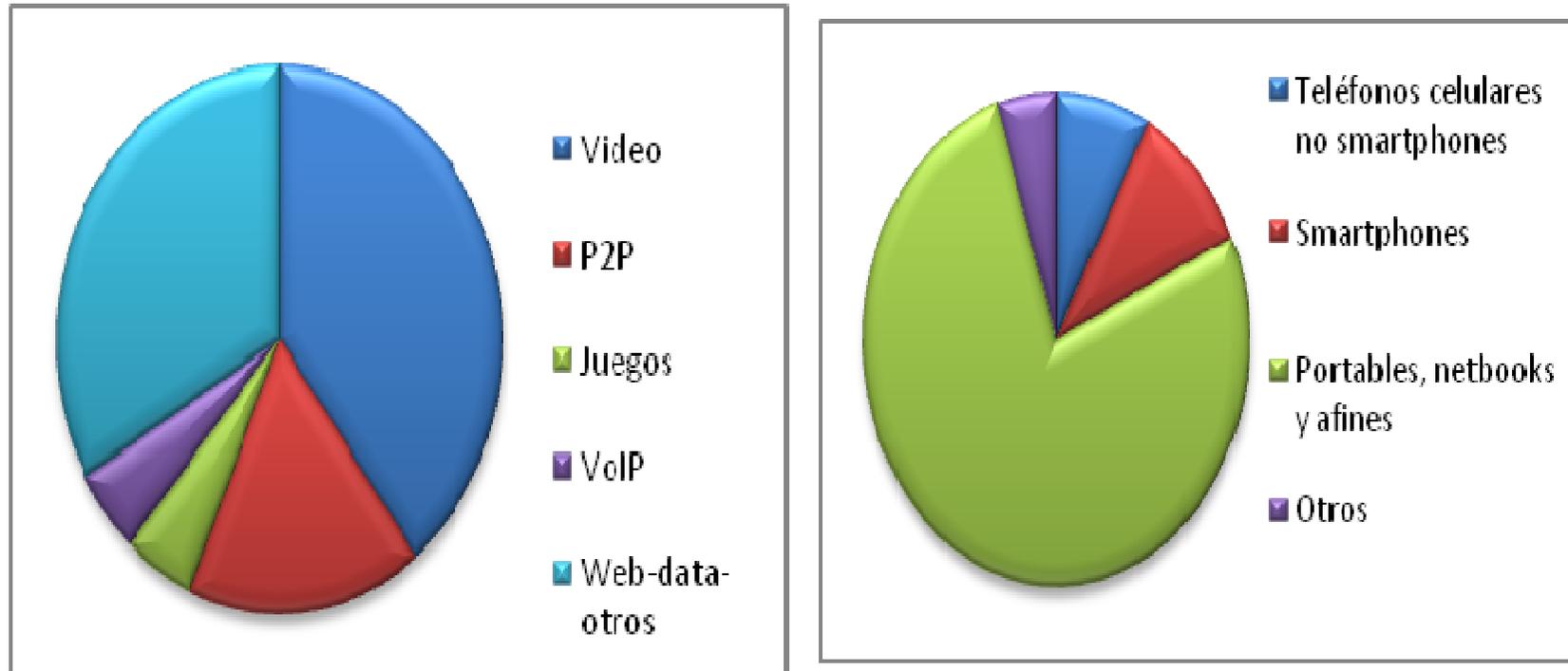


- El crecimiento del tráfico en Internet ha sido exponencial de manera ininterrumpida. El incremento en los flujos de los años 95-96 (de 837% y 900%) es excepcional y coincide con el período en que Internet se privatiza y se masifica la oferta del servicio para el público en general.
- Antes y después, en los períodos 91-94 y 96-2002 tal progreso es cercana a un 100% anual. Luego, entre 2003 y 2008 el ascenso se ralentiza –como rematrca Odlyzko- y promedia **un 53,3%, año contra año**
- Otro dato para comprender la circulación de ID es el de los artefactos que se utilizan y el tipo de flujo



Gráfico nro.IX.4

Flujos de ID: Distribución según artefacto y tipo de información
(A nivel mundial, anualizado, sobre 1,09 ExaBytes)



Fuente: Elaboración propia en base a CISCO, 2010, Tabla 7.



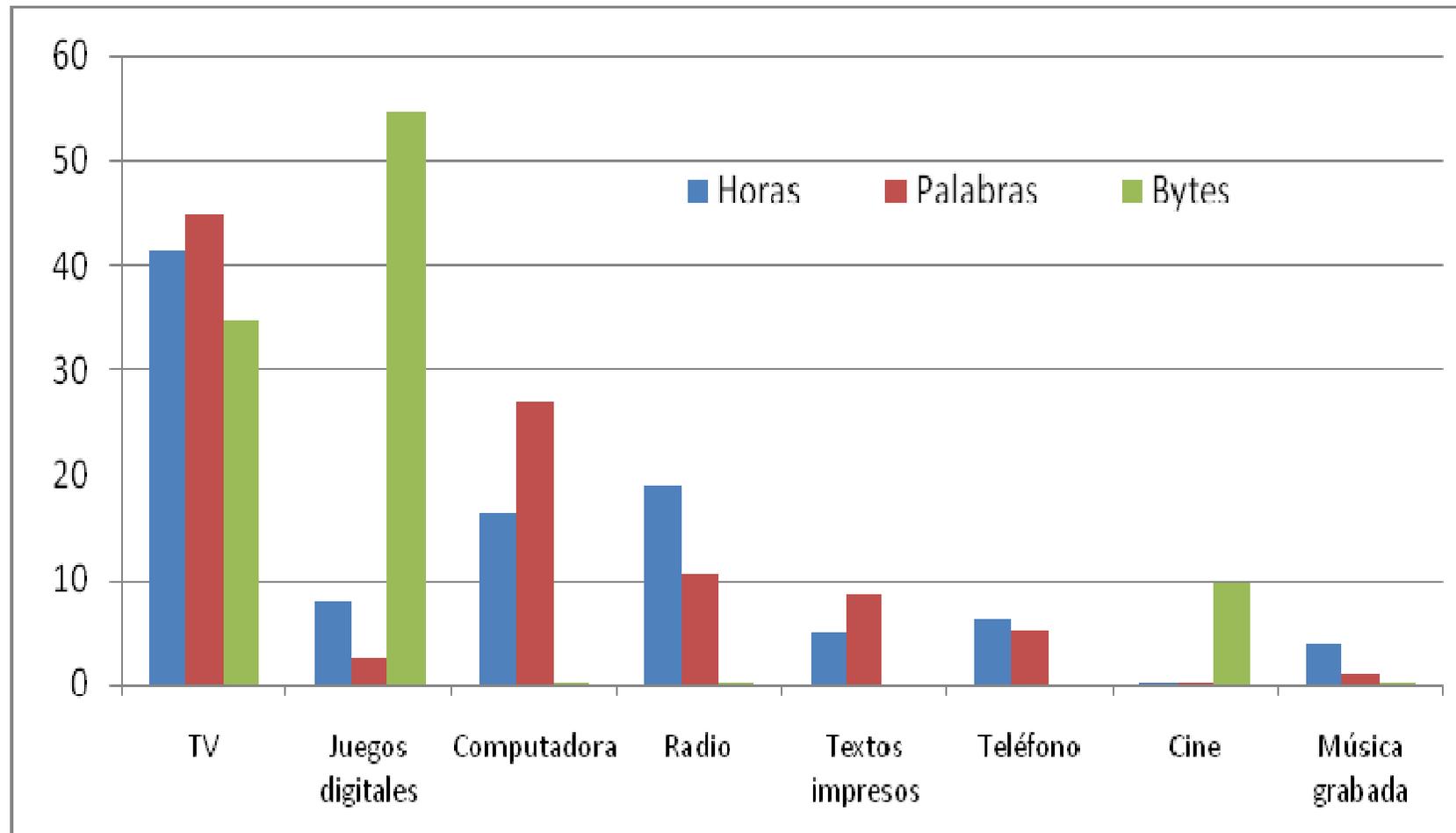
Consumo de ID.

Últimos datos, no se preocupe



Gráfico nro.IX.5

Consumo informacional de los hogares en a través de distintos artefactos (como porcentajes del tiempo, bytes y palabras totales, EE.UU, 2008)



Fuente: Bohn y Roger, 2009: 31, Apéndice B

- Entre otros datos complementarios, uno relevante es que los norteamericanos dedicaron en 2008 un promedio de 11,8 horas diarias extralaborales al consumo de distintos flujos de información, mientras en 1980 habían consagrado 7,4 (Bohn y Short, 2009:7).



•Estas tendencia nos lleva de vuelta a una de las contradicciones clave del capitalismo informacional: pese a que las cantidades de ID que se producen, reproducen y transmiten sean ilimitadamente crecientes, la magnitud de la atención humana es finita. Por más que la modulación de la subjetividad para atender a varios estímulos simultáneos pueda obrar algunas ampliaciones, las fronteras del consumo humano de información no pueden ignorarse. Esta idea, que puede captarse intuitivamente y ha sido señalada por varios autores (Goldhaber, 1996; Simon, 1996; Rullani, 2000; Rodríguez y Sánchez, 2000; Davenport y Beck, 2001; Piscitelli, 2001; Lanham, 2006; McLellan y Berman, 2001)

•Los números son claros: en *1960 había 98 minutos de información disponible por cada minuto de atención humana. En 2005, cada unidad de atención era disputada por 20.943 minutos de información digital* (Neuman, Park, & Panek, 2009:11).

Calidades de la ID

a) Un pequeño ejemplo: los bits y el sistema financiero

b) El núcleo del Capitalismo Informacional:
El Software.



a) Los bits y el sistema financiero

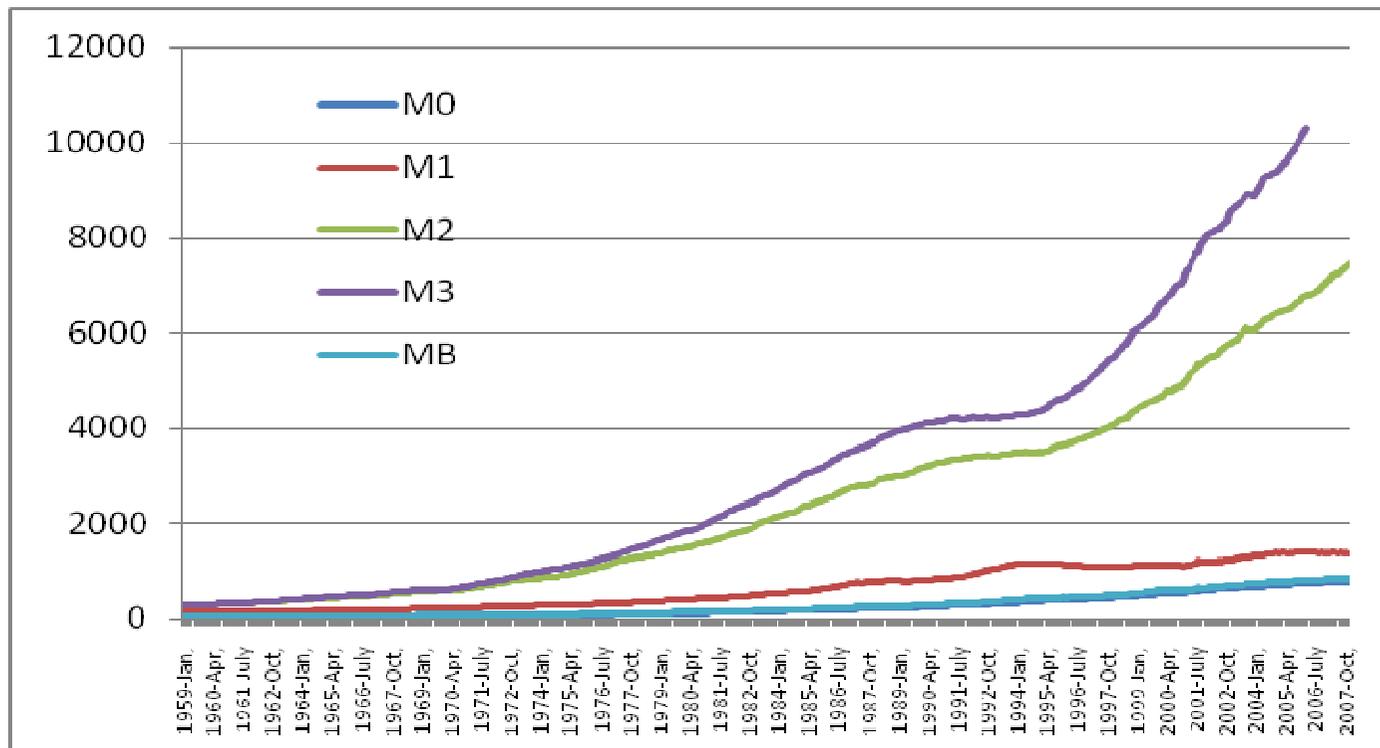
- Uno de los cambios decisivos para la conformación del capitalismo informacional fue la decisión de la Reserva Federal norteamericana, tomada en agosto de 1971, de que el dólar dejara de ser convertible a oro.
- A mediados de la década del '90 aparecen artículos que empiezan a pensar explícitamente al dinero mismo como un tipo de información (Philips, 1996; Anderson, 1996). De manera más extensa, en un libro publicado en 1993 y titulado sugestivamente *The Death of Money*, Joel Kurtzman apuntaba:

“Money has been transmogrified. It is no longer a thing..;, it is a system. Money is a network that comprises of hundreds of thousands of computers of every type wired together in places as lofty as the Federal Reserve. “(Kurtzman, 1993:1)

El texto es importante porque alertaba sobre los riesgos que la velocidad de los movimientos de capitales digitalizados tenían para los sistemas financieros globales y describe con notable precisión una parte de lo que terminó ocurriendo en 2008.

En todos los casos, los autores están de acuerdo en que el *dinero que no consiste en flujos de ID es una cifra muy pequeña del total de agregados monetarios*. No obstante, las precisiones numéricas son complejas. De manera simplificada, utilizamos como indicador proxy a la relación entre los distintos agregados monetarios: MB, MO, M1, M2, M3.

Gráfico nro. IX.6
Agregados monetarios de los EE.UU.
(1959-2008, en billones de dólares, sobre datos mensuales)



Fuente: Elaboración propia en base a datos de la Reserva Federal de los EE.UU. (Fed)

De cada 100 dólares almacenados o circulando en los EE.UU., U\$S 93 lo hacen en forma digital.

El software

- En el origen de la informática, software y hardware se hallaban confundidos.

La baja estandarización de las máquinas limitaba el tamaño del mercado del software, pero para 1965, IBM, Borroughs, Control Data, Automatic Data Processing y McDonnell Automation Center se las habían ingeniado para tener ventas por U\$S 500 millones (Steinmuller, 1995: 14). No obstante, esa cifra era menos de un 10% de los *gastos totales* estimados en software

- Pero, hacia fines de los 60, la expansión de máquinas más pequeñas en las empresas (la familia de la IBM 360 en mainframes y las minicomputadoras de DEC) y, sobre todo, la decisión de IBM de desacoplar al software del hardware favorecieron el crecimiento de un mercado tercerizado de programas de computadoras –no vendido con el hardware ni elaborado “in house”-. De este modo, el período 1965-1970 fue el de la emergencia del sector

- Así, los productores independientes de software comienzan a despegarse parcialmente de la demanda de los productores de hardware -que seguirán siendo, de cualquier modo, sus principales clientes- y de los contratos gubernamentales.
- La difusión de las minicomputadoras, que en 1970 alcanzan a las mainframes y en 1976 las sextuplican (Steinmuller, 1995: Tabla 2), generó una importante demanda de software: más y más empresas requerían darle usos específicos a esas tecnologías digitales. Alrededor de 1800 empresas dedicadas a los programas de computación y los servicios informáticos se contaban en los EE.UU. a comienzos de esa década.
- Sin embargo, todavía reinaba la diversidad de las máquinas y la especificidad de los usos: el mercado de software “pre-empacado” para las minicomputadoras era escaso.



Pequeña historia de apropiaciones impagas de conocimiento: IBM, Bill Gates, CP/M

- La revolución llega en los años ´80. En primer lugar, las empresas productoras de hardware se retiran -con la única excepción de IBM- del negocio del software. Ahora se va definiendo con claridad una industria independiente de la programación.
- El elemento decisivo para ello es la introducción, en 1981, de la PC por parte de IBM. Pero el origen mismo de este artefacto está ligado al desarrollo de un software muy particular: el *sistema operativo*, algo así como la base del funcionamiento de toda computadora.



- Cuando IBM estaba preparando el prototipo, la falta de experiencia en esa clase de software llevó a la empresa a externalizar su desarrollo.
- Los negociadores de IBM viajaron a Seattle, en agosto de 1980, para entrevistarse con un joven Bill Gates.
- Éste les confesó que su empresa también carecía de la capacidad para elaborar un sistema operativo, pero les sugirió que se reunieran con un viejo amigo, Gary Kildall, de la empresa DRI, que había creado el **CP/M**
- CP/M era el sistema operativo más popular del momento, con unas 600.000 unidades vendidas debido a su capacidad de funcionar sobre distintos hardwares. Los representantes de IBM fueron, de inmediato, a ver a Kildall, pero esta parte de la historia es confusa. Algunas fuentes dicen que éste no quiso recibirlos, otras que sí lo hizo pero IBM le exigía un acuerdo de exclusividad poco conveniente. **Recordemos que en este entonces nadie sabía que tan exitosa iba a ser la PC, todavía un prototipo experimental, y todos sabían del éxito enorme de CP/M.** En cualquier caso, el punto es que las partes no llegaron a un acuerdo

- IBM volvió a Gates, quién esta vez les comentó de la existencia de un sistema operativo basado en CP/M y conocido informalmente como QDOS (Quick and Dirty Operative System) desarrollado por Tim Patterson. Qué tanto se parecía el QDOS al CP/M es algo que tampoco queda claro para los profanos. Un dato relevante es que aparentemente Patterson escribió el sistema operativo en apenas tres semanas, utilizando un manual de CP/M. La brevedad del plazo invertido sugiere que el reciclado fue importante (una visión favorable a Kildall puede verse en Evans et al., 2004).

- IBM volvió a Gates, quién esta vez les comentó de la existencia de un sistema operativo basado en CP/M y conocido informalmente como QDOS (Quick and Dirty Operative System) desarrollado por Tim Patterson. Qué tanto se parecía el QDOS al CP/M es algo que tampoco queda claro para los profanos. Un dato relevante es que aparentemente Patterson escribió el sistema operativo en apenas tres semanas, utilizando un manual de CP/M. La brevedad del plazo invertido sugiere que el reciclado fue importante (una visión favorable a Kildall puede verse en Evans et al., 2004).



•En fin, Gates compró los derechos del QDOS por una cifra que va entre los **U\$S 50.000 y 75.000**. Con pequeñas variaciones, desarrolló el sistema que le licenció a IBM, el DOS, con el que pronto ganó cientos de millones de dólares.

• De manera mucho más ingeniosa que los otros actores, *Gates retuvo la posibilidad de vender sus propias versiones del DOS (el MS-DOS) y le cobró a IBM una pequeña cantidad por copia* (Hamm & Green, 2004).



•Kildall, furioso, discutió con su ya-no-tan-amigo Gates y ante las escasas chances de ganar un juicio, decidió llegar a un arreglo con IBM, para que le permitieran vender una nueva versión de CP/M con las PC's, como una alternativa al DOS de Microsoft. La estrategia fue pésima: **cada copia de CP/M añadía U\$S 240** al costo de la máquina, mientras cada copia del **DOS sumaba U\$S 40**

• Los bajos costos en que había incurrido Gates le permitían, indudablemente, vender a un precio menor que sacó del mercado a su competidor.

•El creador del CP/M, reconocido por su talento en toda la comunidad informática, no pudo reponerse de las derrotas sufridas. Pese a que vendió en 1991 su alicaída compañía a Novell por U\$S 120 millones (Hamm y Green, 2004) cayó en el alcoholismo y murió en un bar en una situación confusa a los 52 años (Markoff, 1994).



- El éxito de la PC fue inmediato. Para 1984 el total de computadoras grandes y medianas era de unas 200.000; el de las microcomputadoras era de 1.900.000. Pero el de las PC's era de 23.000.000 en los EE.UU. A nivel mundial, serían 33 millones de PC's en 1985 y 100 millones en 1990 (EtForecast, 2010 Tablas 1.1 y 1.3).
- No obstante, el punto no es sólo que las computadoras personales fueran muchas, sino que, a diferencia de sus predecesoras, ***eran perfectamente compatibles entre sí***. Un gigantesco mercado se abría para los productos manufacturados y empaquetados.
- A partir de este momento la propiedad del software de poder replicarse o copiarse con costos cercanos a 0 empieza a tener una importancia económica enorme:** ya no se trataba de desarrollar programas para una única empresa, sino de crear softwares multipropósito y vender las copias o licencias.

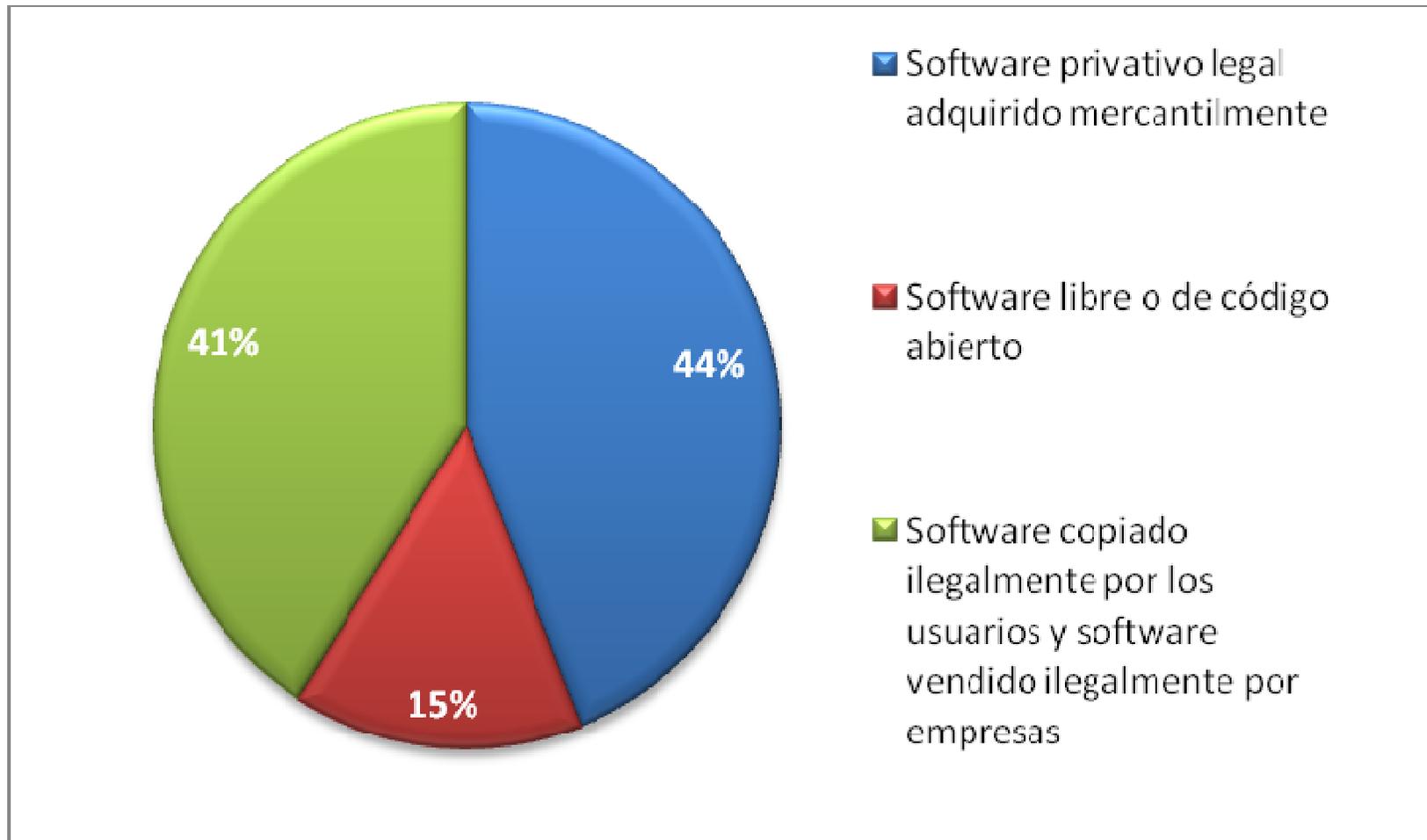


- La separación del hardware y software, y la creación de un mercado enorme para el software empaquetado, prepararon el terreno para un modelo de negocios con el cual se anudaron. Modelo del cual Microsoft fue la más firme exponente, y por el que los programas empaquetados se venden mediante licencias que prohíben expresamente copiar, modificar o redistribuir el software. Esto era algo sumamente novedoso en ese entonces, y la forma legal de este modelo de negocios apenas estaba surgiendo.
- Con la distinción entre este software privativo (en sus esferas legal e ilegal) y el software libre o de código abierto (sobre el que volveremos en el tercer bloque de este curso), quedan constituidas tres esferas de circulación que, en mayor o menor medida pueden ser mensuradas.



Gráfico nro.IX.9

Porcentaje de unidades de software mercantil legal; libre o de código abierto e ilegal. (a nivel mundial, 2008)



Fuente: IDC-BSA, 2009. Gráfico nro. 1

Gráfico nro. IX.10- Ranking mundial de ingresos por venta de software (Top 10 y empresas seleccionadas, 2009) Fuente: Software Top100, 2010.

Ranking	Empresa	Tipo de software principal	Ingresos por Software (U\$S millones)	Ingresos totales (U\$S millones)	Ingresos sw como % del ingreso total	Crecimiento anual de los ingresos por sw
1	Microsoft	Varios	49.453	61.900	80%	10%
2	IBM	Infraestructura	22.089	103.630	21%	11%
3	Oracle	Infraestructura	17.560	22.102	79%	17%
4	SAP	Software empresarial	11.604	16.111	72%	8%
5	Nintendo	Juegos	7.245	19.886	36%	113%
6	HP	Software empresarial	6.243	117.837	5%	6%
7	Symantec	Seguridad	5.692	6.152	93%	8%
8	Activision Blizzard	Juegos	4.622	5.032	92%	73%
9	Electronic Arts	Juegos	4.268	4.268	100%	29%
10	CA	Infraestructura	3.936	4.305	91%	4%
11	Adobe	Software de publicación	3.361	3.544	95%	10%
13	Konami	Juegos	2.083	3.318	63%	16%
15	Cisco	Infraestructura	1.984	39.455	5%	14%
30	Apple	Software para usuarios finales	1.131	34.526	3%	29%
33	TrendMicro	Seguridad	985	985	100%	16%
41	MacAfee	Seguridad	795	1.600	50%	25%
42	Novell	SL/CA Infraestructura	794	1.122	71%	16%
59	Red Hat	SL/CA Infraestructura	526	631	83%	22%
76	Kaspersky Lab	Seguridad	360	360	100%	177%
79	Google Inc.	Software de motor de búsqueda	333	21.796	2%	455%

1. Dominio de Microsoft
2. Distinción entre empresas que sólo producen soft y las que combinan con hard
3. Tipo de productos: crecimiento de Juegos y Seguridad Informática
4. La firma con mayor crecimiento en el mercado del software ha sido Google, con un 455%.
Evidentemente, su negocio no es, centralmente, el de las licencias de programas.
5. Yendo a las empresas de software libre –que lejos de ser un oxímoron, son un rubro creciente-, encontramos que Red Hat, en el puesto 59, es la principal entre las que sólo viven del SL/CA, específicamente de distribuciones de Linux.



Gráfico nro.IX.16
Tasa de Software ilegal y porcentaje del valor de las “pérdidas” totales
(Países elegidos, 2009)

Países	Tasa de software ilegal	Porcentaje del valor de las “pérdidas” totales
EE.UU.	20%	17,25%
China	80%	12,60%
India	68%	7,95%
Rusia	68%	5,22%
Francia	41%	5,21%
Reino Unido	27%	4,12%
Alemania	27%	4,06%
Italia	48%	3,58%
Brasil	59%	3,10%
Japón	21%	2,82%
Canadá	32%	2,31%
España	42%	1,94%
México	59%	1,55%
Polonia	56%	1,22%
Corea del Sur	43%	1,17%
Otros		25,89%

- Así, los países del bloque BRIC, la locomotora del crecimiento mundial, están plagados de violaciones a la propiedad intelectual en materia de poderosas herramientas para la ganancia de la productividad.
- La pregunta incómoda es ¿en qué medida las violaciones de estas y otras formas de propiedad intelectual –ora obvias, ora sutiles- ayudan a mejorar la competitividad de una economía dada? ¿Es posible que en algunos casos la apropiación impaga de conocimientos por parte de los capitales de determinados estados sea un fuerte estímulo a las industrias locales?



Ante estas infracciones, la estrategia racional de los productores de programas empaquetados consiste en alentar la persecución de la piratería con lo mano visible y alentar con la invisible la difusión ilegal de sus productos. En este sentido, y ante la rampante circulación de copias ilegales de Windows en China, Bill Gates hizo dos señalamientos famosos, con una década de diferencia entre ellos:

... but people don't pay for the software. Someday they will, though. **As long as they are going to steal it, we want them to steal ours. They'll get sort of addicted, and then we'll somehow figure out how to collect sometime in the next decade.**(Bill Gates, citado en Grice, & Junnarkar, 1998)

...(Bill Gatlt's easier for our software to compete with Linux when there's piracy than when there's notes, citado en Kirkpatrick, 2007:2)

El temor de Gates no es que algunas decenas de millones de chinos utilicen Windows sin pagar licencias, sino que otro sistema operativo venga a desplazarlo y se vuelva el estándar dentro de una década. Una vez más, las externalidades de redes son decisivas.



- En todas las campañas antipiratería se acentúa el peso de los países del BRIC, y algunos otros. Ahora, si miramos el porcentaje del valor “perdido”, advertimos sin mayor dificultad que, por mucho, los EE.UU. son el ámbito nacional que genera las mayores pérdidas a las poderosas empresas norteamericanas, que sin embargo, andan buscando muy lejos lo que tienen frente a sus narices.
- Si se adicionan las “pérdidas” originadas en seis países desarrollados, con estructuras jurídicas impecables y bajas tasas de software ilegal (EE.UU, UK, Francia, Alemania, Italia y Japón) y se las compara con las de seis países en vías de desarrollo, de instituciones endebles y dueños de las más altas tasas de piratería del mundo (China, India, Rusia, Brasil, México, Polonia) se obtiene un resultado llamativo. Los primeros explican el 37,03% de las “pérdidas” mientras los segundos sólo dan cuenta del 31,65%.
- Curiosamente, los documentos de la Business Software Alliance no sermonean a los gobiernos primermundistas con el mismo énfasis con que zarandean al BRIC y sus amigos. Justamente, parecería que es en esos países *en los únicos en los que funciona el razonamiento de que, mayoritariamente, quiénes obtienen el software ilegalmente podrían pagar por él.*

