

Instituto Superior de Profesorado Nro 6

“Dr. Leopoldo Chizzinni Melo”

Tecnicatura en Informática Aplicada.

Seminario de Actualización Informática.

Copyleft Vs. Copyright

Por

Alarcón Analía

Bagilet Natalia

Dibiasi R. Santiago

Rivas Silvana

Coronda

2008

Copyleft vs Copyright.

INDICE

<i>INTRODUCCIÓN</i>	Pág. 1
<i>CAPITULO 1: COPYLEFT</i>	Pág. 2
<i>Concepto</i>	Pág. 2
<i>Origen</i>	Pág. 3
<i>Dominio publico</i>	Pág. 4
<i>Historia</i>	Pág. 5
<i>Etimología</i>	Pág. 6
<i>Métodos de aplicación</i>	Pág. 7
<i>Ideología</i>	Pág. 8
<i>Valores que promueve el Copyleft</i>	Pág. 9
<i>Software libre, su relación con el copyleft</i>	Pág. 9
<i>CAPITULO2: COPYRIGHT</i>	Pág. 11
<i>Definición</i>	Pág. 11
<i>Evolución del copyright</i>	Pág. 13
<i>Símbolos</i>	Pág. 13
<i>Campo de aplicación</i>	Pág. 14
<i>CAPITULO 3: LICENCIAS PARA SOFTWARE LIBRE</i>	Pág. 15
<i>Concepto</i>	Pág. 15
<i>Clasificación de las licencias de software</i>	Pág. 16
<i>Licencias para software</i>	Pág. 17
<i>Licencias para otras creaciones</i>	Pág. 19
<i>Licencias multiuso</i>	Pág. 21
<i>CAPITULO 4: EFECTO VIRICO</i>	Pág. 23
<i>CAPITULO 5: COPYLEFT EN EL MERCADO</i>	Pág. 25
<i>CAPITULO 6: PRINCIPALES CONSECUENCIAS</i>	Pág. 27

CAPITULO 7: CRÍTICAS Y OPINIONES	Pág. 28
<i>Críticas al sistema de Copyright</i>	Pág. 28
<i>Copyleft: más allá del software</i>	Pág. 28
<i>Lámalo como quieras: es libertad, y eso es lo que cuenta</i>	Pág. 29
<i>La justificación económica de copyleft</i>	Pág. 30
CONCLUSION	Pág. 33
BIBLIOGRAFIA	Pág. 34

INTRODUCCIÓN.

Uno de los objetivos de este trabajo está destinado a explicar qué es el copyleft, sus formas o métodos de aplicación, sus puntos a favor y en contra, entre otros.

Otro de los objetivos es dar a conocer ciertos detalles acerca de copyright, para luego exponer las principales diferencias de este con respecto al copyleft.

El sistema copyleft ha recibido críticas en su contra, pero también existen muchos partidarios de este. Expondremos en este trabajo dichas críticas (buenas y malas) a copyleft; y, además, las críticas que los usuarios y partidarios de este hacen a copyright.

CAPITULO 1: COPYLEFT.

Concepto.

Durante los últimos años se ha observado que el uso de programas de computadoras se ha incrementado notablemente, dando origen a una amplia variedad de programas de computadoras con aplicaciones tan diversa como nuestras necesidades lo sean. Sin embargo, a pesar de que reconocemos la necesidad de mejorar nuestro trabajo ¿cuántos de nosotros estamos dispuestos a adquirir el software de manera legal? Y ¿a cuantos de nosotros no nos preocupa la procedencia del software ni el daño que ocasionemos a los desarrolladores de este con tal de no invertir demasiado en ello?.

Por tales cuestiones éticas y técnicas es que se plantea un reto para los programadores de software: ¿cuál es la mejor manera de comercializarlo, código abierto, software libre o software comercial?. Este cuestionamiento busca cubrir los siguientes puntos: ¿cómo proteger sus programas ejecutables o como generar licencias seguras para su uso? ¿cómo manejar la propiedad intelectual sobre el software? y, sobre todo, ¿cómo garantizar la seguridad del software que se produce y distribuye bajo cualquiera de estos modelos?.

Aparentemente, la manera más sencilla de proteger la propiedad intelectual de los sistemas de información, es mediante la vía legal, la cual contempla entre otras las siguientes alternativas: *COPYRIGHT* o *COPYLEFT*. Cada una de las cuales tiene sus ventajas y desventajas.

La idea de utilizar los *copyright* para proteger sistemas de información, no es muy clara y aceptada, ya que, originalmente los *copyright* se utilizan para proteger la expresión de las ideas, aplicándose a trabajos creativos como una fotografía, una canción, una historia, etc., aun cuando la programación requiere de creatividad y conocimientos técnicos muy amplios, el *copyright* protege el derecho a copiar la expresión de la idea (el código del programa) y no la idea en si (el algoritmo), estableciendo que las ideas por si solas, son libres, por lo que cualquiera puede tener en mente la idea que quiera, por tanto, el *copyright* se limita a regular el intercambio e interpretación de las mismas. Por ejemplo: el autor de un programa de computadoras genera derechos sobre el código de su programa, o sea sobre el conjunto de instrucciones que con una secuencia, estructura y organización determinada realiza una tarea específica (es decir el *copyright* protege solamente el código en algún lenguaje de programación específico y su algoritmo), lo que significa que el mismo algoritmo

en un lenguaje de programación distinto no es considerado como una violación a los derechos de autor.

El *copyleft* es una alternativa adicional que pretende flexibilizar las leyes de propiedad intelectual, con objetivo de ubicar a los usuarios, en el centro de la cultura de la información, motivando la generación de la creatividad colectiva de la sociedad.

Aunque el termino parezca un poco extraño para algunos, el *copyleft* pretende ser el antagonista del *copyright* subvirtiendo las reglas de la cultura de apropiación de las ideas, poniendo al revés (*left*) lo que esta al derecho (*right*).



La letra "C" invertida ("reversed c"), sin reconocimiento legal, es el símbolo más común, como contrapartida del símbolo copyright.

Copyleft o copia permitida (=left (de leave) =granted) comprende a un grupo de derechos de autor caracterizados por eliminar las restricciones de distribución o modificación impuestas por el copyright, con la condición de que el trabajo derivado se mantenga con el mismo régimen de derechos de autor que el original. Es una implementación del copyright.

Origen.

Nace con la idea de proteger la libre circulación del código informático y del conocimiento que encierra. Consiste en usar la legislación de copyright para proteger la libertad de copia, modificación y redistribución (incluida la venta), en lugar de restringirlas. El autor concede todos los derechos que él posee sobre su obra al resto de las personas. Todos. La única condición es que cualquier trabajo derivado de algo protegido con copyleft debe mantener las mismas libertades. Es decir, tiene un carácter "seminal" (algunos le llaman "vírico"), que asegura que lo que es libre nunca dejará de serlo (salvo a costa de vulnerar la ley de copyright).

Existe software libre que no es copyleft; el copyleft es el concepto que obliga a que cualquier trabajo derivado que desee distribuirse, debe hacerse en las mismas condiciones (misma licencia) como en la que se recibió. Copyleft es el bastión legal y político del software libre a través de su implementación en la licencia GPL (Licencia Pública General).

Se ha implementado también con éxito para libros técnicos y documentación técnica (licencia GNU FDL). Algunos están tratando de implementarlo en otros ámbitos, como la música. Es importante que observemos la especificidad de cada ámbito, dado que lo que es

bueno para el software (la modificación) puede no ser especialmente interesante en otras formas de expresión, como un ensayo o cualquier obra "de opinión".

Bajo tales licencias pueden protegerse una gran diversidad de obras, tales como programas informáticos, arte, cultura y ciencia, es decir prácticamente casi cualquier tipo de producción creativa.

Dominio público.

El modo más simple de hacer un programa libre es ponerlo en el dominio público, o sea, sin copyright.

¿Qué se entiende por dominio público?, se entiende la situación en que quedan las obras literarias, artísticas o científicas (lo que incluye programas de ordenador) al expirar el plazo de protección de los derechos patrimoniales exclusivos que las leyes de derecho de autor reconocen en favor del autor y que implica que pueden ser explotadas por cualquier persona o corporación, pero siempre respetando los derechos morales (básicamente la paternidad). A veces parece que por dominio público se entiende aquello que carece de dueño. Esta acepción no es acertada: lo que no tiene dueño se denomina *Res nullius*, que puede ser apropiado por cualquiera, pero nunca dominio público. No obstante, el sentido que se le da a dominio público es el de algo que cualquiera puede utilizar, sin que pueda convertirse en dueño del mismo, ya que la propiedad corresponde a la humanidad de forma incorporada.



Símbolo, sin reconocimiento legal, utilizado para indicar que una obra está en el dominio público.

Las obras cubiertas por el derecho de autor pasan al dominio público pasados 50 años desde la muerte de su autor como mínimo, en concordancia con el Convenio de Berna, aunque dicho convenio reconoce el derecho de los países signatarios a ampliar el plazo de la protección. Por ello, en muchos ordenamientos el plazo es de 70, 80 o 100 años desde la muerte del autor. Uno de los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio, se compromete a un mínimo de 70 años tras la muerte del autor. En algunos países, el autor puede voluntariamente ceder a dominio público una obra, es decir, renunciar a los derechos patrimoniales sobre su obra, manteniendo la paternidad sobre la misma.

Dominio público en estos casos se suele abreviar como *PD* (del inglés, *public domain*).

Esto permitirá que la gente comparta el programa y sus mejoras, si así lo desean. Pero también permitiría a quien no quiera cooperar, convertir el programa en software privativo.

Se pueden hacer cambios y distribuir el resultado como un producto privativo. Las personas que reciban el programa en su forma modificada no poseen la libertad que el autor original les dio debido a que el intermediario se la ha retirado.

En el copyleft la intención es dar a *todos* los usuarios la libertad de redistribuir y cambiar software. Si el intermediario pudiera coartar la libertad, podríamos tener muchos usuarios, pero esos usuarios no tendrían libertad. Así, en vez de poner software bajo dominio público, lo hacemos "copyleft".

Copyleft significa que cualquiera que redistribuya el software, con o sin cambios, no podrá restringir a nadie la libertad de copiarlo, redistribuirlo o cambiarlo. Copyleft garantiza que el usuario mantenga su libertad.

Sus partidarios la proponen como alternativa a las restricciones que imponen las normas planteadas en los derechos de autor, a la hora de hacer, modificar y distribuir copias de una obra determinada. Se pretende garantizar así una mayor libertad para que cada receptor de una copia, o una versión derivada de un trabajo, pueda, a su vez, usar, modificar y redistribuir tanto el propio trabajo como las versiones derivadas del mismo.

Historia.

Pese a que hoy en día el concepto se aplica a una amplia variedad de campos como la producción literaria o la cinematográfica, su origen se encuentra en la década de los años setenta en el incipiente desarrollo de software para la todavía embrionaria industria informática.

El movimiento del copyleft hace suyo el ideario de la comunidad del software libre, dentro del cual se acuña este concepto. Fue Richard S. Stallman, antiguo miembro del Massachusetts Institute of Technology (MIT) de EE.UU. y fundador del movimiento del software libre, quien acuñó a mediados de los ochenta el concepto de copyleft plasmado en una licencia denominada GPL.

Por aquel entonces Richard Stallman estaba elaborando un intérprete de Lisp que interesó a la compañía Symbolics, éste accedió a proporcionarles una versión del intérprete

bajo dominio público, sin restricciones iniciales. Más tarde, la empresa amplió y mejoró el software original, pero cuando Stallman quiso acceder a dichas modificaciones, la compañía se negó.

Fue entonces, en 1984, cuando Stallman decidió ponerse a trabajar para erradicar este tipo de comportamiento, al que bautizó con el nombre de *acaparamiento del software* (*software hoarding*).

Como a Stallman le pareció poco viable, a corto plazo, eliminar las leyes del copyright así como las injusticias que consideraba provocadas por su perpetuamiento, decidió trabajar dentro del marco legal existente y creó así su propia licencia de derechos de autor, la Licencia Pública General de GNU (GPL).

Según GNU, la forma más simple de hacer que un programa sea libre es ponerlo en el dominio público, sin derechos reservados. Esto le permite compartir el programa y sus mejoras a la gente, si así lo desean. Pero le permite a gente no cooperativa convertir el programa en software privativo. Ellos pueden hacer cambios, muchos o pocos, y distribuir el resultado como un producto privativo. Las personas que reciben el programa con esas modificaciones no tienen la libertad que el autor original les dio; el intermediario se las ha quitado.

En el proyecto GNU, el objetivo es el dar a todo usuario la libertad de redistribuir y cambiar software GNU. Si los intermediarios pudieran quitar esa libertad, se tendrían muchos usuarios, pero esos usuarios no tendrían libertad. Así en vez de poner software GNU en el dominio público, lo protegemos con Copyleft. Copyleft dice que cualquiera que redistribuye el software, con o sin cambios, debe dar la libertad de copiarlo y modificarlo más. Copyleft garantiza que cada usuario tiene libertad.

Por primera vez se reconocía el derecho a que el titular de los derechos de autor pudiera transferir de forma permanente y a obras derivadas surgidas, el máximo número de derechos posible a aquellos que reciban una copia del programa. Es decir, impedir jurídicamente al material ofrecido en estos términos que en un futuro se pueda apropiarse parte de él a derechos de autor.

Etimología.

Hay algunos problemas con la definición del término *copyleft* que contribuyen a crear controversia a su alrededor. El término, en su origen, se creó como una transformación chistosa o parodia del término *copyright*, queriendo abarcar los términos de la GPL creada

por Stallman como parte de su trabajo para la Free Software Foundation (Fundación de Software Libre). Los vocablos en inglés *right* y *left*, derecha e izquierda respectivamente, acentúan la diferencia entre *copyleft* y *copyright*.

La traducción propuesta, *izquierdo de autor* o *izquierdos de autor*, intenta mantener este sentido en contraste con los derechos de autor o el derecho de autor. Curiosamente, *left* también se puede traducir como dejado o abandonado, mientras que *right* es derecho o recto.

Según algunas fuentes, el término *copyleft* proviene de un mensaje contenido en el programa *Tiny BASIC*, una versión de BASIC distribuida libremente y escrita por el Doctor Li-Chen Wang a finales de los años setenta. El listado del programa contenía las frases "@COPYLEFT" y "TODOS LOS PERJUICIOS RESERVADOS", en contraposición a "copyright" y "TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS", términos éstos usados habitualmente en los textos de derechos de autor.

Richard Stallman asegura que la palabra proviene de *Don Hopkins*, al que considera un compañero muy imaginativo, el cual le envió en 1984 ó 1985 una carta en la que podía leerse: Copyleft-revocados todos los derechos (Copyleft-all rights reversed). El término *copyleft* con la anotación revocados todos los derechos fue utilizado también a principios de los años setenta dentro del Principia Discordia, texto que tal vez inspirara a Hopkins.

Así, el hecho de que un programa esté cubierto por el *copyleft* se considera prácticamente lo mismo que poner dicho programa bajo GPL (siendo el estándar de facto de todos los tipos de licencias surgidas posteriormente y difundidas como *copyleft*).

Cuando se utiliza como verbo, su significado es menos preciso y puede referirse a cualquiera de entre una variedad similar de licencias, o incluso a una teórica licencia imaginaria para propósitos de discusión.

Métodos de aplicación.

La práctica habitual para conseguir este objetivo de explotación sin trabas, copia y distribución de una creación o de un trabajo (y sus derivados) es la de ofrecerlo junto con una licencia o contrato. Esta debería estipular que cada propietario de una copia del trabajo pudiera:

1. Usarla sin ninguna limitación.
2. (Re)distribuir cuantas copias desee, y
3. Modificarla de la manera que crea conveniente.

Estas tres libertades básicas, sin embargo, no son suficientes aún para asegurar que una obra derivada sea distribuida bajo las mismas condiciones no restrictivas; con este fin, la licencia debe asegurar que el propietario del trabajo derivado lo distribuirá bajo el mismo tipo de licencia.

Ideología.

Para mucha gente, es una técnica que utiliza los derechos de autor como medio para subvertir las restricciones impuestas tradicionalmente por el copyright sobre la diseminación y el desarrollo del conocimiento. Con este enfoque, el copyleft es principalmente una herramienta en una operación de mayor envergadura: la intención es invertir permanentemente dichas restricciones.

Una de las ideas centrales de este movimiento desorganizado que agrupa posturas muy diversas, desde las que pide la supresión de las leyes de propiedad intelectual hasta las que abogan por una notable flexibilización de sus límites, es la que concibe a todos los usuarios de la cultura como potenciales creadores.

Aunque el copyleft no es un término reconocido por la ley, sus defensores lo ven como una herramienta legal en un debate político e ideológico sobre las obras intelectuales. Algunos ven en el copyleft un primer paso para suprimir cualquier tipo de ley relacionada con el copyright. En el dominio público, la ausencia de una protección como la que ofrece el copyleft deja al software en un estado desprotegido. Los desarrolladores no tendrían ningún problema pues en difundir y vender binarios sin documentación y sin proporcionar el código fuente. Si se abolieran las leyes del copyright, y a falta de otros medios, no habría manera de hacer cumplir una licencia copyleft, aunque también sería menos necesario.

Detrás del copyleft hay una idea revolucionaria que modifica todo el aspecto legal desde dentro. Mientras que copyright se basa en limitar los usos que la sociedad puede hacer de las obras, el principio del copyleft se fundamenta en permitir el máximo uso posible de las obras.

Muchas licencias de software libre, como las que utilizan los sistemas operativos BSD, el Sistema de Ventanas X y el servidor web Apache, no son licencias copyleft puesto que no exigen al titular de la licencia la distribución de los trabajos derivados bajo la misma licencia.

El copyleft busca distribuir el derecho de las obras a los usuarios, lectores y la sociedad en general, pretendiendo modificar la manera en que accedemos y manipulamos la cultura del conocimiento y de las leyes de la propiedad intelectual.

En la actualidad, se debate sobre qué licencia proporciona mayor grado de libertad. En este debate se consideran cuestiones complejas como la propia definición de libertad y qué libertades son más importantes. A veces se dice que las licencias copyleft tratan de maximizar la libertad de todos aquellos destinatarios potenciales en el futuro (inmunidad contra la creación de software privativo), mientras que las licencias de software libre sin copyleft maximizan la libertad del destinatario inicial (libertad para crear software privativo). Con un enfoque similar, la libertad del destinatario (que es limitada por el copyleft) puede distinguirse de la libertad del propio software (la cual es garantizada por el copyleft).

Valores que promueve el Copyleft.

El Copyleft se ha convertido en una herramienta política e ideológica para defender la diseminación de una creación por una comunidad determinada.

El hecho de compartir, promueve la colaboración y la socialización entre los miembros de un grupo, incentiva el trabajo en equipo y ofrece a todos, iguales oportunidades para aportar nuestro conocimiento a un proyecto. Las retribuciones económicas a los creadores son más justas y no propician el desarrollo desigual, por el contrario, elimina actitudes egoístas, ayuda al desarrollo sostenible de una sociedad y fomenta su equilibrio.

Las personas se ven motivadas a cooperar más allá de lo que exigen las licencias con Copyleft, porque sienten el compromiso moral de hacerlo. Ninguna licencia exige que el software se distribuya con su documentación y sin embargo, muchos lo hacen para facilitar su uso; tampoco se exige el mantenimiento, actualización, corrección de errores y esto es algo que también se suele desarrollar, en muchas ocasiones de forma altruista.

Software libre, su relación con el copyleft.

Es la denominación del software que brinda libertad a los usuarios sobre su producto adquirido y por tanto, una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Según la *Free Software Foundation*, el software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el

software; de modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software; la libertad de usar el programa, con cualquier propósito (libertad 1); de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades (libertad 2); de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros (libertad 3); de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras (libertad 4), de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al código fuente es un requisito previo).

El término software no libre se emplea para referirse al software distribuido bajo una licencia de software más restrictiva que no garantiza estas cuatro libertades. Las leyes de la propiedad intelectual reservan la mayoría de los derechos de modificación, duplicación y redistribución para el dueño del copyright; el software dispuesto bajo una licencia de software libre rescinde específicamente la mayoría de estos derechos reservados.

No debe confundirse software libre con "software de dominio público". Éste último es aquél que no requiere de licencia, pues sus derechos de explotación son para toda la humanidad, porque pertenece a todos por igual. Cualquiera puede hacer uso de él, siempre con fines legales y consignando su autoría original. Este software sería aquél cuyo autor lo dona a la humanidad o cuyos derechos de autor han expirado, tras un plazo contado desde la muerte de éste, habitualmente 70 años. Si un autor condiciona su uso bajo una licencia (por ejemplo GPL) ya no es dominio público.

Definición.

El copyright es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los derechos de autor), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, tanto publicada o que todavía no se haya publicado.



El símbolo del *copyright* "©" es usado para indicar que una obra está sujeta al derecho de autor.

El *derecho de autor* se basa en la idea de un derecho personal del autor, fundado en una forma de identidad entre el autor y su creación. El derecho moral está constituido como emanación de la persona del autor, reconoce que la obra es expresión de la persona del autor y así se le protege. La protección del *copyright* se limita estrictamente a la obra, sin considerar atributos morales del autor en relación con su obra, excepto la paternidad; no lo considera como un autor propiamente tal, pero tiene derechos que determinan las modalidades de utilización de una obra.

Para hacer un programa copyleft, lo primero es darle un copyright; Luego se le añaden cláusulas de distribución, que son un instrumento legal que le da a cualquiera el derecho de usar, modificar y redistribuir el código fuente del programa o *de cualquier programa derivado de éste* pero sólo si los términos de distribución no se cambian. De este modo, el código y las libertades se vuelven legalmente inseparables.

Hay que hacer constar que el titular de los derechos de autor (copyright) de un software bajo licencia copyleft puede también realizar una versión modificada bajo su copyright original, y venderla bajo cualquier licencia que desee, además de distribuir la versión original como software libre. Esta técnica ha sido usada como un modelo de negocio por una serie de empresas que realizan software libre (por ejemplo MySQL); esta práctica no restringe ninguno de los derechos otorgados a los usuarios de la versión copyleft. También podría retirar todas las licencias de software libre anteriormente otorgadas, pero esto obligaría a una indemnización a los titulares de las licencias en uso. En España, toda obra derivada está tan protegida como una original, siempre que la obra derivada parta de una

autorización contractual con el autor. En el caso genérico de que el autor retire las licencias "copyleft", no afectaría de ningún modo a los productos derivados anteriores a esa retirada, ya que no tiene efecto retroactivo. En términos legales, el autor no tiene derecho a retirar el permiso de una licencia en vigencia.

El derecho de autor (del francés *droit d'auteur*) es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores (los derechos de autor), por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, tanto publicada o que todavía no se haya publicado.

En el Derecho anglosajón se utiliza la noción de copyright (traducido literalmente como derecho de copia) que, por lo general, comprende la parte patrimonial de los derechos de autor (derechos patrimoniales).

Una obra pasa al dominio público cuando los derechos patrimoniales han expirado. Esto sucede habitualmente trascurrido un plazo desde la muerte del autor (post mortem auctoris). Por ejemplo, en el derecho europeo, 70 años desde la muerte del autor. Dicha obra entonces puede ser utilizada en forma libre, respetando los derechos morales.

El derecho de autor se basa en la idea de un derecho personal del autor, fundado en una forma de identidad entre el autor y su creación.

El copyright, mal llamado derecho de autor, es el derecho de reproducción o copia de un texto, fonograma, imagen o programa de ordenador, y su resultado es un objeto (o texto, o fonograma, etc.) duplicado del original. Con copyright no podemos reproducir el libro en parte o en su integridad, a no ser que él y sus editores lo autoricen expresamente.

Los desarrolladores de software privativo emplean el copyright para quitar la libertad a los usuarios; nosotros empleamos ese copyright para garantizar su libertad.

Hasta ahora, el copyright había sido siempre una regulación mercantil; nunca planteado como un derecho o monopolio de los propietarios, sino una medida de difusión intelectual y de protección de la inversión de los editores frente a otros editores, no frente al público. El uso ultra restrictivo que actualmente se le quiere otorgar mediante ciertas leyes (DMCA, Directiva Europea de Copyright, etc.) es inédito.

La protección del *copyright* se limita estrictamente a la obra, sin considerar atributos morales del autor en relación con su obra, excepto la paternidad; no lo considera como un autor propiamente tal, pero tiene derechos que determinan las modalidades de utilización de una obra.

Evolución del copyright.

En 1790, las obras protegidas por la *Copyright Act* de Estados Unidos eran sólo los "mapas, cartas de navegación y libros" (no cubría las obras musicales o de arquitectura). Este copyright otorgaba al autor el derecho exclusivo a "publicar" las obras, por lo que sólo se violaba tal derecho si reimprimía la obra sin el permiso de su titular. Además, este derecho no se extendía a las "obras derivadas" (era un derecho exclusivo sobre la obra en particular), por lo que no impedía las traducciones o adaptaciones de dicho texto. Con los años, el titular del copyright obtuvo el derecho exclusivo a controlar cualquier "publicación" de su obra. Sus derechos se extendieron, de la obra en particular, a cualquier "obra derivada" que pudiera surgir en base a la "obra original".

Asimismo, el Congreso de Estados Unidos incrementó en 1831 el plazo inicial del copyright de 14 a 28 años (o sea, se llegó a un máximo de 42 años de protección) y en 1909 extendió el plazo de renovación, obteniéndose un máximo de 56 años de protección. Y, a partir de los años 50, comenzó a extender los plazos existentes en forma habitual (1962, 1976 y 1998).

Símbolos.

El símbolo (una letra "**P**" mayúscula ubicada dentro de un círculo) representa la reserva de los "derechos de autor sobre una grabación sonido" (música) y es la abreviatura para la palabra "fonógrafo" (phonograph en inglés) o registro fonográfico. Este símbolo hace referencia más directamente a la obra musical en sí grabada en un determinado disco, cassette, CD, etc., de hecho, es muy común verlo impreso en las contraportadas de los álbumes musicales.

Por otro lado, el símbolo © (una letra "**C**" mayúscula dentro de una circunferencia) hace referencia más propiamente al derecho de autor (copyright) sobre obras intelectuales de otra índole, como por ejemplo, libros, folletos, obras dramáticas, obras cinematográficas y audiovisuales; dibujos, pinturas etc.

La diferencia entre el significado de un símbolo y otro es muy tenue.

Campo de aplicación.

La protección del derecho de autor abarca únicamente la expresión de un contenido, pero no las ideas. Para su nacimiento no necesita de ninguna formalidad, es decir, no requiere de la inscripción en un registro o el depósito de copias, los derechos de autor nacen con la creación de la obra.

Son objeto de protección las obras originales, del campo literario, artístico y científico, cualquiera que sea su forma de expresión, soporte o medio. Entre otras:

- Libros, folletos y otros escritos;
- Obras dramáticas o dramático-musicales;
- Obras coreográficas y las pantomimas;
- Composiciones musicales con o sin letra;
- Obras musicales y otras grabaciones sonoras;
- Obras cinematográficas y otras obras audiovisuales;
- Obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía;
- Obras fotográficas;
- Ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias;
- Programas informáticos;
- Entrevistas;
- Páginas Web.

CAPITULO 3: LICENCIAS PARA SOFTWARE LIBRE.

Concepto.

Una licencia de software es un contrato entre el titular del derecho de autor (propietario) y el usuario del programa informático (usuario final), para utilizar éste en una forma determinada y de conformidad con unas condiciones convenidas.

Las licencias de software pueden establecer entre otras cosas, la cesión de determinados derechos del propietario al usuario final sobre una o varias copias del programa informático, los límites en la responsabilidad por fallos, el plazo de cesión de los derechos, el ámbito geográfico de validez del contrato e incluso pueden establecer determinados compromisos del usuario final hacia el propietario, tales como la no cesión del programa a terceros o la no reinstalación del programa en equipos distintos al que se instaló originalmente.

Las diferentes licencias, sobre las que se basa el copyleft, se basan en combinar distintas propiedades. Estas licencias son cuatro, pero pueden combinarse entre ellas, hasta alcanzar un total de once. Las cuatro principales son:

- **Atribución:** permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar el trabajo y trabajos derivados de este, sólo se da al creador el crédito correspondiente.
- **No comercial:** permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar el trabajo y otros trabajos derivados basados en éste, sólo para propósitos no comerciales.
- **Sin trabajos derivados:** permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar sólo copias literales del trabajo, no trabajos derivados basados en este.
- **Compartir bajo condiciones similares:** permite a otros distribuir trabajos derivados sólo bajo una licencia idéntica a la licencia que reguló el trabajo.

Otras condiciones de licencia adicionales que podrían evitar posibles impedimentos a las tres libertades básicas (1, usarla sin ninguna limitación; 2, (re)distribuir cuantas copias desee y 3, modificarla de la manera que crea conveniente) son:

- Las condiciones de la licencia copyleft no pueden ser revocadas.
- El trabajo y sus derivados son siempre puestos a disposición de manera que se facilite su modificación. Por ejemplo, en el software, esta facilidad suele asociarse a la disponibilidad del código fuente, donde incluso la compilación de dicho código debería permitirse sin ninguna clase de impedimento.

- Idear un sistema más o menos obligatorio para documentar adecuadamente la creación y sus modificaciones, por medio de manuales de usuario, descripciones, etc.

En la práctica, para que estas licencias copyleft tuvieran algún tipo de efecto, necesitarían hacer un uso creativo de las reglas y leyes que rigen los derechos de autor, por ejemplo, cuando nos referimos a las leyes del copyright (que es el caso más común), todas las personas que de alguna manera han contribuido al trabajo con copyleft se convertirían en (co) titulares de los derechos de autor, pero, al mismo tiempo, si nos atenemos a la licencia, también renunciarían deliberadamente a algunos de los derechos que normalmente se derivan de los derechos de autor, por ejemplo, el derecho a ser el único distribuidor de las copias del trabajo.

Aunque depende de las leyes que rigen los derechos de autor, que pueden ser diferentes de un país a otro, la licencia final, que no es más que un método para alcanzar los objetivos del copyleft, también puede diferir de un país a otro. Por ejemplo, en algunos países puede ser aceptable vender un producto software sin ninguna garantía, al estilo de la licencia, mientras que en la mayoría de países europeos no es posible que un distribuidor de software se desentienda de todas las garantías vinculadas a un producto vendido, razón por la cual el alcance de dichas garantías es descrito explícitamente en la mayoría de las licencias copyleft europeas.

Clasificación de las licencias de software.

Según los derechos que cada autor se reserva sobre su obra:

Licencia de software libre sin protección heredada: se puede crear una obra derivada sin que ésta tenga obligación de protección alguna. Muchas licencias pertenecen a esta clase, entre otras:

- Academic Free License v.1.2.
- Apache Software License v.1.1.
- Artistic.
- Attribution Assurance license.
- BSD License.
- MIT License.
- University of Illinois/NCSA Open Source License.
- W3C Software Notice and License.
- Calistornetion Advance License.

Licencia de software libre con protección heredada: algunas restricciones se aplican a las obras derivadas. Entre las licencias de esta categoría están:

- Artistic License.
- Common Public License v.1.0.
- GNU General Public License v.2.0.
- GNU General Public License v.3.0.
- GNU Lesser General Public License v.2.1.
- Mozilla Public License.

Licencia de software no libre: estas licencias también se conocen con el nombre de software propietario. En ellas los propietarios establecen los derechos de uso, distribución, redistribución, copia, modificación, cesión y en general cualquier otra consideración que se estime necesaria.

Este tipo de licencias, por lo general, no permiten que el software sea modificado, desensamblado, copiado o distribuido de forma ilegal (piratería de software), regula el número de copias que pueden ser instaladas e incluso los fines concretos para los cuales puede ser utilizado. La mayoría de estas licencias limitan fuertemente la responsabilidad derivada de fallos en el programa.

Los fabricantes de programas sometidos a este tipo de licencias por lo general ofrecen servicios de soporte técnico y actualizaciones durante el tiempo de vida del producto.

Algunos ejemplos de este tipo de licencias son las llamadas:

- **CLUFs:** Contrato de Licencia para Usuario Final.
- **EULAs:** End User License Agreement.

Licencias para software.

Entre las más conocidas certificadas por la FSF y la OSI se encuentran las **GPL**, **LGPL** (Lesser General Public License), **MPL** (Mozilla Public License), (Berkeley Software Distribution) y **MIT** (Massachusetts Institute of Technology). A continuación, veamos una breve descripción de ellas:

➤ *GNU/GPL:* una de las más utilizadas es la Licencia Pública General de GNU (GNU GPL). El autor conserva los derechos de autor (copyright), y permite la redistribución y

modificación bajo términos diseñados para asegurarse de que todas las versiones modificadas del software permanecen bajo los términos más restrictivos de la propia GNU GPL. Esto hace que sea imposible crear un producto con partes no licenciadas GPL, el conjunto tiene que ser GPL.

Es decir, la licencia GNU GPL posibilita la modificación y redistribución del software, pero únicamente bajo esa misma licencia. Y añade que si se reutiliza en un mismo programa código "A" licenciado bajo licencia GNU GPL y código "B" licenciado bajo otro tipo de licencia libre, el código final "C", independientemente de la cantidad y calidad de cada uno de los códigos "A" y "B", debe estar bajo la licencia GNU GPL.

En la práctica esto hace que las licencias de software libre se dividan en dos grandes grupos, aquellas que pueden ser mezcladas con código licenciado bajo GNU GPL (y que inevitablemente desaparecerán en el proceso, al ser el código resultante licenciado bajo GNU GPL) y las que no lo permiten al incluir mayores u otros requisitos que no contemplan ni admiten la GNU GPL y que por lo tanto no pueden ser enlazadas ni mezcladas con código gobernado por la licencia GNU GPL.

En el sitio web oficial de GNU hay una lista de licencias que cumplen las condiciones impuestas por la GNU GPL y otras que no.

Aproximadamente el 60% del software licenciado como software libre emplea una licencia GPL.

Es una licencia con copyleft. Especifica una serie de términos de distribución para proteger con copyleft a un programa. El Proyecto GNU la utiliza en términos de distribución para la mayoría de su software. No está diseñada de forma que permita una distribución segura de las copias de un FS. Fue creada por la FSF a mediados de los años 80. Su versión número tres se encuentra en discusión y ha creado grandes polémicas en la comunidad.

➤ *LGPL*: se desarrolló después de la GPL. Esta no es exactamente una licencia con copyleft, porque permite una interacción estrecha con programas que no son libres. Es compatible con la GPL y sólo se recomienda en casos especiales. Al principio, sus siglas respondían al nombre "Library General Public License", debido a que, en ocasiones, era más conveniente utilizar una GNU/LGPL para bibliotecas de funciones de distintos software. Con posterioridad, cambió su propósito y también su nombre de Library por Lesser, para convertirse en "Lesser General Public License", una licencia con menos restricciones que la GNU/GPL. Entre los proyectos FS que la utilizan para distribuir sus programas, se encuentran OpenOffice.org y Sun Microsystems.

➤ *MPL*: es una licencia FS, pero no es una licencia con copyleft. Presenta restricciones algo complejas. En ella puede coexistir más de un tipo de licencia. Es incompatible con la GPL. Desarrollada originalmente por Netscape Communications Corporation, pasó después a la fundación Mozilla. Esta licencia, debido a que no se sustenta en copyleft, permite el uso comercial de un software que no ofrezca las libertades de uso, distribución, modificación y copia.

➤ *MIT* o *X11*: es una licencia FS sin copyleft compatible con la licencia GNU/GPL, que incluye ciertas restricciones en el derecho de uso. Permite utilizar el código del software, modificarlo y distribuirlo comercialmente, sin publicar los cambios que se realicen.

➤ *BSD*: es una licencia sin copyleft, incompatible con la licencia GNU/GPL. Esta licencia contiene una cláusula que ofrece el código fuente sin ninguna restricción para su uso futuro. Además, presenta una cláusula que establece que donde se mencione el software, se debe incluir una frase que notifique su procedencia.

Licencias para otras creaciones.

Licencias para el mundo de la documentación:

➤ *GFDL (GNU Free Documentation License)*: es una licencia copyleft para documentos, creada por la Fundación del FS. No se limita a la documentación asociada a un software, por lo que puede utilizarse en cualquier tipo de documentos o colección de estos. La licencia estipula que las copias de la documentación aun cuando pueda modificarse o no, deben distribuirse con esta licencia. La licencia también requiere dar crédito a los autores o editores de la obra de alguna forma. Un proyecto que se ha desarrollado con bastante éxito en la comunidad y que muestra la utilidad social de este tipo de licencia es Wikipedia, la enciclopedia libre.

➤ *Open Publication License*: los trabajos distribuidos con esta licencia pueden reproducirse y distribuirse completos o parcialmente, en cualquier medio físico o electrónico, siempre que se mantengan los términos que establece esta licencia en el documento original. Permite la distribución comercial.

Establece las condiciones para modificar las versiones de un documento, los derechos de propiedad literaria de los autores, el alcance de la licencia, los requisitos que deben cumplir los trabajos modificados, entre otros aspectos.

Licencias copyleft para el mundo del arte:

➤ *Free Art license:* es una licencia con copyleft utilizada para las obras de arte. Autoriza a copiar, difundir y transformar libremente la obra que protege, dentro del respeto a los derechos de su autor. La “Licencia Arte Libre” no ignora los derechos del autor, sino que los reconoce y protege. La reformulación de estos principios permite a los usuarios utilizar con creatividad la obra artística.

Esta licencia respeta los derechos morales de los autores de las obras e incentiva su disseminación a mayor escala, al permitir su acceso a todos los interesados, por esta razón, es una licencia con copyleft, contraria a lo establecido por la propiedad literaria y artística que tiende a restringir su uso.

Licencia para el mundo de los diseños:

➤ *LDGPL (Libre Designs General Public License):* esta licencia se creó en el 2003, se basa en la GNU/GPL, sigue los principios del copyleft de copiar, distribuir, modificar y mantener estos privilegios en la creación original y en las derivadas, pero para diseños, descripciones de diseños; permite la copia, distribución y modificación de imágenes, diagramas, planos, etcétera. Incluso, permite la implementación del diseño.

El Licencias para obras musicales:

➤ *Free Music Public License:* su creador recomienda tener cuidado en su uso, porque la versión más actualizada de la misma data del 15 de abril del 2001, en su versión 0.7, y es una versión provisional.

Su creador no recomienda distribuir música en estos momentos con esa licencia, pero si es posible distribuir música que fuera publicada con la licencia anterior a la fecha señalada.

Permite el uso personal de la obra musical, su distribución, siempre con respeto a la autoría, posibilita distribuir trabajos basados en una obra, pero con la misma licencia y una serie de indicaciones más que se recomienda leer en su sitio original.

➤ *Open Audio License:* creada por Electronic Frontier Foundation en el 2001, es una licencia específica para regular el uso de obras musicales, permite la distribución, copia y la modificación de las canciones, sólo exige que se acredite la autoría de las canciones. Es compatible con las licencias Creative Commons, desarrolladas en el siguiente tema.

Es una forma de que las canciones lleguen a su público, sin restricciones, legaliza lo que hacen muchas personas en el mundo. La distribución de canciones por la red se realiza a través de una red punto a punto (mas conocida como P2P). Se refiere a una red que no

tiene clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan simultáneamente como clientes y como servidores respecto de los demás nodos de la red. Es una forma legal de compartir archivos de forma similar a como se hace en el email o mensajeros instantáneos, sólo que de una forma más eficiente.

Licencia para el mundo periodístico:

➤ *Licencia 20 Minutos:* creada por Pepe Cervera, periodista. Es una licencia copyleft fundamentalmente para periódicos. Su nombre se debe a un periódico de distribución gratuita en España, titulado “20 Minutos”, que fue el primero en distribuirse con esta licencia por Internet.

Como lo establece el copyleft, permite copiar, modificar y distribuir una noticia, siempre que el contenido distribuido se adhiera a esta misma licencia. En la práctica, se pueden tomar noticias de este diario, y publicarlas en otra web, con sólo señalar explícitamente su fuente y autoría.

Licencias multiuso.

➤ *Design Science License:* es otra licencia copyleft, escrita por Michael Stutz. Su objetivo es promover los adelantos en la ciencia y el arte. La licencia describe los términos y las condiciones en que un autor puede permitir la modificación, copia y distribución de un trabajo.

La licencia describe los términos y condiciones bajo los cuales el autor permite copiar distribuir y modificar copias de un trabajo. Exige que se refiera siempre la licencia en el trabajo, como una forma de mantener su vigencia.

➤ *Creative Commons, Attribution-Share Alike License (CC):* Creative Commons es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro que desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad, por medio de una nueva legislación y nuevas tecnologías. Fue fundada por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciberderecho, quien la presidió hasta marzo de 2008.

Creative Commons (en español: bienes comunes creativos) es también el nombre dado a las licencias desarrolladas por esta organización.

Las licencias Creative Commons o CC están inspiradas en la licencia GPL (General Public License) de la Free Software Foundation, sin embargo no son un tipo de

licenciamiento de software. La idea principal es posibilitar un modelo legal ayudado por herramientas informáticas para así facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público.

Existen una serie de licencias Creative Commons, cada una con diferentes configuraciones o principios, como el derecho del autor original a dar libertad para citar su obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecerla públicamente y con diferentes restricciones como no permitir el uso comercial o respetar la autoría original.

Una de las licencias que ofrecía Creative Commons es la que llevaba por nombre "Developing Nations" (Naciones en Desarrollo), la cual permitía que los derechos de autor y regalías por el uso de las obras se cobraran sólo en los países desarrollados del primer mundo, mientras que se ofrecían de forma abierta en los países en vías de desarrollo. Esta licencia ha sido retirada por problemas comerciales.

Aunque originalmente fueron redactadas en inglés, las licencias han sido adaptadas a varias legislaciones alrededor del mundo. Entre otros idiomas, han sido traducidas al castellano, al portugués, al euskera y al catalán a través del proyecto Creative Commons International. Existen varios países de habla hispana que están involucrados en este proceso; España, Chile, Argentina, México, Perú, Colombia y Puerto Rico ya tienen las licencias traducidas y en funcionamiento, en tanto que Guatemala, Ecuador y Venezuela se encuentran en proceso de traducción e implementación de las mismas. Brasil también tiene las licencias traducidas y adaptadas a su legislación.

El Creative Commons es una corporación sin ánimo de lucro fundada en el 2001, con el apoyo del Center for the Public Domain. Su objetivo es facilitar las formas de licenciamiento para poder compartir creaciones en la red.

Para facilitar el intercambio de las obras por Internet piensan crear un sistema de metadatos, que describa e identifique el tipo de licencia de la obra, con vistas a que los motores de búsqueda, puedan asociar cada obra con su tipo de licencia. Pretenden eliminar las restricciones del copyright.

Creative Commons posee entre sus metas principales, la creación de un espacio que promueva, facilite y garantice el intercambio colectivo de obras y trabajos de artistas, científicos y creadores de programas, como forma de proteger una cultura de la libertad, basada en la confianza de poder facilitar intercambios creativos comunitarios.

CAPITULO 4: EFECTO VIRICO.

A las licencias copyleft se les suele atribuir un efecto "vírico", debido a que cualquier trabajo derivado de un trabajo con copyleft debe a su vez atenerse a los principios del copyleft. En particular, los trabajos con copyleft no pueden ser incorporados legalmente en trabajos que sean distribuidos sin el código fuente, como pasa con la mayoría de productos comerciales, sin el permiso específico de sus autores. Como resultado, su uso en la industria está mayoritariamente limitado a uso interno.

El término "vírico" implica propagación como la de un virus biológico por un organismo vivo. En el contexto de las licencias y los contratos legalmente vinculantes, "vírico" hace referencia a cualquier cosa que se propaga adhiriéndose a cualquier otra cosa, sin tener en cuenta si las aportaciones víricas añaden algún valor al trabajo particular.

Los partidarios del copyleft sostienen que hacer extensiva la analogía entre las licencias copyleft y los virus informáticos resulta inapropiado, puesto que los virus informáticos generalmente infectan los ordenadores sin que el usuario se percate de ello e intentan causar daño, mientras que los autores de trabajos derivados, son conscientes de la licencia copyleft del trabajo original y sus usuarios pueden obtener beneficio de ella. Muchos evitan usar el término "vírico" dadas sus connotaciones negativas.

Microsoft, entre otros, al describir la GPL como una "licencia vírica", también puede estar refiriéndose a la idea de que cualquier lanzamiento de un trabajo nuevo bajo GPL pudiera crear un efecto red con realimentación positiva, en el que con el paso del tiempo habría una ingente cantidad de código copyleft que continuara expandiéndose. La reutilización de código es una meta importante en ingeniería del software por la cual se ahorran esfuerzos usando componentes genéricos que ya existen para tener un producto listo en poco tiempo. Aquellos que no aplican copyleft en sus programas, a menudo tienen que "reinventar la rueda" en muchas partes de éstos, debido principalmente a que la cantidad de software libre que carece de copyleft es relativamente pequeña. Esto es considerado frecuentemente una desventaja del desarrollo de software sin copyleft.

Algunos oponentes del copyleft sin formación legal, afirman que el simple hecho de usar una sola línea de código copyleft en un proyecto de millones de líneas de código sin copyleft, convierte automáticamente este último en código copyleft. Se puede ver entonces que este comportamiento es similar al de un virus informático o biológico, el cual infecta una entidad mucho mayor a pesar de que sus dimensiones son pequeñas en comparación.

Sin embargo, dicha reclamación es incorrecta por dos motivos. En primer lugar, en la mayoría de las jurisdicciones es improbable que una sola línea de código sea considerada suficiente para justificar la protección del copyright. En segundo lugar, incluso cuando el código que se incluye en un proyecto es lo suficientemente importante para justificar la protección del copyright, el resto del código nunca pasará a tener automáticamente una licencia copyleft. Lo que ocurrirá es que no será legal distribuir el trabajo derivado, a menos que el propietario del trabajo que recibe el código copyleft lo ponga bajo una licencia compatible (que no tiene por qué ser necesariamente una licencia copyleft). Si el trabajo es distribuido de todos modos, esto será considerado una simple violación del copyright, y no afectará para nada a la licencia del trabajo.

De manera adicional, algunas licencias copyleft populares como la GPL incluyen una cláusula que especifica que los componentes con copyleft pueden interactuar con componentes sin copyleft siempre que la comunicación sea relativamente simple, como por ejemplo ejecutar una herramienta de línea de órdenes mediante una sencilla estructura de control. Como consecuencia, incluso si un módulo de un producto con intenciones de no aplicar copyleft está puesto bajo GPL, todavía existe una posibilidad legal para que otros componentes se comuniquen con él de una forma restringida.

CAPITULO 5: COPYLEFT EN EL MERCADO.

Las compensaciones económicas alternativas para compensar el trabajo de creadores se encuentran en correspondencia con el tipo específico de creación. Si bien un músico puede recibir una compensación por su obra mediante un concierto, un pintor puede hacerlo por medio de exposiciones de su obra y un científico, con el financiamiento de sus proyectos.

Sería interesante definir las diferentes clases de creadores que existen y las formas alternativas de las que ellos pudieran disponer para compensar su labor.

Los productos que se diseminan a la comunidad con licencias copyleft no suelen ser tan lucrativos como los puramente propietarios. Esto es visto por algunos como algo negativo, pero esto puede leerse de muchas formas.

Por ejemplo, Microsoft como una gran empresa que produce software propietario y Red Hat que distribuye software Open Source. La primera es mucho más lucrativa que la segunda. El primer modelo, sin embargo, acentúa las diferencias entre ricos y pobres de una manera significativa y esto hace que esta alternativa no sea viable para el desarrollo sostenible de nuestras sociedades.

Las empresas que desean lucrar con software licenciado con copyleft deberán hacerlo fundamentalmente por medio de entrenamientos a sus usuarios, las certificaciones, los servicios de soporte, pero indudablemente dispondrán de menos posibilidades de lucrar directamente con la venta del software.

Para las obras de arte, por su parte, se requiere buscar mecanismos alternativos a los tradicionales. Información al respecto puede encontrarse en varios sitios en Internet. Algunas de estas soluciones se basan en la recaudación monetaria en los conciertos, las exposiciones, el patrocinio por parte de instituciones a determinados sitios que faciliten al acceso a este tipo de obras, la conversión de los ISP (Internet Service Provider) en puntos de recaudación con el intercambio P2P, (peer-to-peer), -una red informática entre iguales que no tiene clientes y servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan, a la vez, como clientes y como servidores de los demás nodos de la red-, es decir que los que deseen bajar de Internet este tipo de información, deben utilizar el servicio P2P, este se cobra y esa recaudación puede utilizarse para compensar a los creadores de las obras.

Un ejemplo real de este tipo de empresa es el colectivo Wu Ming, que publica libros con una nota que aclara que se permite la reproducción total o parcial de esta obra y su difusión telemática siempre que sea para el uso personal de los lectores y no con fines

comerciales. Así, las personas pueden descargar la obra, leerla y compartirla con amigos. Muchos creerán que, con esta fórmula de distribución, no se venderá una copia del ejemplar impreso, sin embargo, existen obras en este sitio, que han superado la venta de doscientas mil copias. Las personas cuando gustan de un libro suelen regalarlo a varios amigos y deciden comprar una copia impresa. En este caso, la diseminación por la red sólo ayuda a promover la venta de la obra y no lo contrario.

CAPITULO 6: PRINCIPALES CONSECUENCIAS.

El copyleft como también el software libre conlleva numerosas ventajas y pocos problemas. Veamos, a modo de ejemplo algunos de ellos.

Problemas: entre los problemas, probablemente el fundamental sea la imposibilidad de ciertos modelos de negocio (especialmente basados en la venta de licencias de uso), que hace necesario, explorar nuevos modelos. Desde un punto de vista práctico, todavía es común otro problema, la falta de soporte y de empresas que proporcionen soluciones de calidad y con un servicio asociado suficiente (especialmente para usuarios no informático).

Un problema indirecto, pero muy importante, es la propia originalidad del modelo de software libre. Es tan diferente, en tantos aspectos, del modelo privativo tradicional, al que tantos están tan acostumbrados, que es difícil de entender sin una mínima formación. Esta falta de formación provoca que muchos usuarios y productores de software libre no se beneficien del modelo.

Ventajas y nuevas posibilidades: el usuario de programas libres, ya sea un individuo o una empresa, puede encontrar una verdadera competencia en un mercado (el del software) que tiene tendencia al monopolio. Ya no depende necesariamente del soporte del productor de software, puede haber muchas empresas que disponiendo del programa y de conocimientos suficientes, puedan hacer negocio con el mantenimiento, la adaptación y la mejora, compitiendo unas con otras, aun cuando se basan en el mismo programa. Por ello, el usuario podrá elegir con quien contratara sin tener que cambiar de programa. Por otro lado, el usuario de software libre puede evaluar con mucho detalle (o dejar que otros lo hagan) la calidad de los programas. La disponibilidad del código fuente y la existencia de comunidades que escrutan con todo los detalle cada modificación del programa, permiten nuevas posibilidades en este campo. Ya no hay cajas negras en la que es preciso confiar porque si, ni se depende de la estrategia de un productor, que en un momento dado puede decidir dejar de comercializar un producto con el trastorno que esto supone para los usuarios.

Dada la libertad de modificar el programa para uso propio, el usuario puede personalizarlo o adaptarlo a sus necesidades, corrigiendo errores si los tuviera. Si tiene los conocimientos y los recursos necesarios lo podrá hacer el mismo y si no podrá contratar el servicio. El control pasa del productor al usuario.

CAPITULO 7: CRÍTICAS Y OPINIONES.

Críticas al sistema de Copyright.

En su libro titulado “Un mundo sin Copyright”, Joost Smiers, profesor de Ciencia Política de las Artes en el Grupo de Investigación Artes y Economía en el Utrech School of the Arts de Holanda, basándose en otros autores, observa que:

(...) la base filosófica del sistema de copyright actual se apoya en un mal entendido: la originalidad de los artistas es inagotable, concepto que se aplica a creadores e intérpretes. Pero la realidad indica otra cosa, porque los artistas siempre tienen en cuenta las obras creadas en el pasado y en el presente, y agregan elementos al corpus existente. Esos agregados merecen respeto y admiración, pero sería inadecuado otorgar a sus creadores, intérpretes y productores derechos de exclusividad monopólicos sobre algo que se inspira en el conocimiento y la creatividad que forman parte del dominio público y son producto de la labor de otros artistas.

Copyleft: más allá del software.

Actualmente, existen varios proyectos que siguen la filosofía del copyleft. Sus principios se han trasladado del software al mundo de la documentación, el arte, la música y a toda creación que una persona desee liberar y garantizar su “izquierdo” de propiedad.

Por supuesto, fue necesario realizar algunas modificaciones, porque una obra de arte, por ejemplo, es un tipo de material muy diferente a un software. Cuando nos encontramos con una canción, una pintura, un libro, no podemos modificarlo a nuestro gusto y asumirlo como una obra propia. Las licencias copyleft para las obras de artes por lo general establecen que se debe hacer referencia al autor original en las obras derivadas. Esto tampoco es una solución muy completa, porque puede asumirse partes de una obra y colocarlas en un contexto que desvirtúe completamente la idea inicial que tuvo el autor.

De cualquier forma, parece que no existe una solución a un problema, que pueda malinterpretarse o que su fortaleza se convierta en una debilidad, la responsabilidad queda por parte de los que hacen uso de ella.

Lámalo como quieras: es libertad, y eso es lo que cuenta.

El copyleft ha dado lugar a licencias comerciales reales, como la GPL, la pregunta es porque no las utilizamos. Se trata de licencias muy detalladas (tal vez porque son producto de la cultura anglosajona, muy profunda en materia de propiedad intelectual) y corresponden a algunas de las posibles aplicaciones del copyleft. No han de ser identificadas con el copyleft en sí, porque éste es un concepto de significado más general. El copyleft es el principio, y la GFDL es una cierta aplicación del mismo, que, además, no explota todas sus potencialidades.

Para volver a la definición básica de Richard Stallman, "El copyleft usa las leyes sobre copyright, pero las voltea para que cumplan una finalidad contraria a la que les fue asignada, en lugar de ser un medio para privatizar software, se convierte en una forma de mantener el software libre. La idea central del copyleft es dar a todo el mundo el permiso para usar el programa, copiarlo, modificarlo y distribuir las versiones modificadas, pero no el permiso para añadir otras restricciones que éstas sobre él."

Como se ha explicado, utilizamos el copyright para impedir que cualquier otro imponga el suyo y se declare propietario de la obra, introduciendo restricciones sobre su uso. Ésta que practicamos es una extensión radical del concepto de fair use [uso legítimo]. El *fair use* es "un principio legal que define las limitaciones de los derechos exclusivos de los titulares del copyright". Para dar algunos ejemplos, la definición incluye la cita de porciones de una obra en el contexto de un artículo crítico o una reseña, el uso didáctico de un texto, la parodia, la copia privada de un texto convenientemente adquirido, etc.

En la visión capitalista y propietaria, pagar es la regla y el *fair use* la excepción. De hecho, como dice Ivan Hoffman, "no se debería confiar nunca en el fair use, dado que es, por definición, una defensa a la que recurrir en caso de que uno sea denunciado. Y no hay nadie sobre la faz de la tierra que pueda decir con seguridad si un cierto uso entra dentro de la definición de fair use."

En nuestra visión del mundo, por el contrario, el fair use es la regla, coincide en todo con el uso social, mientras que comprar un libro es la excepción (dejada enteramente a la libre elección del público). Tal excepción permite vivir a los autores. Cuando compras un libro, estás eligiendo recompensar el esfuerzo de un escritor. Pero no estás obligado a hacerlo, como alternativa puedes copiarlo, descargarlo de un sitio, etc. Lo que no puedes hacer es introducir restricciones a esta libertad.

Entre las posibles restricciones (es decir, los usos que a nuestro parecer no son automáticamente fair) contaríamos los fines comerciales o lucrativos, amplia definición que

va desde la simple puesta en venta de copias para su adaptación cinematográfica o televisiva, pasando por la compra de los derechos de publicación en el extranjero.

La única compensación que a nosotros nos parecería legítima y razonable sería el simple reembolso de los gastos en fotocopias, CD-ROMs, etc.

Aquí reside la diferencia entre nuestra aplicación del principio y la que puede encontrarse en la GPL y en la GFDL. Tales licencias, como es obvio, contienen algunas formulaciones en sintonía con nuestra praxis, pero también otras en evidente confrontación con ella, como la siguiente:

"Puede copiar y distribuir el Documento en cualquier medio, sea en forma comercial o no, siempre y cuando esta Licencia, las notas de derecho de autor, y la nota de licencia que indica que esta Licencia se aplica al Documento se reproduzca en todas las copias, y que usted no adicione ninguna otra condición a las expuestas en esta Licencia. Usted no puede usar medidas técnicas para obstruir o controlar la lectura o copia posterior de las copias que usted haga o distribuya. Sin embargo, usted puede aceptar compensación a cambio de las copias." Nosotros creemos que éste artículo de la GFDL no da cuenta suficientemente de la especificidad de un producto editorial. En definitiva, la GFDL es un intento de adaptación de la GPL, que fue desarrollada en el ámbito informático.

En los diversos sectores de la producción cultural hay todavía muchos experimentos que hacer para obtener una aplicación aceptable y eficaz del principio del copyleft. También la nota de nuestros libros es imperfecta, por ser demasiado vaga, sujeta a discusiones y mejoras. La producción cultural ofrece una diversidad de aspectos, las tecnologías son diversas, las lenguas son nómadas y las formas de consumo son multiformes.

El software [y también el manual técnico] es un producto cultural muy diferente de la novela.

De cualquier manera, lo que cuenta es que todos continuemos trabajando en favor de la compartición de los saberes y del uso social de los productos culturales. Podemos llamarlo "copyleft", podemos llamarlo "fair use", podemos llamarlo "Francisco" o "Susana", eso no es importante. El principio es lo primero, y sobre él descansan todas las aplicaciones.

La justificación económica de copyleft.

Artículo de José Cervera.

Cuando los libros sobran lo que falta son mentes que los lean y entiendan. El ojo humano será un recurso cada vez más escaso, hasta que Internet se parezca a la Biblioteca

de Babel, vastos pasillos repletos de libros y completamente vacíos de gente. Billones de páginas web clamando en soledad, gritando 'Que alguien me lea'. Por tanto el poderoso será quien sea capaz de atraer atención. El valor lo tendrá quien pueda conseguir más que su cuota mensual de ojo humano, quien atraiga público a su página por encima de la media. Con toda la humanidad convertida en medios de comunicación, con cada empresa y marca comercial transformada en una imagen en una infinita estantería de imágenes semejantes cualquiera que supere su media de visibilidad será rico. En estas condiciones el concepto de copyright es una forma de suicidio económico, ya que por definición intenta reducir (controlar) el número de copias de un trabajo disponibles, limitando por tanto su capacidad de atraer atención. El 'copyright' es en esencia el control de la duplicación de un material. Se prohíbe hacer una copia de la expresión material de una idea, al objeto de controlar la difusión de esta idea. Al principio, con fines directamente de censura; luego, como mecanismo de obtención de compensación económica. Como las ideas son volátiles es imposible cobrarlas; pero sí, que se puede vender la materialización de una idea. Siempre que se prohíba su duplicación incontrolada. El mecanismo ha funcionado razonablemente bien. Las tecnologías de copia disponibles han permitido que el nivel de copia ilegal se mantuviese bajo control. El hecho de que se trataba de expresiones materiales de ideas permitía en la práctica un grado de cumplimiento de las normas dentro del cual se estableció un equilibrio económico. El progresivo reforzamiento de las leyes que controlaban el 'copyright' permitió levantar imperios empresariales basados en el concepto. Y entonces llegó la digitalización y la Red, y las ideas se liberaron de su prisión de materia. Desde el momento en que una idea carece de expresión material sólo es controlable mediante leyes, no físicamente. La copia se convierte en algo prácticamente imposible de controlar sin un grado de actividad humana habitual inaceptable. El costo de copia, en términos económicos, de calidad y de riesgo, disminuye de forma drástica hasta aproximarse a cero. El autor/editor carece de mecanismos que lo impidan. Pero lo peor que puede decirse de este mecanismo no es que sea irrealizable, es que es contraproducente para los autores y editores. Está en contra de sus intereses en la nueva ecología de la información, en la cual la principal divisa es la atención. Intentando reducir el número de copias en circulación de sus trabajos lo único que consiguen es perder cotización en el mercado de la atención, y con ello dinero.

El 'copyleft' no es más que un mecanismo para aumentar el valor de la información permitiendo hacer copias de la misma; animando, incluso, a hacerlo. La única condición es mantener el reconocimiento de autoría, la marca que permite al autor recibir por vía indirecta la recompensa por su trabajo, es decir, la atención que merece. Así dos conceptos que han estado entreverados hasta la confusión en la historia económica se separan nítidamente; por

una parte el derecho de Autor y por otra el derecho de copia. La expresión material de las ideas que era la única manera de diseminarlas obligó a mezclarlos, puesto que la única forma que tenía el autor para recibir una recompensa por su trabajo era mediante un impuesto a la copia.

Hoy limitar, vía cobro, el número de copias de una información sólo daña al autor, que pierde una vía fundamental de generar la única divisa de libre circulación en la Red: Atención.

En otras palabras, el copyleft no es generoso. Es una cuestión de supervivencia, de adaptación.

Hemos pasado de una ecología de la información escasa a una de la información sobreabundante, y las reglas cambian. No se puede mantener la economía de la información en el nuevo ecosistema con las viejas reglas. Hay que encontrar nuevas vías, y cualquier cosa que ayude a superar los 216 segundos de ojo humano, incluyendo la multidifusión de millones de copias, te hará rico.

CONCLUSION.

A través de esta monografía hemos podido concluir que ambos modelos de protección, copyleft y copyright, tienen tanto puntos a favor como en contra. Ni uno es demasiado bueno ni otro demasiado malo a la hora de proteger nuestras creaciones.

No podemos optar por uno o por otro sin tener en cuenta hacia donde esta dirigido, sobre que se va aplicar y cuales son nuestros fines con el que realizamos el trabajo.

Si tomamos, en nuestra conclusión, el copyleft como modelo de protección de cualquier obra protegida con este podemos decir que su utilización en el estado, en la educación en cualquier ámbito publico resultaría favorable en cuanto a cierta cuestiones que el derecho autor tradicional (copyright) no nos puede asegurar, como ser la confiabilidad y la seguridad en los casos de los programas informáticos por el hecho de no disponer del código fuente, como también la reproducción y el acceso a materiales de estudio, de trabajo, etc. mediante la vía legal.

Podríamos mencionar como punto desfavorable, a nuestro criterio y dependerá del fin con el que cada persona realiza su trabajo, el beneficio o retribución económica y material ya que como hemos podido observar el copyleft no tiene como objetivo principal lograr un beneficio exclusivamente económico, sino mas bien la cooperación.

Por otro lado podemos concluir que el copyright es demasiado restrictivo desde el punto de vista de la dependencia (de los usuarios hacia los autores), puesto que debemos estar sujetos (en el caso de los programas informáticos) al pago de una licencia de uso y a cambios eventuales realizado por los autores que nos obligan a adaptarnos a dichos cambios y no nos permite que nosotros adaptemos los programas a nuestras necesidades.

Quedara a criterio de cada persona sacar su propias conclusiones en base hacia quien y a donde desea dirigir su trabajo.

BIBLIOGRAFIA.

<http://es.wikipedia.org/wiki/CLUF>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft#Ideolog.C3.ADa>

http://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_p%C3%BAblico

http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre#Libertades_del_Software_Libre

http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre#Licencias_GPL

http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/216segundos.pdf

http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/llamalo.pdf

<http://www.sindominio.net/copyleft-malaga/faq.html#copyleft>