



*Programados como estamos por la sensibilidad posmoderna, lo comprendemos todo de manera referencial. Todo está contextualizado y definido retrospectivamente.* **Peter Saville**

*Lo que no es tradición es plagio.* **Eugeni d'Ors**

*El cerebro humano está hecho de tal manera que no puede crear nada en absoluto; solamente puede usar material ya existente.* **Mark Twain**

*Todos copiamos, gracias a Dios. Yo reivindico copiar en general, porque vengo del cómic, y ahí la única escuela que existe es la de aprender de los demás, de lo que ya se ha hecho, fijándote mucho, diseccionando cada dibujo.* **Javier Mariscal**

*Nada más original que nutrirse de los demás. El león está hecho de cordero asimilado.* **Paul Valery**

### **A modo de nota preliminar:**

Antonio Damián, desde CGT Formación me animó a escribir esta ponencia, que fue luego leída por Javier López Úbeda en Córdoba.

Ahora, en 2009, saco a la luz tal ponencia revisada porque parece que sigue siendo un tema muy tabú en la sociedad del conocimiento, y del consumo del mismo (instituciones académicas como las universidades, editoriales, asociaciones de escritores, y otros colectivos de creadores, distribuidores, y poderes fácticos del comercio del conocimiento en general, e incluso una amplia mayoría de personas individuales que a veces forman parte de un colectivo más amplio, pero que a título personal, siguen defendiendo, en contra de sus propios intereses, creo, las formas clásicas y obsoletas ya, de propiedad intelectual, derechos de autor, y todo lo referente al copyright en general).

### **Introducción**

El título de esta aportación al **Foro Ibérico de la Educación** - cuyo lema es tan sugestivo, sugerente y alentador (Otro mundo es posible)- y al que damos la enhorabuena ya, por su empuje y labor, es: "Copyleft y Educación: armas par la libertad"...y debimos añadir: y armas para la expresión, el pensamiento y la acción, (para más señas).

Desde la más íntima convicción, en 2005 y gracias a esta ponencia, tuve la oportunidad de aproximarme aun más al tema **copyleft**, que no es más que una alternativa al copyright dentro de los diversos tipos de licencias libres, que hoy día son conocidos sobre todo en lugares como "Flickr", por ejemplo.

Desde este texto, intentaré, principalmente, transmitir y difundir en qué consiste y en qué contexto se mueve **coyleft** y la importancia que tienen, y puede tener, en la Educación (de niños, adolescentes y adultos) de futuro, y en estos momentos del presente.

Nota importante:

Desde el comienzo del trabajo a exponer, nos propusimos un lema propio (a partir de ahora hablaré en plural, porque muchas personas me han ayudado a escribir este texto, directa (como Pedro Silva o Javier López Úbeda) o indirectamente (y que ya aparecerán citadas entre todas mis fuentes como es lógico) y además debo ser coherente con lo que opino de la autoría colectiva<sup>1</sup>:

**"Libertad de expresión, de producción, de reproducción, de difusión, de distribución...: Alternativas de control sobre la propia obra-propia"**

**Sin menoscabo de la libertad de otros, ni de la libertad de comercialización o Autorías, defendemos nuestros derechos a, también, poder reivindicar las alternativas legítimas al *copyright* (GSU, GSP, copyleft, Creative Common...) dentro del marco de las leyes de propiedad intelectual que incluye los derechos de autor vigentes hoy.**

**En resumen, TENEMOS DERECHO TAMBIEN A EXISTIR, A EXPRESARNOS, A PODER ELEGIR QUÉ CORTAPISAS ( O NO CORTAPISAS) PONEMOS A LA DIFUSIÓN DE NUESTRA OBRA.**

**Nuestra intención es difundir otros caminos para defendernos de los falsos adalides de la Propiedad intelectual** (como la SGAE y otras empresas con animo de lucro) **que se erigen como forma Única** (y fascista, por tanto, a mi entender personal) **de "protección" de la creación propia original<sup>2</sup>**, y que realmente llegan a atentar contra la Libertad y la Creatividad, dos de los pilares (como *valor*) donde se apoyan las bases para cualquier sistema educativo y el buen desarrollo de la comunidad del conocimiento. Dos pilares (libertada y creatividad) que ayudan a la marcha de la Sociedad hacia **un mundo mejor, y posible**, sin duda alguna.

---

Ahora bien, como preámbulo al tema en si, tenemos que tener clara la diferencia entre Comunidad científica (investigación, educación, etc.) y Mercado (negocios, la

---

<sup>1</sup> **autoría colectiva**: nada es propio, nada es original, nada es nuevo, todo es reciclado y procesado desde aprendemos a hablar, a leer, a conocer, a entender, reflexionar, sentir..., desde abrimos los ojos y comenzamos a oír y a comunicarnos, todo y todos son modelo a seguir. Tan solo con cierto grado de habilidad y ejercitamiento podemos extraer algo que puede ser denominado como personal o propio, o incluso, por qué no, genial o "único".

<sup>2</sup> **Original** ya es, de por sí, una palabra ambigua y subjetiva, porque ¿qué hay que podamos decir que es realmente original...si todo viene de algo más o menos modificado?...pero esta es otra cuestión, aunque adyacente para nuestro discurso.

compra y venta, lo que mueve al mundo económicamente hablando); aunque, claro, en la era del Capitalismo y neoliberalismo... para muchos, la comunidad científica termina trabajando para, y por, el Mercado, desde que, por ejemplo, un investigador o un científico se decide a editar sus conocimientos, hallazgos o conclusiones en un libro (en cualquier soporte en realidad, audio o/y visual, ) ... Si, todo parece comenzar ahí, al intentar transmitir, de forma convencional (y sencilla en la mayoría de los casos) esos avances, reflexiones o, incluso, lo que no son más (y no menos importante) que recopilaciones...(la remasterización de una grabación musical, la edición comentada y ampliada de tal clásico del que ya habían expirado los derechos de autor...etc., etc.)

Pues bien, hoy día, creemos que el sistema para "proteger" **los conocimientos en soporte compra-venta** (o sea, al convertirse en producto), están obsoletos y es necesaria una profunda reflexión (que ya muchos tienen y han tenido desde el comienzo de la era de lo digital) así como dar a conocer los sistemas que ya existen.

Realmente, hay una confusión de base en la que también queremos entrar en este mini estudio o estado de la cuestión, y es el de que se esta intentando "poner puertas al campo", o sea, a la creatividad y a la transmisión de los conocimientos, cuando solo debería hacerse con los productos, de manera que estamos tratando igual una longaniza que un compendio de matemáticas avanzadas, o una escultura, digital o no (materia o virtual)...

Entidades como la SGAE, Cedro y otras de su estilo, y las leyes sobre la Propiedad intelectual han levantado una falsa alarma, solo beneficiosa para los grandes grupos financieros y de poder que regentan empresas que viven de las Artes y el conocimiento de otros (música, literatura y cine sobre todo), y han hecho creer a la sociedad en general y a la comunidad científica, educativa y artística en concreto, que deben tener un control férreo y de siete candados sobre sus "obras", dando lugar, entre lo menos preocupante, a pensar en el conocimiento en sí tanto como en los productos. Esto, creemos, es empobrecedor para todos: la comunidad emisora y la comunidad receptora (muchos en ambos lados a la vez).

Cuando, de manera totalmente normal y habitual, alguien es generador y consumidor de conocimientos (lo primero sería, no nos engañemos, -pues ahí radica una de las grandes falacias del tema de la propiedad intelectual- imposible sin lo segundo; o sea, sin consumir previamente, sin aprender o aprehender previamente, no podríamos crear; siempre hay un conocimiento base anterior a nuestra posterior reflexión, estudio o investigación, creación o aportación, física o escrita, expuesta al público o no)

Y es que defendemos desde aquí, y recordamos a la comunidad educativa (que precisamente es la que contribuye a la difusión del pensamiento, ideas y conocimientos) que en el ámbito de la educación y la investigación, no hay ideas realmente originales, no hay creatividad *per se* y no es un insulto lo que decimos sino la realidad.

En el ámbito de la investigación científica, y luego, en el de su difusión, clasificación, recopilación, etc., unos vivimos de los otros, nuestra labor es posible gracias a todo el trabajo realizado anteriormente (desde que los conocimientos, ritos y tradiciones se transmitían oralmente).

Paralelamente a estas ideas (en las que algunos no estarán de acuerdo, pero les invito a que reflexionen sobre ello)... ¿qué transmitimos en las aulas?, ¿...sobre qué se investiga en los laboratorios, qué manejamos al estudiar la Historia?... Lo único original puede ser el punto de vista en una reflexión, la forma de explicar algo, las conclusiones sobre un fenómeno (que, por otro lado, existe antes de que el ser humano lo "descubra" o hable sobre él y le ponga nombre; como decía un humorista, América existía antes de que los europeos la "descubrieramos", luego ya estaba descubierta por sí misma...) pero en si, aunque somos creativos porque pensamos y actuamos... tan solo somos autores de un *producto o productos*, que suelen estar abocado a lo mercantil, si, pero porque hemos decidido sumarnos a un juego de compra-venta, y porque aunque no queramos

es híper difícil salir de él o crear otros mecanismos de difusión..., lo realmente original, que quizás sea el proceso hasta llegar a ese producto, esta en nuestra cabeza, porque cada ser es único e irrepetible (pese a que nuestro mecanismos internos sean iguales en todos nosotros).

Llevando esta reflexión al extremo (me permito esta digresión), ¿no resulta una contradicción que nos sintamos creadores de lo que ya esta en el Universo?...nosotros solo le damos nombre, y a veces forma, y otras solo ayudamos a su transmisión (¿quién no ha visto y disentido del "cortar y pegar" en la propia Universidad, y sin citar fuentes o creadores?...).

Pero una cosa es utilizar lo de los demás, y otra es "robar" algo sin decir ni de quién era ni que eso es de otro. Así pues en parte, si bien no estamos de acuerdo en los procesos mercantiles de la difusión del conocimiento, si que debemos replantearnos y cambiar definitivamente el concepto y leyes de defensa de la propiedad intelectual, y los conceptos y toda una cultura materialista apegada a la noción de Autoría.

**En suma, desde estas páginas defendemos que no debemos confundir la autoría sobre el conocimiento con el sentido de propiedad al que se quiere trasladar todo... Todo, desde la tierra y los pisos, hasta las Ideas, desde donde se cobija el cuerpo hasta donde se cobija el alma del ser humano.**

Así pues, creemos y difundimos desde nuestra postura que **Copyright** es un símbolo amenazador en general, no un símbolo protector. Y esto hay que desenmascararlo...es un símbolo que avoca a los profesionales de la enseñanza (y de otros ámbitos y ramas del saber y las artes) al empobrecimiento creciente, al individualismo que no debe tener la comunidad docente porque seria una paradoja sin sentido, la comunidad de la difusión del saber se guarda sus propios avances, conclusiones o proyectos para ofrecerlo solamente al mejor postor...como la vacuna contra el SIDA...miles de personas muriendo por unas firmas en unas oficinas de patentes (y tantos otros casos increíbles de deshumanización y de flagrante *ilegalidad social*, si se me permite tal expresión).

Pese a que la postura general de este texto (y de quienes se reflejan en él y lo escribe, o lo inspiran) es contraria al capitalismo, comprendo no obstante, que haya quien crea en la propiedad, y en la defensa de sus privilegios, o de sus porcentajes, o de su aportación x, pero no por ello debe obligar a que todos pensemos igual y actuemos igual. Aceptamos, en cierto grado, que existe un mercado, y que el conocimiento pueda ser el producto que de beneficios, pero no por ello debe demonizar a los que no pensamos igual, y sobre todo, **no deben engañarnos diciendo que sólo UN MODELO es POSIBLE, porque ya sabemos que OTRO MUNDO ES POSIBLE**, luego, OTRAS FORMAS de relación compra-venta, difusión/creación-ganarse la vida...son posibles.

No podemos evitar tan fácilmente las guerras, injusticias como el hambre o las catástrofes naturales, o el mal reparto de los bienes terrenales (ni siquiera el reparto de almas, que se empeñan en hacer todas las religiones), pero si que debemos poder decidir, sin miedo, si queremos compartir lo que legítimamente es un bien de todos o parcelar aun más el Conocimiento, la Sabiduría, frenar las posibilidades de avances y ayudar a enriquecerse más a los de siempre, a los que acaparan en grandes monopolios nuestras mentes, ilusiones y hasta bolsillos ...

Desde que nació la Red para los usuarios anónimos, no solo para el uso de la comunidad científica, este lugar virtual ha dado ejemplo de su capacidad para el trabajo, la investigación o las aportaciones teóricas en común, en equipo o en red. Este trabajo y

aportaciones acumulativas (desde todos los lugares del mundo, sin problemas de raza, creencia, religión o laicidad, o sexo y edad) han dado un gran fruto, y uno de los grandes valores ha sido el de la GENEROSIDAD, defendida a capa y espada por casi todos sus creadores e integrantes, voluntarios que solo quieren el mérito, como mucho, de que se les conozca como alguien que aportó tal o cual cuestión a todo un engranaje...

En las puertas del siglo XXI, están cuajando las Redes sociales, y esto es, no solo un hito, sino un hecho, e irá a más, pese a que ya quieren eliminar este "plus" de calidad.

Como decía hacia el comienzo de esta exposición, los "problemas" empiezan cuando entramos en el mundo de a pié, o mejor dicho, material, donde la idea **original** y la **autoría**, tanto importa, los autores o creadores y creativos, los generadores de tal o cual idea llamada "original". Es un don tan excesivamentepreciado y apreciado que, el monopolio de patentes y el copyright, el registro de la propiedad intelectual, etc., se están *poniendo las botas*, en prejuicio y detrimento, finalmente, no solo del usuario medio, sino del propio creador, autor o generador de ideas y productos "originales", y hace unos años, gracias al avance en los medios de reproducción masiva, nace el gran Enemigo público número uno:... **la piratería**. El *boom* de la protección ante la copia a destajo, la copia fraudulenta o el plagio se desata en grandes campañas que no hacen sino caer en el ridículo más estrepitoso, pero consiguen "meter miedo" al consumidor, hacer más *Gollum*<sup>3</sup> al autor y más rico al "defensor" de la propiedad, llamada intelectual.

Pues bien, las formas y fórmulas actuales, legales, de *defensa* de los derechos de autor, que afectan especialmente a las artes visuales contemporáneas, solo consiguen encorsetar y castrar la *propia* obra, en aras de la *propiedad* y los derechos de autor, que realmente pasa a ser *propiedad* de las formas de poder (como la SGAE) frenando el *propio* uso de la obra por parte del autor mismo...parece un trabalenguas, pero si se lee con calma se comprende. Hoy día el autor pasa a ser esclavo de su propia obra en propiedad, haciéndole dar cuenta de cualquier modificación de la misma, y, claro (lo que todo el mundo ve tan lógico) haciéndole pagar a otros por su utilización y por tanto difusión, cosa para la que todos, en principio creamos y sacamos a la luz, para darnos a conocer...Encontramos pues, otra paradoja o sinsentido: publicamos, exponemos, escribimos, investigamos, en principio (y al margen de para realizarnos como personas y profesionales) para que los demás lo vean, lean, piensen, sientan o compartan, comprándolo, usándolo...etc...pero...a la vez, protegemos esa aportación como un bien supremo, intocable, no reciclable, no transmisible o no mejorable, de no ser por una transacción económica por medio...

¿Para qué somos autores entonces?, ¿solo para enriquecer a las multinacionales de turno, o a los intermediarios infinitos?. Protegemos tanto nuestra creación o producto *embasado* que no llegará a toda la gente que sin duda esta deseosa de conocer, usar y disfrutarla...¿para que lo sacamos pues a la luz?, ¿Cómo objeto de lujo; como el caviar, los diamantes o un coche hecho a medida?.

No, no creo que el autor que habla de creación solo piense en el comprador de lujo...estaríamos abocados a la muerte del Conocimiento, a la vuelta a la élite de los medios, herramientas y cauces del saber y la creación.

Hemos llegado a un punto, que por proteger en el mercado lo que da dinero...se hace la vida imposible al usuario medio y al creador que no esta aún reconocido o subido en el dólar... esto en su parte puramente materialista, pero es que en la vertiente de la que venimos a hablar, quien sale perdiendo, repetimos, es la comunidad científica, los investigadores, el alumnado, el propio profesorado...

---

<sup>3</sup> Por aquello de "mi tessoro" en *El señor de los anillos*. (por cierto, quizás tenga que pagar a los propietarios de las obras de Tolkien por citar esta frase en este documento...mmm, nunca se sabe...Bueno, lo leeré en la sencilla ley de derechos de autor que tengo como libro de cabecera. No quiero parecer una irresponsable... (nota jocosa)

Si tenemos que registrar bajo la consigna del *copyright* todo lo que hacemos, ideamos, creamos, o creemos que es originario nuestro, sea investigación sea producto...solo trabajaremos para nosotros, no habrá lugar para las aportaciones de otros sin previo pago o intercambio mercantil. No se podrá contar con la buena fe de los que les gusta hablar de sus conocimientos o pasarse un trabajo, y otros no podrán disfrutar, aprovechar o aportar nada a nuestra investigación o trabajo porque le tendré que dar permiso expreso, etc.

¿Dónde queda pues la Libertad, el derecho a contar nuestras ideas, a escuchar, como amigos o colegas un proyecto? Si seguimos así, todos seremos espías o copiones de alguien, nadie podrá hablar o enseñar un proyecto.

Es una visión futurista algo negra pero en la que muchos están ya cayendo ¿Es esa la sociedad del conocimiento que queremos?...“me tiene que dar permiso para citar tu frase”, “tenemos que registrar de nuevo lo reelaborado o revisado o ampliado”...“tenemos que pagar por este cambio”, etc., etc.

Sin meternos en el campo de lo que ya esta ocurriendo con el miedo a la piratería, es muy triste ver cómo se está ya tratando al usuario medio ante los derechos de autor, como cuando entramos a una sala de cine, y lo primero que oímos, antes de empezar a ver la ansiada película es algo así como: *"no tienes ningún derecho sobre esta obra que verás, así que si estas pensando en copiarla para difundirla sin permiso ni pagar ni un duro (para uso personal o no)...ya puedes estar entregándote a la ley porque eres un ladrón y estas cometiendo un delito hiper-grabe que dentro de nada, y vergüenza debería de darte- deberá pagarse con la cárcel o la pena de muerte, ¿vale so ladrón de ideas ajenas en potencia?"*<sup>4</sup>.

Creemos que hay un límite entre la protección de la autoría y el hacer creer a todos que cometemos ilegalidad al menor descuido. (ya vemos lo que ha ocurrido con ciertas tasas, pagamos por un CD más porque se nos presupone piratas de antemano...esto es injusto a todas luces, ya nadie es inocente hasta que se demuestre lo contrario, eres culpable sin más de algo que unos cuantos han decidido penar y pagamos unos por otros).

En general, algo que también queremos hacer ver desde esta reflexión es que estamos unidireccionalmente informados o *mal informados*, o insuficientemente bien informados o como quieras llamarlo y esto nos lleva a solo tomar un camino, el del *copyright*.

**Autor para el diccionario de la RAE** significa esto: *persona que es causa de algo, persona que inventa algo, que ha hecho alguna obra científica, literaria o artística.*

**La legislación de la Propiedad intelectual** dice así: **Autor:** *el que concibe y realiza alguna obra científica o literaria, o crea y ejecuta alguna obra artística, siempre que cumpla las prescripciones legales* (la firma principalmente, y la presentación de la obra como autor (esto es en el registro, claro)).

**Asi pues, vemos una gran y pequeña diferencia a la vez, ¿cual es?: la RAE pone la palabra Persona delante del resto de la explicación, en los textos legales (y todo lo que se esconde tras ellas) no existe ese matiz (persona), la ley es lo único e importante.**

---

<sup>4</sup> Esto es otra imagen jocosa del asunto, pero basado en un hecho real, el sentimiento personal antes del visionado de cierta película de mi amado Almodóvar en una sala de cine de Murcia, en el 2004, donde se escuchaba una voz en off insultante para el espectador.

**También buscamos en el diccionario la demonizada palabra Copia, que significa: reproducción fiel o literal de algo. Simplemente. No significa suplantación de nada, y menos en beneficio o detrimento de nadie...pero se nos está haciendo pensar lo segundo.**

Actualmente, y gracias a una elaborada, costosa y permanente campaña contra la denominada *piratería*, la palabra *copia* ha sido asimilada a *suplantación o estafa*, lo que antes podía ser una colaboración entre profesores se puede ver como apropiación de material de un profesor a otro; así, no estamos dando más que pasos hacia que por **obra** se entienda *producto remunerado*, y lo que es realmente grabe, y triste: **creatividad** es igual a *propiedad*, así, **Creatividad** será, porque ya casi lo es, igual a *contrato mercantil*.

Metiéndonos en el mundo del Arte (todas las artes)...el tema toca fondo rápidamente:

Tú puedes, como creador, enclaustrarte en una torre de marfil y desligarte de por dónde camina tu obra, atrincherarte en lo que se supone defienden empresas como la SGAE, y ya está, pero...¿y si quieres firmar tu obra pero luego la "cedes" al mundo para que sea aprovechada?...o sea, con un libro es fácil caer en un plagio si redactas un párrafo igual a otro, pero en un fotografía o un diseño gráfico basado en otra imagen que no te pertenece...¿qué pasa, o qué puede pasar?

Toda la vida, en el Arte y Artes, los artistas jóvenes aprendían de los mayores, de los maestros (y se pagaba por ello)...de hecho, como existía un gremio de artistas y artesanos para cada oficio y arte y se comenzaba trabajando en las propias obras de los maestros; no era sino cuando se independizaba (si es que podían) y adquirían su propia técnica y estilo (si es que lo conseguían) cuando comenzaban a realizar sus propias creaciones...

Así pues, desde que se puede hablar de Arte y artistas, obra de arte y mundo del arte (con mecenas, compradores, entendidos, estudiosos, investigadores, historiadores, teóricos, crítica...galeristas, mercado, coleccionismo, subastas, etc....hasta mercachifles y demás...) ha existido la copia, el basarse en otra obra, el inspirarse en otras obras u artistas o técnicas...hasta el homenaje o la parodia; un ir y venir de ideas...unos ambientes donde se compartían novedades...los salones de artistas, las modas, los estilos, los grupos, movimientos, etc...

Es, cuando se llega al pretendido individualismo y Originalidad<sup>5</sup> por encima de Calidad y Trayectoria coherente, cuando nos topamos con los "problemas" de la "Propiedad intelectual" -y llegados a este punto comprendemos y respetamos los diversos puntos de vista, pero siempre y cuando se defiendan con razonamientos y coherencia-

Pero no hay que pensar que todo esta perdido, desde la comunidad científica de la informática y la explosión de lo digital, el colectivo de investigadores y programadores del *software libre* ha buscado soluciones a estos temas de propiedad. Existen otras alternativas al copyright, y tenemos derecho a conocerlas. Existen, pues, otras formas de licencia para difundir tu creación o aportación o trabajo científico y creativo...

---

<sup>5</sup> "En la frontera del diseño con el arte es donde más ambigua y compleja se hace la copia. La inspiración es un paso obligado para la creatividad y concretar sus límites es el verdadero dilema".

Diréis que qué tiene que ver el software libre (**el software libre se caracteriza por tener el "código abierto", lo que lo hace potencialmente controlable, modificable, mejorable y copiable por los usuario**) con derechos de autor (copyright, registros, patentes, ...) y cómo puede influir en una educación, en y para, la libertad del ser humano, pero para eso tendremos que remitirnos a los años 70, cuando La comunidad científica informática tuvo que reaccionar en esas fechas a los intentos de apropiación, por parte de determinadas empresas (como Microsoft), de los hallazgos, sistemas y herramientas operativos y teóricos que desarrollaban en aquel periodo los informáticos pioneros (ingenieros y matemáticos aun); desde 1984 se tuvo que instalar, como *falsa alternativa*, lo que se denomina el **software libre**, y decimos *falsa* porque realmente la usurpadora es la que esta tan en vigencia hoy día, o sea, **"La cultura dominante que se basa en el principio de propiedad y la industria del entretenimiento, que a los ojos del público actual es lo único conocido" y oficial.**

**\*Nota importante: a partir de este momento, en vez de reelaborar información sobre los distintos términos y tipos de licencias, hemos optado por extraer frases o explicaciones tal cual las encontramos poniéndolas entrecomilladas y con sus remites a la cita. Es algo que aprovechamos para reivindicar en la práctica, no es "refrito" es no perder el tiempo en explicar algo muchas veces peor que lo que ya esta bien expresado y un trabajo ya realizado.<sup>6</sup>**

Y es desde esta cultura de dominio y *pre-dominio* desde donde "conviene hacer creer que *copyright* y *derecho de autor* son la misma cosa, o que exista la contraposición entre *derecho de autor* y *piratería*. Pero no es así"<sup>7</sup>.

Por ejemplo, "los libros del colectivo Wu Ming son publicados bajo la siguiente nota: "Está permitida la reproducción total o parcial de esta obra y su difusión telemática siempre y cuando sea para uso personal de los lectores y no con fines comerciales". Esta nota está basada en el concepto de "copyleft", inventado en los años ochenta por el "movimiento por el software libre" de Richard Stallman y compañía, y está siendo aplicado en muchos sectores de la comunicación y la creatividad, de la divulgación científica y de las artes"<sup>8</sup>.

"Si siempre hubiera existido la propiedad intelectual, la humanidad no habría conocido la epopeya de Gilgamesh, el Mahabharata y el Ramayana, la Ilíada y la Odisea, el Popol Vuh, la Biblia o el Corán.

Tecnologías digitales de distribución como las Redes P2P, propuestas de reformulación de los derechos de autor como Creative Commons o movimientos como el del software libre nos sitúan en un periodo de nuestra cultura que reclama una revisión del sistema imperante desde hace trescientos años."<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Ver anexo IX

<sup>7</sup> El copyleft explicado a los niños Para desmontar algunos equívocos" por Wu Ming 1, Il Mucchio selvaggio, número 526, 25 de Marzo de 2003, Traducción de José Luis Aznarte M. ver anexo X

<sup>8</sup> "El copyleft explicado a los niños Para desmontar algunos equívocos" por Wu Ming 1, Il Mucchio selvaggio, número 526, 25 de Marzo de 2003, Traducción de José Luis Aznarte M. ver anexo X

<sup>9</sup> <http://www.elastico.net/copyfight/index.htm>

A día de revistar esta ponencia, nos parece interesantísimo pegar aquí una iniciativa realmente interesante:

### **Manifiesto sobre el nuevo periodismo**

- Un grupo de periodistas y *bloggers* alemanes ha lanzado un manifiesto sobre el periodismo en Internet, que ha generado un intenso debate en la profesión. Éstos son sus postulados:

**1) Internet es diferente.** Los medios deben adaptar sus métodos de trabajo a la realidad tecnológica en lugar de ignorarla o cuestionarla.

**2) Es un imperio mediático** tamaño bolsillo. La *web* reorganiza las estructuras mediáticas trascendiendo antiguas fronteras y oligopolios. La publicación y distribución de los contenidos ya no está vinculada a fuertes inversiones.

**3) Internet es nuestra sociedad y nuestra sociedad es Internet.** Si las compañías mediáticas quieren sobrevivir, tienen que entender el mundo de los usuarios y asumir sus formas de comunicación.

**4) La libertad de Internet es inviolable.** Bloquear el acceso a Internet corrompe nuestro derecho fundamental a acceder a un determinado nivel de información.

5) Es la victoria de la información. Los ciudadanos pueden informarse ahora mejor que nunca.

6) Los cambios de Internet mejoran el periodismo. Ahora puede cumplir su vocación socioeducativa de una nueva forma. Quienes quieran sobrevivir necesitan nuevos ideales, nuevas ideas y ganas de explotar este potencial.

7) La Red requiere trabajo en red.

8) Hay que recompensar por *links* o por ser citado.

9) Internet es el nuevo lugar para el discurso político.

10) La libertad de la prensa significa libertad de opinión.

11) Más es más. No hay nada mejor que demasiada información.

12) La tradición no es un modelo de negocio. Los contenidos periodísticos en la Red pueden ser rentables, pero deben adaptar sus estructuras. El periodismo precisa competir abiertamente para lograr buenas vías de refinanciación en la Red, además de coraje para invertir en la puesta en marcha de esas soluciones.

13) El *copyright* se ha convertido en un deber cívico en Internet. Es el eje de la organización de la información en la Red. No se debe usar como excusa para salvaguardar mecanismos de suministro obsoletos y cerrar nuevas vías de distribución o licencias. Pero la propiedad implica obligaciones.

14) Internet tiene muchas monedas. Los servicios periodísticos *on line* financiados a través de anuncios ofrecen contenidos con un efecto multiplicador.

15) Lo que aparece en la Red permanece en ella.

16) La calidad es la cualidad más importante. Los usuarios se han vuelto muy exigentes en este sentido. 17) Todos para todos. La *generación Wikipedia* sabe valorar la credibilidad de una fuente. No busca al periodista que lo sabe todo, sino que comunique e investigue.

(fuente donde lo vimos y de donde lo extraimos:

[http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Rebellion/gratis/total/Red/elpepusoc/20090911e\\_lpepusoc\\_1/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/Rebellion/gratis/total/Red/elpepusoc/20090911e_lpepusoc_1/Tes) )

Llegados a este punto, donde creo que más o menos hemos desgranado los problemas de los derechos de autor y propiedad intelectual sobre la obra artística y científica (también extensible en grado enorme a la propiedad industrial y al diseño) explicaremos algunas de las **alternativas al copyright** en sentido de mayor a menor, esto es: de más abierto a más restrictivo o cercano al *copyright*:

- **LICENCIA G.N.U.: GENERAL PUBLIC LICENSE**

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.<sup>i</sup>

Este programa es software gratuito.

Puede distribuirlo y/o modificarlo bajo los términos y condiciones de licencia GNU (General Public License) como se publica por "Free Software Foundation", versión 2.

Este programa se distribuye con la intención de que sea útil, aunque no se ofrece ninguna garantía sobre el producto. La instalación y utilización del mismo será bajo su propia responsabilidad no respondiéndose ante ningún daño ocasionado por el uso de esta aplicación.

Ver la Licencia GNU para más detalles.

Usted debe haber recibido una copia de GNU (General Public License) con el programa. Si no, escriba a Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place Suite 330, Boston, MA 02111 1307, USA.

Para más información acerca del programa, visite <http://malted.cnice.mecd.es>, envíe un correo electrónico a [webmastermalted@boj.pntic.mec.es](mailto:webmastermalted@boj.pntic.mec.es) o escriba a Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) Ministerio de Educación Cultura y Deporte (MECD), c/ Torrelaguna, 58 Madrid 28027.

\*Os Remitimos a esta web para conocer más datos.

<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.es.html#AbouttheGNUproject>

## • **COPYLEFT**



### **Símbolo del copyleft**

“No es la panacea, incluso es una forma más de hacer el juego al *enemigo* intentando vadear el asunto de interés real para nosotros, que es realmente lo que queremos hacerlos llegar: el conocimiento ni se crea ni se destruye, simplemente se descubre, se amplía y se traspasa de unos a otros para difundirlo o explicarlo...”

En sí mismo "Copyleft" (un denso juego de palabras intraducible) es una filosofía que se traduce en diversos tipos de licencias comerciales, la primera de las cuales fue la GPL [GNU Public License] del software libre, nacida para tutelar a éste último e impedir que nadie (por ejemplo Microsoft) se apropie y privatice los resultados del trabajo de comunidades libres de usuarios y programadores.

Si el software libre hubiera sido simplemente de dominio público, antes o después hubiera caído bajo el control de los buitres de la industria. **La solución fue revertir el copyright** como si de un calcetín se tratase, **haciendo que pasase de ser un obstáculo a la libre reproducción a ser la garantía suprema de ésta última**<sup>10</sup>

## **Filosofía del copyleft**

Para comprender bien el concepto del Copyleft debemos proyectarnos en el tiempo tres siglos atrás. Si bien veremos que no existen fotocopiadoras, faxes, escáneres, y mucho menos ordenadores, en definitiva, sólo en las imprentas trabajan con el concepto de obra gráfica. En esta época la competencia provoca la necesidad de que las imprentas protejan a sus autores para no perder dinero. Nace el Copyright (concepto), como un mecanismo de defensa entre imprentas.

Tres siglos más tarde observamos la sociedad y ha cambiado, mucho, desde hace tres siglos. ¡El Copyright sigue ahí!.

Es obvio que le ha llegado la hora de autoevaluar si es acorde con nuestros tiempos. Pensemos en lo que nos llevo a creer que era una buena solución hace tres siglos: Mecanismo de defensa entre imprentas. (No habia nadie más con quien tratar el tema). Hoy, todos nosotros, usuarios de este sistema pero con poder para manipular, copiar y difundir contenidos, estamos atrapados en esa guerra de imprentas tan comprensible hace años y tan inútil en nuestros días.

Si preguntamos qué significa Copyright obtendremos una respuesta como ... "significa derechos de autor" en ingles; planteemos otra: ¿Qué significa 'derechos de autor'? La respuesta es sencilla, defienden la propiedad intelectual de los autores, es decir, ligan la pertenencia de la idea/concepto a una persona y lo defienden de que otras personas den como suyas esas ideas. Es curioso, ¿no?, Tomemos un libro cualquiera de un autor llamado 'X', y vamos a ¡Fotocopiarlo!. De repente, pára un furgon de la policía enfrente de la fotocopiadora y nos detienen por violar los derechos de autor 'X'. Y mientras nos meten en el furgon policial gritamos, ¡Pero si sé que ese libro es de 'X', reconozco que es suyo, yo no he hecho nada!. Curioso, ¿verdad?, ahora preguntemonos de nuevo ¿qué son los derechos de autor?, ¡no!, esa no es la pregunta, la pregunta es ¿Qué es el

<sup>10</sup> Ver anexo X, donde aparece artículo completo: "Copyleft explicado a los niños"

## Copyright?

Toda este absurdo entuerto junto con la experiencia que esta renovando los conceptos informáticos e ideológicos, el OpenSource (Movimiento Libre), nos motiva a pensar en un cambio, tenemos los medios y mecanismos necesarios para remediarlo, y estamos concienciados. ¡Nace el copyleft!

Ahora tenemos un arma, una defensa contra el abuso que se hace del Copyright, con aliados como los conceptos de Globalización, Sociedad de conocimiento libre, y los criterios de cada individuo. Somos personas que criticamos lo injusto, así pues nace este concepto de la mano de la crítica humana para enseñarnos a abrir los ojos.

Aquí hay un extracto de una licencia con Copyleft, sacado de la web de Creative Commons [<http://creativecommons.org/license/>]:

Propiedad intelectual:

¿Permitir un uso comercial de su obra? ..... Sí  
¿Permitir modificaciones de su obra? ..... No, no quiero.  
Jurisdicción de su licencia: ..... España  
¿Cuál es el formato de obra? ..... Texto<sup>11</sup>

### • LICENCIA CC: CREATIVE COMMONS<sup>12</sup>

Es otro tipo de licencia, no reconocida aun legalmente, donde se puede copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra **Bajo las condiciones siguientes:**

**Reconocimiento.** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.

**No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

**Sin obras derivadas.** No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

### • PROCOMÚN

“Hay vida más allá del copyright restrictivo. Y ello pese a las amenazas, las persecuciones y las apocalípticas declaraciones de quienes –como la SGAE, la BSA o la RIAA– viven de mercantilizar y explotar toda expresión del pensamiento humano y de convertir en escasos bienes infinitos. A pesar de estos corsarios<sup>1</sup> de la creación ajena, que fomentan la escasez de modo artificial, la era de la abundancia ha llegado al menos al ámbito de la producción intelectual y hay posibilidades reales de estimular la creación, de romper la <<brecha digital>>, de compartir el conocimiento, la cultura y el arte, de vivir de las creaciones propias, de replantear la industria, y todo ello sin necesidad de cercenar derechos básicos de la ciudadanía ni de endurecer el código

<sup>11</sup> “Temas”, por Javier López Úbeda

<sup>12</sup> ver el Anexo III donde aparece la Licencia y sus peculiaridades.

penal, ni de criminalizar la cooperación mutua o penalizar la libre circulación del saber.

Los beneficiarios de la restricción del derecho de copia tratan de negarlo, de ocultarlo, de criminalizarlo, pero mal que les pese existe todo un ámbito al que denominaremos <<procomún>><sup>2</sup> –recuperando un viejo vocablo castellano que se refiere a aquellos campos cuyo aprovechamiento se realiza de forma comunal, que ha existido siempre en forma de expresiones de cultura popular y que hoy alcanza todo su apogeo con la cultura digital. Deseamos poner en el centro del debate público el hecho de que estamos cada vez más inmersos en una economía global cuya base material son bienes que no asumen ninguna forma material. Con esto se están modificando las reglas del juego que han caracterizado a la distribución de los bienes culturales y artísticos en los dos últimos siglos, basada en las leyes de copyright y de patentes. Pensar que el mismo sistema legal ideado para el mundo físico puede imponerse para un entorno fundamentalmente distinto como el ciberespacio es una torpeza de proporciones épicas que ya estamos pagando todos, en forma de leyes injustas, de prácticas empresariales abusivas y de la criminalización de la inmensa mayoría de la población, a la que se considera <<pirata>> en potencia. Con políticas restrictivas y de beneficio de los poseedores de patentes de *corso*, no se fomenta la creación, sino que se envenena la convivencia, se secan las fuentes de la innovación y se dificulta la innovación. Eso sí: se engordan las cuentas corrientes de los abogados y de las *corporations*.

La <<propiedad intelectual>> no es una mercancía como cualquier otra, porque implica siempre una comunidad de continuidad histórica, que da sentido y valor a la obra en cuestión, y porque las ideas no están sujetas al principio de escasez que convierte a las cosas en mercancías. ¿En nombre de qué se puede limitar el acceso a <<bienes infinitos>>, como melodías, algoritmos, textos, programas de software, etc., cuando nada de ello se <<gasta>>? Roto el contrato social que justificaba la protección del copyright y las patentes, en el contexto de la imprenta, la restricción de la propiedad vuelve a ser cosa de fuerza bruta, de litigios, de amenazas, de penas. Los abogados de las multinacionales discográficas o editoras y, en general, los defensores de restringir los derechos del público –el mismo público al que amenazan, roban y extorsionan, el mismo público a partir del cual han amasado fortunas inmensas actúan como si el tiempo pudiera detenerse, como si hubiese que perpetuar la era de la escasez solo para conservar un modelo industrial y cultural ineficiente, desigual y explotador, como si se pudiesen obviar las posibilidades que actualmente tenemos y que nos permiten vivir en una era de la abundancia y de la libertad al menos en el ámbito de lo inmaterial. El modelo del software libre es especialmente revelador: piezas de altísima calidad elaboradas por cerebros conectados por red de los cinco continentes, composición y colaboración en una obra conjunta gracias a un formato infinitamente flexible, etc. El software libre, y todos los ejemplos de cooperación sin mando que podamos imaginar, serían imposibles de hecho y de derecho si triunfasen los modelos propietarios en todos los territorios creativos y existenciales.

Nuestro propósito con estas jornadas es fundamentalmente analítico, pues creemos que el conocimiento debe preceder a la acción y que la acción debe ir siempre ligada a un contexto y un propósito concretos. Pero también queremos que los encuentros sirvan para elaborar colectivamente dispositivos prácticos que permitan la libre circulación de las ideas y defiendan la creación colectiva, demostrando en la práctica que hay posibilidades mucho más eficientes que la restricción de los derechos de copia y que la defensa de la creación colectiva no debe pasar por criminalizar a la ciudadanía entera como potencialmente sospechosa de realizar copias no autorizadas.

Deseamos facilitar las mejores herramientas críticas y analíticas para comprender hasta qué punto han cambiado las nociones de propiedad, valor y posesión, así como la naturaleza misma de la riqueza. Pocas personas son conscientes de este cambio, y casi ninguna de ellas son abogados o tiene cargos públicos. Quienes sí advertimos estos cambios debemos preparar respuestas ante la confusión legal y social que irá estallando a medida que los esfuerzos por proteger las nuevas formas de propiedad con viejos métodos se vuelvan cada vez más vanos y, en consecuencia, más arbitrarios y más brutales.

¿Qué hacer? Puede que haya quien piense que no queda hacer otra cosa más que bailar sobre la tumba del copyright, sin embargo esto solo hace que perder energías y legitimar la batería de medidas represivas, pero es que además el muerto está todavía muy vivo. Se trata, y es uno de los objetivos de los encuentros, de elaborar colectivamente herramientas conceptuales y dispositivos prácticos que permitan simultáneamente una crítica práctica de la propiedad intelectual y la creación colectiva de obras que puedan circular libremente.

Pensamos que permitir que se distorsione la ley y las tecnologías informáticas y de comunicación humana con el único fin de proteger los intereses de los propietarios de *copyrights* es recompensar a los monopolios y dar por buenas las prácticas de quienes tienen como único interés lucrarse a costa de todo el mundo, a costa de la producción intelectual y artística. Los propietarios de los derechos, las *corporations* y las sociedades de gestión, con la anuencia de jueces y legisladores, pretenden imponer el peor de los proteccionismos económicos: el que es capaz de empobrecer a su propia sociedad para el beneficio de alguna industria local no eficiente. ¿Por qué

deberíamos permitir que se restrinjan libertades fundamentales, arriesgar la libertad de expresión y de publicación, el progreso científico, los derechos del consumidor, el poder compartir cosas y cooperar libremente con otras personas para beneficiar a empresas solo interesadas en su propio lucro? ¿Porque alguien puede hacer en un momento dado una copia ilegal? Parece una excusa demasiado endeble”.<sup>13</sup>

• **ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LICENCIAS:**

**“En el Proyecto GNU normalmente recomendamos a la gente usar licencias de copyleft como la GNU GPL, en vez de otras licencias de software libres pero más permisivas. No discutimos con dureza frente otras licencias no copyleft--realmente, las recomendamos en circunstancias especiales--pero el final de estas licencias parece ser enfrentarse contra la GPL.**

En uno de estos argumentos, una persona que use una de las licencias BSD haría un "acto de humildad": "Yo no pido nada de aquellos que usan mi código, salvo el reconocimiento." Puede ser demasiado el considerar una demanda legal por un reconocimiento como "humildad", pero es éste un punto que debería ser considerado en profundidad.

La humildad es la abnegación de tu propio interés personal, pero tú y quienes usen tu código no son los únicos afectados por tu elección del tipo de licencia de software libre que empleas para tu código. Alguien que use tu código en un programa no libre trata de negar libertad a los demás, y si le permites hacerlo, te equivocas al defender su libertad. Cuando llega el momento de defender la libertad de otros, tumbarse y no hacer nada es un acto de debilidad, no humildad.

Liberar tu código bajo una de las licencias BSD, o alguna otra licencia no copyleft permisiva, no es malo; el programa es todavía software libre y es una contribución a la comunidad. Pero es débil, y en la mayoría de los casos no es el mejor modo de promover la libertad de los usuarios de compartir y cambiar el software.”<sup>14</sup>

• **Algunas acciones encaminadas hacia la libre difusión, uso, disfrute y transmisión de creaciones:**

**-Jornadas Copyfight**, compendio de ideas y debates sobre copyleft Celebrado en Barcelona en 2005.

**COPYFIGHT** es un ciclo de actividades sobre la **crisis** imparable del modelo actual de propiedad intelectual, y la emergencia de la **cultura libre**.

Información en: <http://www.elastico.net/copyfight/index.htm>

-La **Fundación Chabrera** ha presentado **ArteMutuo**, un proyecto que defiende y promociona "arte creado para ser visto en la red y creado en red". Las obras deben estar registradas bajo licencia de Creative Commons –un régimen de *copyright* que permite la copia, alteración, y distribución de las obras sujetas a ella- “con el fin de que otros

<sup>13</sup>Sobre copyleft en la web **sindominio.net** Versión 0.1

<sup>14</sup> <http://www.gnu.org/philosophy/why-copyleft.es.html>

artistas puedan colaborar y crear nuevas obras en base a éstas", según el presidente de este organismo.

La Fundación Chabrera Worldwide International Foundation, creada en 2001, es una institución sin fines de lucro de carácter internacional, "destinada a llevar las nuevas tecnologías de la información y herramientas creativas informatizadas a menores en situación de riesgo habiendo beneficiado a un promedio de 1.300 menores hasta el momento".

Fuente de información. EFE - Sevilla ELPAIS.es - 29-08-2005

En fín, hasta aquí nuestra reflexión y datos sobre el copyleft, esperamos que haya quedado clara nuestra postura. Para más facilidad de entendimiento y acercamiento a la otra realidad con postulados mucho mas cercanos a la consigna "Otro mundo es posible" y en el que nos hemos inspirado para este trabajo, os recomendamos leer los siguientes anexos.

## **ANEXOS**

### **ANEXO I**

#### **Webografía**

Para más detalles, enlaces en Castellano (i Català) sobre el copyleft y el software libre:

Sobre Propiedad intelectual en general:

<http://www.mcu.es/propint/index.jsp>  
[http://www.mcu.es/jsp/plantilla\\_wai.jsp?id=8&area=propint](http://www.mcu.es/jsp/plantilla_wai.jsp?id=8&area=propint)

Textos sobre el copyleft:

<http://WWW.copyleft.sindominio.net>  
<http://www.sindominio.net/copyleft/textos.html>

Sobre Free Software Foundation:

<http://www.gnu.org/home.es.html>  
<http://www.gnu.org/home.ca.html>

Sobre Debian:

<http://www.es.debian.org/international/Spanish>  
<http://www.es.debian.org/international/Catalan/>

Sobre Hispalinux:

<http://www.hispalinux.es/>

Sobre Creative Commons:

---

## ANEXO II

VOCABULARIO
-------------

-Breve **vocabulario básico de las alternativas a la propiedad intelectual** entendida desde los medios "oficialistas" y pretenciosamente únicos.

**-Por favor no use «comercial» como sinónimo de «no libre». Se estarían confundiendo dos asuntos completamente distintos.**

Un programa es comercial si se desarrolla como parte de una actividad económica. Un programa comercial puede ser libre o no libre, según su licencia. De la misma forma, un programa desarrollado por una escuela o un particular puede ser libre o no libre, libertad tienen sus usuarios, son independientes.

En la primera década del movimiento del software libre, los paquetes de software libre desarrollaron individuos u organizaciones sin ánimo de lucro como la FSF y universidades. Pero en los 90, comenzó a aparecer software libre comercial.

El software libre comercial es una contribución a nuestra comunidad, por lo que debemos promoverlo. Pero quienes piensen que «comercial» significa «no libre» tenderán a pensar que la combinación de «libre» y «comercial» es contradictoria, y «comercial» con ese sentido.

### **«Creador»**

El término «creador» aplicado a los autores, los equipara implícitamente a una deidad («el creador»). Este término lo utilizan los editores para elevar la estatura moral de los autores por encima de la del ciudadano medio, justificando así un aumento del poder del copyright que dichos editores ejercen en nombre de los autores. Recomendamos que se diga «autor» en su lugar. No obstante, en muchas ocasiones lo que verdaderamente se quiere decir es «titular del copyright».

### **«Industria del software»**

La expresión «Industria del software» induce a pensar que el software es un producto manufacturado en alguna especie de fábrica para que luego se distribuya entre los consumidores. La comunidad del software libre demuestra que esto no es así. El mercado del software existe y hay empresas que desarrollan tanto software libre como privativo, pero las que desarrollan software libre no se parecen en nada a una fábrica.

Los abogados de patentes utilizan la palabra «industria» como propaganda. Llamen «industria» al desarrollo de software para después argumentar que debería estar sujeta a los monopolios de las patentes. El Parlamento Europeo, con la intención de rechazar la patentabilidad del software, votó a favor de definir «industria» como «la producción automatizada de bienes materiales».

### **«Piratería»**

Los editores frecuentemente se refieren a la copia prohibida como «piratería». De esta forma, expresan de manera implícita que hacer copias ilegales es éticamente equiparable a atacar barcos en alta mar, secuestrar y asesinar a la gente que viaja en ellos.

Si no cree que la copia ilegal sea como secuestrar y asesinar, quizás prefiera no usar la palabra «piratería» para describirla. Expresiones neutras como «copia prohibida» o «copia no autorizada» pueden utilizarse perfectamente en su lugar. Incluso algunos de nosotros podríamos preferir utilizar una expresión positiva tal como «compartir información con tu vecino».

### «Propiedad intelectual»

A los editores y abogados les gusta describir al «copyright» como «propiedad intelectual»: una expresión en la que también incluyen patentes, marcas registradas y otras partes más oscuras de la ley. Estas leyes tienen tan poco en común, que es una imprudencia generalizar sobre ellas. Es mejor hablar específicamente de «copyright», de «patentes» o de «marcas registradas».

La expresión «propiedad intelectual» conlleva una asunción oculta: que la forma más normal de pensar respecto a todas estas cuestiones dispares es análoga a pensar en objetos físicos y en nuestras ideas de propiedad física.

Respecto a la copia, esta analogía descuida la diferencia crucial entre objetos materiales e información: la información puede copiarse y compartirse casi sin esfuerzo, mientras que los objetos materiales no. Por ello, basar tu pensamiento en esa analogía equivale a ignorar la diferencia antes mencionada (incluso el sistema legal de los Estados Unidos de América no acepta por completo esta analogía, debido a que no trata los «derechos de copia» (copyrights) como derechos de propiedad de objetos físicos).

Si no quiere limitarse a esta forma de pensar, es mejor evitar la expresión «propiedad intelectual» en sus palabras y pensamientos.

Hablar de «propiedad intelectual» es también una generalización imprudente. Esta expresión es un cajón de sastre en el que se mezclan diversos sistemas legales diferentes, incluyendo copyrights, patentes, marcas registradas y otros, que tienen muy poco en común. Estos sistemas legales, que se originaron por separado, regulan actividades distintas, operan de distinta manera y plantean distintas cuestiones políticas. Generalmente, cada vez que aprenda algo sobre las leyes de copyright irá bien encaminado cuando suponga que *no puede aplicarse* a las leyes de patentes, ya que eso es lo que ocurre casi siempre.

Puesto que estas leyes son tan distintas, la expresión «propiedad intelectual» es una invitación a pensar simplistamente. Lleva a la gente a centrarse en un solo y pobre aspecto común a estas leyes dispares (que es que se establecen monopolios que pueden comprarse y venderse) y hace que ignoren su esencia, todas las restricciones que imponen al público y las consecuencias que provocan. En un contexto tan impreciso, ni siquiera se pueden apreciar los asuntos específicos sobre política pública que plantean las leyes de copyright, o los diferentes asuntos suscitados por las leyes de patentes, o por cualquiera de las otras. Así, cualquier opinión sobre «propiedad intelectual» será casi seguramente una estupidez.

Si quiere pensar con claridad en las cuestiones que plantean las patentes, el copyright y las marcas registradas, o incluso aprender qué dictan estas leyes, el primer paso consiste en olvidarse de que alguna vez oyó la expresión «propiedad intelectual» y tratar todos los asuntos de forma independiente. Para dar una información clara y fomentar un pensamiento lúcido, nunca hable o escriba sobre «propiedad intelectual»; en vez de eso, exponga el tema de manera concreta sobre el copyright, las patentes o cualquier otra ley específica a la que se esté refiriendo.

De acuerdo con el profesor Mark Lemley de la Facultad de Derecho de la Universidad de Tejas, el extendido uso de la expresión «propiedad intelectual» es una manía reciente, surgida en 1967 en la fundación de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, OMPI (véase la nota 123 de su reseña de marzo de 1997 sobre «*Romantic Authorship and the Rethoric of Property*» de James Boyle, en la Revista de Derecho de Tejas). La OMPI defiende los intereses de los titulares del copyright, patentes y marcas registradas, presionando a los gobiernos para aumentar su poder. Uno de los tratados de la OMPI sigue la línea de la Ley de Copyright para el Milenio Digital (Digital Millennium Copyright Act o DMCA), que se ha utilizado en los Estados Unidos para censurar algunos paquetes muy útiles de software libre.

La hipocresía de llamar «derechos» a estos poderes está empezando a dejar en evidencia a la OMPI.

### **«Protección»**

Los abogados de los editores adoran utilizar el término «protección» para referirse al «copyright». Esta palabra lleva implícita la idea de que evita la destrucción o el sufrimiento; por lo tanto, impulsa a la gente a identificarse con el propietario y el editor, quienes se benefician del copyright, en lugar de identificarse con los usuarios a quienes restringe.

Es fácil evitar el término «protección» y utilizar expresiones neutrales en su lugar. Por ejemplo, en lugar de «la protección del copyright permanece vigente por un tiempo prolongado», puede decir, «el copyright permanece vigente por un tiempo prolongado». Si quiere criticar el copyright en lugar de apoyarlo, puede emplear la expresión «restricciones del copyright». En ese caso, podría decir «las restricciones del copyright permanecen vigentes por un tiempo prolongado».

### **«RAND (o RYND)»**

Los organismos de estandarización que promulgan estándares restringidos por patentes que prohíben su uso en el software libre, suelen tener una política para la obtención de licencias de patentes que requieren el pago de una tasa fija por cada copia hecha de un programa que cumpla los estándares. A menudo se refieren a dichas licencias con el término «RAND», que son las siglas de «Reasonable And Non-Discriminatory» (Razonables Y No Discriminatorias, o RYND).

Este término no es más que un lavado de cara para un tipo de licencias de patentes que no son normalmente ni razonables ni no discriminatorias. Es cierto que estas licencias no discriminan a ninguna persona en particular, pero sí discriminan a la comunidad del software libre, lo que no las hace en absoluto razonables. Así que la mitad de «RAND» es engañosa y la otra mitad discriminatoria.

Los organismos de estandarización deberían reconocer que estas licencias son discriminatorias y no usar la expresión «razonables y no discriminatorias» o «RAND» para describirlas. Hasta que lo reconozcan, los escritores que no quieran unirse al lavado de cara harán bien en descartar esta expresión. Aceptarla y utilizarla meramente porque las compañías «esgrime-patentes» han extendido su uso, es permitir que esas compañías dicten sus puntos de vista.

Sugerimos la expresión «Tasa Uniforme Condicionante de la Adopción», o «TUCA» más abreviadamente, como alternativa («Uniform Fee Only», o «UFO» en inglés). Esta es la expresión exacta ya que la única condición de estas licencias es el pago de una tasa uniforme de uso.

### **«Software gratuito»**

Si quiere decir que un programa es software libre, por favor no diga que está disponible «gratuitamente» o «de forma gratuita». Esas expresiones concretas significan que tiene «precio cero». El software libre es una cuestión de libertad, no de precio (Nota del Traductor: en inglés la palabra «free» significa tanto libre como gratuito, de ahí que en dicho idioma exista una mayor ambigüedad).

Las copias de software libre frecuentemente están disponibles sin cargo adicional (por ejemplo, para ser descargadas por FTP). Pero las copias de software libre también están disponibles a un cierto precio en CD-ROM; entretanto, las copias de software privativo ocasionalmente están disponibles sin cargo adicional en promociones, y algunos paquetes privativos están normalmente disponibles sin cargo alguno para ciertos usuarios.

Para evitar esta confusión, puede decir que el programa está disponible «como software libre».

### **«Software regalado»**

Es erróneo utilizar el término «regalar» para referirse a «distribuir un programa como software libre». Tiene el mismo problema que «software gratuito»: expresa que lo importante es el precio, no la libertad. Una forma de evitar esta confusión es decir: «publicado como software libre».

### «Vendedores»

Por favor no utilice la palabra «vendedores», en general, para referirse a los desarrolladores de un paquete de software. Muchos programas se desarrollan con la intención de vender copias, y sus desarrolladores son también vendedores; esto es así incluso con algunos paquetes de software libre. No obstante, otros muchos programas los desarrollan voluntarios individuales u organizaciones que no pretenden vender copias. Estos desarrolladores no son vendedores. De la misma forma, sólo algunos desarrolladores de distribuciones de GNU/Linux son también vendedores.

### «Vender software»

La expresión «vender software» es ambigua. Estrictamente hablando, intercambiar una copia de un programa libre por una cantidad de dinero es «vender»; pero la gente normalmente asocia el término «vender» con restricciones privativas en el uso subsecuente del software. Puede ser más preciso, y evitar confusiones, diciendo ya sea «distribuir copias de un programa por un precio» o «imponer restricciones privativas al uso de un programa», dependiendo de lo que quiera expresar.

Consulte el artículo [«Vender software libre»](#) para más detalles.

Este ensayo ha sido publicado en inglés en el libro [«Free Software, Free Society: The Selected Essays of Richard M. Stallman»](#).

---

## ANEXO III

**Del otro lado: *tiran con bala* (ejemplo de la defensa de los derechos de autor, copyright, etc)**

*Extraído de la nota de prensa para **w3art** (la comunidad artística online) de Juli Capella y Ramón Úbeda para la difusión de la exposición: **COCOS. Copias y coincidencias**.*

### ***COCOS. Copias y coincidencias***

#### **En defensa de la innovación en el diseño**

“En el año 2003 se promulgó la Ley de protección del diseño industrial, una oportunidad inmejorable para defender la originalidad, para apostar por la innovación creativa y para reclamar el derecho a la propiedad intelectual e industrial. En esta coyuntura el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, de la mano del FAD, promueve la exposición COCOS, que afronta sin complejos este tema delicado y espinoso, dentro de la profesión del diseño en particular y de toda la creación en general. Tras su paso por Madrid durante el Año del Diseño 2003, y por Barcelona en 2004, se presenta ahora en el MuVIM (Museu Valencià de la Il·lustració i la Modernitat) del 9 de septiembre al 2 de octubre de 2005, coincidiendo con las tres ferias del hábitat: Feria Internacional del Mueble de Valencia, Feria Internacional de la Iluminación, y Feria de la Decoración y los complementos.”

**[Muvim@dva.gva.es](mailto:Muvim@dva.gva.es)**

## **Citas mencionadas en el prólogo para la exposición COCOS**

§ *La imitación es la más sincera forma de adulación.* **C. C. Colton**

§ *El cerebro humano está hecho de tal manera que no puede crear nada en absoluto; solamente puede usar material ya existente.* **Mark Twain**

§ *La copia siempre quedará por debajo del original. Cuanto más exacta es la imitación, menos vivo es el placer. Lo que nos place no es imitar sino crear. La más pequeña invención sobrepasa todas las obras maestras de la imitación.* **Hegel**

§ *Lo que no es tradición es plagio.* **Eugeni d'Ors**

§ *Lo falso es susceptible de una infinidad de combinaciones, pero la verdad no tiene más que una forma de ser.* **Jean-Jacques Rousseau**

§ *Se copia mucho y además se copia mal. Hay gente que se siente orgullosa al imitar, quizás por incultura. El Premio Plagiarius, con su difusión en los medios, es en cierta forma una denuncia pública que pretende avergonzar a los que plagian.* **Fernando Amat**

§ *No se puede imitar lo que se quiere crear.* **Georges Braque**

§ *La condenación del que trata de moldearse por otro es que dejará de ser él mismo sin llegar a ser el otro y así no será nadie.* **Miguel de Unamuno**

§ *Admiremos a los grandes maestros, no los imitemos.* **Victor Hugo**

§ *Copiar páginas de autores buenos ayuda a descubrir la técnica del escritor.* **André Maurois**

§ *La copia exaltada a su máximo grado va generando un segundo mundo al lado de éste; un mundo paralelo donde nada puede ocurrir de verdad y ya nada puede temerse o morirse porque todo es enteramente falso, falso "de verdad".* **Vicente Verdú**

§ *La crítica más severa que puede hacerse al plagio es que, repitiendo lo existente, frena el natural proceso evolutivo de las cosas. Quien plagia no aporta una nueva alternativa que venga a completar o suplir lo conocido y de este modo retarda su progreso.* **André Ricard**

§ *Yo invento y a la vez copio, porque en el panteísmo de la enorme vía láctea de los productos todo lo que puedo pensar ya existe: lo importante es que sea original mi manera de falsificar.* **Alessandro Mendini**

§ *Los copiones no roban ni a los diseñadores ni a los productores, sino directamente a la sociedad. Por eso no me interesan en absoluto.* **Philippe Starck**

§ *Homenaje es el término suave que se usa para denominar el robo a un difunto. Yo no estoy muerto, así que esto es plagio.* **Saul Bass**

§ *Todo el diseño visual tiene precedentes en el pasado. No hay ideas que no hayan sido apropiaciones.* **Art Chantry**

§ Programados como estamos por la sensibilidad posmoderna, lo comprendemos todo de manera referencial. Todo está contextualizado y definido retrospectivamente. **Peter Saville**

§ El papel más cómico en las agencias publicitarias es el de los directores creativos. Están todos con las armas apuntando, listos para fusilar "a quien copie". Pero luego, como no existe nada que la tele no haya enseñado ya, nos damos cuenta de que toda la publicidad no es sino una citación de otra publicidad, de otras imágenes, de otras ideas. **Oliviero Toscani**

§ Una de las formas de humor menos entendida en el diseño gráfico es la parodia, a menudo confundida con la influencia, la imitación o el plagio. La parodia rinde homenaje al original y la imitación, muchas veces plagio, no es sino el uso fallido de una influencia. **Paula Scher**

§ Todos copiamos, gracias a Dios. Yo reivindico copiar en general, porque vengo del cómic, y ahí la única escuela que existe es la de aprender de los demás, de lo que ya se ha hecho, fijándote mucho, diseccionando cada dibujo. He copiado a Calder y Miró, y a muchos otros, de forma evidentísima, sin ningún problema, con referencias descaradas que después no me importa explicar. A veces se dice que se hace un homenaje a tal o cual artista, pero yo no sé si hago exactamente un homenaje o sencillamente una apropiación lícita, casi siempre desde la admiración, de elementos de nuestra cultura que me sirven, eso sí, para evolucionar. **Javier Mariscal**

§ Es muy difícil decir de forma objetiva dónde acaba la influencia y dónde empieza la imitación, o dónde termina la imitación y dónde empieza el plagio. Sin embargo, aunque no podamos definir claramente las diferencias, todos nosotros lo sabemos cuando lo vemos. **Milton Glaser**

§ Desde sus orígenes, la publicidad moderna, esto es, la que superó el cartelismo, se ha nutrido con descaro de imágenes, iconos, referencias del arte sin el menor rubor. Y entre todas esas piezas hay una que destaca por su tozudez; se trata de la Gioconda de Leonardo. **Álvaro Sobrino**

§ Nada más original que nutrirse de los demás. El león está hecho de cordero asimilado. **Paul Valery**

§ Vivimos en el mundo de la reproducción total, el original ya no existe. Somos replicantes. **Baudrillard**

§ Copiar no sólo es un utilísimo ejercicio pedagógico. La manía de la originalidad da resultados tan monótonos... Un buen plagio no tiene porque matar el original. Rafael no anula a Perugino. La calidad es un plagio, como todo, depende del talento del ejecutor. **Oscar Tusquets**

§ Todo arte es imitación de la naturaleza. **Séneca**

---

## ANEXO IV

### Licencia Creative commons



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.1 España

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

Bajo las condiciones siguientes:



**Reconocimiento.** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadore.



**No comercial.** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



**Sin obras derivadas.** No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

**Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.**

Esto es un resumen legible por humanos del texto legal (la licencia completa) disponible en los idiomas siguientes:

[Catalán](#) [Castellano](#)

[Advertencia](#) 

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.1/es/deed.es>

#### *Licencia*

LA OBRA (SEGÚN SE DEFINE MÁS ADELANTE) SE PROPORCIONA BAJO TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA PÚBLICA DE CREATIVE COMMONS ("CCPL" O "LICENCIA"). LA OBRA SE ENCUENTRA PROTEGIDA POR LA LEY ESPAÑOLA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O CUALESQUIERA OTRAS NORMAS RESULTEN DE APLICACIÓN. QUEDA PROHIBIDO CUALQUIER USO DE LA OBRA DIFERENTE A LO AUTORIZADO BAJO ESTA LICENCIA O LO DISPUESTO EN LAS LEYES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

MEDIANTE EL EJERCICIO DE CUALQUIER DERECHO SOBRE LA OBRA, USTED ACEPTA Y CONSIENTE LAS LIMITACIONES Y OBLIGACIONES DE ESTA LICENCIA. EL LICENCIADOR LE CEDE LOS DERECHOS CONTENIDOS EN ESTA LICENCIA, SIEMPRE QUE USTED ACEPTE LOS PRESENTES TÉRMINOS Y CONDICIONES.

#### **1. Definiciones**

- a. La **"obra"** es la creación literaria, artística o científica ofrecida bajo los términos de esta licencia.
- b. El **"autor"** es la persona o la entidad que creó la obra.
- c. Se considerará **"obra conjunta"** aquella susceptible de ser incluida en alguna de las siguientes categorías:
  - i. **"Obra en colaboración"**, entendiéndose por tal aquella que sea resultado unitario de la colaboración de varios autores.
  - ii. **"Obra colectiva"**, entendiéndose por tal la creada por la iniciativa y bajo la coordinación de una persona natural o jurídica que la edite y divulgue bajo su nombre y que esté constituida por la reunión de aportaciones de diferentes autores cuya contribución personal se funde en una creación única y autónoma, para la cual haya sido concebida sin que sea posible atribuir separadamente a cualquiera de ellos un derecho sobre el conjunto de la obra realizada.
  - iii. **"Obra compuesta e independiente"**, entendiéndose por tal la obra nueva que incorpore una obra preexistente sin la colaboración del autor de esta última.
- d. Se considerarán **"obras derivadas"** aquellas que se encuentren basadas en una obra o en una obra y otras preexistentes, tales como: las traducciones y adaptaciones; las revisiones, actualizaciones y anotaciones; los compendios, resúmenes y extractos; los arreglos musicales y, en general, cualesquiera transformaciones de una obra literaria, artística o científica, salvo que la obra resultante tenga el

carácter de obra conjunta en cuyo caso no será considerada como una obra derivada a los efectos de esta licencia. Para evitar la duda, si la obra consiste en una composición musical o grabación de sonidos, la sincronización temporal de la obra con una imagen en movimiento ("synching") será considerada como una obra derivada a los efectos de esta licencia.

- e. Tendrán la consideración de "**obras audiovisuales**" las creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, así como las composiciones musicales, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras.
- f. El "**licenciador**" es la persona o la entidad que ofrece la obra bajo los términos de esta licencia y le cede los derechos de explotación de la misma conforme a lo dispuesto en ella.
- g. "**Usted**" es la persona o la entidad que ejercita los derechos cedidos mediante esta licencia y que no ha violado previamente los términos de la misma con respecto a la obra, o que ha recibido el permiso expreso del licenciador de ejercitar los derechos cedidos mediante esta licencia a pesar de una violación anterior.
- h. La "**transformación**" de una obra comprende su traducción, adaptación y cualquier otra modificación en su forma de la que se derive una obra diferente. Cuando se trate de una base de datos según se define más adelante, se considerará también transformación la reordenación de la misma. La creación resultante de la transformación de una obra tendrá la consideración de obra derivada.
- i. Se entiende por "**reproducción**" la fijación de la obra en un medio que permita su comunicación y la obtención de copias de toda o parte de ella.
- j. Se entiende por "**distribución**" la puesta a disposición del público del original o copias de la obra mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma.
- k. Se entenderá por "**comunicación pública**" todo acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas. No se considerará pública la comunicación cuando se celebre dentro de un ámbito estrictamente doméstico que no esté integrado o conectado a una red de difusión de cualquier tipo. A efectos de esta licencia se considerará comunicación pública la puesta a disposición del público de la obra por procedimientos alámbricos o inalámbricos, incluida la puesta a disposición del público de la obra de tal forma que cualquier persona pueda acceder a ella desde el lugar y en el momento que elija.
- l. La "**explotación**" de la obra comprende su reproducción, distribución, comunicación pública y transformación.
- m. Tendrán la consideración de "**bases de datos**" las colecciones de obras ajenas, de datos o de otros elementos independientes como las antologías y las bases de datos propiamente dichas que por la selección o disposición de sus contenidos constituyan creaciones intelectuales, sin perjuicio, en su caso, de los derechos que pudieran subsistir sobre dichos contenidos.
- n. Los "**elementos de la licencia**" son las características principales de la licencia según la selección efectuada por el licenciador e indicadas en el título de esta licencia: Reconocimiento de autoría (Reconocimiento), Sin uso comercial (NoComercial), Sin obras derivadas (SinObraDerivada).

**2. Límites y uso legítimo de los derechos.** Nada en esta licencia pretende reducir o restringir cualesquiera límites legales de los derechos exclusivos del titular de los derechos de propiedad intelectual de acuerdo con la Ley de Propiedad Intelectual o cualesquiera otras leyes aplicables, ya sean derivados de usos legítimos, tales como el derecho de copia privada o el derecho a cita, u otras limitaciones como la derivada de la primera venta de ejemplares.

**3. Concesión de licencia.** Conforme a los términos y a las condiciones de esta licencia, el licenciador concede (durante toda la vigencia de los derechos de propiedad intelectual) una licencia de ámbito mundial, sin derecho de remuneración, no exclusiva e indefinida que incluye la cesión de los siguientes derechos:

- a. Derecho de reproducción, distribución y comunicación pública sobre la obra;
- b. Derecho a incorporarla en una o más obras conjuntas o bases de datos y para su reproducción en tanto que incorporada a dichas obras conjuntas o bases de datos;
- c. Derecho de distribución y comunicación pública de copias o grabaciones de la obra, como incorporada a obras conjuntas o bases de datos.

Los anteriores derechos se pueden ejercitar en todos los medios y formatos, tangibles o intangibles, conocidos o por conocer. Los derechos mencionados incluyen el derecho a efectuar las modificaciones que sean precisas técnicamente para el ejercicio de los derechos en otros medios y formatos. Todos los derechos no cedidos

expresamente por el licenciador quedan reservados, incluyendo, a título enunciativo pero no limitativo, los derechos establecidos en la sección 4(d).

**4. Restricciones.** La cesión de derechos que supone esta licencia se encuentra sujeta y limitada a las restricciones siguientes:

- a. a) Usted puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente la obra solamente bajo términos de esta licencia y debe incluir una copia de la misma, o su Identificador Uniforme de Recurso (URI), con cada copia o grabación de la obra que usted reproduzca, distribuya o comunique públicamente. Usted no puede ofrecer o imponer ningún término sobre la obra que altere o restrinja los términos de esta licencia o el ejercicio de sus derechos por parte de los cesionarios de la misma. Usted no puede sublicenciar la obra. Usted debe mantener intactos todos los avisos que se refieran a esta licencia y a la ausencia de garantías. Usted no puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente la obra con medidas tecnológicas que controlen el acceso o uso de la obra de una manera contraria a los términos de esta licencia. Lo anterior se aplica a una obra en tanto que incorporada a una obra conjunta o base de datos, pero no implica que éstas, al margen de la obra objeto de esta licencia, tengan que estar sujetas a los términos de la misma. Si usted crea una obra conjunta o base de datos, previa comunicación del licenciador, usted deberá quitar de la obra conjunta o base de datos cualquier referencia a dicho licenciador o al autor original, según lo que se le requiera y en la medida de lo posible.
- b. Usted no puede ejercitar ninguno de los derechos cedidos en la sección 3 anterior de manera que pretenda principalmente o se encuentre dirigida hacia la obtención de un beneficio mercantil o la remuneración monetaria privada. El intercambio de la obra por otras obras protegidas por la propiedad intelectual mediante sistemas de compartir archivos no se considerará como una manera que pretenda principalmente o se encuentre dirigida hacia la obtención de un beneficio mercantil o la remuneración monetaria privada, siempre que no haya ningún pago de cualquier remuneración monetaria en relación con el intercambio de las obras protegidas.
- c. Si usted reproduce, distribuye o comunica públicamente la obra o cualquier obra conjunta o base de datos que la incorpore, usted debe mantener intactos todos los avisos sobre la propiedad intelectual de la obra y reconocer al autor original, de manera razonable conforme al medio o a los medios que usted esté utilizando, indicando el nombre (o el seudónimo, en su caso) del autor original si es facilitado; el título de la obra si es facilitado; de manera razonable, el Identificador Uniforme de Recurso (URI), si existe, que el licenciador especifica para ser vinculado a la obra, a menos que tal URI no se refiera al aviso sobre propiedad intelectual o a la información sobre la licencia de la obra. Tal aviso se puede desarrollar de cualquier manera razonable; con tal de que, sin embargo, en el caso de una obra conjunta o base de datos, aparezca como mínimo este aviso allá donde aparezcan los avisos correspondientes a otros autores y de forma comparable a los mismos.
- d. Para evitar la duda, sin perjuicio de la preceptiva autorización del licenciador, y especialmente cuando la obra se trate de una obra audiovisual, el licenciador se reserva el derecho exclusivo a percibir, tanto individualmente como mediante una entidad de gestión de derechos, o varias, (por ejemplo: SGAE, Dama, VEGAP), los derechos de explotación de la obra, así como los derivados de obras conjuntas o bases de datos, si dicha explotación pretende principalmente o se encuentra dirigida hacia la obtención de un beneficio mercantil o la remuneración monetaria privada.
- e. En el caso de la inclusión de la obra en alguna base de datos o recopilación, el propietario o el gestor de la base de datos deberá renunciar a cualquier derecho relacionado con esta inclusión y concerniente a los usos de la obra una vez extraída de las bases de datos, ya sea de manera individual o conjuntamente con otros materiales.

## **5. Exoneración de responsabilidad**

A MENOS QUE SE ACUERDE MUTUAMENTE ENTRE LAS PARTES, EL LICENCIADOR OFRECE LA OBRA TAL CUAL (ON AN "AS-IS" BASIS) Y NO CONFIERE NINGUNA GARANTÍA DE CUALQUIER TIPO RESPECTO DE LA OBRA O DE LA PRESENCIA O AUSENCIA DE ERRORES QUE PUEDAN O NO SER DESCUBIERTOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE TALES GARANTÍAS, POR LO QUE TAL EXCLUSIÓN PUEDE NO SER DE APLICACIÓN A USTED.

## **6. Limitación de responsabilidad.**

SALVO QUE LO DISPONGA EXPRESA E IMPERATIVAMENTE LA LEY APLICABLE, EN NINGÚN CASO EL LICENCIADOR SERÁ RESPONSABLE ANTE USTED POR CUALQUIER TEORÍA LEGAL DE CUALESQUIERA DAÑOS RESULTANTES, GENERALES O ESPECIALES (INCLUIDO EL DAÑO EMERGENTE Y EL LUCRO CESANTE), FORTUITOS O CAUSALES, DIRECTOS O INDIRECTOS, PRODUCIDOS EN CONEXIÓN CON ESTA LICENCIA O EL USO DE LA OBRA, INCLUSO SI EL LICENCIADOR HUBIERA SIDO INFORMADO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

## 7. Finalización de la licencia

- a. Esta licencia y la cesión de los derechos que contiene terminarán automáticamente en caso de cualquier incumplimiento de los términos de la misma. Las personas o entidades que hayan recibido obras conjuntas o bases de datos de usted bajo esta licencia, sin embargo, no verán sus licencias finalizadas, siempre que tales personas o entidades se mantengan en el cumplimiento íntegro de esta licencia. Las secciones 1, 2, 5, 6, 7 y 8 permanecerán vigentes pese a cualquier finalización de esta licencia.
- b. Conforme a las condiciones y términos anteriores, la cesión de derechos de esta licencia es perpetua (durante toda la vigencia de los derechos de propiedad intelectual aplicables a la obra). A pesar de lo anterior, el licenciador se reserva el derecho a divulgar o publicar la obra en condiciones distintas a las presentes, o de retirar la obra en cualquier momento. No obstante, ello no supondrá dar por concluida esta licencia (o cualquier otra licencia que haya sido concedida, o sea necesario ser concedida, bajo los términos de esta licencia), que continuará vigente y con efectos completos a no ser que haya finalizado conforme a lo establecido anteriormente.

## 8. Miscelánea

- a. Cada vez que usted explote de alguna forma la obra, o una obra conjunta o una base de datos que la incorpore, el licenciador original ofrece a los terceros y sucesivos licenciarios la cesión de derechos sobre la obra en las mismas condiciones y términos que la licencia concedida a usted.
- b. Si alguna disposición de esta licencia resulta inválida o inaplicable según la Ley vigente, ello no afectará la validez o aplicabilidad del resto de los términos de esta licencia y, sin ninguna acción adicional por cualquiera de las partes de este acuerdo, tal disposición se entenderá reformada en lo estrictamente necesario para hacer que tal disposición sea válida y ejecutiva.
- c. No se entenderá que existe renuncia respecto de algún término o disposición de esta licencia, ni que se consiente violación alguna de la misma, a menos que tal renuncia o consentimiento figure por escrito y lleve la firma de la parte que renuncie o consienta.
- d. Esta licencia constituye el acuerdo pleno entre las partes con respecto a la obra objeto de la licencia. No caben interpretaciones, acuerdos o términos con respecto a la obra que no se encuentren expresamente especificados en la presente licencia. El licenciador no estará obligado por ninguna disposición complementaria que pueda aparecer en cualquier comunicación de usted. Esta licencia no se puede modificar sin el mutuo acuerdo por escrito entre el licenciador y usted.

Creative Commons no es parte de esta licencia, y no ofrece ninguna garantía en relación con la obra. Creative Commons no será responsable frente a usted o a cualquier parte, por cualquier teoría legal de cualesquiera daños resultantes, incluyendo, pero no limitado, daños generales o especiales (incluido el daño emergente y el lucro cesante), fortuitos o causales, en conexión con esta licencia. A pesar de las dos (2) oraciones anteriores, si Creative Commons se ha identificado expresamente como el licenciador, tendrá todos los derechos y obligaciones del licenciador.

Salvo para el propósito limitado de indicar al público que la obra está licenciada bajo la CCPL, ninguna parte utilizará la marca registrada "Creative Commons" o cualquier marca registrada o insignia relacionada con "Creative Commons" sin su consentimiento por escrito. Cualquier uso permitido se hará de conformidad con las pautas vigentes en cada momento sobre el uso de la marca registrada por "Creative Commons", en tanto que sean publicadas su página web (website) o sean proporcionadas a petición previa.

Puede contactar con Creative Commons en: <http://creativecommons.org/>.

[« Volver al resumen \(Commons Deed\)](#)

**Esto es lo que se pone:** Contenido de tipo Copyleft bajo licencia [Creative Commons](#)

---

## ANEXO V

SOBRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL:
---------------------------------

\*Entrevista extraída de la web

<http://www.uoc.edu/mosaic/entrevistas/rxalabarder1005.html>:

### Propiedad intelectual - Raquel Xalabarder

9.10.05

por Laura Porta y Carlos Albaladejo

**Mosaic:** ¿Cómo describiría la situación del debate sobre las leyes de propiedad intelectual en los medios digitales en el contexto español? ¿En qué estado nos encontramos?

**Raquel Xalabarder:** En la actualidad, España todavía tiene pendiente de transposición la Directiva 2001/29/CE, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información -por el momento, tan sólo existe un proyecto de ley de modificación del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (TRLPI). Ello no quiere decir que la actual normativa no sea de aplicación para dar protección de las obras en medios digitales. De hecho, bastaría con algunos retoques para adaptar la TRLPI española a la tecnología digital. Por ejemplo, los conceptos de reproducción y de comunicación al público contenidos en la TRLPI como derechos exclusivos del autor cubren perfectamente la realización de copias digitales (de cualquier tipo, incluso las temporales) y la transmisión de obras a través de las redes digitales; de manera que el autor tiene un derecho exclusivo a autorizar la explotación por Internet de sus obras (ya sea a través de una página web o mediante un sistema de intercambio de ficheros). Igualmente, las excepciones previstas en la TRLPI (excepciones que permiten, en determinados supuestos concretos, la utilización de obras sin el consentimiento del autor), también son de plena aplicación a los usos que se puedan realizar por Internet. Sin embargo, el actual texto normativo plantea algunas dudas a la hora de interpretar el alcance tanto de algunos derechos de explotación como de sus limitaciones. A título de ejemplo, una de tales "zonas grises" es la de cuál es el alcance de la excepción de copia privada en un contexto digital: ¿Existe (es lícita) la copia privada digital? Y si lo es, ¿qué soportes deben quedar sujetos al pago de la remuneración compensatoria prevista en la ley a favor del autor?

Por otra parte, además de poner fin a las dudas que se plantean, es necesario adaptar la normativa española a las novedades introducidas por la Directiva: básicamente, incorporar de forma expresa a la legislación española, la protección de las medidas tecnológicas destinadas a controlar el acceso a la obra y/o a impedir su copia o infracción (son las llamadas, TPM -*technological protection measures*) y las medidas tecnológicas de gestión de derechos (conocidas como DRM -*digital rights management*).

Ahora bien, la problemática planteada por la llegada de la tecnología digital al ámbito de la explotación y creación de obras, es obviamente de alcance mundial: todas las leyes nacionales, y más aún los tratados internacionales existentes, se han visto "superadas" en mayor o menor medida por la tecnología digital. La mayoría de legisladores europeos han adaptado ya sus leyes al reto digital; en España llevamos un retraso considerable [1], y a la vista de la importancia económica y social que genera la explotación de obras a través de la tecnología digital, posiblemente es de esperar una tramitación parlamentaria difícil y lenta. **Mosaic:** Recientemente se ha condenado a la Asociación de Internautas en un caso de injurias contra la SGAE. La descalificación y el insulto no son el modo adecuado para resolver diferencias, pero ¿qué opinión le merece el trabajo de la Sociedad General de Autores y Editores?

**R.X.:** Ciertamente, la descalificación y el insulto no sirven para resolver las diferencias. Y tampoco es nada útil la manera en que se está conduciendo el debate social sobre este tema. En mi opinión, ambas partes (si es que se pueden resumir en dos) en conflicto tienden a olvidar que no puede haber un único ganador, y que autores y usuarios se necesitan mutuamente.

En mi opinión, la SGAE -y las demás entidades de gestión de derechos de autor- son del todo necesarias para facilitar (e incluso hacer posible) la explotación de las obras en un marco legal y especialmente, a nivel internacional (gracias a los acuerdos que existen entre las diversas entidades de gestión nacionales para facilitar la licencia de obras de autores extranjeros y gestionar la correspondiente compensación). Es decir, de no existir, habría que inventarlas -al menos, para ciertas cuestiones concretas. Ahora bien, es cierto que en algunos aspectos, podrían y deberían mejorar. Por ejemplo, hablando en términos generales (ya que no todas las entidades de gestión plantean los mismos problemas), podría mejorarse el sistema de fijación de sus tarifas (normalmente, de forma unilateral, sin que la ley exija una previa negociación con las partes afectadas por su gestión), el sistema de legitimación de las mismas para actuar en nombre de los autores, la falta de transparencia en las cuentas de algunas de ellas y en concreto, en los remanentes del reparto de las remuneraciones percibidas (es decir, con los usuarios), etc.

A parte de esto, debemos tener en cuenta que a medida que se los sistemas de gestión de derechos digitales sean una realidad, las entidades de gestión pueden tener también un papel fundamental en la gestión digital de las obras de sus asociados.

**Mosaic:** En España ya se han registrado distribuciones de obras intelectuales a través de Internet bajo licencia *Creative Commons* al tiempo que se venden en el mercado "off-line" (es el caso de "Copia este libro", del abogado David Bravo). ¿Qué le parecen estas iniciativas?

**R.X.:** La iniciativa del *Creative Commons* me parece muy interesante y de gran utilidad para el ejercicio del derecho de autor. Es una forma sencilla de acercar el derecho de propiedad intelectual al autor y de ayudarlo a licenciar los derechos sobre su obra, y se han convertido en un instrumento muy útil para su ejercicio, en especial, en el contexto digital. Frecuentemente, la jerga legal hace que el autor no entienda sus derechos y no se sienta cómodo -o peor, incluso tema ejercerlos. Con las licencias CC se ha conseguido que el autor se interese y participe directamente en la explotación de su obra. Ahora bien, no debemos olvidar que las licencias CC se basan en las leyes de propiedad intelectual existentes: es decir, sin una ley de propiedad intelectual que reconozca al autor unos derechos exclusivos, no habría nada que licenciar. En este sentido, y a pesar de lo que con frecuencia se oye en el debate social, las licencias CC no son contrarias al copyright. En cierta medida, me preocupa ver que se está generando una percepción social un tanto errónea: en el sentido que las licencias CC (especialmente, las que licencian el derecho de transformación para usos comerciales) son "buenas", mientras que el *copyright* es malo.

Mucho más interesante, desde un punto de vista doctrinal, me parece la licencia GNU GPL, por cuanto la cláusula del *copyleft* pone en jaque una de las piezas fundamentales del derecho de autor: el derecho exclusivo de transformación/adaptación. No se trata aquí solo de licenciar los derechos que la ley otorga al autor, sino que se está renunciando -vía contrato- a uno de los derechos exclusivos que la ley otorga. Quizás ello sea una muestra de peculiaridad de los programas de ordenador en su protección como obras y de las necesidades especiales que conlleva su explotación. Como decía, plantea un debate jurídico muy interesante.

**Mosaic:** Finalmente, una pregunta abierta: en tu opinión, ¿qué acciones deberían y cuales no deberían constituir infracción de la propiedad intelectual?

**R.X.:** En general, me parecen bastante adecuados los límites del derecho de autor. Pero quizás se podrían hacer algunos ajustes en dos temas concretos: en relación con el alcance del derecho exclusivo de transformación y en relación con las medidas tecnológicas de protección de acceso y anti-copia.

A mi entender, no toda adaptación o transformación de una obra debería ser considerada infracción de la propiedad intelectual. Tal como está ahora redactado el art.21 TRLPI, la simple traducción de una obra sin el consentimiento de su autor, aunque sólo sea para un uso privado, constituye infracción. A mi entender, posiblemente se debería reducir el alcance de este derecho exclusivo y convertirlo en un apéndice de los restantes derechos exclusivos: sólo es infracción la reproducción, comunicación pública o distribución de una obra adaptada/modificada sin el consentimiento de su autor. Afortunadamente, por el momento nadie ha pretendido ejercitar este derecho exclusivo de transformación hasta su plenitud, pero con la tecnología digital ello sería posible.

En cuanto a las medidas tecnológicas, me preocupa ver como su implementación pueda acabar convirtiendo cada uso no autorizado (cada lectura no autorizada de una obra en formato digital) en una infracción. Un abuso de la protección de las medidas tecnológicas permite convertir en infracción cualquier uso no expresamente autorizado de la obra; en especial, teniendo en cuenta que la Directiva no hace demasiado para asegurar la pervivencia (y prioridad) de las excepciones frente a tales TPM. Habrá que esperar a ver como resuelve esta encrucijada el legislador español, al transponer la Directiva.

Finalmente, y pasando de la infracción civil (TRLPI) a la tipicidad penal (Código penal), posiblemente sea excesiva la penalización de algunas infracciones de propiedad intelectual, contenida en los arts.270 y 271 del Código Penal.

En general, posiblemente tienen razón quienes se quejan de una ampliación injustificada del monopolio del autor (teniendo en cuenta, especialmente, las TPM y DRM que permitirán al autor un control absoluto sobre cada uso de su obra. Pero también pueden estar en lo cierto quienes dicen que la protección de las TPM y DRM es del todo necesaria para la pervivencia del sistema de propiedad intelectual en un contexto digital.

El sistema de protección de la propiedad intelectual nació (con la imprenta) y ha ido evolucionando, desde entonces, al ritmo de la evolución tecnológica, inventando nuevos derechos exclusivos y nuevos límites a los mismos. No es fácil encontrar el justo equilibrio entre los intereses en conflicto (autor y usuario, privado y público, etc) y menos aún cuando se trata de legislar de cara al futuro, pensando en una tecnología, la digital, que -nadie lo duda- todavía tiene mucho por ofrecer. Sólo el tiempo lo dirá.

<http://www.uoc.edu/mosaic/entrevistas/rxalabarder1005.html>

## ANEXO VI

Éste es el anuncio original del Proyecto GNU, escrito por Richard Stallman en 1983.

La historia del Proyecto GNU es, en muchos casos, diferente de este plan inicial. Por ejemplo, el inicio se retrasó hasta enero de 1984 y algunos de los detalles sobre el software libre no habían sido clarificados todavía.

```
>From CSvax:pur-ee:inuxc!ixn5c!ihnp4!houxm!mhuxi!eagle!mit-vax!mit-  
eddie!RMS@MIT-OZ  
From: RMS%MIT-OZ@mit-eddie  
Newsgroups: net.unix-wizards,net.usoft  
Subject: new UNIX implementation  
Date: Tue, 27-Sep-83 12:35:59 EST  
Organization: MIT AI Lab, Cambridge, MA
```

### **iUnix Libre!**

"Iniciando este día de Acción de Gracias voy a escribir un sistema de software completo compatible con Unix llamado GNU (siglas de Gnu No es Unix), y lo distribuiré libre (1) a quienes puedan usarlo. Contribuciones de dinero, programas y equipos son muy necesitadas.

Inicialmente, GNU constará de un núcleo de sistema [*kernel*] más todas las utilidades necesarias para escribir y ejecutar programas en lenguaje C: editor, interface de comandos [*shell*], compilador C, enlazador, ensamblador, y algunas otras cosas. Después de esto se adicionará un formateador de texto, un YACC, un juego tipo imperio, una hoja de cálculo, y cientos de otras cosas. Esperamos proporcionar, en el futuro, todas aquellas cosas útiles que normalmente vienen con un sistema Unix, y cualquier otra cosa que sea útil, incluyendo documentación en-línea e impresa [*hardcopy*].

GNU tendrá la capacidad de correr programas Unix, pero no será idéntico a Unix. Haremos todas las mejoras que son convenientes, basados en nuestra experiencia con otros sistemas operativos. En particular, planeamos tener nombres de archivos más largos, números de versión para archivos, un sistema de archivos a prueba de caídas, quizás extensiones para nombres de archivo, soporte para despliegue en terminal independiente, y posteriormente un sistema de ventanas basado en Lisp a través del cual muchos programas Lisp y programas Unix corrientes podrán compartir una pantalla. Tanto C y Lisp estarán disponibles como lenguajes de programación del sistema. Tendremos software de red basado en el protocolo *chaosnet* desarrollado en el MIT, muy superior a UUCP. Quizás también hagamos algo compatible con UUCP.

¿Quién soy yo?

Soy Richard Stallman, inventor del original y muchas veces imitado editor EMACS, ahora en el Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT. He trabajado a fondo en compiladores, editores, depuradores, interpretes de comandos, el Sistema Incompatible de Tiempo compartido y el sistema operativo Máquina Lisp. Abrí el camino para el soporte de despliegue en terminal independiente en el ITS. Además he implementado un sistema de

archivos a prueba de caídas y dos sistemas de ventanas para máquinas Lisp.  
Porqué debo escribir GNU

Considero que la regla de oro exige que si yo quiero un programa debo compartirlo con otras personas que también lo quieren. No puedo, conscientemente, firmar un acuerdo de confidencialidad o un acuerdo de licencia de software.

Para que yo pueda continuar utilizando las computadoras sin violar mis principios, he decidido reunir suficiente software libre de manera que podré continuar sin necesidad de utilizar algún software que no sea libre.

Cómo puedes contribuir

Estoy pidiendo donaciones de máquinas y dinero a los fabricantes de computadoras. Estoy pidiendo donaciones de programas y trabajo a las personas.

Un fabricante de computadoras ya ha ofrecido proporcionar una máquina. Pero podríamos utilizar más. Una consecuencia que puedes esperar si donas máquinas es que GNU se ejecutará en ellas muy pronto. La máquina preferiblemente debe ser capaz de operar en un área residencial, y no requiere sofisticados sistemas de energía o refresco.

Los programadores pueden contribuir escribiendo una copia compatible de alguna utilidad Unix y dándomela. Para la mayoría de proyectos, tal trabajo distribuido sería muy difícil de coordinar; las partes escritas independientemente no trabajarían juntas. Pero para la tarea particular de reemplazar Unix, este problema esta ausente. El mayor número de características técnicas de la interface son corregidas para mantener compatibilidad con Unix. Si cada contribución trabaja con el resto de Unix, probablemente trabajará con el resto de GNU.

Si obtengo donaciones de dinero, puedo contratar algunas personas por tiempo completo o a tiempo parcial. El salario no será alto, pero estoy buscando personas para quienes el ayudar a la humanidad sea tan importante como el dinero. Veo esto como una manera de permitirles a las personas consagradas dedicar completamente sus energías trabajando en GNU ahorrándoles la necesidad de ganarse la vida de otra manera.

Para más información, contácteme  
Correo Arpanet:  
RMS@MIT-MC.ARPA

Usenet:  
...!mit-eddie!RMS@OZ  
...!mit-vax!RMS@OZ

US Snail:  
Richard Stallman  
166 Prospect St  
Cambridge, MA 02139

(1) Este comentario muestra que Richard aún no tenía clara la distinción entre "discurso libre" y "cerveza libre".

Extraído de la web: <http://www.gnu.org/gnu/initial-announcement.es.html>

---

## ANEXO VII

### El Manifiesto de GNU

El Manifiesto GNU que aparece a continuación fue escrito por Richard Stallman al inicio del Proyecto GNU, para pedir participación y soporte. Los primeros años, se le hicieron actualizaciones menores para tomar en cuenta nuevos desarrollos, pero ahora parece ser mejor dejarlo sin cambios tal y como la mayoría de la gente lo ha visto.

Desde entonces, hemos aprendido que es posible ayudar a evitar ciertas confusiones comunes con un cambio en la elección de palabras. Las notas al pie agregadas en 1993 ayudan a aclarar estos puntos.

Para conseguir información actualizada acerca del software GNU consulte la información disponible en nuestro sitio web, en particular nuestra lista de software.

### ¿Qué es GNU? ;Gnu No es Unix!



Otras traducciones del Manifiesto GNU están disponibles también en Italiano, Alemán, Ruso, Coreano, Sueco, Francés.

GNU, que significa Gnu No es Unix, es el nombre de un sistema de software completamente compatible con Unix que estoy escribiendo para poder entregarlo libremente a quien pueda utilizarlo.(1) Hay varios voluntarios ayudádome. Son muy necesarias las contribuciones de tiempo, dinero, programas y equipo.

Hasta el momento tenemos un editor de texto Emacs con Lisp para escribir comandos de edición, un depurador [debugger] de código fuente, un generador *parser* compatible con yacc, un enlazador [linker] y alrededor de 35 utilidades. Un *shell* (intérprete de comandos) se encuentra casi terminado. Un nuevo compilador portable de C se ha compilado a si mismo y será liberado este año. Existe un núcleo [kernel] inicial pero requiere muchas más características para emular a Unix. Cuando el núcleo y el compilador estén completos, será posible distribuir un sistema GNU apropiado para el desarrollo de programas. Usaremos el formateador de documentos TeX, pero también se está trabajando en una versión de nroff. Usaremos también el sistema gratuito y portable de ventanas X. Después de esto agregaremos un Lisp [Common Lisp] portable, un juego Imperio, una hoja de cálculo y cientos de otras cosas, más documentación en línea. Esperamos proporcionar, con el tiempo, todas las utilidades que vienen normalmente con un sistema Unix y más.

GNU será capaz de ejecutar programas Unix, pero no será idéntico a Unix. Haremos todas las mejoras que sean convenientes basadas en nuestra experiencia con otros sistemas operativos. Concretamente, planeamos tener nombres de archivos más largos, números de versión de archivos, un sistema de archivos a prueba de cañas, tal vez incorporemos un sistema para completar nombres de archivos, soporte a despliegues [displays] independientes del tipo de terminal y quizá en un futuro un sistema de ventanas basado en Lisp a través del cual varios programas Lisp y programas ordinarios Unix puedan compartir una sola pantalla. Tanto C como Lisp

estarán disponibles como lenguajes de programación. Intentaremos soportar UUCP, Chaosnet de MIT y otros protocolos para comunicación en Internet.

GNU está siendo escrito inicialmente para máquinas de la clase 68000/16000 con memoria virtual, porque éstas son las máquinas en las que es más sencilla su ejecución. El esfuerzo adicional para hacerlo funcionar en máquinas más pequeñas se dejará a alguien que quiera utilizarlo en ellas.

Para evitar una horrible confusión, por favor pronuncie la 'G' en la palabra 'GNU' cuando se trate del nombre de este proyecto. [*GNU* se pronuncia en inglés de forma muy similar a *new*, que significa *nuevo*. N. del T.]

### **Por qué debo escribir GNU**

Considero que la regla de oro me obliga a que si me gusta un programa lo deba compartir con otra gente a quien le guste. Los vendedores de software quieren dividir a los usuarios y conquistarlos, haciendo que cada usuario acuerde no compartir su software con otros. Yo rehúso a romper mi solidaridad con otros usuarios de esta manera. No puedo en buena conciencia firmar un acuerdo de no revelación [nondisclosure agreement] o un acuerdo de licencia de software. Durante años trabajé dentro del Laboratorio de Inteligencia Artificial para impugnar estas tendencias y otras descortesías, pero al final ellos fueron demasiado lejos: no podía permanecer en una institución donde estas cosas se hicieran por mí en contra de mi voluntad.

De manera que para poder continuar usando computadoras sin deshonra, he decidido agrupar un cuerpo suficiente de software libre de tal manera que pueda proseguir sin software que no es libre. He renunciado al laboratorio de IA para denegar a MIT de cualquier excusa legal que me prohíba distribuir software GNU.

### **Por qué GNU será compatible con Unix**

Unix no es mi ideal de sistema, pero no es malo del todo. Las características esenciales de Unix parecen ser buenas, y pienso que puedo añadir lo que le falta a Unix sin echarlas a perder. Y un sistema compatible con Unix será conveniente para que otras personas pudieran adoptarlo.

### **Cómo estará disponible GNU**

GNU no es de dominio público. Todos tendrán permiso para modificar y redistribuir GNU, pero a ningún distribuidor se le permitirá restringir su redistribución posterior. Esto es decir, modificaciones propietarias (18k caracteres) no estarán permitidas. Quiero asegurarme de que todas las versiones de GNU permanezcan libres.

### **Por Qué muchos otros programadores quieren cooperar**

He encontrado que muchos otros programadores están entusiasmados con GNU y quieren ayudar.

Muchos programadores están descontentos con la comercialización de software de sistema. Puede permitirles ganar más dinero, pero les hace sentirse en conflicto con otros programadores en general en vez de sentirse como compañeros. El acto fundamental de amistad entre programadores es el compartir programas; ahora se usan típicamente arreglos de mercadotecnia [marketing] que en esencia prohíben a los programadores tratar a otros como sus amigos. El comprador de software debe escoger entre la amistad y obediencia a la ley. Naturalmente, muchos deciden que la amistad es más importante. Pero aquellos que creen en la ley a menudo no se sienten bien con ninguna de las dos opciones. Se vuelven cínicos y piensan que la programación es sólo otra forma de hacer dinero.

Al desarrollar y utilizar GNU en lugar de programas privativos, nosotros podemos ser hospitalarios con todos y obedecer la ley. Además, GNU sirve como ejemplo para inspiración y bandera para conminar a otros a unírseles

a compartir. Esto puede darnos una sensación de armonía que es imposible cuando utilizamos software que no es libre. Porque para cerca de la mitad de los programadores con quienes hablo, esto es un motivo de felicidad importante que el dinero no puede reemplazar.

### **Cómo puede contribuir**

Estoy pidiendo a los fabricantes de computadoras que donen equipo y dinero. Estoy pidiendo a individuos donativos en forma de programas y trabajo.

Una consecuencia que se puede esperar si se dona equipo es que GNU se ejecute en éste desde una etapa temprana. Las máquinas deberán estar completas, listas para utilizar sistemas, probado su uso en áreas residenciales, y no requerir enfriamiento o fuente de energía sofisticados.

He encontrado que muchos programadores están ansiosos de contribuir parte de su tiempo a GNU. Para la mayoría de los proyectos la distribución de trabajos a tiempo parcial serán muy difíciles de coordinar. Pero para la tarea particular de reemplazar Unix no existe este problema. Un sistema completo en Unix contiene cientos de utilidades, cada una de las cuales se documenta por separado. Casi todas las especificaciones de la interfaz han sido fijadas por la compatibilidad con Unix. Si cada colaborador puede escribir un reemplazo compatible para una sola utilidad Unix, y hacer que trabaje apropiadamente en el lugar del programa original en un sistema Unix, entonces estas utilidades trabajarán correctamente cuando se junten. Incluso si se toma en cuenta que Murphy origine algunos problemas inesperados, el ensamble de estos componentes será una tarea factible. (El *kernel* va a requerir una comunicación más estrecha y será el trabajo de un grupo pequeño y unido.)

Si obtengo donativos de dinero, estaré en condiciones de contratar unas cuantas personas a tiempo completo o a tiempo parcial. El sueldo no será alto en relación al estándar para programadores, pero estoy buscando a gente para quienes la construcción del espíritu comunitario tenga tanta importancia como el hacer dinero. Veo esto como una manera de dar oportunidad a gente interesada para que dediquen todas sus energías a trabajar en GNU y evitarse la necesidad de ganarse la vida de otra manera.

### **Por qué todos los usuarios de computadoras se benefician**

Una vez que se haya escrito GNU, todos podremos obtener un buen sistema de software libre, como el aire.<sup>(2)</sup>

Esto significa mucho más que sólo ahorrar a todos el precio de una licencia Unix. Significa que se evitará mucho el derroche de esfuerzos en la duplicación de la programación de sistemas. Este esfuerzo puede enfocarse mejor para avanzar hacia su "estado de arte".

Los códigos completos del sistema estarán disponibles para todos. Como resultado, un usuario que necesita cambios en el sistema será siempre libre para hacerlos por sí mismo, o de contratar a cualquier programador o empresa disponible para hacerlos por él. Los usuarios no estarán ya a merced de un programador o una empresa que sea dueña de los códigos fuente y sea la única en posición de hacer cambios.

Las escuelas podrán proporcionar un ambiente bastante más educativo motivando a todos los estudiantes a estudiar y mejorar el código del sistema. En el laboratorio de computación de Harvard solían tener la política de que ningún programa podía ser instalado en el sistema si sus códigos fuente no estaban a disposición del público, y la ejercitaban a base de negarse a instalar ciertos programas. Yo me inspiré mucho en esto.

Finalmente, la carga de considerar quién es dueño de qué sistema de software y de lo que está o no está permitido hacer con él, habrá desaparecido.

Los acuerdos para obligar a la gente a pagar para utilizar un programa, incluyendo la licencia de copias, siempre incurren en un tremendo costo para la sociedad por los aparatosos mecanismos necesarios para determinar cuánto (esto es, qué programas) debe pagar una persona. Y sólo un estado policial puede forzar a todos a obedecer. Considérese una estación espacial en donde el aire debe fabricarse con un gran costo: cobrar a cada respirador por litro de aire quizá sea justo, pero el uso continuo de una máscara de aire con medidor todo el día y toda la noche será intolerable aunque todos pudieran permitirse pagar su consumo de aire. Y las cámaras de

televisión por todos lados para ver si se quita uno la máscara sería el colmo. Es mejor costear la planta de aire con un impuesto por persona y desechar las máscaras.

Copiar el todo o las partes de un programa es tan natural para un programador como el respirar, y le es igual de productivo. Debiera ser igualmente libre.

### **Algunas objeciones fácilmente refutables a los objetivos de GNU**

**"Nadie lo usará debido a que es gratuito, porque esto significa que no cuenta con ningn soporte."**

**"Se tiene que cobrar por el programa para pagar el servicio de soporte."**

Si la gente prefiriera pagar por GNU y su servicio en vez de obtener GNU libre y sin servicio, una empresa que ofrezca servicio a las personas que obtuvieron GNU libre deberán tener beneficios.<sup>(3)</sup>

Debemos distinguir entre soporte en la forma de verdadero trabajo de programación y meramente llevar de la mano al usuario. El primero es algo por lo cual no se puede recurrir al vendedor de software. Si su problema no es compartido por el número suficiente de clientes, el vendedor lo ignorará.

Si su negocio requiere poder confiar en soporte, la única manera es tener todos los códigos fuente y herramientas necesarios. Entonces uno puede contratar a cualquier persona disponible para corregir el problema; uno no estará a merced de ningn individuo. Con Unix, el precio de los códigos fuente deja esto fuera de cualquier consideración para la mayoría de los negocios. Con GNU esto será sencillo. Es posible que todavía no haya ninguna persona competente disponible, pero este problema no se le puede imputar a los acuerdos de distribución. GNU no elimina todos los problemas del mundo, sólo algunos de ellos.

Mientras tanto, los usuarios que no saben de computadoras necesitan que "se les lleve de la mano": hacer cosas por ellos que ellos mismos podrán hacer fácilmente, pero que no saben cómo hacerlas.

Estos servicios podrán ser ofrecidos por compañías que vendan solamente el servicio de asesoría y de reparación. Si es verdad que los usuarios prefieren gastar dinero y obtener un producto con servicio, estarán igualmente de acuerdo en adquirir el servicio y obtener el producto libremente. Las empresas de servicios competirán en calidad y precio; los usuarios no estarán atados a ninguno en particular. Entre tanto, aquellos de nosotros que no necesitemos servicios debemos poder usar el programa sin pagar por el servicio.

**"No se puede llegar a mucha gente sin publicidad, y uno debe cobrar por el programa para mantener esto."**

**"No tiene sentido dar publicidad a un programa que la gente puede obtener gratuitamente."**

Existen varias formas de publicidad gratuita o de bajo costo que pueden usarse para informar a numerosos usuarios de computadoras acerca de algo como GNU. Pero quizá sea verdad que se puede llegar a más usuarios de microcomputadoras a través de la publicidad. Si realmente es así un negocio que haga publicidad del servicio para copiar y enviar GNU con un cargo debería ser lo suficientemente exitoso para pagar como mínimo su publicidad. De esta forma, sólo los usuarios que se beneficien de la publicidad la pagarán.

Por otro lado, si mucha gente obtiene GNU a través de sus amistades, y estas compañías no resultan un buen negocio, esto mostraría que la publicidad no era realmente necesaria para divulgar GNU. Por qué será que los defensores del libre mercado no quieren permitir que el libre mercado decida esto?<sup>(4)</sup>

**"Mi compañía necesita un sistema operativo privativo para tener una ventaja competitiva."**

GNU sacará al software del sistema operativo del entorno de la competencia. Usted no podrá obtener una ventaja en este área, pero tampoco la competencia podrá aventajarlo a usted. Usted y ellos competirá en otras áreas, mientras se benefician mutuamente en ésta. Si su negocio es vender un sistema operativo, no le gustará GNU,

pero esos son los gajes que a usted le tocan. Si su negocio es otra cosa, GNU puede salvarlo de ser empujado dentro del costoso negocio de la venta de sistemas operativos.

A mí me gustaría ver que el desarrollo de GNU se mantuviera gracias a la distribución de varios fabricantes y usuarios, reduciendo el costo para sí mismos.<sup>(5)</sup>

### **"¿No merecen los programadores una recompensa por su creatividad?"**

Si hay algo que merezca una recompensa, esto es la contribución social. La creatividad puede considerarse una contribución social, pero sólo si la sociedad es libre de aprovechar los resultados. Si los programadores merecen ser recompensados por la creación de programas innovadores, bajo esta misma lógica deben ser castigados si ellos restringen el uso de estos programas.

### **"¿No debería tener el programador la opción de pedir recompensa por su creatividad?"**

No hay nada objetable en querer un pago por el trabajo, o buscar maximizar los ingresos, siempre y cuando no se utilicen medios que sean destructivos. Pero las formas a las que estamos acostumbrados actualmente en el campo del software se basan en la destrucción.

Extraer dinero de los usuarios por un programa con base en la restricción del uso que se le da es destructivo porque las restricciones reducen la cantidad y las formas en que el programa puede ser utilizado. Esto reduce la cantidad de riqueza que la humanidad obtiene del programa. Cuando se opta deliberadamente por restringir, las consecuencias dañinas son destrucción deliberada.

La razón por la que un buen ciudadano no utiliza estos medios destructivos para volverse más rico es que, si todos lo hicieran, podríamos empobrecernos todos por la destrucción mutua. Esta es ética kantiana; o, la Regla de Oro. Como no me gustan las consecuencias que resultan si todos acapararan información, debo considerar como erróneo que alguien lo haga. Específicamente, el deseo de ser recompensado por la creatividad de uno no justifica el privar al mundo en general de toda o parte de esa creatividad.

### **"¿No pasarán hambre los programadores?"**

Podría responder que nadie es forzado a ser programador. Casi ninguno de nosotros puede lograr obtener dinero por pararse en la calle y hacer muecas. Pero no estamos, como resultado, condenados a pasar nuestras vidas parados en la calle haciendo muecas y padeciendo hambre. Nos dedicamos a otra cosa.

Pero ésta es una respuesta errónea porque acepta la suposición implícita del interrogador: que sin la propiedad del software, a los programadores no se les puede pagar un céntimo. Supuestamente es todo o nada.

La verdadera razón por la que los programadores no se morirán de hambre es porque aún es posible que se les pague por programar; sólo que no se les pagará tanto como en la actualidad.

Restringir copias no es la única base para hacer negocio en software. Es la base más común porque es de la que se obtiene más dinero. Si ésta se prohibiera o fuese rechazada por el comprador, el negocio del software se movería a otras bases de organización que actualmente no se usan tan a menudo. Hay siempre muchas formas para organizar cualquier tipo de negocios.

Probablemente la programación no será tan lucrativa bajo esta nueva base como lo es actualmente. Pero esto no es un argumento en contra del cambio. No se considera una injusticia que los vendedores de mostradores obtengan los salarios que ganan actualmente. Si los programadores ganaran igual, no será tampoco una injusticia. (En la práctica ellos ganarán considerablemente más.)

### **"¿No tiene derecho la gente a controlar cómo se usa su creatividad?"**

"Control sobre el uso de las ideas de uno" realmente constituye control sobre las vidas de otras personas; y normalmente es usado para dificultar más sus vidas.

La gente que ha estudiado cuidadosamente el tópico de los derechos de propiedad intelectual (como los abogados) dicen que no hay un derecho intrínseco a la propiedad intelectual. Los tipos de supuestos derechos de propiedad intelectual que reconoce el gobierno fueron creados por actas específicas de legislación para propósitos específicos.

Por ejemplo, el sistema de patentes fue establecido para conminar a los inventores a mostrar los detalles de sus inventos. Su propósito fue ayudar a la sociedad y no ayudar a los inventores. El periodo de vida de 17 años para una patente era corto comparado con la tasa de desarrollo del "estado de arte". Dado que las patentes son relevantes técnicamente entre fabricantes, para quienes el costo y esfuerzo de un acuerdo de licencia son pequeños comparados con el establecimiento de producción, las patentes a menudo no hacen mucho daño. No obstruyen a la mayoría de los individuos que usan productos patentados.

La idea del derecho de autor [copyright] no existía en tiempos antiguos, cuando los autores frecuentemente copiaban bastante trabajo de otros autores en trabajos de no ficción. Esta práctica era útil, y ha sido la única forma en que los trabajos de muchos autores, aunque sólo sea en parte, han sobrevivido. El sistema de derechos de autor fue creado expresamente con el propósito de promover la autoría. En el ámbito para el que se inventó -- libros, que sólo podían ser copiados económicamente en una imprenta--, ésto hace muy poco daño y no obstruiría a la mayor parte de los individuos que leen los libros.

Todos los derechos de propiedad intelectual son únicamente licencias que otorga la sociedad porque se pensaba, correcta o equivocadamente, que la sociedad en conjunto se beneficiaría al ser otorgadas. Pero en cualquier situación particular, necesitamos preguntarnos: ¿estamos mejor por haber otorgado tal licencia? ¿Qué tipo de acto estamos permitiendo que haga la persona?

El caso de los programas de hoy es muy diferente al de los libros de hace cien años. El hecho de que la forma más sencilla de copiar un programa sea de un vecino a otro, el hecho de que un programa sea tanto el código fuente como el código objeto que son distintos, y el hecho de que el programa será usado y no leído y disfrutado, se combinan para crear una situación en la que una persona que hace valer un derecho de autor está dañando a la sociedad en su conjunto tanto materialmente como espiritualmente; una persona no debería hacerlo a pesar de que la ley se lo permite.

### **"La competencia hace que las cosas se hagan mejor."**

El paradigma de la competencia es una carrera: al premiar al ganador, estamos alentando a todos a correr más rápido. Cuando el capitalismo realmente trabaja de esta manera, hace un buen trabajo; pero sus partidarios están equivocados al asumir que siempre funciona así. Si los corredores olvidan por qué se otorga el premio y se enfocan en ganar sin importar cómo, pueden encontrar otras estrategias --tal como atacar a los otros corredores. Si los corredores se enredan en una pelea a puñetazos, todos llegarán tarde a la meta.

El software privativo y secreto es el equivalente moral de los corredores en una pelea. Es triste decirlo, pero el único árbitro que tenemos no parece objetar las peleas; sólo las regula ("Por cada 10 yardas que corras, tienes derecho a un disparo"). Lo que debería hacer es separarlos y penalizar a los corredores por el solo hecho de intentar pelear.

### **"¿No dejarán todos de programar si no hay un incentivo monetario?"**

De hecho, mucha gente va a programar sin absolutamente ningún incentivo monetario. La programación tiene una fascinación irresistible para algunas personas, generalmente para las mejores en el ramo. No hay escasez de músicos profesionales que sigan en lo suyo aunque no tengan esperanzas de ganarse la vida de esta forma.

Pero en realidad esta pregunta, aunque se hace comúnmente, no es apropiada a la situación. El pago a los programadores no va a desaparecer, sólo se va a reducir. La pregunta correcta es, ¿alguien programará con la reducción en el incentivo monetario? Mi experiencia muestra que sí lo harán.

Durante más de diez años, varios de los mejores programadores del mundo trabajaron en el Laboratorio de Inteligencia Artificial por mucho menos dinero del que podían ganar en otras partes. Lograron varios tipos de premios no monetarios: fama y aprecio, por ejemplo. Y la creatividad también se disfruta, es un premio en sí mismo.

Luego la mayoría se fue cuando se les ofreció la oportunidad de hacer el mismo trabajo interesante pero por mucho dinero.

Lo que muestran los hechos es que la gente programará por razones diferentes de la riqueza; pero si se les da una oportunidad de hacer también mucho dinero, éste entrará en sus expectativas y lo van a pedir. Las organizaciones que pagan poco no podrán competir con las que pagan mucho, pero no tendré que irles tan mal si las que pagan mucho fueran prohibidas.

**"Necesitamos a los programadores desesperadamente. Si ellos pidieran que dejemos de ayudar a nuestros vecinos, tendríamos que obedecer."**

Nunca estará usted tan desesperado como para tener que obedecer este tipo de exigencia. Recuerde: millones para nuestra defensa, pero ni un céntimo para tributos!

**"Los programadores necesitan tener alguna forma de ganarse la vida."**

En el corto plazo, esto es verdad. Sin embargo, hay bastantes formas en que los programadores podrán ganarse la vida sin vender el derecho a usar un programa. Esta forma es costumbre ahora porque es la que produce a los programadores y hombres de negocios más dinero, no porque sea la única forma de ganarse la vida. Es fácil encontrar otras formas si quiere encontrarlas. He aquí unos cuantos ejemplos.

Un fabricante introduce una nueva computadora y pagará por portar los sistemas operativos al nuevo hardware.

La venta de enseñanza. En los servicios de "llevar de la mano" (soporte) y mantenimiento también se pueden reclutar programadores.

La gente con ideas nuevas podrá distribuir programas como *freeware*, pidiendo donativos a usuarios satisfechos, o vendiendo servicios de asesoría. Yo he conocido a personas que ya trabajan así exitosamente.

Los usuarios con necesidades comunes pueden formar un grupo de usuarios, y pagar sumas de dinero. Un grupo contratará a compañías de programación para escribir programas que a los miembros del grupo les gustaría utilizar.

Toda clase de desarrollos pueden ser patrocinados por un "impuesto de software":

Suponga que todos los que compran una computadora tengan que pagar x por ciento de su precio como impuesto de software. El gobierno entrega este dinero a una agencia como la Fundación Nacional de Ciencia [NSF, por sus siglas en inglés] para usar en el desarrollo de software.

Pero si el comprador de la computadora hace por sí mismo un donativo a desarrollo de software puede obtener un crédito por este impuesto. Puede donar al proyecto de su elección --a menudo, seleccionado porque espera utilizar los resultados tan pronto como se haya completado. Puede tomar un crédito por cualquier cantidad de donativo hasta la totalidad del impuesto que tenía que pagar.

La tasa total de impuesto podrá ser decidida por un voto de los contribuyentes al impuesto, sopesado de acuerdo a la cantidad por la que se aplicará el impuesto.

Las consecuencias:

- La comunidad de usuarios de computadoras apoya el desarrollo del software.
- Esta comunidad decide qué nivel de soporte es requerido.
- Los usuarios a quienes les importa a qué proyectos se destine su parte pueden escogerlos por sí mismos.

A largo plazo, hacer programas libres es un paso hacia el mundo post-escasez, donde nadie tendrá que trabajar duro tan sólo para ganarse la vida. La gente estará libre para dedicarse a actividades entretenidas, como la

programación, después de haber dedicado sus diez horas necesarias a la semana para sus tareas requeridas como legislar, consejero de familias, reparación de robots y exploración de asteroides. No habrá la necesidad de ganarse la vida a partir de la programación.

Hemos hecho ya una gran reducción de la cantidad de trabajo que la sociedad en conjunto debe hacer para su productividad actual, pero sólo un poco de éste se ha traducido en descanso para los trabajadores porque hay mucha actividad no productiva que se requiere hacer para acompañar a la actividad productiva. Las causas principales de esto son la burocracia y las luchas isométricas contra la competencia. El software libre hará una gran reducción de estos drenajes en el área de producción de software. Debemos hacer esto, para así lograr avances técnicos en productividad que se traduzcan en menos trabajo para nosotros.

---

### Notas al pie

(1) Aquí la expresión fue desafortunada. La intención era decir que nadie tendrá que pagar por el \*permiso\* de usar el sistema GNU. Pero las palabras no aclaran esto, y la gente interpreta a menudo que se dice que las copias de GNU deberán ser siempre distribuidas a un costo bajo o sin costo. Ésta nunca fue la intención; más adelante, el manifiesto menciona la posibilidad para las compañías de otorgar servicio con una ganancia. Subsecuentemente he aprendido a distinguir cuidadosamente entre "libre" en el sentido de libertad y "libre" [o "gratis"] en el sentido del precio. Software libre es software que los usuarios tienen la libertad de distribuir y cambiar. Algunos usuarios pueden obtener copias sin cargos, mientras que otros pagan para obtener copias --y si los fondos ayudan para apoyar la mejora del software, tanto mejor. Lo importante es que todos los que tengan una copia tengan la libertad de cooperar con otros al usarlo.

(2) Éste es otro sitio en donde erré al no distinguir cuidadosamente entre los dos diferentes significados de "libre". La afirmación tal como está escrita no es falsa --uno puede obtener copias de software GNU sin cargo, por sus amistades o a través de la red. Pero se está sugiriendo la idea errónea.

(3) Ahora ya existen muchas de estas compañías.

(4) La Fundación para el Software Libre obtiene la mayor parte de sus fondos de su servicio de distribución, aunque se trata de una organización sin ánimo de lucro y no de una compañía. Si \*nadie\* opta por obtener copias haciendo su orden de pedido a la FSL, ésta no estará en disposición de hacer su trabajo. Pero esto no significa que las restricciones propietarias sean justificables para obligar a todos a pagar. Si una pequeña fracción de todos los usuarios ordenan sus copias a la FSL, esto es suficiente para mantener a la FSL a flote. Entonces tenemos que pedir a los usuarios que opten por apoyarnos de esta forma. ¿Ha hecho ya su parte?

(5) Un grupo de compañías de computación ha juntado fondos recientemente para apoyar el mantenimiento del Compilador C GNU

Extraído de la web <http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html>

## ANEXO VIII

SOBRE LICENCIAS Y SOFTWARE LIBRE
----------------------------------

**Encontrado en:**

**<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.es.html#TOCLicensingFreeSoftware>**

**Licencias y software libre**

- [Licencias de software libre](#)
  - [¿Qué es el «copyleft»?](#)
  - [Preguntas más frecuentes sobre la Licencia Pública General de GNU \(GPL\) \(en inglés\)](#)
  - [¿Por qué no debería usar la «GPL Reducida» \(LGPL\) para su próxima biblioteca?](#)
  - [¿Por qué «copyleft»?](#)
  - [Publicar software libre cuando se trabaja en una universidad \(en inglés\)](#)
  - [Copyleft: idealismo pragmático](#)
  - [La trampa de X Window](#)
  - [Los problemas de la licencia de Apple](#)
  - [El problema de la licencia de BSD](#)
  - [La licencia pública de Netscape tiene serios problemas](#)
  - [El movimiento del software libre y la UDI](#)
  - [¿Es Microsoft el gran Satanás?](#)
  - [El juicio antimonopolio contra Microsoft y el software libre](#)
  - [El veredicto del caso Microsoft \(en inglés\)](#)
  - [El nuevo monopolio de Microsoft \(en inglés\)](#)
  - [Los problemas de la licencia de «Plan Nine» \(en inglés\)](#)
  - [La nueva licencia Motif](#)
  - [Usando la licencia GNU FDL](#)
  - [La GNU GPL y el estilo americano](#)
  - [La GNU GPL y el sueño americano](#)
  - [Hacer cumplir la GNU GPL \(en inglés\)](#)
  - [¿Libertad o poder?](#)
  - [Podemos acabar con los adjuntos de Word](#)
  - [Libertad pero con grilletas: la trampa de Java](#)
  - [Cómo combatir las patentes de software solo y en grupo](#)
  - [Patentes de software y patentes literarias](#)
- 

## ANEXO IX

LEY - 13714
-------------

**Art. 69:** pueden ser reproducidos y difundidos breves fragmentos de obras literarias, científicas y artísticas, y aun la obra entera, si su breve extensión y naturaleza lo justifican; siempre que la producción se haga con fines culturales y no comerciales, y que ella no extraña competencia desleal para el autor en cuanto al aprovisionamiento pecuniario de la obra, debiendo indicarse, en todo caso, el nombre del autor, el título de la obra y fuente de donde se hubiese tomado

---

## ANEXO X

### MÁS SOBRE COPYLEFT

#### **"El copyleft explicado a los niños Para desmontar algunos equívocos**

por Wu Ming 1, Il Mucchio selvaggio, número 526, 25 de Marzo de 2003

Traducción de José Luis Aznarte M.

"Pero... Si cualquiera puede copiar vuestros libros y pasar sin comprarlos, ¿de qué coméis vosotros?" Esta pregunta nos es hecha a menudo, la mayor parte de las veces seguida de la observación siguiente: " El copyright es necesario, ¡hace falta proteger a los autores!"

Este género de afirmaciones revela cuánto humo y cuánta arena ha conseguido arrojar la cultura dominante (basada en el principio de propiedad) y la industria del entretenimiento a los ojos del público.

En los medios y en nuestras mentes se perpetúa la ideología confusionista en materia de derechos de autor y propiedad intelectual, pese a que el renacer de los movimientos y la transformación en curso la estén poniendo en crisis. Sólo a parásitos y gorriones conviene hacer creer que "copyright" y "derecho de autor" son la misma cosa, o que exista la contraposición entre "derecho de autor" y "piratería". No es así.

Los libros del colectivo Wu Ming son publicados bajo la siguiente nota: "Está permitida la reproducción total o parcial de esta obra y su difusión telemática siempre y cuando sea para uso personal de los lectores y no con fines comerciales". Esta nota está basada en el concepto de "copyleft", inventado en los años ochenta por el "movimiento por el software libre" de Richard Stallman y compañía, y está siendo aplicado en muchos sectores de la comunicación y la creatividad, de la divulgación científica y de las artes.

"Copyleft" (un denso juego de palabras intraducible) es una filosofía que se traduce en diversos tipos de licencias comerciales, la primera de las cuales fue la GPL [GNU Public License] del software libre, nacida para tutelar a éste último e impedir que nadie (por ejemplo Microsoft) se apropie y privatice los resultados del trabajo de comunidades libres de usuarios y programadores.

Para quien no lo sepa, el software libre se caracteriza por tener el "código abierto", lo que lo hace potencialmente controlable, modificable, mejorable y copiable por los usuario.

Si el software libre hubiera sido simplemente de dominio público, antes o después hubiera caído bajo el control de los buitres de la industria. La solución fue revertir el copyright como si de un calcetín se tratase, haciendo que pasase de ser un obstáculo a la libre reproducción a ser la garantía suprema de ésta última. En palabras llanas, si yo pongo copyright sobre mi obra, yo soy su propietario, y éste hecho me otorga poderes suficientes para decir que con dicha obra tú puedes hacer lo que te plazca. Puedes copiarla, difundirla, modificarla etc. Lo que no te está permitido hacer es prohibir que otro haga lo mismo, es decir, no puedes apropiarte de ella e impedir su libre circulación: no puedes poner copyright sobre ella, porque ya hay uno puesto y me pertenece, y además si lo haces te buscas la ruina y te las ves conmigo.

---

En resumen, un ciudadano normal, que no tiene dinero para comprar un libro de Wu Ming, o que no quiere comprarlo encuadernado, puede tranquilamente fotocopiarlo, escanearlo usando OCR o -solución mucho más cómoda- descargarlo gratis de nuestro sitio web [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com). Esta reproducción no es con ánimo de lucro, y por tanto está perfectamente autorizada por nosotros. Ahora bien, si un editor extranjero quiere hacerlo traducir y comercializarlo en su país, o si un productor cinematográfico quiere trasladarlo a la gran pantalla, eso es una reproducción con ánimo de lucro, y por tanto estos señores deberán ponerse en contacto con nosotros y pagarnos una cantidad, porque es justo que nos "lucremos" nosotros también, ya que el libro lo hemos escrito nosotros.

Volviendo a la pregunta inicial: ¿no estamos perdiendo dinero?

La respuesta es simplemente no. Cada vez más experiencias editoriales demuestran que la lógica "copia pirata = copia no vendida" no tiene nada de lógica. Si no fuera así, no se comprendería el hecho de que nuestra novela Q, descargable gratuitamente desde hace tres años, haya llegado a la duodécima edición y haya superado las doscientas mil copias vendidas.

En realidad, en el ámbito editorial, cuanto más circula una obra, más vende. Otros ejemplos de esto vienen incluso de un país obsesionado con la propiedad intelectual como es EEUU, y han sido descritos con cristalina precisión por mi colega Wu Ming 2 en un artículo que puede leerse aquí:

[http://www.wumingfoundation.com/italiano/Giap/qiap2\\_IV.html#copyright1](http://www.wumingfoundation.com/italiano/Giap/qiap2_IV.html#copyright1).

Incluso sin incomodar al Massachusetts Institute of Technology, basta con explicar lo que está pasando con nuestros libros. Un usuario X se conecta a nuestro sitio y descarga, digamos, 54. Si lo hace desde el trabajo o la universidad y lo imprime allí, no se gasta un duro. X lo lee, y le gusta. Le gusta de tal manera que decide regalarlo, y por supuesto no puede presentarse en la fiesta de cumpleaños con un tocho de folios A4. Por tanto, se encamina a la librería y lo compra. Una copia "pirateada" = una copia vendida. Hay quien ha descargado nuestro libro y, a continuación de leerlo, lo ha regalado seis o siete veces. Una copia "pirateada" = varias copias vendidas. Incluso aquellos que no tienen dinero para regalos comentan a otros que han leído el libro y que les ha gustado, con lo que tarde o temprano alguien lo comprará o seguirá el proceso anteriormente descrito (descarga-lectura-compra-regalo). Si hay alguien a quien el libro no le gusta, por lo menos no se habrá gastado ni un céntimo.

De este modo, como sucede con el software libre y con el Open Source, se reconcilia la exigencia de una justa recompensa por el trabajo realizado por un autor (o más precisamente por un trabajador del saber) con la salvaguarda de la reproducibilidad de la obra (es decir, de su uso social). Se exalta el derecho de autor reprimiendo al copyright, en la cara de los que creen que son la misma cosa.

Si la mayoría de las editoriales no se han percatado todavía de esta realidad y son conservadoras en materia de copyright es por cuestiones más ideológicas que mercantiles, aunque creemos que no tardarán en abrir sus ojos. El mercado editorial no está en riesgo de extinción como la industria discográfica: son distintas las lógicas, son distintos los soportes, son distintos los circuitos, la forma de consumo también es diferente, y, sobre todo, el mercado editorial no ha perdido todavía la cabeza, no ha reaccionado con redadas en masa, denuncias y procesos a la gran revolución tecnológica que "democratiza" el acceso a los medios de reproducción. Hace unos cuantos años, una grabadora de CDs estaba disponible únicamente para un estudio de grabación, mientras que hoy la tenemos en casa, en nuestro ordenador personal. Por no hablar del peer-to-peer etc. Esto es un cambio irreversible, frente al cual toda la legislación sobre propiedad intelectual se convierte en obsoleta, se queda en estado de putrefacción.

---

Cuando se inventó el copyright, hace tres siglos, no existía ninguna posibilidad de "copia privada" o de "reproducción sin ánimo de lucro", ya que sólo un editor tenía acceso a la maquinaria tipográfica. Los demás estaban obligados a renunciar al libro si no podían comprarlo. El copyright no era percibido como anti-social, era el arma de un empresario contra otro, no de un empresario contra el público. Hoy la situación ha cambiado drásticamente, el público ya no está obligado a comprar, tiene acceso a la maquinaria (computadores, fotocopiadoras, ... ) y el copyright es un arma que dispara contra la multitud.

Quedan muchas cosas que decir, y debemos volver a lo básico: partimos del reconocimiento de la génesis social del saber. Nadie tiene ideas que no hayan sido directa o indirectamente influenciadas por las relaciones sociales que mantiene en las comunidades de las que forma parte, y si la génesis es social, el uso debe permanecer social a su vez. Pero esto es otra larga historia. Espero haberme explicado bien.

Para más información: [giap@wumingfoundation.com](mailto:giap@wumingfoundation.com)."

---

2005