

Derechos de propiedad intelectual e Internet en España. Materiales para un debate informado

Informe de investigación 1.0 - RFC (Request for Comments)

Barcelona, enero 2007

Meritxell Roca Sales, *Internet Interdisciplinary Institute, UOC*

con el asesoramiento de Manuel Castells, *Internet Interdisciplinary Institute, UOC*

Informe de investigación: RR07-002
Fecha de publicación: enero de 2007

NOTA SOBRE LOS AUTORES

Meritxell Roca es doctora por la Universitat Ramon Llull (URL). Es investigadora en el Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), y profesora en la Facultat de Comunicació Blanquerna (URL).

Manuel Castells es profesor de investigación en la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), ocupa la cátedra Wallis Annenberg de Tecnología de la Comunicación y Sociedad en la Universidad del Sur de California (USC), y es catedrático emérito de Sociología y Planificación Urbana y Regional en la Universidad de California (Berkeley) y profesor visitante de Ciencia, Tecnología y Sociedad del MIT.

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Iniciativas legislativas internacionales de protección de los derechos de autor.....	9
3. Iniciativas legislativas españolas	18
3.1 Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico	18
3.2 Ley de Propiedad Intelectual	30
3.3 Ley de Impulso de la Sociedad de la Información	33
4. Entidades de gestión: el poder de los intermediarios	40
5. Licencias libres, el retorno del control a los creadores	46
5.1 Creative Commons	46
5.2 Otras licencias libres	51
5.3 Sentencias judiciales favorables al Copyleft	53
5.4 ¿Es posible el equilibrio entre Entidades de Gestión y Licencias Libres?	59
6. Proceso de creación de obras libres.....	62
6.1 Música	63
6.2 Vídeo	65
6.3 Software	68
7. Uso y consolidación de nuevas redes de distribución	74
7.1 El <i>canon digital</i> o el derecho a copia privada	74
7.2 Piratería	85
7.3 P2P	93
8. Canales de distribución virtuales	101
8.1 Portales de música libre	102
8.2 Discográficas on-line	103
8.3 Editoriales copyleft	108
9. <i>Free culture</i> , experiencias consolidadas	115
9.1 laMundial.net	117
9.2 <i>Lo que tu quieras oír</i>	120
9.3 <i>20 Minutos</i>	122

9.4 <i>Elephants' Dream - Plumíferos</i>	127
9.5 Blogosfera	129
9.6 Wikipedia	133
10. Conclusiones	137
11. Referencias bibliográficas	144
12. Anexo	149
12.1 Relación de profesionales entrevistados	150
12.2 Ficha técnica de <i>Lo que tu quieras oír</i>	151
12.3 Ficha técnica de <i>Elephants' Dream</i>	153
12.4 Ficha técnica de <i>Plumíferos</i>	154

1 - INTRODUCCIÓN: EL DEBATE SOBRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN UN MUNDO DIGITAL. RFC (REQUEST FOR COMMENTS)

La digitalización de los contenidos textuales y audiovisuales y su comunicación mediante Internet ha transformado irreversiblemente los parámetros del ejercicio de los derechos de propiedad intelectual. Y como tales derechos son el fundamento de las industrias culturales y del conocimiento, o sea de una proporción sustancial de la producción en las economías avanzadas, el debate en torno a las formas de gestión de los derechos se sitúa en el centro de la atención económica, mediática y política en todas las sociedades. Por un lado, parece evidente que algo tiene que cambiar cuando centenares de millones de personas en todo el mundo acceden libremente a contenidos con propietarios, sin importarles demasiado el cometer una infracción. Mas aun: los defensores de la libertad de creación sostienen que la capacidad de recombinar la cultura existente siempre ha sido el crisol de la innovación cultural. Por otro lado, las empresas culturales y las entidades de gestión de derechos de autor reafirman la legalidad vigente y denuncian la ruina de los creadores desprotegidos ante el ataque generalizado de los piratas digitales. El choque de ideologías y la magnitud de los intereses en juego han convertido un debate fundamental en un enfrentamiento emocional que, en la práctica, lleva a un callejón sin salida. Los jóvenes del mundo se sitúan cada vez más en la ilegalidad objetiva, convencidos además de que defienden una buena causa, y las organizaciones interesadas bloquean la reforma de la propiedad intelectual que pudiera adaptarla a nuestro entorno tecnológico para alargar lo más que puedan el disfrute de sus rentas oligopólicas. Y como los bienes y servicios informacionales constituyen la principal fuente de riqueza de los países dominantes en el nuevo comercio mundial, la propiedad intelectual pasa a ser la primera fuente de conflicto en la economía política del desarrollo desigual. Así, el pasado mes de enero (2007) la cadena de televisión norteamericana Fox anunciaba que emprendería acciones legales contra YouTube, el popular portal de difusión de vídeos, alegando que se habían colgado vídeos todavía inéditos de dos series de máxima audiencia como *24* y *The Simpsons*. En este caso el conflicto de intereses es más que evidente.

La situación en España no es diferente de la del resto del mundo. Tal vez las posiciones de los defensores de la propiedad tradicional son aun más rígidas que en otras

latitudes. No así la actitud de las Asociaciones de Usuarios de Internet que buscan soluciones de compromiso frente a la intransigencia de las entidades de gestión, secundadas por una parte de la clase política vulnerable a las presiones de sus artistas. Por otro lado, es interesante observar que las empresas electrónicas y de telecomunicaciones suelen tener una posición mas flexible en la redefinición de la propiedad intelectual, buscando soluciones tecnológicas que innoven su gestión. Así, resulta particularmente significativa la declaración que Noruega hacía el pasado mes de enero (2007), declarando que Fairplay, el sistema de protección DRM que usa Apple para proteger los iTunes, es ilegal. Este sistema impide a los compradores de iTunes reproducir dichos archivos en un reproductor que no sea un iPod, algo que muchos consumidores consideran abusivo teniendo en cuenta que el precio por descarga también incluye un porcentaje en concepto de derechos de autor y un usuario tiene derecho a escuchar dicha canción en su iPod pero también en el coche o en su equipo HI-FI, por citar dos ejemplos. A tal efecto, el hacker noruego Jon Lech Johansen (aka DVD-Jon¹) inventó un programa (PyMusique) que conseguía burlar el código de seguridad de iTunes, aunque Apple consiguió "tapar el agujero" que permitía dicha burla tan sólo un día después.

Esta división de estrategias, a la cual España no es ajena, llega incluso a traducirse en distintos puntos de vista en la propia administración, tanto central como autonómica. En particular, hay un esfuerzo notable desde el sector publico en el desarrollo del software de código fuente abierto, aunque los resultados de dichas políticas son menos espectaculares de las declaraciones en torno a las mismas.

No haremos referencia en este informe a las políticas y estrategias del llamado software libre en España por haber sido objeto de otro informe de investigación de la misma autora². Lo que se pretende en el presente informe es de proporcionar una serie de documentos y análisis que contribuyan a clarificar el debate sobre los derechos de propiedad intelectual en el contexto español, aun con referencia a las tendencias relevantes en Europa y en el resto del mundo. En esta investigación se ha tratado de mantener una distancia analítica con respecto al objeto de estudio, aun a riesgo de decepcionar a interlocutores tan apasionados

¹ Jon Lech Johansen también es conocido como DVD-Jon porque descubrió el modo de eludir el código de seguridad de los DVD y visualizar así películas en este soporte en un entorno GNU/Linux.

² *El software libre en Catalunya y en España. Informe de investigación*. Universitat Oberta de Catalunya. (Julio 2006) <<http://www.uoc.edu/in3/softwarelibre>>

como los que se sitúan en ambos lados de la barricada. Es cierto que al presentar como cuestionable y sujeta a revisión la afirmación irredenta de la sacrosanta propiedad intelectual la perspectiva adoptada puede ser considerada como crítica del orden establecido. Algo que no preocupa excesivamente a los investigadores que han colaborado en este informe. Pero, en realidad, creemos sinceramente que, cualquiera que sea la posición de principio que se adopte, la ley de propiedad tal y como esta escrita hoy día es papel mojado en una sociedad en donde Internet es el medio esencial de comunicación. Y por consiguiente, se hace indispensable una adaptación de las instituciones a la realidad tecnológica y cultural de nuestro mundo. Por eso el debate en curso es saludable, porque tenemos que reconstruir nuestras instituciones a partir de la pluralidad de intereses y valores. Pero ese debate, para ser fructífero, tiene que ser informado. De ahí nuestro esfuerzo por documentarlo tanto en términos de la legislación como de los argumentos y las prácticas que se han generado en nuestro país a ese respecto. Para ello, la investigadora y sus colaboradores, han procedido a un análisis documental de las fuentes relevantes, y a varias entrevistas de informadores calificados que se detallan en el anexo a este informe. Hemos situado el análisis en el marco de la literatura internacional pertinente y hemos procedido a una serie de comentarios analíticos allá donde nos parecía que podíamos esclarecer algún punto del debate.

La investigación que ha originado el presente informe ha consistido fundamentalmente en una revisión bibliográfica y documental así como en una decena de entrevistas (referenciadas en el anexo) con profesionales del sector vinculados directa o indirectamente al mundo de la Cultura Libre (Free Culture siguiendo la terminología del profesor Lawrence Lessig). Como apuntamos en el título, esta revisión pretende ofrecer algunos materiales que sirvan de base para un debate informado sobre la intersección entre los derechos de propiedad intelectual (fundamentalmente en España) e Internet. Así, la revisión documental también incluye la consulta y posterior disección del principal entramado legal vinculado a los derechos de autor y a las tecnologías de la información y la comunicación. Una aproximación que, en ningún caso pretende erigirse como un análisis teórico desde una perspectiva jurídica, sino una "revisión" desde un punto de vista sociológico; dando cabida de este modo tanto a los agentes oficiales como oficiosos, fundamentalmente asociaciones de internautas y artistas *copylefters*.

El informe que a continuación presentamos está estructurado en cuatro grandes bloques temáticos. Un primer apartado (capítulos 2, 3 y 4) está orientado a situar al lector en el contexto legislativo internacional y español vinculado a los derechos de autor. Así, partiendo del marco legislativo internacional, se realiza una aproximación a las principales leyes españolas vinculadas a las TIC y los derechos de autor (LSSICE, LPI, LISI), sin dejar de lado las entidades de gestión ni las alternativas al tradicional copyright (Creative Commons, Color Iuris...). Un segundo apartado (capítulo 5) es el que engloba el proceso de creación de obras libres, principalmente música, vídeo y software. En tercer lugar (capítulos 6 y 7), abordamos el uso y consolidación de las nuevas redes de distribución y la controversia vinculada al polémico canon digital (derecho a compensación por copia privada) así como a las redes de intercambio P2P. Finalmente, un cuarto eje temático (capítulos 8 y 9) es el dedicado a los canales de distribución virtuales (portales de música libre, discográficas online, editoriales copyleft) y a lo que hemos denominado "experiencias consolidadas" de cultura libre; seis ejemplos de obras copyleft que consideramos son un ejemplo de la viabilidad de este modelo alternativo de gestión de los derechos de propiedad intelectual en un entorno digital.

Con todo, se trata de un informe cuyo principal objetivo es estimular el desarrollo de un debate sereno sobre un tema central de nuestra sociedad. Y por tanto solicitamos a todas las personas interesadas que nos envíen sus comentarios y contribuciones que serán presentadas en la web de nuestro Instituto y utilizadas para revisar y rehacer nuestro informe. Agradecemos de antemano a la comunidad internauta su ayuda a nuestro esfuerzo.

Así pues, en la tradición histórica de Internet, titulamos este sobre Internet y Propiedad Intelectual como versión 1.0 y añadimos un RFC (Request for Comments) como llamada de urgencia al esfuerzo colectivo para formular un nuevo espacio de libre creación en el respeto de una nueva legalidad.

2 - INICIATIVAS LEGISLATIVAS INTERNACIONALES DE PROTECCIÓN DE LOS DERECHOS DE AUTOR

El año 1996 la WIPO³ (World Intellectual Property Organization) aprobó dos tratados significativos en lo que a derechos de propiedad intelectual en la era de Internet se refiere, el "World Copyright Treaty" (WCT) y el "Wipo Performances and Phonograms Treaty" (WPPT). Sin embargo, se tardaron 6 años hasta conseguir la ratificación (2002) de estos tratados por parte de 30 países miembro, el mínimo exigido por las Naciones Unidas para poder hacer efectiva su aplicación.

El motivo fundamental de la aprobación de estos dos nuevos tratados, fue la consolidación de Internet como una red global de intercambio de información, de ahí el hecho que se recojan derechos específicos para programas de ordenador y bases de datos. Previamente, en los más de cien años de historia de la WIPO, fueron muchas los tratados aprobados orientados a la preservación de los derechos autor (figura 1), en su sentido más amplio. Aunque el año de constitución de la WIPO es 1883, mediante la adopción del Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial, se considera que la iniciativa se estaba gestando diez años antes, puesto que en 1873 con ocasión de la Exposición Internacional de Invenciones de Viena, algunos expositores extranjeros no asistieron alegando el temor a que les robaran las ideas para explotarlas comercialmente en otros países⁴. En 1974, la WIPO se convirtió en un organismo especializado del sistema de organizaciones de las Naciones Unidas, ocupándose de las cuestiones relativas a propiedad intelectual encomendadas por los estados miembro.

³ <http://www.wipo.int>

⁴ <http://www.wipo.int>

Figura 1 - Principales tratados aprobados por la World Intellectual Property Organization (WIPO)⁵

1883	Convenio de París (Prop.Industrial)
1886	Convenio de Berna (Obras artísticas)
1891	Arreglo de Madrid (registro de marcas)
1893	Unión de la oficina de París y Berna
1925	Arreglo de La Haya (dibujos y modelos industriales)
1960	Traslado de la sede central a Ginebra
1970	Reestructuración interna. Constitución de la WIPO (anteriormente BIRPI)*
1996	Acuerdo de cooperación con la OMC** Firma del WCT y del WPPT
2000	Tratado sobre el Derecho de Patentes
2002	Entrada en vigor del WCT y el WPPT

El WCT se implementó en los Estados Unidos el año 1998 mediante una ley denominada *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA); en Europa no fue hasta mayo de 2001 que el Consejo Europeo aprobó la "European Union Copyright Directive" (EUCD), destinada a dar cumplimiento a algunas de las nuevas obligaciones recogidas en los tratados sobre derechos de autor, e interpretación o ejecución de fonogramas.

Digital Millenium Copyright Act (DMCA)

Con formato: Inglés Reino Unido

Surgida a propósito de los tratados de la WIPO mencionados anteriormente, esta ley⁶ recibió también el "polémico" apoyo de algunas instituciones americanas como la Recording Industry Association of America (RIAA), la Digital Media Association (DiMA) o la Business Software Alliance (BSA). La DMCA está estructurada en cinco títulos:

- *WIPO Copyright and Performances and Phonograms Treaties Implementation Act of 1998* (implementación de los tratados de la WIPO)

⁵ <http://www.wipo.int/treaties/es/general/>

(*) Bureaux Internationaux Réunis pour la Protection de la Propriété Intellectuelle

(**) Organización Mundial del Comercio

⁶ <http://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf> [Fecha de consulta: 31 de octubre de 2006]

- *Online Copyright Infringement Liability Limitation Act* (limitaciones en términos de obligatoriedad para los proveedores de servicios en caso de actividades que infrinjan el copyright)
- *Computer Maintenance Competition Assurance Act* (tolerancia para las copias de software vinculadas a tareas de mantenimiento o reparación de ordenadores)
- *Miscellaneous Provisions* (se recogen seis provisiones relacionadas con las funciones de la oficina de copyright, educación a distancia, excepciones vinculadas a bibliotecas, "webcasting" para grabaciones en Internet...)
- *Vessel Hull Design Protection Act* (creación de una nueva forma de protección para ciertos diseños originales)

Esta normativa exime de responsabilidad a los proveedores de acceso a Internet y obliga a las emisoras de radio *on-line* a pagar un canon a las discográficas para poder emitir canciones, algo que las emisoras convencionales ya hacen. No obstante, este aspecto ha sido duramente criticado porque la infraestructura logística, técnica y presupuestaria que se halla detrás de las emisoras "virtuales" frecuentemente no es comparable a la de las emisoras "tradicionales", y el coste de este canon podría desencadenar la desaparición de más de una de ellas. Otra actividad duramente sancionada es la publicación de informaciones para la decodificación de productos encriptados.

En 2003, cinco años después de la aplicación de la DMCA, la *Electronic Frontier Foundation*⁷ publicó un informe con un balance de las actividades llevadas a cabo. El texto, titulado "Las consecuencias no deseadas: cinco años bajo la Digital Millenium Copyright Act"⁸ concluye que en este lapso de tiempo la DMCA se ha convertido en una seria amenaza para la libertad de expresión, poniendo en grave peligro la innovación y el acceso a la información. Así, aunque en un principio la DMCA se creó para mitigar la piratería la EFF sostiene que "...en la práctica estas disposiciones anti-elusión han sido usadas para sofocar totalmente el desarrollo de actividades legítimas, en vez de detener la piratería sobre los derechos de autor. Como resultado, la DMCA se ha transformado en una seria amenaza para prioridades de orden público..." El equilibrio del "fair use" es otra de las amenazas

⁷ La Electronic Frontier Foundation (www.eff.org) es una organización sin ánimo de lucro creada en 1990 en California para la defensa de los derechos y las libertades en un entorno digital (Internet)

⁸ http://www.eff.org/IP/FTAA/5_Anos_de_la_DMCA_eff_3.pdf [Fecha de consulta: 31 de octubre de 2006]

destacadas por la EFF en su informe "... mediante la prohibición de todos los actos de elusión, y todas las tecnologías y mecanismos que pueden ser usadas para ello, la sección 1201 otorga a los titulares de derechos de autor el poder para unilateralmente eliminar los derechos de fair use del público. La industria de la música ya ha comenzado a desplegar los "CDs protegidos de copia" que prometen reducir la capacidad de los consumidores para hacer copias legítimas y personales de la música que han comprado...".

No nos extenderemos acerca de la DMCA porque los recursos disponibles vinculados a ella (artículos, webs, blogs, noticias...) son numerosos, dado que se trata de una ley polémica tanto en los Estados Unidos como en el resto del mundo.

Unión Europea

En mayo de 2001 la Unión Europea asumió la European Union Copyright Directive (EUCD), similar en muchos aspectos a la *Digital Millenium Copyright Act* estadounidense. Así, en la Unión Europea el régimen de propiedad intelectual quedó enmarcado principalmente por tres directivas:

- Directiva (2001/29/CE) relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor en la sociedad de la información⁹
- Directiva (96/9/EC) sobre la protección legal de bases de datos¹⁰
- Directiva (91/250/CEE) sobre la protección jurídica de programas de ordenador¹¹

El plazo establecido por la Unión Europea para la transposición de la directiva relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los

⁹ Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society.

http://europa.eu.int/smartapi/cgi/sga_doc?smartapi!celexapi!prod!CELEXnumdoc&lg=EN&numdoc=32001L0029&model=guichett [Fecha consulta: 31 de octubre de 2006]

¹⁰ <http://europa.eu.int/ISPO/infosoc/legreg/docs/969ec.html> [Fecha consulta: 31 de octubre de 2006]

¹¹ <http://europa.eu.int/ISPO/legal/es/propint/software/software.html> [Fecha consulta: 31 de octubre de 2006] - Esta directiva fue modificada posteriormente por otra (93/98/ECC), ampliándose la duración de los derechos de autor de 50 a 70 años después de su muerte.

derechos de autor en la sociedad de la información (en adelante EUCD) era el 22 de diciembre de 2002. El ámbito de aplicación de esta directiva se centra en cinco escenarios¹² que abordan, fundamentalmente, los derechos de reproducción, comunicación y distribución. Así, la EUCD se orienta a la protección jurídica de los programas informáticos, recoge el derecho de arrendamiento, préstamo y determinados derechos afines a los derechos de autor en el ámbito de la propiedad intelectual, y trata los derechos de autor y derechos afines aplicables a la radiodifusión de programas por satélite y a la retransmisión por cable. Así mismo, también se contempla la duración de la protección de los derechos de autor y de determinados derechos afines, así como la protección jurídica de las bases de datos. Como se desprende de la siguiente cita, extraída del Diario Oficial de las Comunidades Europeas, los tratados aprobados por la WIPO también tienen como objetivo contribuir a la lucha contra la copia ilegal de material con copyright. La "piratería" sigue siendo la asignatura pendiente de todos los gobiernos.

"... estos Tratados (EUCD-WPPT) actualizan de forma significativa la protección internacional de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor, incluso en relación con la denominada "agenda digital", y mejoran los medios para combatir la piratería a nivel mundial..."¹³

Como hemos comentado anteriormente, mediante esta directiva la Unión Europea implementa los dos "tratados de Internet" aprobados en 1996 por la WIPO, que adaptan la protección prestada por el copyright a la era digital. Sin embargo, un informe elaborado en 2003 por la Foundation for Information Policy Research (FIPR)¹⁴ manifestaba que la directiva europea de copyright no era una medida equilibrada y denunciaba que no se habían convocado a los usuarios para su formulación. El texto advierte que se intentan proteger los modelos tradicionales de gestión de las creaciones sin tener en cuenta que las nuevas tecnologías (en especial Internet) han modificado substancialmente estos patrones. Uno de los aspectos más críticos de este estudio se centra en el hecho que tanto la EUCD como la DMCA pueden llegar a criminalizar, no sólo el uso de herramientas para romper protecciones, sino la

¹² Consultar artículo 1 de la directiva.

¹³ Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo 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 - Diario Oficial de las Comunidades Europeas (22 de junio de 2001) (página 11)

¹⁴ <http://www.fipr.org>

misma tenencia de éstas. El canon, así mismo, no desaparece pese a tratarse de copias de material gratuito o propio.

La transposición española de la EUCD, así como las reacciones que ha suscitado en la sociedad civil (asociaciones y grupos de usuarios) está recogida en el segundo capítulo del presente informe de investigación. En él se puede conocer un poco más de cerca la realidad del marco legislativo español, realizándose una aproximación social a la problemática más que jurídica.

Consideramos oportuno insertar un pequeño apunte acerca la propuesta de directiva sobre la patentabilidad del software (CEC/2003/11) presentada en febrero de 2002 por la Comisión Europea (“Propuesta de directiva sobre la patentabilidad de las invenciones implementadas en ordenador”). El principal argumento aportado a favor de la aprobación de esta ley era la necesidad de homogeneizar el entramado legal de los distintos países miembro ya que las diferencias existentes pueden ser consideradas un freno al comercio y la libre competencia, puesto que los criterios difieren mucho. Sin embargo, esta propuesta de directiva no estuvo exenta de polémica y fueron muchas las asociaciones y agrupaciones de distinta índole que se movilizaron en contra (figura 2).

Figura 2 – Cronología de la Ley de Patentes de Software

- 1997: *Green Paper* de la Comisión Europea sobre la patentabilidad del software ¹
- Junio 2000: Petición de Eurolinux¹ por una Europa libre de patentes
- Octubre 2000: Consulta de la Comisión Europea vía Internet
- Febrero 2002 Propuesta de directiva Septiembre 2003: Enmienda del Parlamento Europeo
- Mayo 2004: El Consejo de la UE vota ignorar las enmiendas del Parlamento pero Holanda se abstiene.
- Noviembre 2004: Entra en vigor el Tratado de Niza y el peso de cada estado miembro en las votaciones del Consejo es variable. La abstención de Holanda es suficiente para que se pierda la mayoría cualificada del mes de mayo.
- Diciembre 2004 / marzo 2005: Aplazamientos
- Febrero 2005: Parlamento Europeo solicita reinicio del proceso
- Marzo 2005: El Consejo de Competitividad de la UE ratifica la propuesta de directiva
- Julio 2005: Rechazo de la directiva (segunda lectura del Parlamento)
- Octubre 2006: Votación de la EPLA

Los argumentos que la Comisión Europea aportó en defensa de esta directiva¹⁵ se basaban en la necesidad mencionada anteriormente de armonizar el marco legislativo actual. Así mismo, también se consideró que podía ser un incentivo para los creadores ya que era un estímulo además de complementar el *copyright*. Finalmente, se remarcó la importancia del “carácter técnico” de las invenciones, distinguiendo entre actividades susceptibles de aplicación industrial (patentables) y programas de ordenador (no patentables porque no se consideran invenciones). Este último punto fue el más polémico puesto que la interpretación es libre y subjetiva.

Por otro lado, la consulta popular de octubre del año 2000 puso de relieve¹⁶ el riesgo de patentar evidencias mediante el blindaje de algoritmos o fórmulas matemáticas, la minimización de la competencia (temor de pequeñas empresas a no poder asumir los costes de posibles pleitos) y la amenaza al software de código fuente abierto (*open source software*).

Aunque la propuesta de directiva no prosperó, la patentabilidad del software ha sido noticia recientemente porque dos europarlamentarios (Klaus Lehne y Sharon Bowles) impulsaron el pasado mes de septiembre una moción parlamentaria a favor del EPLA (European Patent Litigation Agreement) con el objetivo de gestionar un Tribunal Europeo de Patentes, un organismo independiente de la Unión Europea.

Otras medidas de protección: el “trusted computing”

La facilidad con que se puede obtener copias de grabaciones hechas en soporte digital ha motivado que la industria (discográfica, cinematográfica, software...) destine recursos y mano de obra a generar mecanismos de seguridad y encriptación de los soportes originales con el fin de evitar el tráfico incontrolado de copias, frecuentemente categorizadas de “ilegales”, aunque quizás sería más oportuno utilizar el adjetivo “alegales”. En cualquier caso, la marca de agua, el *fingerprint* o el DRM son sólo algunos de los resultados fruto de la

¹⁵ Propuesta de directiva del Parlamento Europeo y del Consejo sobre la patentabilidad de las invenciones implementadas en ordenador – Bruselas 20 de febrero de 2000.

¹⁶ The results of the european consultation exercise on the patentability of computer implemented inventions (final report by PbT Consultants), 2000.

presión ejercida por los titulares de derechos de propiedad intelectual. A continuación no centraremos en dos de las tecnologías más comúnmente utilizadas, denominadas popularmente *trusted computing* o *informática fiable*, aunque se trata de dos cuestiones distintas, aunque íntimamente relacionadas y esta denominación induzca a errores.

El *trusted computing*, a menudo representado por las siglas TC y referido en lengua castellana como “informática fiable”, es un concepto muy controvertido. Está promovido por el *Trusted Computing Group*¹⁷ (anteriormente denominado *Trusted Computing Platform Alliance*), una asociación sin ánimo de lucro fundada en 2003 y promovida por distintas empresas¹⁸ de entre las cuales destaca la participación de Intel, IBM, Sun Microsystems, Hewlett Packard y Microsoft; aunque la cifra de contribuidores se eleva hasta 85 empresas¹⁹, muchas de las cuales son multinacionales. El *trusted computing* aboga por un sistema que permita a los ordenadores defenderse de posibles virus u otros usos inapropiados, aunque esta tecnología más que tratarse de una herramienta para el consumidor se trata de un mecanismo que impide el uso de cierto software catalogado como “inapropiado”, cuya ejecución precisa de autorización). Existe gran confusión terminológica al respecto puesto que en función de cada empresa, el TC recibe uno u otro nombre (TCPA, Palladium, NGSCB, TC...)

El TC es, en esencia, una plataforma las aplicaciones de la cual no se pueden alterar o modificar, comunicándose de forma segura tanto con el fabricante como entre sí. Vinculado al TC existe el *Digital Rights Management* (DRM), un algoritmo de control para obras registradas en soportes digitales. Éste surge como respuesta a una recomendación formulada por la Secure Digital Music Initiative²⁰, un foro integrado por más de 200 empresas y organizaciones que representan los intereses de las empresas tecnológicas y electrónicas, la industria discográfica e incluso a proveedores de servicio de acceso a Internet. El DRM es una de las tecnologías más populares aunque cada fabricante genera su propio algoritmo (propietario/comercial), algo que genera confusión y problemas de compatibilidad entre reproductores. Así mismo, las propias discográficas también han desarrollado sus propios algoritmos anticopia, de modo que ante esta situación que podría considerarse “caótica” hasta

¹⁷ <http://www.trustedcomputinggroup.org>

¹⁸ AMD, Hewlett-Packard, IBM, Infineon, Intel Corporation, Lenovo Holdings Limited, Microsoft, Sun Microsystems [Fecha de consulta: 30 octubre 2006]

¹⁹ *Ibidem*

²⁰ <http://www.sdmi.org>

cierto punto, el *Content Reference Forum*²¹ (fundado por ARM, ContentGuard, Macrovision Corporation, Universal Music Group y VeriSign) está trabajando en la creación de un dispositivo que sea reconocido como estándar. La Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI)²², aunque considera mecanismos como el DRM una herramienta que útil tanto para consumidores como para la industria, advierte de los riesgos que se derivan de la incompatibilidad de sistemas:

“... Digital Rights Management (DRM) helps increase consumer choice while protecting the works of creators from unauthorised distribution and unfair use. DRM technologies are sophisticated digital enablers, not simple locks and keys, allowing consumers to enjoy music in more varied ways. DRM is needed for digital business models to work. For example, the sale of a single track, the multiple playback of a song on a portable music player linked to a subscription service, or a song streamed via an a-la-carte service, all need DRM so that content usage can be appropriately remunerated. DRM helps to manage consumer usage rights. A track purchased on iTunes can be securely transferred to an iPod, or burned to a blank CD or transferred to a new computer. This is reasonable use which reflects the price paid for the song. It would be unreasonable to allow a new iPod owner to upload someone else’s entire song collection on to their device; or for a subscriber to an online music service to transfer a limitless number of songs to someone else’s portable player-unless they had paid for it. DRM is designed to stop the uploading of purchased songs onto file-sharing services where they will be distributed without any recompense to the rights owners...”

“... the incompatibility of DRM systems has created a situation where digital services and devices and devices do not inter-operate, and this lack of interoperability is a barrier to future development of the digital music business... this situation springs from decisions made by the technology companies behind the major services. Apple, Microsoft, Sony & Real Networks have developed their offerings using preferred or proprietary technologies...”

La IFPI concluye advirtiendo que el uso de sistemas propietarios incompatibles entre sí tiene un efecto negativo para los usuarios pero también para la industria. Actualmente el DRM se integra en las plataformas TPCA/Palladium²³ de modo que resulta imposible ejecutar software del que no se tenga la correspondiente licencia, siendo posible incluso, eliminar de forma remota cualquier programa que el sistema considere "pirata".

²¹ <http://www.crforum.org>

²² Digital Music Report (2006)

²³ Palladium es el software que Microsoft incorporará en las versiones sucesivas de Windows para ejecutarse sobre plataformas TPCA

3 - INICIATIVAS LEGISLATIVAS ESPAÑOLAS

Hemos comprobado en el capítulo anterior que el entramado jurídico relativo a la regulación de los derechos de propiedad intelectual es complejo y no se ciñe únicamente a una única ley. En España destacan fundamentalmente tres leyes que, por su naturaleza, mantienen una relación estrecha: la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico (LSSICE), la Ley de Propiedad Intelectual (LPI) y la reciente Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI).

La consolidación de Internet como espacio comunicativo global, la popularización de las redes de intercambio de datos (P2P)... en definitiva, el acceso a información de una manera rápida e instantánea ha motivado que, al referirnos a propiedad intelectual debamos hacerlo desde un ángulo de mira mucho más amplio que años atrás. Es por esta razón que cuando hablamos de derechos de propiedad intelectual también debamos referirnos a la Sociedad de la Información y, por lo tanto, no sería justo que en este capítulo referente al marco legislativo español nos remitamos únicamente a la Ley de Propiedad Intelectual.

Las tres leyes que hemos comentado anteriormente se pueden agrupar en dos grandes apartados, por un lado la LPI y por el otro la LSSICE y la LISI. En este segundo grupo también podrían sumarse otras como por ejemplo la Ley General de Telecomunicaciones (LGT) o la Ley de Firma Electrónica (LFE) pero dado que el presente informe de investigación no es un trabajo realizado desde la óptica del derecho sino desde una perspectiva más sociológica, no estimamos oportuno dedicarles un apartado específico. Así, a continuación recogemos las principales características y polémicas vinculadas a los tres textos legales mencionados anteriormente. El orden que se ha seguido es meramente cronológico.

3.1 Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico (LSSICE)

La Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico²⁴ (en adelante LSSICE) es la primera ley que se aprueba en España para el entorno Internet (figura 1). Los artículos 21, 22, 38.4.d y 43.1 fueron modificados con la aprobación de la Ley

²⁴ BOE núm. 166, de 12-07-2002 (páginas 25388-25403); corrección de errores BOE núm. 187, de 06-11-2002 (página 28951)

General de Telecomunicaciones²⁵ y se añadió la Disposición Adicional séptima. Posteriormente, con la aprobación de la Ley de Firma Electrónica²⁶ se modificaron los artículos 10, 38 y 43.

Figura 1 - Cronología de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico

- 8/06/2000: Directiva europea de comercio electrónico (2000/31/CE)
- 29/09/2000: Primer borrador del anteproyecto de LSSICE
- 18/01/2001: Segundo borrador del anteproyecto
- 30/04/2001: Tercer borrador del anteproyecto
- Septiembre 2001: Debates en la Comisión de la Sociedad de la Información del Senado
- 05/12/2001: Informe del Consejo General del Poder Judicial (CGPJ)
- 08/02/2002: Proyecto de ley aprobado por el Gobierno y remitido al Parlamento
- 11/07/2002: Publicación de la LSSICE en el Boletín Oficial del Estado (con fecha 12/07/02)
- 12/10/2002: Entrada en vigor de la LSSICE
- 03/11/2003: Ley General de Telecomunicaciones (LGT)
- 19/12/2003: Ley de Firma Electrónica (LFE)
- 14/03/2004: Elecciones Generales
- Octubre 2004: Reforma del código penal (endurecimiento de las penas contra piratería, sancionables con prisión)
- Septiembre 2006: La Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI) recoge modificaciones de cinco artículos

A continuación presentamos un breve resumen de los principales contenidos de la LSSICE. Estimamos oportuno dedicar unas líneas a describir las principales directrices de esta ley tratándose de uno de los ejes fundamentales relativos a la gestión de los derechos de propiedad intelectual, pese a no tratarse propiamente de la Ley de Propiedad Intelectual, que abordaremos más adelante.

La LSSICE está integrada por siete títulos que, a su vez, conforman 45 artículos y un anexo que contiene un glosario con algunas definiciones y aclaraciones terminológicas. A continuación describimos brevemente los principales contenidos de esta ley, aunque

²⁵ BOE núm. 264, de 4-11-2003 (páginas 38890-38924); corrección de errores BOE núm. 68, de 19-03-2004 (página 12202)

²⁶ BOE núm. 304, de 20-12-2003 (páginas 45329-45343).

recomendamos una consulta del texto completo (disponible on-line²⁷). El primer título, correspondiente a las Disposiciones generales, estipula que el objeto de la ley es la regulación del régimen jurídico de los servicios de la sociedad de la información y de la contratación por vía electrónica, en lo referente a las obligaciones de los prestadores de servicios (incluidos los que actúan como intermediarios). El segundo título trata de la Prestación de servicios de la sociedad de la información, y entre otros, establece el "Principio de libre prestación de servicios" (la prestación de servicios de la sociedad de la información no está sujeta a autorización previa), aunque en caso que dichos servicios atenten contra los principios de salvaguarda del orden público, protección de salud pública, respeto a la dignidad de la persona o protección de la juventud/infancia, los órganos competentes podrán adoptar medidas para su interrupción. Así mismo, en este título también se recogen las obligaciones y régimen de responsabilidad de los prestadores de servicios. Las obligaciones recogidas son cuatro: (1) **constancia registral del nombre de dominio** (Registro Mercantil), (2) **información general** (los prestadores de servicios están obligados a mostrar de forma permanente, fácil, directa y gratuita datos relativos a las actividades prestadas así como información general del que presta los servicios), (3) **deber de colaboración de los prestadores de servicios de intermediación** (en el caso de solicitarse la interrupción de la prestación de un servicio o la retirada de ciertos contenidos se podrá ordenar la suspensión de la transmisión, alojamiento de datos, acceso a las redes de telecomunicaciones o prestación de cualquier otro servicio de intermediación que presten), y (4) **deber de retención de datos de tráfico relativos a las comunicaciones electrónicas** (los operadores, proveedores y prestadores de servicios de alojamiento deberán retener los datos de conexión y tráfico²⁸ durante un período máximo de doce meses).

El régimen de responsabilidad de los prestadores de servicios por el ejercicio de actividades de intermediación está organizado según se trate de operadores de redes y proveedores de acceso, prestadores de servicios que realizan copia temporal de los datos solicitados por los usuarios, prestadores de servicios de alojamiento o almacenamiento de

²⁷ BOE núm. 166, de 12-07-2002 (páginas 25388-25403); corrección de errores BOE núm. 187, de 06-11-2002 (página 28951)

²⁸ Los datos que deberán conservar los operadores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas y los proveedores de acceso a redes de telecomunicaciones serán únicamente los necesarios para facilitar la localización de terminales; los prestadores de servicios de alojamiento de datos deberán retener sólo aquellos que permitan identificar el origen de los datos alojados y el momento en que se inició la prestación del servicio.

datos y prestadores de servicios que faciliten enlaces a contenidos o instrumentos de búsqueda. Finalmente, en este segundo título también se hace referencia a los códigos de conducta. Las distintas administraciones públicas impulsarán (coordinación y asesoramiento) la elaboración y la aplicación de códigos de conducta voluntarios (deberán ser accesibles electrónicamente) en las materias recogidas por la LSSICE.

El tercer título de la LSSICE está dedicado a las Comunicaciones comerciales por vía electrónica. Éstas, fundamentalmente SPAM aunque habría otras, deberán ser claramente identificables e indicar la persona física o jurídica que la realiza, estando prohibidos los envíos publicitarios y/o promocionales que no hayan sido solicitados.

Los contratos celebrados electrónicamente, recogidos en el cuarto título de la Ley (Contratación por vía electrónica), producirán todos los efectos previstos por el ordenamiento jurídico (concurridos el consentimiento y los demás requisitos para su validez). Así mismo, en el quinto título (Solución judicial y extrajudicial de conflictos) se distinguen dos mecanismos de solución de conflictos según se trate de un procedimiento judicial (acción de cesación) o extrajudicial (juntas de arbitraje).

El penúltimo título de la LSSICE está dedicado a la Información y control. Los destinatarios y prestadores de servicios podrán dirigirse a los órganos competentes para solicitar información. Así mismo, el Ministerio de Ciencia y Tecnología podrá realizar las actuaciones inspectoras en virtud de su función de control. Los prestadores de servicios tienen la obligación de colaborar y facilitar toda la información que se les precise.

Finalmente, el séptimo y último título establece las principales Infracciones y sanciones. Las infracciones se calificarán como muy graves, graves y leves; y las sanciones que se deriven se cuantificarán atendiendo seis criterios: (1) intencionalidad, (2) plazo de tiempo de la infracción, (3) reincidencia, (4) naturaleza y cuantía de perjuicios, (5) beneficios obtenidos y (6) volumen de facturación a que afecte la infracción. Así mismo, la LSSICE también recoge tres medidas de carácter provisional en los procedimientos sancionadores por infracciones graves o muy graves. Éstas son: suspensión temporal de la actividad del prestador (posibilidad de cierre de establecimientos); precinto, depósito o incautación de

documentación y equipos informáticos; y, advertencia al público de la existencia de posibles conductas infractoras.

La LSSICE, en el apartado relativo a comercio electrónico, es una transposición de la correspondiente directiva europea (2000/31/CE). Los destinatarios de la Directiva son los Estados miembros de la UE que deben velar por que su legislación cumpla los principios que fija la norma comunitaria. En caso de que el Estado miembro no efectúe la transposición de la Directiva, ésta podría ser directamente invocable por los ciudadanos en el marco de un proceso. El objetivo de la Directiva y, por tanto, la principal obligación de los Estados miembros de cara a su transposición, consiste, básicamente, en asegurar el correcto funcionamiento del mercado interior, en lo que se ha venido a llamar los "Servicios de la Sociedad de la Información", concepto jurídico indeterminado que tendrá que irse concretando con las interpretaciones que efectúen los distintos operadores jurídicos.²⁹ Veamos a continuación los principios básicos de esta directiva:

- a) No autorización previa: libre prestación de los servicios. A excepción de los servicios relacionados con la firma electrónica y servicios postales, no se pueden establecer requisitos distintos de los que ya existan en las normas anteriores, para desarrollar una actividad en Internet.
- b) Comunicaciones comerciales (SPAM). Se permite el envío de comunicaciones no comerciales, imponiendo como requisitos, básicamente, que el mensaje sea identificado como comunicación comercial, con indicación expresa del anunciante, y que se consulten asiduamente las listas de exclusión voluntaria y se respeten.
- c) Contratación electrónica. Se pretende favorecer el comercio electrónico al establecer que todo Estado miembro debe ajustar su legislación en cuanto a los requisitos que puedan entorpecer la celebración de contratos por vía electrónica.
- d) Responsabilidad de los prestadores de servicios. Los artículos 12 a 15 más que establecer un sistema de imputación de responsabilidades son un sistema de exoneración de la misma (previo cumplimiento de ciertos requisitos).

²⁹ SÁNCHEZ ALMEIDA, Carlos; MAESTRE RODRÍGUEZ, Javier A. *La ley de Internet. Régimen jurídico de los servicios de la sociedad de la información y comercio electrónico.* (p.46)

Anteriormente hemos presentado los principales puntos que integran la LSSICE, también conocida como "Ley de Internet". Esta ley no dejó indiferente a la sociedad, particularmente a las asociaciones y agrupaciones de usuarios de Internet, puesto que abría interrogantes sobre aspectos tan polémicos como por ejemplo el control de la Red. Es precisamente por esta razón, que hemos considerado oportuno recopilar algunas de las críticas esgrimidas por las principales asociaciones de usuarios de Internet³⁰. Las presentamos agrupadas en cuatro grandes bloques según se trate de aspectos vinculados a la denominación de la propia ley, la obligatoriedad de registro, la responsabilidad de los operadores respecto de los contenidos o el acceso a la información de los datos de registro.

Aunque popularmente se conoce como "Ley de Internet" la denominación oficial es *Ley de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico*. Esta denominación es ambigua porque el concepto "Servicios de la Sociedad de la Información" se presta a múltiples interpretaciones. En la exposición de motivos se explicita que la Ley se acoge a un concepto amplio de "servicios de la sociedad de la información" (contratación de bienes y servicios por vía electrónica, suministro de información por dicho medio, actividades de intermediación relativas a la provisión de acceso a la red, transmisión de datos por redes de telecomunicaciones, realización de copia temporal de webs solicitadas por los usuarios, alojamiento en los propios servidores de información, servicios o aplicaciones facilitados por otros o provisión de instrumentos de búsqueda o de enlaces a otros sitios así como cualquier otro servicio que se preste a petición individual siempre que represente una actividad económica para el prestador). En caso de no derogarse la ley, debería renombrarse y ceñirse únicamente a aspectos de comercio electrónico y actividades que impliquen actividad económica.

La obligatoriedad de registro (Registro Mercantil). Introduce lo que las distintas asociaciones de usuarios coinciden en describir como "complicación", ya que no ayuda al usuario y no le aporta valor. Consideran que lo realmente importante es que las webs que hacen algún tipo de transacción económica especifiquen quienes son, y que se cree en los

³⁰ Críticas extractadas de entrevistas mantenidas con Miguel Pérez Subías, presidente de la Asociación de Usuarios de Internet (AUI), Víctor Domingo, presidente de la Asociación de Internautas (AI) y Carlos Sánchez Almeida, colaborador activo de Kriptópolis.

usuarios la necesidad de acostumbrarse a identificar los interlocutores; una inquietud poco habitual.

Aquellos que hacen que la Red funcione no tienen ninguna responsabilidad respecto de los contenidos. Considerando que en Internet los contenidos fluyen de una forma dinámica, la responsabilidad debería recaer únicamente en quienes crean los contenidos. Otro tema muy distinto es relativo al tiempo de reacción, aunque siempre debería ser un juez quien determinara que un servicio concreto se debe cesar, evitando así intereses de parte.

El principal problema es la supervisión de los contenidos porque no se explicita en ningún artículo la regulación de la responsabilidad civil derivada de actos de intermediación de Internet (caché, links, buscadores...) En la directiva europea se tratan como un régimen de exoneración de responsabilidad pero esto ha cambiado en la transposición española. En la directiva europea hay un principio general de "no control" de contenidos, no existe ninguna obligación de supervisión y este punto desaparece en la LSSICE, ni siquiera se menciona. Este aspecto es algo fundamental en la directiva puesto que establece que el intermediario no debe supervisar y controlar los contenidos de la Red. Si una autoridad requiriera que dejara de suministrar un servicio de *hosting*, mantener activo un link... debería intervenir, pero no previamente. Partiendo de aquí, las asociaciones consideran que la ley adopta un carácter marcadamente intervencionista sin clarificar cuales son las autoridades encargadas de aplicar esta regulación (margen de discrecionalidad a la administración).

El acceso a la información de los datos de registro debería estar permitido únicamente bajo mandamiento judicial (ahora se prevé bajo mandamiento administrativo). Las asociaciones de internautas consideran que convienen garantías de custodia y de acceso. Los datos a los cuales se accede son muy sensibles y no se puede correr el riesgo que cualquier funcionario pueda consultarlos. En un principio la ley no explicitaba cuanto tiempo se debían custodiar los datos y eso es un problema porque tiene unos costes económicos. Tampoco no contemplaba requerimiento (en qué condiciones se debía almacenar la información y cómo se accede a la misma) aunque estos aspectos los ha regulado posteriormente la ley general de telecomunicaciones.

También es importante qué información se guarda. Por ejemplo, para el registro de establecimiento de conexión podría formularse un protocolo similar al procedimiento que se aplica en telefonía. Este aspecto no se ha desarrollado reglamentariamente. ¿Cuáles son los límites? Las dos asociaciones consultadas consideran que si los fija un juez no hay problema, pero si la responsabilidad recae en la administración el tema es muy distinto. Si se mezclaran los datos recopilados por operadores de telefonía (móvil / terrestre) con los de los operadores de Internet la privacidad de los usuarios prácticamente desaparecería. El coste de estas acciones también preocupa aunque se considera que se acabarán imputando al consumidor, mediante impuestos o mediante un aumento de las tarifas de los operadores.

En resumen, las asociaciones de usuarios de Internet, coinciden en señalar que es un error promulgar leyes basadas en directivas europeas, porque es mucho más fácil e incluso recomendable modificar leyes internas existentes y adaptarlas a las necesidades concretas. La LSSICE es una transposición, en muchos casos literal, de la directiva europea de comercio electrónico (2000/31/CE). Sin embargo, esta directiva está pensada para ser una base sobre la cual los distintos estados hagan sus modificaciones, por este motivo siempre se habla de "principios generales". La interpretación que se hizo de la directiva fue errónea, según las asociaciones consultadas, quienes coinciden en señalar la formulación del artículo 8 (quizás uno de los más problemáticos, relativo a restricciones y censura de contenidos). En la directiva se habla de "principios generales" que debían ser protegidos por las autoridades³¹ (seguridad pública, derechos de la infancia...) pero la LSSICE establece que cuando mediante un prestador de servicios de la sociedad de la información se vulnere alguno de estos principios, las autoridades podrán intervenir. Este supuesto se formula de una forma muy abierta y poco definida (¿qué conductas son susceptibles de ser consideradas infracciones?), algo que generó alarma entre los usuarios de Internet. Las leyes de enjuiciamiento civil y criminal, de protección a la imagen... definen bastamente los supuestos que pueden ser considerados como una vulneración pero en el caso de la LSSICE se incorporó un marco de inseguridad jurídica para Internet porque dejó muchos frentes abiertos a la libre interpretación. En un momento histórico en el que las autoridades tenían un gran desconocimiento del funcionamiento de la Red esta ley suponía en la práctica un "estado de excepción" para Internet, convertirla en un *gheto* regulado por una ley de interpretación

³¹ Artículo 3, epígrafe 4º.

arbitraria. Finalmente se consiguió que en el caso de peligrar el derecho a la intimidad o verse afectado el derecho a la libertad de expresión fuera necesaria la intervención de un juez para suspender una publicación.

Las distintas asociaciones de usuarios de Internet subrayan que la LSSICE es una ley "mal hecha", "mal pensada"... y por ello debería reconsiderarse su derogación. Es una ley que separa el "ciberespacio" del espacio "real" y esto no debería ser así cuando la Constitución es válida para ambos. El origen de la LSSICE es una directiva de comercio electrónico, si se optara por mantenerla debería ser aplicable únicamente a webs comerciales y actividades que impliquen transacciones económicas.

El posicionamiento de la Asociación de Internautas (AI) merece un punto a parte puesto que se muestra partidaria de la LSSICE. La AI no se muestra contraria a la LSSICE ni pide su derogación puesto que considera que es una transposición adecuada de la directiva europea de comercio electrónico. Habiendo existido un período de reflexión en el cual las asociaciones de usuarios etc. pudieron hacer aportaciones, actualmente contemplan dicha ley como un mecanismo que, por encima de todo, ofrece garantías al usuario. Destacan tres elementos: la normativa anti SPAM, la prioridad al usuario para que los conflictos jurídicos se diriman en su población en vez de la del vendedor on-line, y, la responsabilidad de los autores respecto de los contenidos, quedando eximidos los prestadores de servicios.

Así mismo, la AI valora positivamente la normativa vinculada a la contratación on-line y la obligatoriedad de las tiendas virtuales en cuanto a descripción corporativa (de servicios y productos) se refiere. La ineludible implicación de los distintos colectivos (organizaciones de usuarios, consumidores y discapacitados) en el redactado de códigos deontológicos también es un factor remarcable de la LSSICE.

Como hemos comprobado a lo largo de este epígrafe, la LSSICE es una transposición casi literal de la Directiva Europea sobre el Comercio Electrónico que pretende erigirse como un marco regulador global de Internet. La Ley General de Telecomunicaciones y la Ley de Firma Electrónica están capacitadas para acoger la mayoría de aspectos vinculados a Internet

que no estén vinculados al comercio electrónico. Sin embargo, aunque la LSSICE enumera algunas de las actividades que pueden considerarse "Servicio de la Sociedad de la Información" la indefinición del concepto, como puede observarse en la siguiente cita extraído del anexo del redactado de la propia ley, permite que casi la totalidad de actividades llevadas a cabo en Internet se encuentren dentro del ámbito de aplicación:

"... A los efectos de esta Ley, se entenderá por «Servicios de la sociedad de la información» o «servicios»: todo servicio prestado normalmente a título oneroso, a distancia, por vía electrónica y a petición individual del destinatario. El concepto de servicio de la sociedad de la información comprende también los servicios no remunerados por sus destinatarios, en la medida en que constituyan una actividad económica para el prestador de servicios.

Son servicios de la sociedad de la información, entre otros y siempre que representen una actividad económica, los siguientes:

1. La contratación de bienes o servicios por vía electrónica.
2. La organización y gestión de subastas por medios electrónicos o de mercados y centros comerciales virtuales.
3. La gestión de compras en la red por grupos de personas.
4. El envío de comunicaciones comerciales.
5. El suministro de información por vía telemática.
6. El vídeo bajo demanda, como servicio en que el usuario puede seleccionar a través de la red, tanto el programa deseado como el momento de su suministro y recepción, y, en general, la distribución de contenidos previa petición individual..."

Ante esta definición, podría presentarse la hipotética situación de un weblog con opiniones personales y con un índice bajísimo de visitas fuera denunciado y se le aplicara la LSSICE por contener banners de publicidad propios de la empresa de *hosting*, pese a no reportar beneficio alguno al titular del weblog. Aunque éste no perciba ingresos por dichos banners, podría ver como se le cancela la cuenta y en este caso estaríamos ante una vulneración de la libertad de expresión. Este control de los contenidos es lo que más ha irritado a las comunidades de usuarios de Internet, como hemos podido comprobar anteriormente. Así mismo, también existe el riesgo de conflictos vinculados a competencias que han sido transferidas a las distintas comunidades autónomas. En Catalunya por ejemplo, la protección de los derechos de los consumidores es competencia del Departament de Consum.

Seguidamente, cerrando este apartado dedicado a la LSSICE, recogemos siete puntos de su articulado que, a nuestro entender, son los más polémicos. En el anexo documental del

presente informe se puede consultar el texto completo de la Ley, que hemos omitido en esta lectura crítica para hacer más digeribles los comentarios que a continuación recogemos.

En primer lugar, el artículo 5 relativo a los Servicios excluidos del ámbito de aplicación de la Ley determina que las disposiciones legales de la LSSICE serán aplicables a los servicios de la sociedad de la información relativos a juegos de azar que impliquen apuestas de valor económico. Sin embargo, siendo la LSSI-CE una transposición de la Directiva Europea de Comercio Electrónico, conviene remarcar que en la Directiva se excluyen precisamente estos servicios (juegos de azar). No obstante, las autoridades españolas consideraron necesaria su inclusión, pese a que no había la obligación de dictar normas al respecto.

En segundo lugar, el artículo 8 relativo a las Restricciones a la prestación de servicios establece que en caso que un determinado servicio atente (o pueda atentar) contra los principios de salvaguarda del orden público, respeto a la dignidad de la persona o la juventud y la infancia, entre otros, los órganos competentes para su protección podrán interrumpir dicha prestación. Este artículo contiene, primeramente, una gran indefinición de los principios que justifican la interrupción y/o retirada de servicios. Así mismo, los prestadores de servicios adquieren responsabilidad con respecto al contenido y los requerimientos y notificaciones se realizan a iniciativa del Ejecutivo. El hecho de no ser necesario ningún mandamiento judicial posibilita incluso que se emitan órdenes de censura extraterritoriales.

En tercer lugar, haremos un breve comentario sobre la Constancia registral del nombre de dominio, recogida en el artículo 9 de la LSSICE. La obligatoriedad de registro añade dificultades que no ayudan al consumidor, sin embargo el artículo 10 añade la obligatoriedad de disponer de medios que permitan a los destinatarios de los servicios y a los órganos competentes acceder por medios electrónicos, de forma permanente, fácil, directa y gratuita a información genérica. Sería óptimo incidir en el cumplimiento de este requisito, realmente útil para el consumidor final.

En cuarto lugar trataremos del Deber de colaboración de los prestadores de servicios de intermediación, recogido en artículo 11 de la LSSICE. Este artículo establece que cuando

un órgano competente ordene a los prestadores de servicios la suspensión de transmisión, alojamiento de datos o cualquier otro servicio equivalente de intermediación que realicen éstos deberán colaborar. Una vez más, la principal crítica que esgrimimos es en relación a la ausencia de mandamiento judicial en las órdenes de interrupción de servicio y retirada de contenidos.

En quinto lugar, el artículo 12 (Deber de retención de datos de tráfico relativos a las comunicaciones electrónicas) establece que los prestadores de servicios de alojamiento de datos deberán retener sólo aquéllos imprescindibles para identificar el origen de los datos alojados y el momento en que se inició la prestación del servicio. No obstante, detectamos la ausencia de un protocolo fijo que establezca los datos concretos que conviene retener. Así mismo, no se explicita quien deberá costear el almacenaje de dichos datos aunque se deduce que deberá correr a cargo de los operadores y prestadores de servicios.

En sexto y penúltimo lugar, la Acción de cesación contemplada en el artículo 30 de la LSSICE no recoge suficientes parámetros de definición (... contra las conductas contrarias a la presente Ley que lesionen intereses colectivos o difusos de los consumidores podrá interponerse acción de cesación...). Además de esta indefinición, como no es necesario un mandamiento judicial para ordenar una acción de cesación podría incurrirse repetidamente en acciones de censura de contenidos.

Finalmente, en séptimo lugar, remarcar que las Medidas de carácter provisional contempladas en el artículo 41 cuya aplicación será efectiva en procedimientos sancionadores por infracciones graves o muy graves (suspensión temporal de la actividad del prestador de servicios y cierre provisional de sus establecimientos, precinto y depósito o incautación de registros y archivos informáticos...) podrán ser de carácter previo al expediente sancionador.

3.2 Ley de Propiedad Intelectual (LPI)

La legislación española recoge la normativa concerniente a los derechos vinculados a propiedad intelectual en el *Texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual* (1996) y la sucesiva *Propuesta de modificación del texto anterior* (aprobada en 2006). El Ministerio de Cultura define la propiedad intelectual como "... una serie de derechos de carácter personal y/o patrimonial que atribuyen al autor y a otros titulares la disposición y explotación de sus obras y prestaciones..."³² Quedan excluidos explícitamente, los procedimientos, las ideas, los métodos de operación o conceptos matemáticos en sí, aunque no la expresión de los mismos.

La LPI se adoptó en 1987 y ha sido reformada en tres ocasiones (1992, 1996, 2006). El canon compensatorio por copia privada fue aprobado en la reforma del año 1992 aunque dada la escasa popularidad de los soportes digitales únicamente se gravó los de tipo analógico (fundamentalmente cintas de vídeo y de casete). El nuevo entorno digital actual, así como la aprobación de la directiva 2001/29/CE ha motivado esta última reforma, aprobada en verano de 2006.

Estructurado en cuatro libros que agrupan 164 artículos, el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual aprobado el año 1996³³ no contiene ningún artículo vinculado a derechos de autor e Internet. Este hecho no sorprende si tenemos en cuenta datos como el número de usuarios de Internet en España en aquel momento (320.000 ciudadanos según un estudio de la Asociación de Usuarios de Internet³⁴) o que el primer cibercafé que se inauguró a nivel estatal (Madrid) fecha de 1995.

La modificación de 2006³⁵ es fruto del proceso de adaptación de la normativa española sobre propiedad intelectual a la directivas europea 2001/29/CE 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. Recordemos que con esta directiva la Unión Europea incorpora, a su vez, los Tratados de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (WIPO) sobre

³² http://www.mcu.es/jsp/plantilla_wai.jsp?area=propint&id=52 [Fecha de consulta: 31 de octubre de 2006]

³³ http://www.mcu.es/propint/files/LeyProp_Intelectual_mod172_n.pdf [Fecha de consulta: 31 de octubre de 2006]

³⁴ http://www.aui.es/historia/historia/hist_espana_crono.htm [Fecha de consulta: 5 de abril de 2006]

³⁵ <http://www.boe.es/boe/dias/2006/07/08/pdfs/A25561-25572.pdf> [Fecha de consulta: 31 de octubre de 2006]

Derecho de Autor y sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas, a los cuales nos hemos referido en el capítulo anterior.

El nuevo redactado de la LPI, incluye más de treinta propuestas de modificación del articulado y una disposición transitoria relativa al canon aplicable a equipos digitales que permitan la reproducción y copia de contenidos (este es uno de los aspectos más polémicos de la reforma). Veamos a continuación las cinco principales novedades que presenta esta modificación, aprobada en julio de 2006, respecto del texto refundido del año 1996.

Derecho de puesta a disposición interactiva. Regulación explícita del uso y explotación de obras en Internet con la autorización de los autores / titulares de los derechos.

Régimen de copia privada³⁶. Distinción entre entorno analógico y digital de acuerdo con lo descrito en la directiva 2001/29/CE. Se prevé que a los cinco meses de la aprobación del proyecto los sectores implicados acuerden una relación entre los equipos y los cánones, que deberá ser revisada cada dos años con el objetivo de adecuarse a la evolución tecnológica. Las conexiones ADSL quedan explícitamente excluidas dado que son consideradas "*...meras conexiones, por lo que en ningún caso podrían quedar sujetas al pago de ninguna clase, en atención a unas reproducciones de imposible realización...*"³⁷

Tecnología anticopia. En el texto se recoge la posibilidad que las nuevas tecnologías de la comunicación posibiliten la omisión de los dispositivos anticopia y las copias no autorizadas proliferen. Se equipara, a nivel de infracción, el uso de tecnologías anticopia y la promoción y publicidad de los dispositivos destinados a esta elusión.

Seguridad, procedimientos oficiales y discapacidades. Se introduce un nuevo artículo que recoge la posibilidad de reproducción de obras sin la autorización del autor cuando existan fines de seguridad pública o para el correcto desarrollo de procedimientos administrativos, judiciales o parlamentarios; así como actos de reproducción, distribución y comunicación

³⁶ El derecho a compensación por copia privada o *canon digital* es un tema particularmente polémico, por lo que en este capítulo únicamente hacemos una aproximación al concepto, siendo tratado bastamente en el capítulo 7, correspondiente al uso y consolidación de las nuevas redes de difusión.

³⁷ BOE número 162 (página 2).

pública de obras ya divulgadas en beneficio de personas con discapacidad (antes sólo se contemplaba la traducción al braille).

Derechos morales. A diferencia del texto refundido, en el proyecto de reforma los derechos morales de los autores no prescriben.

En términos generales, considerando el actual redactado, la Ley de Propiedad Intelectual únicamente tiene en consideración los modelos de gestión de derechos más tradicionales. Se ignora la posibilidad que los autores cedan voluntariamente y directamente algunos de los derechos de explotación en las condiciones que determinen ellos mismos en cada momento. Así, no se debería excluir el hecho que una misma obra tenga cedidos algunos derechos a un tercero y a su vez, el autor haya cedido otros a una entidad de gestión cualquiera para que los administre. Ante esta situación, sería recomendable la inclusión de un nuevo artículo que recoja esta nueva realidad, posibilitada en gran medida por las nuevas tecnologías (sobre todo Internet y las redes de P2P).

Un autor debería ser libre de elegir el modelo de gestión de sus derechos pudiendo escoger en cada momento cómo retenerlos o cederlos sin perjuicio a otras cesiones que haya realizado previamente. Esta elección debe contemplar incluso la posibilidad de ejercer una cesión de derechos que incluya la renuncia a percibir ingresos económicos a cambio. Así mismo, las acciones de ayuda a la creación y a la formación de los autores no se pueden limitarse a los miembros de las entidades de gestión sino que deben poder ser accesibles para cualquier autor, artista o creador. Este punto es especialmente significativo si tenemos en cuenta que el actual sistema de compensación por derecho a copia privada puesto que parte de los ingresos derivados del *canon digital* proceden de copias lícitas y en cambio no revierten en los autores de éstas.

Las principales reacciones de las distintas asociaciones y grupos de usuarios de Internet a la modificación de la LPI se han centrado fundamentalmente en el derecho a compensación por copia privada y el polémico *canon digital* (artículo 25). Así, el pasado mes de abril (2006) mientras se estaba finalizando el proceso de modificación de la ley, un

colectivo de 13 asociaciones profesionales y entidades³⁸ vinculadas a la industria tecnológica, usuarios de Internet, fabricantes de soportes digitales etc. anunciaron la puesta en marcha de la plataforma "Todos contra el canon"³⁹. Una de las primeras acciones llevada a cabo por la plataforma, que actualmente cuenta con un mayor número de miembros adscritos, fue la impugnación del nuevo texto de la LPI así como la solicitud de un recurso de inconstitucionalidad ante el Defensor del Pueblo, con el objetivo de suprimir el *canon digital*, que no prosperó. Paralelamente, el Consejo Asesor de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (CATSI) reunido a principios del mes de octubre (2006) también advirtió al Gobierno sobre el freno que el *canon digital* implica en términos de desarrollo de la Sociedad de la Información en España.

3.3 Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI)

El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio abrió a consulta pública el pasado 1 de septiembre (2006) el borrador de anteproyecto de la futura Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI). Esta iniciativa ha sido bien recibida por las principales asociaciones de usuarios de Internet a nivel estatal puesto que anteriormente no se había llevado a cabo este procedimiento con otras normativas también vinculadas directamente a la Sociedad de la Información. Esta crítica atañe fundamentalmente a la Ley de Propiedad Intelectual (LPI) y al polémico "derecho a compensación por copia privada" o *canon digital*.

Este borrador de anteproyecto de Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI) forma parte de un conjunto de medidas englobadas por el *Plan Avanza (Plan 2006-2010 para el desarrollo de la Sociedad de la Información y de convergencia con Europa y entre Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas)*, aprobado en noviembre de 2005. El

³⁸ Asociación de Empresas de Documentación Digital (AEDOC), Asociación de Empresas de Electrónica, Tecnologías de la Información y Telecomunicaciones (AETIC), Asociación de Internautas (AI), Asociación de Música en Internet (AMI), Asociación Nacional de Empresas de Internet (ANEI), Asociación Multisectorial de Empresas Españolas de Electrónica y Comunicaciones (ASIMELEC), Asociación de Técnicos de Informática (ATI), Asociación de Empresas Operadoras y de Servicios de Telecomunicaciones (ASTEL), Asociación de Usuarios de Internet (AUI), Confederación Española de Asociaciones de Amas de Casa, Consumidores y Usuarios (CEACCU), Confederación Española de Centros de Formación y Academias Privadas (CECAP), Federación de Servicios Financieros y Administrativos de Comisiones Obreras (COMFIA-CCOO), FACUA - Consumidores en Acción.

³⁹ <http://www.todoscontraelcanon.es>

Plan Avanza se gestó con la intención de impulsar el desarrollo e implantación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, además de preservar los derechos de la ciudadanía en los retos que supone la "nueva" Sociedad de la Información. En términos generales la LISI incluye modificaciones de otras tres leyes vinculadas a la Sociedad de la Información, la Ley General de Telecomunicaciones (LGT), la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSICE) y la Ley de Firma Electrónica (LFE). Así mismo, la LISI también introduce nuevas medidas normativas relativas a facturación electrónica y de refuerzo de los derechos de los usuarios⁴⁰. A continuación recogemos de forma esquemática las características fundamentales del borrador y las principales modificaciones que introduce.

Modificaciones en el articulado de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSICE)

La LISI propone en primer lugar una reformulación del redactado del artículo 8 relativo a *Restricciones a la prestación de servicios*. El texto incorpora algunos cambios formales y, entre otros, pasa a denominarse *Procedimiento de cooperación intracomunitaria en la adopción de restricciones a la prestación de servicios provenientes de prestadores establecidos en un Estado de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo distinto a España*. Sin embargo, las medidas restrictivas siguen siendo competencia de los órganos administrativos competentes. También se suprime el artículo 9 sobre constancia registral del nombre de dominio.

En segundo lugar, se contempla otra reformulación, en este caso del artículo 11 sobre el *Deber de colaboración de los prestadores de servicios de intermediación*. El nuevo anteproyecto de ley elimina la posibilidad que sea el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio quien intervenga en cuestiones relativas a la restricción de prestación de servicios y aboga por los propios órganos administrativos o jurisdiccionales. Igualmente, el nuevo

⁴⁰ El borrador de anteproyecto de Ley de Impulso de la Sociedad de la Información también incluye en su articulado una modificación de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de ordenación del comercio minorista.

redactado explicita que la suspensión de un servicio se circunscribe a aquellos "empleados por terceros".

En tercer lugar, el artículo 12 sobre el *Deber de retención de datos de tráfico relativos a las comunicaciones electrónicas*, pasa a denominarse *Obligaciones de información sobre seguridad*. Desaparece la obligatoriedad de los operadores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas, telecomunicaciones y los prestadores de servicios de alojamiento de datos de retener los datos de conexión y tráfico generados por las comunicaciones establecidas durante la prestación de un servicio durante un período máximo de doce meses. En el redactado del borrador de anteproyecto de ley se incluye un nuevo precepto sobre la obligatoriedad de los proveedores de informar a los usuarios de forma gratuita sobre los medios técnicos que permitan, entre otros, la protección de posibles virus informáticos, programas espía... Atendiendo a esta última consideración, se ha tipificado una nueva infracción de carácter leve.

En cuarto lugar, se modifica el redactado del artículo 20 correspondiente a *Información exigida sobre las comunicaciones comerciales, ofertas promocionales y concursos* mediante la cual se flexibiliza la exigencia de información relativa a mensajes publicitarios enviados por correo electrónico. Así, al comienzo del mensaje se podrá utilizar indistintamente la palabra "publicidad" o la abreviatura "publi".

Finalmente, también se reformula el artículo 27 sobre *Obligaciones previas al inicio del procedimiento de contratación* cuya rúbrica se modifica por *Obligaciones previas a la contratación*. Las principales modificaciones que afectan este artículo son dos. En primer lugar se exige que, en el caso que el prestador diseñe sus servicios de contratación electrónica para ser accedidos mediante dispositivos de pantalla reducida (PDA...), el prestador indique claramente la dirección de Internet en que dicha información es puesta a disposición del usuario (en caso de no poderse visualizar en el dispositivo en cuestión). En segundo lugar, se distingue explícitamente entre informaciones previas al proceso de contratación e informaciones inmediatamente anteriores al proceso de finalización del trámite.

Modificaciones en el articulado de la Ley de Firma Electrónica (LFE)

Las principales modificaciones de la Ley de Firma Electrónica se pueden concentrar en tres puntos básicos. Primeramente, se reformula la definición del concepto "documento electrónico". Así, el apartado 5 del artículo 3 definirá el documento electrónico como *"...toda representación de un hecho, imagen o idea incorporada en un soporte digital..."* en detrimento de la anterior definición, un tanto ambigua y restrictiva (*"...se considera documento electrónico el redactado en soporte electrónico que incorpore datos que estén firmados electrónicamente..."*)

La segunda modificación de la LFE atañe al redactado del apartado 8 del mismo artículo, relativo a la admisión de documentos electrónicos como pruebas documentales en un juicio. El nuevo redactado busca ser más explícito en la exposición de aquello que debe comprobarse en caso de impugnarse en juicio una firma electrónica reconocida.

Finalmente, la tercera modificación hace referencia a la regla de exención de responsabilidad. Ésta se considera excesivamente "rígida" y "onerosa" para los prestadores de servicios de certificación y se propone su flexibilización (principalmente cuando se trate de perjuicios ocasionados por la inexactitud de datos.)

Modificaciones en el articulado de la Ley General de Telecomunicaciones (LGT)

Las principales modificaciones que se han insertado en el articulado de la LGT se refieren a los usuarios y a los derechos de éstos respecto de los proveedores de red y de servicios de comunicaciones electrónicas. El apartado correspondiente a "infracciones muy graves" atribuibles a los proveedores (Art. 53, Título VIII - Inspección y régimen sancionador) se reformula en un redactado más explícito. Anteriormente sólo se mencionaba *"... el incumplimiento grave o reiterado de las obligaciones de servicio público, según lo establecido en el título III⁴¹..."* mientras que en el borrador de anteproyecto el redactado es más claro *"...el incumplimiento grave o reiterado de las obligaciones de servicio público y la*

⁴¹ Obligaciones de servicios públicos y derechos y obligaciones de carácter público en la explotación de redes y en la prestación de servicios de comunicaciones electrónicas

grave o reiterada vulneración de los derechos de los consumidores y usuarios finales según lo establecido en el Título III de la Ley y su normativa de desarrollo..."

Medidas de impulso de la factura electrónica y del uso de medios electrónicos en las otras fases de los procesos de contratación

Hemos agrupado bajo este epígrafe las principales novedades que incluye el borrador de anteproyecto de ley de impulso de la sociedad de la información (LISI). Anteriormente hemos resumido las principales modificaciones de la LSSICE, LFE y LGT, sin embargo, el *Plan Avanza* estipula que para el impulso de las TIC conviene introducir ciertas normativas en materia de facturación electrónica así como de refuerzo de los derechos de los usuarios. A tales efectos, la LISI incorpora un artículo específico (art.3) sobre *Medidas de impulso de la factura electrónica y del uso de medios electrónicos en las otras fases de los procesos de contratación* y otro (art.4) referente a la *obligación de disponer de un medio de interlocución electrónica para la prestación de servicios al público de especial trascendencia económica*.

Dada la posibilidad que el gobierno ofreció al conjunto de la ciudadanía para que aquellas personas que lo consideraran oportuno remitieran los comentarios pertinentes sobre el borrador de anteproyecto de ley, no sorprende que las principales asociaciones y grupos de usuarios de Internet hicieran lo propio. Mayoritariamente se han esgrimido críticas relativas al poder conferido a los "órganos administrativos competentes" con relación al cese de páginas web y a la retirada de contenidos. A continuación hacemos un repaso de los distintos comentarios presentados por la Asociación de Usuarios de Internet (AUI)⁴² y la Asociación de Internautas (AI)⁴³. Ambas asociaciones coinciden en señalar la actual incongruencia respecto el ordenamiento jurídico español y consideran inconstitucional la posibilidad (recogida en la LISI y en la LSSICE) que un "órgano administrativo competente" tenga potestad para ordenar el cierre de una web o la retirada de ciertos contenidos. Tanto la AUI como la AI insisten en

⁴² http://www.aui.es/index.php?body=dest_v1article&id_article=740 [fecha de consulta: 4 de octubre de 2006]

⁴³ <http://www.internautas.org/html/3903.html> [fecha de consulta: 4 de octubre de 2006]

señalar que una página web debe ser considerada una publicación y que no se puede vulnerar arbitrariamente la libertad de expresión.

Aunque la LISI suprime la obligatoriedad de retención de datos de tráfico por parte de los proveedores de Internet y, en sustitución, se estipula la necesidad de informar a los usuarios sobre medios de prevención y de seguridad, en el documento presentado por la AUI se insiste en la necesidad de una orden judicial para poder acceder a estos datos de carácter privado y personal. La AI no hace ningún comentario al respecto pero sí que presenta algunas consideraciones complementarias a la crítica central de la LISI que hemos comentado anteriormente. En primer lugar, la AI aplaude las distintas medidas de impulso al desarrollo de la Sociedad de la Información (supresión de la constancia registral de dominios, abreviatura "Publi", intervención del MITC...) propuestas en el borrador de anteproyecto de ley por considerar que efectivamente cumplirán esta función. En segundo lugar, la AI también opina que las modificaciones aplicadas a la LFE así como la normativa sobre Facturación Electrónica dinamizarán el sector. Finalmente, la AI aprueba la sustitución de almacenado de datos de tráfico por la obligación de informar a los usuarios sobre medidas de protección y de seguridad.

Hemos podido comprobar bastante que el modelo español actual de control y defensa de los derechos de propiedad intelectual ha desencadenado un escenario bipolar en el que usuarios y consumidores parecen estar enfrentados a la industria y en menor medida los autores y creadores. Veremos a lo largo de este informe de investigación que Internet ha propiciado la aparición, y posterior consolidación, de nuevos modelos de difusión, promoción y distribución de contenidos. En este nuevo panorama, los intereses de la industria intermediaria se ven amenazados por un consumidor cada vez más proactivo que prefiere autogestionar su consumo cultural y obtener así un mejor trato económico. Las redes P2P (legales o *alegales*) abren las puertas a un nuevo escenario en el que la industria no acaba de sentirse cómodo y en el que leyes como la LSSICE, LPI o LISI no acaban de encontrar la equidistancia necesaria para garantizar los derechos de unos y otros.

El pasado 23 de noviembre (2006) el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio se pronunció acerca de la propuesta de modificación del borrador de la LSI presentada por la Asociación de Usuarios de Internet y desestimó las peticiones que ésta había formulado. Según la nota de prensa emitida por la AUI, la administración ha ignorado a usuarios y profesionales proponiendo una ley que incentiva la censura y el veto.⁴⁴

⁴⁴ http://www.aui.es/index.php?body=dest_v1article&id_article=1103 [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

4 - ENTIDADES DE GESTIÓN: EL PODER DE LOS INTERMEDIARIOS

Las Entidades de Gestión colectiva de los derechos de propiedad intelectual están reguladas por el Real Decreto Legislativo 1/1996 por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, y entre otras funciones, como veremos a continuación, están las de establecer tarifas por el uso de repertorio, negociar condiciones de uso de obras y prestaciones, y la recaudación y posterior reparto de ganancias entre sus miembros. Las Entidades de Gestión pueden definirse como organizaciones privadas de base asociativa y naturaleza no lucrativa que se dedican en nombre propio o ajeno a la gestión de derechos de propiedad intelectual de carácter patrimonial por cuenta de sus legítimos titulares⁴⁵.

Las Entidades de Gestión de derechos de autor están tuteladas administrativamente, previa autorización del Ministerio de Cultura, y fundamentalmente ejercen seis funciones: administración de los derechos de propiedad intelectual conferidos, fijación de tarifas generales por el uso de repertorios, gestión de los derechos compensatorios, recaudación y reparto de ingresos, asistencia y promoción a sus miembros, y finalmente, protección y defensa de los derechos de propiedad intelectual. Veamos seguidamente cada una de estas funciones con más detenimiento⁴⁶.

Administración de derechos de propiedad intelectual

Partiendo de la legislación vigente y de los estatutos propios de cada Entidad, esta es una de las funciones principales de las desarrolladas por estos organismos que, recordemos, son privados. La administración de los derechos de propiedad intelectual se puede efectuar previa delegación de sus titulares o por mandato legal en los casos de derechos de gestión colectiva obligatoria. Las Entidades de Gestión persiguen la vulneración de estos derechos y fijan una remuneración según el tipo de explotación que se realice.

Tarifificación

⁴⁵ Definición acuñada por el Ministerio de Cultura

<http://www.mcu.es/jsp/plantilla_wai.jsp?id=7&area=propint> [Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2006]

⁴⁶ Ministerio de Cultura

Las utilizaciones masivas de obras requieren la formulación de contratos con los usuarios de los repertorios en cuestión. Las Entidades de Gestión adoptan un rol de intermediario y fijan tarifas generales para su uso y explotación⁴⁷; tarifas que no están sujetas a la previa o posterior aprobación por parte del Ministerio de Cultura.

Derechos compensatorios

Las Entidades de Gestión autorizadas por el Ministerio de Cultura son las encargadas de hacer efectivos los derechos de naturaleza compensatoria, como por ejemplo el canon (compensatorio) por copia privada⁴⁸.

Recaudación y reparto

Realizan el reparto de la recaudación correspondiente a las contraprestaciones económicas que los usuarios abonan por las autorizaciones que reciben.

Asistencia y promoción

Los autores, intérpretes o ejecutantes registrados en las Entidades de Gestión se benefician de servicios asistenciales y promocionales como por ejemplo asesoría jurídica, campañas de promoción y difusión de sus obras...

Protección y defensa

Las Entidades de Gestión también ejercen una función de protección ante posibles infracciones cometidas contra los derechos de propiedad intelectual. En caso de detectar alguna vulneración de los derechos de autor conferidos pueden emprender acciones legales y, si lo estiman oportuno, acudir a la vía judicial.

En España las Entidades de Gestión se han constituido como asociaciones de titulares de derechos de propiedad intelectual, por esta razón necesitan la autorización del Ministerio de Cultura para poder ejercer como tales. Dado que son entidades privadas disponen de autonomía respecto de la Administración y únicamente están sujetas al ordenamiento jurídico,

⁴⁷ http://www.mcu.es/jsp/plantilla_wai.jsp?id=381&area=propint [Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2006]

⁴⁸ Esta es una de las principales críticas adoptadas por los colectivos contrarios al canon compensatorio puesto que argumentan que el cobro del mismo debería tratarse como si fuera un impuesto y su recaudación debería ser tarea de la Administración, en lugar de recaer en una organización privada (pese a ser sin ánimo de lucro.) Par más información al respecto, consultar el capítulo 6 del presente informe.

en particular, a la Ley de Propiedad Intelectual. Actualmente el Ministerio de Cultura recoge en su website oficial⁴⁹ ocho Entidades de Gestión autorizadas y agrupadas según gestionen autores (Sociedad General de Autores y Editores - SGAE, Centro Español de Derechos Reprográficos - CEDRO, Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos - VEGAP, Derechos de Autor de Medios Audiovisuales - DAMA), artistas intérpretes o ejecutantes (Artistas Intérpretes o Ejecutantes, sociedad de gestión de España - AIE, Artistas Intérpretes, Sociedad de Gestión - AISGE) o, finalmente, productores (Asociación de Gestión de Derechos Intelectuales - AGEDI, Entidad de Gestión de Derechos de los productores audiovisuales - EGEDA). La SGAE es la gestora que tiene la autorización más antigua (1 de junio de 1988) y DAMA la más reciente (5 de abril de 1999).

Las Entidades de Gestión colectiva de derechos de autor tienen sus orígenes en Francia en el siglo XVIII. En España la entidad más antigua es la SGAE y fue creada el año 1899. Por esta razón, y por cuestiones obvias de espacio y extensión del presente informe de investigación, en este capítulo únicamente analizaremos el rol desempeñado por la SGAE.

Sociedad General de Autores y Editores, cien años defendiendo los derechos de autor

La SGAE "fue creada por los autores españoles desde la convicción de que la mejor forma de gestionar los derechos que sus obras generaban era a través de una asociación de los autores, capaz de representarlos a todos y de defenderlos de forma autogestionaria". Así se describe a si misma la propia organización la en la página web creada especialmente con ocasión de su centenario⁵⁰.

"...SGAE se ha convertido, cien años después de su fundación en la principal institución cultural privada española, en la asociación a la que los autores españoles confiaron la gestión de sus obras. De Ruperto Chapí o Manuel de Falla a Luis de Pablos, Antón García Abril o Carmelo Alonso Bernaola; del maestro Manuel López Quiroga o Rafael de León a Paco de Lucía o Enrique Morente; de Jacinto Benavente o José Echegaray, pasando por Federico García Lorca y Ramón del Valle Inclán hasta llegar a Francisco Nieva o Antonio Buero Vallejo; de Edgar Neville o Luis García Berlanga hasta Pedro Almodóvar, José Luis Garci o Fernando Trueba;

⁴⁹ http://www.mcu.es/jsp/plantilla_wai.jsp?id=7&area=propint [Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2006]

⁵⁰ <http://centenario.sgae.es/INTRO/1999.htm> [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

de Antonio Gades o Marienma a Víctor Ullate o Nacho Duato, todos los grandes autores españoles han formado parte de la Sociedad que ejerce un claro liderazgo en el panorama cultural español como una de las entidades más consolidadas y representativas..."

Una entidad líder en el mundo. La SGAE se ha consolidado como una institución líder con más de 66.000 socios⁵¹, cerca de 500 empleados y más de 200 representantes. Posee 13 delegaciones en España y oficinas en Estados Unidos, Cuba, México, Argentina y Japón. La firma de contratos de representación recíproca firmados con 160 sociedades extranjeras le permite gestionar los derechos de más de dos millones de autores de todo el mundo, siendo de líder en el repertorio latino. La SGAE gestiona los derechos de más de tres millones de obras⁵² y repartió entre sus autores más de 318 millones de euros en 2005, un 6% más que el ejercicio anterior⁵³. El reparto repercutió en 491.759 obras musicales, 67.847 audiovisuales y 5.557 dramáticas, correspondientes a 32.037 autores y editores.

No es objeto del presente informe analizar la trayectoria de la SGAE a lo largo de sus más de cien años de historia, ni tampoco pormenorizar su gestión administrativa. Esta investigación se centra en la intersección entre derechos de propiedad intelectual e Internet, en la gestión de estos derechos en un entorno digital emergente. Así, la SGAE desarrolla un papel más que significativo en la configuración de este nuevo escenario; un escenario que lejos de consolidar un modelo gestor se caracteriza por la revulsión y el roce constante entre los gestores de derechos de propiedad intelectual (intermediarios), los autores (emisores) y los consumidores (receptores y a su vez emisores gracias a las redes P2P).

La postura de la SGAE ante esta situación es, cuanto menos, controvertida. En su último informe anual de gestión (2005) la SGAE afirma que la consolidación de nuevos canales de distribución, principalmente Internet, así como el uso generalizado de nuevos dispositivos y soportes ha significado cuestionar y poner en entredicho los derechos de autor. Según la SGAE el año pasado se facturaron en España 250 millones de cd's gravables, algo que ha "permitido que, a través de la copia privada, figura vigente desde hace décadas en toda

⁵¹ http://www.sgae.es/tipology/est/item/es/2_84.html [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

⁵² Cifra difundida el año 1999 con motivo del centenario de la entidad.

⁵³ <http://www.sgae.es/recursos/informe-sgae-2005/informe-director.html> [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

Europa y demagógicamente tratada en España en los últimos tiempos, los ciudadanos puedan acceder con mayor facilidad a las obras." No obstante, los datos acerca del uso mayoritario de los cd's y dvd's vírgenes no están consensuados, y mientras que la SGAE calcula que más de tres cuartas partes (76,8%) se destinan a copia privada, ASIMELEC cifra este uso únicamente en una escasa décima parte (13,2%)⁵⁴.

La SGAE, al igual que el resto de entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual, es una clara defensora del canon compensatorio por copia privada, y esta postura a menudo un tanto intransigente ha generado múltiples enfrentamientos con las asociaciones de usuarios de Internet así como con distintos representantes de la industria de las tecnologías de la información y la comunicación.

*"... ahora que la industria de la cultura tiene más potencialidades de desarrollo, se pretende dar la espalda a quienes contribuyen a gestarla. Nos piden que abdicemos de nuestro salario y derechos y que declinemos la protección que la cultura nos ha brindado hasta ahora, para ofrecérsela a precio cero a los que, por reclamarla a ese coste, no aprecian su valor...el derecho de los artistas, compositores o productores a ser remunerados por el uso y la explotación que se hace de sus creaciones en el entorno digital está más justificado que nunca, política, económica y socialmente..."*⁵⁵

La cita anterior nos remite inequívocamente a las redes de intercambio de ficheros P2P ("... ofrecérsela a precio cero..."). Al referirse precisamente a este coste cero se rehuye la venta ilegal de cd's y dvd's en la vía pública (*top manta*, *top mochila*) y se incurre en una generalización injustificada por la que los usuarios de este tipo de redes supuestamente no aprecian el valor de las obras intercambiadas. Afirmaciones como esta, junto al hecho que en reiteradas ocasiones la SGAE se ha personado como acusación en distintos juicios, ha desencadenado en un sentimiento de hostilidad fácilmente palpable en una mayoría amplia de los usuarios de Internet. Los altercados vividos el pasado mes de abril en el transcurso del festival Viñarock (Albacete), cuando el cantante Ramoncín (miembro de la junta directiva de la SGAE) fue increpado en el transcurso de su actuación, son muestra de ello⁵⁶.

⁵⁴ <http://www.asimelec.es/htmventa/Noticias/redinoti/noticias/2969.htm> [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

⁵⁵ SGAE. Informe de gestión 2005 (pág. 14)

⁵⁶ http://www.cuatro.com/multimedia/video.html?view=alta&xref=20060613ctoultnot_6.Ves [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

La situación actual es muy confusa pese al esfuerzo que la SGAE está realizando para transmitir la idea que la Sociedad de la Información y el desarrollo tecnológico son inconcebibles sin el respeto a los derechos de propiedad intelectual. Con este propósito, el pasado 17 de mayo (2006) coincidiendo con la celebración del Día de Internet, se puso en marcha un portal dedicado a informar a los internautas sobre el acceso a contenidos on-line sin infringir la ley. Copianos.com⁵⁷, este es el dominio bajo el cual se registro la web, es una iniciativa en la que participan conjuntamente cinco Entidades de Gestión (AIE, AISGE, EGEDA, SDAE/SGAE y VEGAP) y, entre otras opciones, ofrece la posibilidad informarse sobre contenidos legales en la red o consultar un código deontológico con buenas prácticas para una adecuada cibernavegación. Además, copianos.com también es un observatorio interactivo acerca de los riesgos derivados de Internet para el público infantil y joven. Esta iniciativa fue recibida por ciertos sectores de la comunidad de internautas como una provocación⁵⁸ y un gesto más por parte de las Entidades de Gestión, y en particular de la SGAE, para intimidar a los usuarios de Internet sobre el uso de redes P2P.

Resulta imposible recopilar en un único capítulo los juicios, denuncias y sentencias en las que la SGAE está vinculada de uno u otro modo. Como hemos visto ampliamente, Internet ha favorecido un entorno nuevo caracterizado por la consolidación de las redes de intercambio de datos *peer to peer*. Son habituales las noticias sobre redadas policiales en bares musicales y la posterior incautación de cd's presuntamente grabados ilícitamente, o desarticulaciones de redes organizadas de copia y distribución de películas (en soporte dvd). Sin embargo, consideramos oportuno no citar ningún juicio o sentencia concretos porque no se ha sentado jurisprudencia todavía acerca de cuestiones tan candentes como el *canon digital* aplicado a cd's gravables destinados al almacenamiento de datos⁵⁹ o la ilegalidad del intercambio de música mediante redes P2P⁶⁰.

⁵⁷ <http://www.copianos.com>

⁵⁸ <http://www.error500.net/copianos-sgae-miedo-internet-p2p> [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

⁵⁹ http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/Rechazado/recurso/SGAE/sentencia/canon/judicial/elpcibtec/20061102elpcibtec_4/Tes/ [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

⁶⁰ http://www.elpais.com/articulo/internet/elpportec/20061101elpepunet_1/Tes/ [Fecha de consulta: 20 de noviembre de 2006]

5 - LICENCIAS LIBRES, EL RETORNO DEL CONTROL A LOS CREADORES

Representado por una “c” invertida (*reversed c*), Copyleft es el término usado mayoritariamente para referirse a las licencias libres. El concepto en sí es un juego de palabras, como se puede apreciar, respecto de copyright. Parte de la oposición right-left pero el concepto va más allá de la dicotomía derecha-izquierda, centrándose en el verbo "to leave" (“dejar” en inglés). La noción de copyleft es intrínsecamente altruista aunque se pueden encontrar textos que retoman el sentido político de derecha e izquierda, asimilándolo a posiciones más o menos conservadoras respecto del régimen tradicional del copyright.

Internet se ha consolidado como una potentísima plataforma de difusión de conocimiento y en respuesta a esta nueva realidad son distintas las iniciativas han surgido para canalizar este flujo de contenidos. El principal objetivo de las licencias libres es asegurar el respeto a los derechos de autor puesto que “obra libre” no es en ningún caso sinónimo de “dominio público”. Uno de los recursos más conocido y usado por aquellos autores que desean que sus creaciones sean libres son las licencias Creative Commons. Veremos a lo largo de este capítulo que hay otras opciones, aunque esta es la más utilizada a nivel mundial.

Una de las características básicas del copyleft es el “efecto vírico” puesto que cualquier trabajo derivado de una obra con copyleft debe a su vez atenerse a los principios del propio copyleft. Así, una obra derivada de una obra libre debería mantener esta noción de libertad, aunque con el correspondiente permiso de los autores sería posible explotarla comercialmente.

5.1 Creative Commons

Creative Commons es una corporación americana sin ánimo de lucro fundada el año 2001 por expertos en "ciberderecho" e informáticos (James Boyle, Michael Carroll, Lawrence Lessig, Hal Abelson, Eric Saltzman, Eric Eldred) y gracias al apoyo de amigos y estudiantes

del Berkman Center for Internet & Society⁶¹ (Harvard Law School). La base discursiva de Creative Commons nace entorno a lo que consideran una "demanda no satisfecha de un modo seguro que permita decir al mundo la frase *algunos derechos reservados* o incluso *sin derechos reservados*."⁶² Creative Commons tiene su sede en la Stanford Law School⁶³ (California) y ha desarrollado un corpus de licencias, inspirado en el movimiento del software libre / código fuente abierto, que pretende dotar de mayor flexibilidad un marco de los derechos de autor que consideran es demasiado rígido teniendo en cuenta la versatilidad que ofrece la Red. Una realidad que no se puede obviar y que ha agitado convulsamente los mecanismos y el *establishment* de la industria de producción y distribución de bienes culturales. Gracias a Internet todos podemos publicar y distribuir contenidos con un coste relativamente bajo si se compara a la potencialidad de su alcance.

Contrariamente a lo que pueda parecer, Creative Commons no está en contra del copyright. Su objetivo fundamental es complementar el régimen actual de los derechos de autor, y con tal propósito han desarrollado seis licencias (figura 1), en base a cuatro condiciones básicas: el reconocimiento (attribution), la no-comercialización (non commercial), la no creación de obras derivadas (no derivate works) y el compartir igual (share alike).

Figura 1 - Licencias Creative Commons:⁶⁴

LOGO	LICENCIA
	Reconocimiento: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos.
	Reconocimiento - Sin obra derivada: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se pueden realizar obras derivadas.
	Reconocimiento - Sin obra derivada - No comercial: El material creado por

⁶¹ <http://cyber.law.harvard.edu/home/> [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁶² <http://es.creativecommons.org/proyecto/faq.php> [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁶³ <http://www.law.stanford.edu/> [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁶⁴ <http://es.creativecommons.org/licencia/> [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

Se pueden consultar ejemplos ficticios de cada una de las licencias en el global site

<<http://creativecommons.org/about/licenses>>

	un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se pueden realizar obras derivadas. No se puede obtener ningún beneficio comercial.
	Reconocimiento - No comercial: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial.
	Reconocimiento - No comercial - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.
	Reconocimiento - Compartir igual: El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Aquellos autores que elijan uno de estos seis tipos de licencia deben incluir en un lugar visible, normalmente al final de la obra, un icono (figura 2) en el que se advierte al lector que el contenido está licenciado mediante Creative Commons y tiene "algunos derechos reservados".

Figura 2 - *Some rights reserved* (algunos derechos reservados)



En la web de Creative Commons se explica detalladamente como insertarlo de modo que quede configurado como un hipervínculo a los términos de la licencia, algo que resulta de gran utilidad para el lector. Las licencias Creative Commons son una alternativa al tradicional copyright aunque no eximen al autor del deber de inscripción de las distintas creaciones en el Registro de la Propiedad Intelectual. Este es el mecanismo más utilizado para certificar que una obra es original y también es el recomendado por la organización.

La diferencia fundamental entre el copyright y las licencias Creative Commons es que en el primer caso se reservan de forma automática todos los derechos mientras que en el segundo, es el propio autor quien decide qué derechos desea reservar y cuales libera. Por esta razón hemos titulado el presente capítulo “el retorno del control a los creadores”.

En España la iniciativa, que ha tenido buena acogida, surge en febrero de 2003 cuando la Universitat de Barcelona inicia una búsqueda para generar un sistema que permita publicar material docente siguiendo los parámetros del MIT (Massachusetts Institute of Technology). Finalmente se opta por el modelo de licencias de Creative Commons y en octubre de 2004 se presentan las licencias adaptadas a la legislación española sobre propiedad intelectual (disponibles en castellano y en catalán). Esta iniciativa se enmarca en un proyecto global de difusión denominado iCommons iniciado en 2003. Actualmente 33 países⁶⁵ han adaptado el conjunto de licencias Creative Commons a su ordenamiento jurídico y 9 más están trabajando en ello⁶⁶, sin contar los países que han solicitado adherirse a este proyecto y que todavía no han empezado el proceso de adaptación. Las licencias originales de Creative Commons fueron creadas tomando como punto de partida el entramado legal de los derechos de autor vigente en los Estados Unidos. Aunque este entramado está armonizado con los tratados de la WIPO, existen algunas diferencias en función de cada país; por eso es necesario adaptarlas a la regulación específica de cada estado. En el caso de España, los abogados que han coordinado esta “transposición” han sido Javier Maestre y Javier de la Cueva, verificando que ninguna de las cláusulas atenta contra la ley de propiedad intelectual o contra la jurisprudencia que ha aplicado e interpretado dicha Ley. Actualmente se estima que se han registrado en España cerca de 768.000 obras, siendo la opción más utilizada la de Reconocimiento – no comercial – compartir igual⁶⁷ (figura 3).

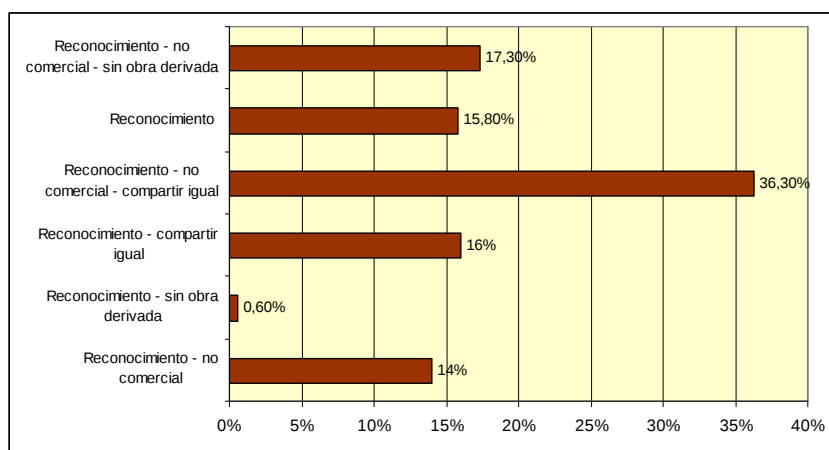
Figura 3 – Distribución de las licencias Creative Commons en España⁶⁸

⁶⁵ Alemania, Argentina, Australia, Austria, Bélgica, Brasil, Bulgaria, Canadá, Chile, China, Colombia, Corea del Sur, Croacia, Dinamarca, Eslovenia, España, Finlandia, Francia, Holanda, Hungría, Israel, Italia, Japón, Malasia, Malta, México, Perú, Polonia, Portugal, Reino Unido (Inglaterra, Gales, Escocia), Suecia, Sudáfrica, Taiwán. [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁶⁶ Estados Unidos, Filipinas, Irlanda, India, Jordania, Nigeria, Rumania, Suiza, Ucrania. [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁶⁷ Fuente: Informe eEspaña 2006

⁶⁸ Fuente: Informe eEspaña 2006



La legislación española establece que los derechos de autor se pueden clasificar según sean de carácter moral o de explotación⁶⁹. En el caso de los derechos morales, las licencias Creative Commons no atentan contra la LPI porque existe la obligatoriedad de citar el nombre del autor por parte de quien está haciendo uso de la obra. Respecto de los derechos de explotación, el artículo 17 de la LPI manifiesta que “corresponde al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de su obra en cualquier forma” , algo que está garantizado por las licencias Creative Commons puesto que es exclusivamente el quien decide las condiciones en que la obra se reproducirá, comunicará y distribuirá; y si se realizarán obras derivadas.

El pasado mes de junio (2006) la web de Creative Commons recogió datos relativos a implantación de sus licencias. Se calcula que más de 140 millones de páginas web⁷⁰ están reguladas por alguna de sus licencias, habiéndose triplicado la cifra en tan sólo seis meses⁷¹.

⁶⁹ Cita extraída de la conferencia pronunciada por Javier Maestre con motivo de los cien días de de las licencias Creative Commons en España <<http://derecho-internet.org/node/272>> [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁷⁰ http://wiki.creativecommons.org/License_statistics [Fecha de consulta: 4 de diciembre de 2006]

⁷¹ En diciembre de 2005 se estimaba que el número de webs con licencia Creative Commons era 45 millones.

5.2 Otras licencias libres

Coloriuris, colores de autor

Coloriuris es un sistema mixto de licenciamiento y autogestión de derechos de autor creado en España y puesto en marcha el año 2005. A diferencia de Creative Commons, este sistema no adquiere la forma de licencias, en el sentido de declaraciones unilaterales de voluntad, sino que se trata de contratos de cesión de derechos, dado su carácter bilateral y consensual. Así mismo, Coloriuris se crea, según indica su principal impulsor Pedro J. Canut, desde el modelo jurídico continental, a diferencia de Creative Commons, inspirada por el modelo anglosajón⁷².

Coloriuris está destinado a los creadores de contenidos en el sentido más amplio del término, siempre y cuando utilicen Internet para la difusión, publicación y/o distribución de sus obras. El procedimiento para suscribir estos contratos de cesión es relativamente sencillo y consiste en cumplimentar un cuestionario disponible on-line⁷³ en el que se debe responder obligatoriamente acerca del país de origen del titular de los derechos, el ámbito espacial y temporal de la cesión y el tipo de cesión que se desea hacer (usos comerciales, obras derivadas...). Posteriormente se remite la información al "3º de confianza", una figura elegida por el titular de los derechos, principalmente instituciones o profesionales de derecho público o privado que se constituyen como depositarios de los contratos.

El sistema generará un contrato u otro en función de las especificidades anteriores según un código de colores (de ahí el nombre Coloriuris) que se corresponde a las condiciones impuestas por el autor y según el marco jurídico del país del propio contratante (figura 4). Los colores de base son cuatro, aunque las combinaciones entre sí son diez. Conviene remarcar que la interpretación de este código cromático puede resultar un tanto compleja si se compara con las licencias Creative Commons.

⁷² Para más información acerca de esta distinción de modelos jurídicos y su relación con Coloriuris y Creative Commons consultar <<https://www.coloriuris.net/es/info/1>> [Fecha de consulta: 22 de noviembre de 2006]

⁷³ <https://www.coloriuris.net/es/contracts/register> [Fecha de consulta: 22 de noviembre de 2006]

Figura 4 - Código de colores de los contratos Coloriuris⁷⁴

Código de colores	Características del contrato
Rojo	Reproducción, distribución y comunicación pública sin ánimo de lucro. Sin obras derivadas.
Amarillo	Reproducción, distribución y comunicación pública sin ánimo de lucro. Obras derivadas para usos no comerciales; siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena).
Verde	Reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Obras derivadas para usos comerciales o no comerciales.
Azul	Reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y no comerciales; siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena).
Rojo + Amarillo	Permite la reproducción, distribución y comunicación pública siempre que se haga sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos no comerciales.
Rojo + Azul	Permite la reproducción, distribución y comunicación pública, siempre que se haga sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y no comerciales; siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena).
Rojo + Verde	Permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. No permite obras derivadas.
Verde + Amarillo	Permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo Permite la realización de obras derivadas para usos no comerciales.
Verde + Azul	Permite la reproducción, distribución y comunicación pública con o sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos no comerciales; siempre y cuando la obra derivada se ceda en las mismas condiciones en las que se recibió (cesión en cadena).
Verde + Rojo	Permite la reproducción, distribución y comunicación pública siempre que se haga sin ánimo de lucro. Permite la realización de obras derivadas para usos comerciales y no comerciales.

El principal público susceptible de usar los contratos Coloriuris son los bloggers, algo que se apunta desde el propio portal. Así, resulta especialmente significativo la firma de un convenio de colaboración con Blogia⁷⁵, uno de los mayores proveedores de contenidos en lengua española, según el cual las plantillas de sus bitácoras llevan incorporan un botón (inicialmente desactivado) que, al pincharse informa que el autor de la bitácora todavía no ha

⁷⁴ <https://www.coloriuris.net/es/colores/codigo> [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁷⁵ <http://www.blogia.com>

activado el contrato (no tiene ninguna obligación de hacerlo) y, en consecuencia su política de derechos de autor es la que marca la ley de propiedad intelectual. El usuario (blogger en este caso) puede activar su contrato Coloriuris siguiendo a partir de ese mismo icono, aunque a diferencia de otros gestores de contenidos, el usuario de Blogia no tiene que introducir ningún código (HTML) en su bitácora, sino que al concluir el proceso se activa el contrato elegido automáticamente. Además, este proceso que se lleva a cabo sin cesión de datos personales entre las dos plataformas.

Actualmente son 21 los países⁷⁶ que disponen de contratos de cesión Coloriuris, mayoritariamente localizados en América del Sur. Estos contratos se han formulado a partir de la legislación nacional en materia de derechos de autor, responsabilidad civil, contratación... y su validez es de carácter mundial puesto que están sometidos a los tratados internacionales suscritos por cada país. Los contratos que están a disposición de los usuarios son estándar, pero existe la posibilidad de contactar con el equipo gestor de Coloriuris y solicitar la elaboración de una fórmula personalizada. Los contratantes deberán añadir un icono, configurado como hipervínculo, con las condiciones específicas del contrato que han suscrito (se proporciona el correspondiente código HTML). Actualmente⁷⁷ se han registrado cerca de 21.000 usuarios, una cifra que demuestra la buena acogida que esta iniciativa ha tenido puesto que sólo tiene un año de vida.

GNU Free Documentation License (GFDL)

Aunque las licencias Creative Commons se pueden aplicar a todos los ámbitos de producción de conocimiento, cuando se trata de software desde la propia organización se remite a la General Public License (GPL). Sin embargo, no nos extenderemos en este tipo de licencia ya que en el próximo capítulo, dedicado a los procesos de producción, se hace mención explícita en el apartado correspondiente a software. No obstante, sí que consideramos oportuno dedicar unas líneas a la GNU Free Documentation License (GFDL)⁷⁸.

⁷⁶ Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana, Uruguay y Venezuela. [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁷⁷ Fuente: Coloriuris [Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2006]

⁷⁸ www.gnu.org/copyleft/fdl.html

Esta licencia, al igual que la GPL, está ideada por la Free Software Foundation pero en este caso atañe específicamente a manuales, libros de texto u otros documentos funcionales. La GFDL fue concebida en un principio para regular los derechos de los manuales que acompañaban a software con copyleft, pero actualmente también se utiliza en otros contextos. La GFDL establece que la copia del material licenciado, incluso si se modifica, debe llevar la misma licencia; las copias pueden venderse pero si se reproducen masivamente deben ser distribuidas en un formato que garantice futuras ediciones. El mayor proyecto que utiliza esta licencia es la Wikipedia.

Guarda cierta semejanza con la GFDL una licencia creada por Apple en 2001, la Common Documentation License⁷⁹. En este caso también se trata de una licencia orientada específicamente a manuales y textos acerca del uso de programas informáticos (fundamentalmente ordenadores Macintosh). No obstante, esta licencia es incompatible con la GFDL porque no se pueden alterar las condiciones y términos de la misma, y la GFDL recoge aspectos que no están recogidos y cabría añadir.

EFF - Open Audio License

Aunque existen múltiples licencias para obras musicales basadas en la GPL, como por ejemplo el paquete Open Music⁸⁰ (verde, amarilla, roja o arco-iris), nos centraremos en la Open Audio License por tratarse de una iniciativa liderada por la Electronic Frontier Foundation. Esta licencia, también fue inspirada por la GPL y era aplicable tanto a música como al resto de obras sonoras. Sin embargo, la versión 2.0 se ha constituido en una adopción literal de la licencia "Reconocimiento - Compartir igual" de Creative Commons; de hecho, la Electronic Frontier Foundation recomienda el uso de este *corpus* de licencias libres a aquellas personas que deseen garantizar el acceso libre a sus creaciones.

Esta decisión es, a nuestro entender, otra muestra más de la supremacía y popularidad de que gozan las licencias Creative Commons.

⁷⁹ <http://www.opensource.apple.com/cdl/> [Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2006]

⁸⁰ <http://openmusic.linuxtag.org/modules/freecontent/content/openmusic/> [Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2006]

5.3 Sentencias judiciales favorables al Copyleft

El pasado mes de octubre (2006) la Junta de Extremadura, comunidad pionera en el impulso del software libre y de código fuente abierto en la administración pública, anunció su voluntad de impulsar la creación de un marco legal de ámbito estatal para regular el derecho de los autores a acogerse a licencias libres⁸¹. Así, el gobierno extremeño recogía las peticiones hechas reiteradamente por Extremadura Creativa⁸², una plataforma para la difusión del conocimiento libre fundada por Ricardo Utrera, el que fuera propietario del bar musical Metrópol (Badajoz), y protagonista de la primera sentencia en España y en Europa que reconoce las licencias Creative Commons.

El caso *Metrópolis* pasará a la historia como la primera vez que un juez reconoce las licencias Creative Commons, sentando precedente⁸³ en el sistema jurídico español. Todo empezó con una demanda interpuesta por la SGAE reclamando el pago de 4.816,74€ en concepto de uso de obras gestionadas por tal entidad sin previo pago de las tarifas correspondientes a los derechos de autor. Utrera argumentó que las obras utilizadas estaban licenciadas bajo Creative Commons y gracias a las declaraciones de clientes habituales, DJ's etc. demostró que no había vulnerado ninguna normativa. La sentencia dictaminada (17 de febrero de 2006) fue de absolución y la SGAE, pese a poder hacerlo, decidió no recurrirla. Su estado es firme.

Junto al caso *Metrópolis*, se han dictaminado en España otras dos sentencias favorables al copyleft, y que consideramos particularmente significativas⁸⁴. Es el caso de las asociaciones culturales *Ladinamo*⁸⁵ (sentencia del 2 de febrero de 2006) y *Buena Vistilla Club Social* (sentencia del 30 de marzo de 2006), sitas en Madrid. Ambas asociaciones también fueron demandadas por la SGAE aludiendo una supuesta vulneración de los derechos de autor por la comunicación pública de obras de su repertorio sin previo pago de la tarifa correspondiente⁸⁶. En los dos casos las sentencias son absolutorias por tratarse de repertorios "libres" pero con la

⁸¹http://www.elpais.com/articulo/red/Extremadura/pide/ley/estatal/licencias/Creative/Commons/elpportec/20061019elpcibenr_2/Tes/ [Fecha de consulta: 21 de noviembre de 2006]

⁸²<http://www.extremaduracreativa.org>

⁸³ Únicamente el Tribunal Supremo puede sentar jurisprudencia

⁸⁴<http://derecho-internet.org/>

⁸⁵<http://www.ladinamo.org>

⁸⁶ En el caso de Ladinamo se reclaman 829,70€ y en el caso de Buena Vistilla Club Social 783,78€.

particularidad que en la sentencia de Ladinamo se incluye por primera vez el término "copyleft" en una resolución judicial. La SGAE únicamente ha formalizado un recurso de apelación en el caso Buenavistilla, y todavía está pendiente de sentencia⁸⁷ de la Audiencia Provincial.

Los tres casos brevemente expuestos anteriormente atañen principalmente a la comunicación pública de obras musicales pero la confusión acerca de las licencias copyleft no se ciñe únicamente a la música, el caso de los weblogs también es paradigmático. Como veremos más adelante, en el capítulo dedicado a experiencias de cultura libre consolidadas, un alto porcentaje de weblogs están protegidos mediante licencias copyleft. Sin embargo, la vulneración de estas licencias es sistemática tanto por parte de otros bloggers como por parte de empresas o instituciones que se apropian de contenidos recogidos en posts ajenos. Los casos de Mercè Molist - Servimedia, y el blog Tintachina, pese a ser muy distintos, también comparten muchos elementos que nos permiten afrontar esta problemática desde una perspectiva común.

Internet ha propiciado una cultura del mix, del corta-y-pega indiscriminado. Esto es palpable en múltiples aspectos de nuestra vida cotidiana, desde la formación de opinión acerca de un tema de actualidad hasta la confección de trabajos escolares por parte de los estudiantes, no sólo de primaria y secundaria sino incluso los de grado superior. Los contenidos de un porcentaje elevado de weblogs, tanto a nivel español como internacional, se basan en comentarios de noticias, aunque existan otros de tipo monotemático, personales... El rol que los weblogs están desarrollando como fuente de información es indiscutible, en parte propiciado por la inclusión de Feeds vía RSS, una herramienta que todavía no incorporan los servicios informativos de muchos medios de comunicación tradicionales (prensa, televisión, radio).

En este contexto, el 13 de octubre de 2004, Mercè Molist publicó en el "Diari de Barcelona"⁸⁸ y en su weblog⁸⁹ un post⁹⁰ sobre el cierre de la incipiente red wireless que el ayuntamiento de Barcelona estaba intentando impulsar en aquellas fechas. El texto, con

⁸⁷ Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2006

⁸⁸ <http://www.diaridebarcelona.com>

⁸⁹ <http://ww2.grn.es/merce>

⁹⁰ <http://ww2.grn.es/merce/2004/wifibcn.html> [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

licencia copyleft, fue enviado por Molist inicialmente a la lista de correo del hacklab Kernel Panic pero fue reenviado y redistribuido por distintos canales hasta llegar al buzón de la Asociación de Internautas. Allí, fue traducido al castellano (el texto original está escrito en catalán) y publicado en la página web de la asociación, respetando y mostrando visiblemente la licencia copyleft.

El artículo fue visto por la agencia de noticias Servimedia⁹¹ y ésta se apropió de su contenido, omitiendo los derechos reconocidos por la licencia copyleft, pero incluyendo un link a la fuente original (Asociación de Internautas), y lo distribuyó a los principales medios de comunicación españoles. La noticia fue publicada por los periódicos *ABC* y *El País*, sin citar a la autora, y Molist decidió emprender acciones legales⁹². Finalmente, tras un periodo de consulta pública en foros de Internet, descrito por la propia Molist de "emocionante", el 27 de enero se firmó en Madrid un Acta de Conciliación.

*"... cabe destacar la respuesta de la red frente a esta violación de licencia "copyleft". Antes de seguir con las acciones legales, escribí un texto donde explicaba la historia y pedía consejo a los y las internautas. La respuesta fue... emocionante. Nunca había recibido tanta solidaridad. ¿Y ahora qué?, preguntaba. Y la red tenía la respuesta: adelante por la vía legal y si necesitas ánimos o dinero aquí los tienes..."*⁹³

Los abogados de Servimedia tuvieron que ratificar su equivocación, aunque previamente la agencia reenvió el artículo con la correspondiente rectificación (incluyendo la licencia copyleft). Tan sólo el periódico *La Razón* lo publicó.

Otro caso similar, aunque marcadamente distinto, es la problemática vivida entorno al blog "Tintachina"⁹⁴ y originada por una interpretación errónea de la licencia copyleft vinculada al site. Tintachina es un blog gestionado por Gemma Ferreres, actualmente "cerrado" pero que permaneció activo durante cuatro años y medio (enero de 2001 - septiembre de 2005), llegando a albergar hasta novecientos posts; actualmente Ferreres

⁹¹ <http://www.servimedia.es>

⁹² Dichas gestiones fueron realizadas por el Bufet Almeida < <http://www.bufetalmeida.com> >

⁹³ Cita extraída del post escrito por Mercè Molist el 10 de marzo de 2005 y titulado "Hemos ganado: Servimedia rectifica y da validez a una licencia libre" < http://www.filmica.com/david_bravo/archivos/001263.html > [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

⁹⁴ <http://www.tintachina.com>

escribe en una bitácora registrada bajo un dominio que lleva su nombre⁹⁵. La polémica que circundó a Tintachina está relacionada, a nuestro entender, con el desconocimiento generalizado acerca de las licencias copyleft.

Ferreres publicó en marzo de 2005 un post⁹⁶ en Tintachina exponiendo una serie de problemas que había experimentado en relación a la licencia Creative Commons (reconocimiento - no comercial - compartir igual) que regulaba el propio blog. Ferreres, que aparentemente no era consciente de los términos incluidos en la licencia Creative Commons que había elegido para su blog, publicó un texto en el que lamentaba la apropiación de un post escrito por ella por parte de otro blogger. Éste respondió que se trataba de un experimento de Inteligencia Artificial, parte de una tesis doctoral, que no existía ningún ánimo de lucro y que la selección de los textos es automática (RSS); además, se citaba la fuente original por lo que no se estaba vulnerando la licencia Creative Commons. Finalmente Ferreres se mostró encantada de colaborar con un experimento de Inteligencia Artificial, aunque cambió la licencia copyleft por una de tipo copyright.

Las situaciones descritas anteriormente son ilustrativas, según nuestro parecer, de la confusión que plana sobre las condiciones legales de los contenidos libres. Las licencias copyleft son muy recientes, particularmente en España, y su asimilación y plena incorporación al marco jurídico son tareas complejas que avanzan con paso firme pero lentamente. A tal efecto se ha constituido recientemente en España (marzo 2006) la Fundación Copyleft⁹⁷. Definiendo la cultura copyleft como "...aquella en la que el autor permite en diferentes medidas la libre reproducción, distribución, difusión y transformación de su obra..."⁹⁸, la Fundación Copyleft nace con la vocación de ser un eje vertebrador de las iniciativas vinculadas a la cultura libre en España en su sentido más amplio. A fecha de cierre del presente informe todavía no se han puesto en marcha iniciativas concretas, pero sus organizadores vaticinan una buena acogida puesto que como hemos visto a lo largo de este

⁹⁵ <http://gemmaferreres.com/>

⁹⁶ http://tintachina.com/archivo/problema_con_la_licencia_creative_commons.php [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

⁹⁷ <http://www.fundacioncopyleft.org/>

⁹⁸ <http://www.fundacioncopyleft.org/fines.html> [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

apartado, la cultura copyleft todavía es mayoritariamente desconocida y son muchos los mitos que la rodean.

5.4 ¿Es posible el equilibrio entre Entidades de Gestión y Licencias Libres?

El equilibrio entre copyrighters y copylefters se ve influido por el peso creciente de las entidades de gestión de derechos de autor, que no acaban de sentirse cómodas ante el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en especial Internet. Según un estudio elaborado por la Asociación de Música en Internet se calcula que un millón de grupos y músicos distribuyen su obra en la Red⁹⁹ pero las alternativas todavía son pocas. Así, un músico que pretenda gestionar sus derechos a modo de copylefter sin renunciar a los servicios que ofrece una entidad de gestión actualmente no lo puede hacer y se ve obligado a elegir. La situación es, en efecto, muy compleja y las iniciativas conciliadoras son un tanto tímidas como por ejemplo el anuncio hecho el pasado mes de enero por la SGAE según el cual entraba en vigor una licencia promocional gratuita¹⁰⁰ para autores noveles que deseen promocionar su música en Internet. La oferta se formula a todos los creadores que se inician profesionalmente como autoproductores y la duración está limitada a tres años, pero... ¿qué pasa después? ¿Y con los autores que no sean noveles?

El principal obstáculo al que se enfrentan los nuevos modelos de cultura libre es el *establishment* de los intermediarios y la industria del entretenimiento. En ambos casos han construido modelos entorno a su entero control sobre los canales de distribución, entre otros, y actualmente Internet ha roto estas barreras propiciando que cualquier persona con un ordenador y una conexión a la Red pueda convertirse en un autor y editor de contenidos. El equilibrio entre entidades de gestión y licencias libres es posible, pero en ningún caso es una tarea fácil. En este sentido, para reivindicar la alternativa que representa el copyleft y abogar por un equilibrio entre el modelo libre y el modelo clásico, propio del copyright, nacieron las

⁹⁹ http://www.asociacionmusica.com/docinformes/mol_freedownloads.pdf [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

¹⁰⁰ <http://www.sgae.es/tipology/notice/item/es/1364.html> [Fecha de consulta: 24 de noviembre de 2006]

Jornadas Copyfight¹⁰¹. En ellas se dan cita los principales actores del movimiento copyleft para reivindicar un equilibrio entre las licencias libres y las licencias cerradas (Todos los derechos reservados.)

Resulta significativo que cada vez sean más las administraciones que opten por el software libre y de código fuente abierto como alternativa viable al software propietario comercial, sobretudo para garantizar la interoperabilidad de programas así como la perdurabilidad de los sistemas. Sin embargo, todavía son pocas las iniciativas que se están llevando a cabo a favor de la cultura libre. En Catalunya, por ejemplo, destaca la publicación los pasados meses de abril y mayo (2006) de dos cd's de música libre (licencia Creative Commons). La publicación de estos discos ha sido impulsada por la Fundació Observatori per a la Societat de la Informació de Catalunya (FOBSIC¹⁰²), y fueron repartidos junto a la revista *Enderrock*, siguiendo el ejemplo de la norte-americana *Wired* que edita periódicamente un disco compacto recopilatorio de canciones licenciadas bajo Creative Commons.

Las canciones que integran estos cd's de música libre también están disponibles en un portal de la Generalitat de Catalunya dedicado exclusivamente a la cultura libre, tal y como el propio dominio indica (<http://www.culturalliure.cat>). En esta web, además de poder descargar los discos, el internauta también puede acceder a la versión catalana y libre de distintos libros, como por ejemplo *Free Culture* de Lawrence Lessig, *Free Software*, *Free Society* de Richard Stallman o *The Rise of Open Source Licensing*, de Mikko Välimäki. Los textos son de temáticas directamente relacionadas con el fenómeno copyleft y se presentan en varios formatos (PDF, SXW, TXT, HTML, Plucker, PalmDOC).

En cualquier caso, la observación directa de nuestro entorno no permite pronosticar que el equilibrio entre entidades de gestión de los derechos de autor y copylefters sea inmediato, aunque tampoco es imposible. Hasta ahora, el único "movimiento estratégico" que hemos detectado ha sido la licencia promovida por la SGAE para los autores noveles, a la cual nos hemos referido anteriormente. Sin embargo, la consolidación de las redes P2P, el uso

¹⁰¹ <http://www.elastico.net/copyfight/index.htm> [Fecha de consulta: 29 de enero de 2007]

¹⁰² La FOBSIC está integrada por la Universitat Oberta de Catalunya, UOC, el Consorci local per al desenvolupament de les xarxes de telecomunicacions i de les noves tecnologies, LOCALRET, y la Generalitat de Catalunya, representada por la Secretaria de Telecomunicacions i Societat de la Informació, STSI, del Departament de Governació i Administracions Públiques <<http://www.fobsic.net>>

creciente de las licencias libres (Creative Commons, Color Iuris...), la buena acogida de los portales de difusión de vídeo (You Tube, Metacafé...) o la preponderancia de blogs y podcast, por citar algunos ejemplos, no hacen sino evidenciar un nuevo panorama de convergencia digital en el que todos somos emisores y receptores de contenidos. En este nuevo escenario, ¿Cómo encajan los intermediarios? Esta pregunta y otras muchas más, están todavía sin resolver aunque parece ser que la industria está empezando a percatarse del cambio; la compra de MySpace por parte de News Corp (Rupert Murdoch) o You Tube por parte de Google, son buena prueba de ello.

6 - PROCESO DE CREACIÓN DE OBRAS LIBRES

La consolidación de Internet como un canal efectivo de promoción, difusión y distribución de contenidos ha modificado sustancialmente la relación entre el autor y el usuario, como hemos podido comprobar reiteradamente en capítulos anteriores. Este nuevo escenario implica una revisión de los modelos actuales vinculados a la explotación de obras así como de la industria en sí, puesto que el uso de Internet como canal de distribución implica, en primer lugar, una reducción de costes vinculados a la intermediación, y esta reducción de ingresos no acaba de cuajar en el seno de la industria cultural en su conjunto.

En el ámbito del software de código fuente abierto (*open source*), como comprobaremos más adelante, estas modificaciones surgieron espontáneamente y con naturalidad, al mismo tiempo que el desarrollo de software se iba extendiendo y los ordenadores personales se popularizaban. En el ámbito de las obras artísticas, en el sentido más amplio del término, esta nueva concepción del trabajo ha tardado más en llegar pero lo ha hecho con fuerza, aunque su implantación y popularidad es desigual según nos refiramos a música, vídeo o producción escrita.

La piratería es uno de los principales enemigos que tiene que afrontar la dinámica propia del movimiento de la Cultura Libre (*Free culture*). En este contexto, resulta interesante el equilibrio propuesto por Creative Commons (CC) entre el *all rights reserved* propio del copyright y el *some rights reserved*. Las licencias Creative Commons, pretenden atribuir criterios de racionalidad al régimen tradicional de derechos de autor, intentando romper la dicotomía entre la reserva de todos los derechos y el dominio público.

Este capítulo tiene una vocación marcadamente divulgativa puesto que aprovechamos la ocasión para hacer una breve aproximación a los procesos de producción de música, vídeo y software libres, abiertos... en definitiva, copyleft. Sin embargo, no nos referiremos al proceso de producción de textos porque en el capítulo 5, relativo a la licencias libres, hemos tratado bastante de ello. Así, nos centraremos en la música, el vídeo y el software.

6.1 Música

El régimen de licencias Creative Commons es uno de los más utilizados por los autores de música libre, aunque como hemos visto anteriormente no es la única alternativa al copyright. A nivel discográfico, el entramado actual vincula directamente el control de la infraestructura de producción (estudios de grabación), distribución (canales) y promoción (medios de comunicación, radiofórmulas...) a las entidades de gestión. Esta situación, que en cierto modo puede ser considerada como lobbying, contribuye firmemente a homogeneizar el panorama musical. Ante esta situación, las redes alternativas de distribución (fundamentalmente Internet) se erigen como una opción altamente viable. Internet y las redes de intercambio de datos P2P posibilitan un nuevo escenario, abierto a un mayor número de grupos de éxito moderado frente al modelo del copyright, propio del *star system* y las "grandes figuras". En este sentido, las licencias libres facilitan un sistema mucho más democrático que favorece tanto al consumidor como al propio autor, posibilitando por ejemplo que se puedan colgar canciones en la Red sin coste alguno y sin necesidad de renunciar a la venta de cd's, ya sea on-line o en tiendas. A continuación recogemos el proceso que gira entorno al proceso de creación y distribución de un grupo de música libre. Esta pequeña introducción¹⁰³ será particularmente útil para contextualizar los distintos casos de estudio que hemos recogido en el presente informe.

En el caso de grupos de música libre el concepto "maqueta", entendida como una grabación previa a una hipotética grabación en un estudio discográfico profesional, habitualmente desaparece. La grabación puede realizarse en un estudio profesional, en un concierto o bien en casa. Veamos un poco más detalladamente estas opciones.

Resulta particularmente complicado que un **estudio de grabación** acceda a grabar canciones que no están registradas en una entidad de gestión y puede darse el caso que se solicite al grupo un documento acreditativo de la originalidad de las piezas así como del hecho que las canciones en cuestión no están, ni van a estarlo, registradas en una entidad.

¹⁰³ <http://www.musicalibre.info>

En el caso de una **grabación casera**, pese a que la mejor calidad de grabación es la que proporciona un estudio profesional, con un ordenador personal también se pueden conseguir grabaciones de buena calidad. Aunque esta opción es la menos recomendable de las tres mencionadas antes, acostumbra a ser bastante frecuente que grupos poco conocidos graben sus primeros temas en casa para poder colgarlos en Internet.

Las **grabaciones en directo** son otra de las opciones. En caso de no tener acceso a ninguna de las dos posibilidades recogidas anteriormente, la grabación en el transcurso de una actuación es otra opción. Si el equipo de sonido es óptimo el resultado final no será despreciable.

Una vez obtenida la grabación (o grabaciones) el siguiente paso es digitalizar el trabajo para poder obtener ficheros susceptibles de ser distribuidos por Internet. Habitualmente se utiliza el formato mp3 aunque cada vez son más los que apuestan por el formato ogg. Resulta particularmente útil comprimir los distintos ficheros en distintas calidades porque aunque la preferible sea la de más calidad, esto puede ser un inconveniente en lo que a espacio y peso del fichero se refiere (el ancho de banda de los internautas es muy desigual).

Si se ha tomado la decisión de colgar las canciones en Internet, es recomendable disponer de una página web donde poner a disposición de los internautas las distintas piezas. Los costes de mantenimiento y de diseño vinculados a la página web son cada vez más asequibles¹⁰⁴ aunque en caso de no disponer de un dominio propio existen alternativas para el alojamiento de las canciones, más adelante nos referiremos a ellas. Es recomendable que, además de la sección de descargas, la web recoja una breve descripción del grupo o intérprete, así como información acerca de futuros conciertos y algún dato de contacto. La web también es lugar idóneo para recoger y explicar la licencia libre elegida.

Licenciar libre una composición musical no implica en ningún caso que no se puedan vender cd's, es más, la venta de cd's por Internet puede ser una fuente de ingresos que sirva

¹⁰⁴ El portal Musicalibre (<http://www.musicalibre.info>) calcula que se pueden comprar dominios desde 10€ y los precios del hosting con capacidad para un disco se sitúan alrededor de los 60€ (al año).

para la financiación de la grabación en un estudio de grabación profesional, en caso de haberla. Otra opción es la venta de los cd's al final de los conciertos a precios relativamente populares para ayudar a costear la inversión en estampación profesional. La grabación de 500 copias con carátulas y libreto, por ejemplo, cuesta unos 700€¹⁰⁵, con lo cual si se vendieran los cd's a 1,40€ cubriríamos la derrama. La venta de estos discos a precios razonables no sólo puede ayudar al grupo a costear la inversión sino que puede proporcionar cierto margen de beneficio, que podría destinarse a los costes derivados del hosting y mantenimiento de la web, por citar un ejemplo.

Finalmente, conviene tener en consideración que habitualmente los grupos de música libre no son muy conocidos fuera de un circuito que podríamos calificar de “música alternativa”. Son grupos que no están adscritos a ninguna entidad de gestión y su promoción es complicada. No hay demasiadas salas de conciertos en las que actuar, aunque los ingresos provienen mayoritariamente de estas hipotéticas actuaciones. Así pues, pese a que las redes de intercambio de música (P2P) están a la orden del día, y se han consolidado como uno de los usos más habituales de los internautas, la mayoría de los grupos de música libre no se pueden beneficiar de esta situación porque son formaciones desconocidas. Ahí radica la necesidad de encontrar un equilibrio entre entidades de gestión, leyes de propiedad intelectual y alternativas libres, posibilitando un nuevo mapa musical que permita ser, como enunciábamos al inicio del capítulo, más democrático y menos homogéneo.

6.2 Video

Hemos constatado a lo largo de este capítulo que la irrupción de la llamada Web 2.0 no ha hecho sino confirmar el hecho que Internet se ha convertido en un nuevo espacio en el que cualquier persona puede ser emisora y receptora de manera simultánea. Los contenidos circulan a gran velocidad gracias al ancho de banda y a la popularización de las redes de intercambio P2P. Sin embargo, las creaciones audiovisuales (cine, cortometrajes...) representan un escenario en el que la implantación de las licencias libres ha sido escasa o prácticamente inexistente. Hemos agrupado algunas de las posibles razones que originan esta

¹⁰⁵ <http://www.musicalibre.info>

situación de desventaja¹⁰⁶ según se trate de frenos legales, control ejercido por las entidades de gestión o cuestiones vinculadas al proceso de producción. A tales efectos, consideraremos que un producto audiovisual se considera libre si existe libertad de proyección, copia y utilización de las imágenes contenidas sin límite de tiempo.

a) Frenos legales

La Ley de Propiedad Intelectual (LPI) se aplica, como hemos podido comprobar anteriormente en el capítulo dedicado al marco legislativo español, a todos los ámbitos creativos. Sin embargo existen algunas especificidades relativas a las creaciones audiovisuales, las bases de datos electrónicas y los programas de ordenador. Así mismo, son puntos del articulado particularmente conflictivos aquellos relativos a la autoría de las creaciones (artículo 87) y a la figura del productor audiovisual (artículo 88).

El artículo 87, correspondiente a la autoría de las obras, establece que los autores de una obra audiovisual pueden llegar a ser hasta tres:

ARTÍCULO 87 - Autores

Son autores de la obra audiovisual en los términos previstos en el artículo 7 de esta Ley:

- 1. El director-realizador.*
- 2. Los autores del argumento, la adaptación y los del guión o los diálogos.*
- 3. Los autores de las composiciones musicales, con o sin letra, creadas especialmente para esta obra.*

En general, se considera que una obra audiovisual es compuesta ya que está integrada por obras previas (música, guión...) que se funden en una nueva creación, siendo el productor quien ostenta los derechos de propiedad intelectual sobre ella. En el caso de obras que sean adaptaciones, traducciones, *remakes*... estaremos refiriéndonos a obras derivadas. Legalmente, en el supuesto que los autores sean más de uno, todos ellos tienen las mismas facultades personales y morales aunque los derechos económicos se pueden concentrar en una

¹⁰⁶ CAGIDE, M^a Concepción; FILLAT, Nerea. *Licencias libres y creación audiovisual*. EN: Copyleft. Manual de uso. [Publicación en línea] <<http://www.manualcopyleft.net/>> [Fecha de consulta: 10 de octubre de 2006]

única figura. Esto es lo que sucede cuando se trata de “obras colectivas”, sino nos estaríamos refiriendo a “obras en colaboración”.

Junto a la posibilidad que una obra audiovisual pueda tener hasta tres autores, la LPI introduce otra particularidad; la figura del "productor audiovisual", recogida en el artículo 88.

ARTÍCULO 88 - Presunción de cesión en exclusiva y límites

1. Sin perjuicio de los derechos que corresponden a los autores, por el contrato de producción de la obra audiovisual se presumirán cedidos en exclusiva al productor, con las limitaciones establecidas en este Título, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública, así como los de doblaje o subtítulo de la obra.

No obstante, en las obras cinematográficas será siempre necesaria la autorización expresa de los autores para su explotación, mediante la puesta a disposición del público de copias en cualquier sistema o formato, para su utilización en el ámbito doméstico, o mediante su comunicación pública a través de la radiodifusión.

2. Salvo estipulación en contrario, los autores podrán disponer de su aportación en forma aislada, siempre que no se perjudique la normal explotación de la obra audiovisual.

El productor audiovisual asume contractualmente los derechos de explotación sobre la obra en cuestión, aunque esto no implica que cada autor tenga que renunciar a la explotación de sus aportaciones de forma individual. Sin embargo, podría darse el caso de un autor que mantenga los derechos de explotación de una obra de forma separada pero pierda los derechos de explotación sobre el conjunto. Así mismo, tampoco queda claro qué sucede en el caso que un autor desee licenciar su contribución mediante Copyleft pero el conjunto de la obra tenga Copyright.

b) Entidades de gestión

No analizaremos en este apartado el polémico papel que están adoptando las entidades de gestión, particularmente desde la modificación de la LPI y la aprobación del canon digital, respecto la libre circulación de contenidos en Internet. Sin embargo, consideramos oportuno recoger algunas particularidades vinculadas al freno de las licencias libres en el entorno

productivo audiovisual y que están directamente vinculadas a las entidades de gestión. Éstas son las únicas entidades facultadas para efectuar el cobro vinculado a las siguientes acciones:

- 1) Retransmisión por cable (exceptuando las remuneraciones derivadas de los derechos de las entidades de radiodifusión sobre sus programas)
- 2) Remuneración compensatoria (copia privada)
- 3) Alquiler y porcentaje de taquilla o compensatorio de obras audiovisuales y fonogramas
- 4) Alquiler y exhibición pública
- 5) Remuneración a artistas, intérpretes y ejecutantes, y a productores en concepto de exhibición y comunicación públicas.

Este escenario aparentemente desorganizado en el que un autor que desee licenciar libre una obra audiovisual debe enfrentarse a una maquinaria compleja y a menudo contradictoria o con vacíos legales, sin poder tomar ejemplo de otras creaciones semejantes que sirvan de referencia, es desalentador. Ante esta situación, las entidades de gestión se reafirman en su rol de intermediarias imprescindibles cuando en realidad únicamente son una de las opciones posibles.

6.3 Software

El software libre y de código fuente abierto¹⁰⁷ no es objeto del presente informe de investigación¹⁰⁸, sin embargo consideramos necesario hacer una breve introducción al concepto en sí para poder comprender las licencias libres aplicadas a los programas informáticos.

A finales de los años 70, cuando la informática no era una herramienta de uso cotidiano y el uso de ordenadores se limitaba a círculos muy específicos (universidades, centros de investigación, gobiernos, grandes empresas...) el desarrollo y la programación de

¹⁰⁷ El concepto "software libre" a menudo se utiliza con carácter general para referirse también al movimiento "open source". En este caso concreto resulta pertinente hacer una distinción entre ambos movimientos puesto que la GPL incluye una cláusula (*cláusula viral*) que impide la creación de trabajos derivados de los licenciados que permitan ser comercializados en términos distintos a los originales.

¹⁰⁸ Para más información: *El software libre en Catalunya y en España. Informe de investigación* (2006). <<http://www.uoc.edu/in3/softwarelibre>>

programas informáticos se llevaba a cabo sin cerrar el código fuente. Así, los distintos programadores y *hackers* podían acceder al programa, mejorarlo... en definitiva, modificarlo. Los ordenadores eran entonces grandes máquinas de dimensiones tan espectaculares como su precio (el primer ordenador personal lo presentó IBM en 1981, costaba más de 3000\$¹⁰⁹). Poco a poco esta realidad fue cambiando y cada vez fueron más las empresas que optaron por cerrar el código y licenciar los paquetes de software, de modo que el acceso a estos programas quedaba restringido al pago previo y su libre circulación e intercambio cesó. Ante esta situación, destacó particularmente el activismo ejercido por un programador, Richard Stallman, uno de los principales impulsores de la *General Public License* (GPL) y fundador en 1985 de la Free Software Foundation¹¹⁰.

Anteriormente hemos comprobado la confusión terminológica vinculada a la cultura libre (el software libre y de código fuente abierto debe ser observado desde la óptica de un producto cultural más), en especial al concepto “copyleft” puesto que se pueden encontrar artículos y textos en los que se utilice este término como sinónimo a las licencias GPL. Sin embargo, consideramos oportuno remitirnos a lo dicho anteriormente y reivindicar un sentido amplio para el concepto “copyleft”, asimilándolo a una concepción alternativa al “copyright” y que, aunque puede abarcar proyectos de software, es aplicable al conjunto de creaciones y productos artísticos. Veamos a continuación algunos ejemplos de licencias libres aplicadas al software.

Free Software Foundation - GPL

La General Public License (GPL) es la licencia principal que, como apuntábamos anteriormente, acoge la Free Software Foundation. Esta fundación, cuyos principios están basados en el cooperativismo y el trabajo en red, trabaja a favor del software libre en su sentido más estricto, tal y como se desprende de la siguiente cita:

¹⁰⁹ <http://lavanguardia.es/gen/20060811/51279424640/noticias/el-ordenador-personal-cumple-25-anyos-lenovo-pc-ibm-estados-unidos-portugal-internet-martinez-madrid-europa-asia.html> [Fecha de consulta: 9 de noviembre de 2006]

¹¹⁰ <http://www.fsf.org>

"... la forma más simple de hacer que un programa sea libre es ponerlo en el dominio público, sin derechos reservados. Esto permite compartir el programa y sus mejoras con la gente, si así lo desean; pero permite a gente no cooperativa convertir el programa en software privativo... copyleft dice que cualquiera que redistribuye el software, con o sin cambios, debe dar la libertad de copiarlo y modificarlo más. Copyleft garantiza que cada usuario tiene libertad..."¹¹¹

En líneas generales la GPL garantiza cuatro libertades básicas: derecho a usar el programa sea cual sea el propósito, derecho a redistribuir copias del mismo, derecho a estudiar el funcionamiento del software en cuestión y a modificarlo; y, derecho a mejorar el programa (para estos dos últimos casos es imprescindible acceder al código fuente). Existen 3 versiones de la GPL, pero no nos detendremos a analizar las particularidades de cada una de ellas. La última está en fase de revisión y consulta pública¹¹² desde el pasado mes de enero; las otras dos versiones son de febrero de 1989 y junio de 1991.

Open Source Initiative (OSI)

La Open Source Initiative, una de las organizaciones punteras en el desarrollo y promoción de software de código fuente abierto, a diferencia de la Free Software Foundation, no se ciñe a un único modelo de licencia sino que publica un listado exhaustivo con más de cincuenta opciones¹¹³. Si un programa informático se distribuye bajo las condiciones de una de las licencias recogidas en este listado, está en condiciones de garantizar que dicho software cuenta con la certificación de la Open Source Initiative ("OSI Certified Open Source Software"). Conviene recordar que la OSI recoge la posibilidad que el software tenga un enfoque comercial y concibe la liberación del código como un aspecto más, no como una condición *sine qua non*, a diferencia de la FSF.

Mozilla, BSD, Xfree86...

¹¹¹ <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html>

¹¹² <http://gplv3.fsf.org/> [Fecha de consulta: 9 de noviembre de 2006]

¹¹³ <http://www.opensource.org/licenses/>

La Mozilla Public License (MPL) se presentó en 1988 y desde entonces ha sido uno de los modelos más utilizados para licenciar software libre y de código fuente abierto (figura 1). Sin embargo, hay otras alternativas como por ejemplo BSD (Berkeley Software Distribution) o Xfree86¹¹⁴. Éstas dos están reconocidas también en el contrato social de la comunidad Debian¹¹⁵ y pese a que albergan diferencias entre ellas, en esencia comparten una característica esencial: el acceso al código fuente. La gestión del mismo puede variar pero los nexos siempre son mayores que los puntos de desunión y discordancia.

Figura 1 – Licencias más utilizadas según los proyectos almacenados en SourceForge.net (2005)¹¹⁶

Licencia	Proyectos
GPL (General Public License)	66,1%
LGPL (Lesser General Public License)	10,9%
BSD (Berkeley Software Distribution)	6,9%
Certificadas por la OSI (Open Source Initiative)	12,1%
Resto (dominio público, propietarias...)	4%

A diferencia de las obras musicales o las creaciones audiovisuales existe multiplicidad de opciones para licenciar libre un programa informático. Esto se debe al hecho que la informática nació libre, como hemos comentado anteriormente, y pese a que los modelos económicos y de gestión han evolucionado y la política del código fuente cerrado se ha impuesto con fuerza, el software libre es una realidad contrastable. Este bagaje y la consecuente experiencia marcan precedentes que no existen en otras disciplinas, y contribuyen a la difusión de un modelo alternativo y sobretodo, viable. La multiplicidad de licencias, lejos de ser contemplada como un factor de dispersión o de confusión, es un síntoma claro de la consolidación de un modelo que, pese a recibir muchas críticas, es una opción altamente fiable. El acceso al código fuente de los programas informáticos es,

¹¹⁴ <http://www.xfree86.org/>

¹¹⁵ http://www.debian.org/social_contract.es.html [Fecha de consulta: 9 de noviembre de 2006]

¹¹⁶ El porcentaje está calculado a partir de 70.364 proyectos.

Fuente: <http://www.informatica.us.es/~ramon/articulos/LicenciasSoftware.pdf> [Fecha de consulta: 9 de noviembre de 2006]

principalmente, una garantía de perdurabilidad de la información y una fuente de seguridad y control sobre la misma.

Hactivismo y libre circulación de la cultura

En el proceso de creación de obras libres el hacktivismo desarrolla, y ha desarrollado, un papel fundamental. Los hacklabs¹¹⁷ (fusión de los vocablos "hacker" y "laboratorio") se han consolidado como punto de encuentro de gente interesada en los nexos y vinculaciones de Internet y la sociedad. Estos laboratorios lideran iniciativas pioneras a favor de la libre circulación de bienes culturales, que a menudo se ponen en común en el transcurso los denominados "hackmeeting".

Los hackmeeting habitualmente se celebran en casas controladas por el movimiento Okupa, popularmente conocidas como Centros Sociales Okupados Autogestionados. En el transcurso de estas reuniones se organizan talleres, mesas redondas, charlas y demás actividades orientadas a la difusión del software libre, las redes wireless, los problemas derivados de las TIC (seguridad, privacidad...) La organización de estas reuniones y sesiones de trabajo es abierta y transparente, gestionada mediante recursos democráticos como los *wiki* o las listas de correo abiertas. El envío de propuestas es libre.

En España el primer hackmeeting se celebró en Barcelona el año 2000, y tras distintos destinos la séptima edición (2006) se ha celebrado en Mataró (Barcelona) bajo el título "Experimenta tu libertad". La última frase del manifiesto¹¹⁸ del Hackmeeting 2006 ilustra a la perfección la esencia de estos encuentros "*...no consientas que el capitalismo se apropie y te venda lo que siempre nos perteneció, la CULTURA y la TECNOLOGÍA...*".

¹¹⁷ Fuente: Wikipedia.

¹¹⁸ <http://www.sindominio.net/hackmeeting/index.php/2006/manifiesto> [Fecha de consulta: 27 de noviembre de 2006]

Los hacklabs han llevado a cabo proyectos directamente vinculados a la promoción de la cultura libre como por ejemplo los copisterios¹¹⁹ (centros de copia de material copyleft), el desarrollo del sistema operativo X-evian (basado en Debian - GNU/Linux) o Alephandria¹²⁰.

Emulando la que antaño fuera la mayor biblioteca del mundo, este proyecto está gestionado por el hacklab vasco Metabolik¹²¹ y es un archivo de documentación copyleft en el sentido más amplio del término. La documentación está agrupada según se trate de documentos teóricos, documentos técnicos (fundamentalmente vinculados al sistema operativo GNU/Linux), literatura o música; y el apartado que más información acoge (43 entradas) es el relativo a Copyleft y crítica a la ley de propiedad intelectual (documentos teóricos), algo plenamente concordante con las particularidades del ente que lo gestiona.

Cada uno de los archivos que configuran Alephandria tiene su propia licencia copyleft, siendo la libertad de copia el único requisito obligatorio para poder sumarse a la iniciativa. Sin embargo, la propia Alephandria tiene una licencia específica (Reconocimiento - Compartir igual 2.1 / Creative Commons) para la compilación de los documentos. Éstos están disponibles en inglés, español, euskara o catalán (según el autor) y el tipo de formato puede ser de texto, audio o video. Actualmente¹²² el proyecto acoge cerca de 250 documentos.

¹¹⁹ Copyleft. Manual de uso (p.187)

¹²⁰ http://metabolik.hacklabs.org/alephandria/alephandria_es.html

¹²¹ <http://www.sindominio.net/metabolik/weblog/>

¹²² Fecha de consulta: 4 de diciembre de 2006

7 - USO Y CONSOLIDACIÓN DE NUEVAS REDES DE DISTRIBUCIÓN

En este capítulo hablaremos de los nuevos canales de distribución vinculados a Internet y de las implicaciones legales que se derivan. Las contradicciones intrínsecas en el modelo de canon compensatorio previsto en la recientemente aprobada reforma de la Ley de Propiedad Intelectual, la piratería y el vacío legal que acecha las redes de intercambio de ficheros o redes P2P son algunos de los ejemplos que recogemos a continuación. La irrupción del Partido Pirata Español el verano pasado¹²³ (2006) también es ilustrativa de la vertiginosa velocidad a la que Internet cambia nuestras vidas, en su sentido más amplio, llegando incluso a modificar nuestros hábitos de consumo culturales. Entre los puntos recogidos en su “filosofía”¹²⁴ destacan tres: la abolición del canon digital recogido en el articulado de la reforma de la LPI aprobada en 2006, la modificación de la LPI así como la LSSICE, y el posicionamiento contrario a una hipotética ley de patentes de software.

Esta iniciativa no es nueva, hay registrados otros 16 partidos¹²⁵ de las mismas características a nivel internacional. El Partido Pirata Sueco, por ejemplo, consiguió las firmas necesarias para presentarse a las elecciones del pasado mes de septiembre pero no consiguió los 225.000 votos mínimos para tener representación parlamentaria (obtuvieron 9.287 votos). Más allá de la noticia en sí, que hasta cierto punto puede ser considerada de anécdota, el nacimiento de Partidos Pirata es otra muestra del malestar que las leyes vinculadas a los derechos de propiedad intelectual en un entorno digital han generado en la comunidad internauta, así como otro ejemplo del activismo intrínseco en la propia Internet y vinculado al uso de redes P2P

7.1 El canon digital o el derecho a copia privada

Cuando un autor declara una obra en una entidad de gestión, ésta se integra en el repertorio protegido y gestionado por la misma. Cada vez que una de estas obras se interpreta,

¹²³ El Partido Pirata Español consta oficialmente como partido político desde el 22 de enero de 2006 según el registro de partidos políticos del Ministerio del Interior.

¹²⁴ <http://www.partidopirata.es/wiki/Filosof%C3%ADa> [Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2006]

¹²⁵ Austria, Bélgica, Francia, Estados Unidos, Australia, Italia, Alemania, Reino Unido, Canadá, Países Bajos, Nueva Zelanda, Polonia, Rusia, Suiza, Brasil y Sudáfrica. [Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2006]

graba, representa, emite o proyecta, el autor percibe los derechos que le corresponden, según el tipo de uso que se haga de la misma. En principio, la sociedad gestora no percibe ningún ingreso por este trámite, aunque se aplica una deducción en concepto de tareas administrativas. En el caso concreto de la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) esta deducción es de una media del 15,6%¹²⁶ y la liquidación de los derechos de las obras musicales y audiovisuales se realiza cada tres meses (las obras dramáticas mensualmente).

La primera reforma de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI), efectuada en 1992, ya establecía un canon que gravaba los aparatos de grabación así como los distintos soportes, en aquel entonces mayoritariamente analógicos, susceptibles de ser usados para la copia de material protegido con copyright (fundamentalmente cintas de video y de casete). Este canon, que en la última reforma de la LPI (2006) se ha aplicado también a los soportes digitales, así como actualizado a nivel técnico en lo que a aparatos de grabación y almacenaje se refiere, no está exento de polémica. Uno de los principales problemas que plantea el derecho de remuneración por copia privada, a parte de que los soportes se pueden usar con finalidades que no incluyen la copia de material artístico ajeno, es el hecho que el cobro de estos ingresos solamente se puede gestionar de manera colectiva. Así, es necesario estar afiliado a alguna entidad de gestión si no se quiere renunciar a estos beneficios porque estas entidades son las únicas que están autorizadas para su recaudación.

El derecho de compensación equitativa por copia privada atenta contra el derecho de los consumidores desde una doble perspectiva: el derecho de copia privada (lo contradice) y el supuesto uso fraudulento de tecnologías de copia y reproducción (elude otras finalidades). Veamos a continuación este doble planteamiento de manera más detallada.

La copia privada, un derecho

El derecho de copia privada está reconocido por la Ley de Propiedad Intelectual. Se contempla la copia de obras, producciones y prestaciones para uso privado como un límite al derecho exclusivo del autor y del resto de los titulares de derechos de propiedad intelectual (productores fonográficos y videográficos, artistas intérpretes o ejecutantes), haciendo

¹²⁶ http://www.sgae.es/tipology/est/item/es/10_111.html [Fecha de consulta: 4 de diciembre de 2006]

innecesaria la autorización de los mismos para llevarla a cabo. El artículo 31 (apartado 2) explicita que *"... no necesita autorización del autor la reproducción, en cualquier soporte, de obras ya divulgadas cuando se lleve a cabo por una persona física para su uso privado a partir de obras a las que haya accedido legalmente y la copia obtenida no sea objeto de una utilización colectiva ni lucrativa..."*

Aunque aparentemente la definición del concepto "copia privada" permanece igual, los cambios que la reforma de la LPI de 2006 ha introducido respecto al texto de 1996 son significativos. Veamos algunos de los ejemplos más significativos:

- 1) Cualquier soporte y procedimiento técnico que genere copias (ya sean temporales o definitivas) de una obra deberá responder a la obligación de compensación por dicha copia.
- 2) Restricción del derecho de copia privada a las personas físicas (según las previsiones de la Directiva 2001/29/CE), no siendo recogidas las personas jurídicas.
- 3) Imposibilidad de ejercer el derecho a copia privada de obras originales sin incurrir en responsabilidades civiles y/o penales. La mayoría de los soportes digitales vienen protegidos con sistemas anti-copia (DRM o similares) sin la "burla" de los cuales no es posible acceder a una copia del material.

Finalmente remarcar que el canon digital no gravará, según lo previsto en el apartado 7 del artículo 25, los discos duros de ordenador. Esta decisión es contradictoria en sí misma puesto que si supuestamente se dispone de "material ilegal" éste se almacena habitualmente en los discos duros de los ordenadores. Sin embargo, los discos duros extraíbles y las memorias externas sí que estarán gravadas por el canon.

Usos lícitos de las tecnologías de copia y reproducción

El derecho de compensación equitativa por copia privada se aplica en función de los equipos y de los soportes, quedando excluidos los programas de ordenador y las bases de datos electrónicas. Sin embargo, los equipos y los soportes que permiten la copia masiva pueden ser utilizados con otras finalidades lícitas que no incurran en ningún delito.

Actualmente los ordenadores vienen con grabadora de cd's incorporada de serie y este dispositivo se ha convertido en una herramienta cotidiana para el almacenamiento de datos. Es cierto que la copia fraudulenta de obras se graba mayoritariamente utilizando este soporte, pero también se graban fotografías personales, documentación propia, copias de seguridad, software libre... documentación que es ajena a la creación artística amparada por las distintas entidades de gestión.

El canon funciona pues, bajo asunciones sobre el impacto del *filesharing* digital (fundamentalmente redes P2P). Sin embargo, la cadena inglesa BBC¹²⁷ anunciaba en 2005 que los usuarios de redes P2P compran hasta cinco veces más música on-line respecto del resto de consumidores. Una estrategia adoptada por la industria discográfica, fonográfica... consiste en englobar dos prácticas muy distintas: el *filesharing* libre vía redes P2P, y el sector informal de venta de copias no autorizadas de material audiovisual y software (CDs, VCDs, y DVDs), en adelante denominado "piratería", y también conocido como *top manta* o *top mochila*. Así se desprende de la siguiente cita, habría muchas otras, extraída de la nota de prensa posterior a la clausura de la conferencia mundial anti-piratería organizada en Madrid por Promusicae, representante española del la IFPI, el pasado mes de junio (2006):

"... aunque no nos podemos olvidar de la piratería física, (en el mundo se estima que hay mas de dos billones de lectores de cd) la piratería en Internet ha experimentado un crecimiento dramático... la piratería musical no es sólo física sino también un fenómeno digital, con websites piratas ofreciendo descargas ilegales e intercambio de archivos mientras discos falsificados continúan a la venta en nuestras calles y cada vez más en bares y restaurantes..."

Esta confusión la fomentan la mayoría de los organismos, entidades e iniciativas vinculadas a la defensa de los derechos de autor y el copyright. La asimilación de la piratería con el *filesharing* es una característica que puede ser considerada común y son distintas las campañas que se han iniciado en varios países en contra de esta equiparación. Una de las más populares es la llevada a cabo por la Consumer Electronics Association¹²⁸ (figura 1), publicada con el eslogan "It's time the content industry learned the difference" (Es hora que la

¹²⁷ <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4718249.stm> [Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2006]

¹²⁸ <http://www.ce.org>

industria de contenidos aprenda la diferencia). En el cartel se observa claramente la equiparación entre la piratería y el intercambio de ficheros sin ánimo de lucro.

Figura 1 - Cartel promocional de la campaña "It's time the content industry learned the difference" (2006)¹²⁹



Precisamente en este sentido son distintas las organizaciones que ponen a disposición de padres y madres programas de rastreo, por ejemplo la Motion Picture Association of America (MPAA).¹³⁰ Nos referiremos únicamente a este caso porque hemos podido observar que en la mayoría de los dvd's que se pueden alquilar en España incluyen junto a las advertencias

¹²⁹ http://www.eff.org/IP/DRM/piratead/CEA_ad.pdf [Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2006]

¹³⁰ <http://www.mpaa.org>

legales un documento, cuyo visionado es obligatorio (no se puede avanzar ni saltar), con publicidad antipiratería del Ministerio de Cultura (campana *Ahora la ley actúa*) y el link <<http://www.respectcopyrights.org>>. Este link, pese a tener un dominio propio, está gestionado por la MPAA y fundamentalmente es un portal, como el propio nombre indica, dedicado al copyright. En esta web se puede acceder a documentos informativos pero también a recursos específicamente dirigidos a los padres y a los profesores para combatir la piratería. Así, podemos encontrar, entre otros, un programa informático (*Parent File Scan*) diseñado para rastrear el ordenador y generar un listado de los archivos de película existentes así como de las aplicaciones más comunes para el intercambio de ficheros mediante redes *peer to peer*.

El *filesharing* libre, las redes P2P, no deben confundirse con la piratería, puesto que difieren tanto en los propósitos como en los efectos. Mediante el *filesharing* libre, no se intercambia dinero, facilitándose a menudo la promoción de nuevos grupos musicales, incluso los que no reciben la promoción de la industria tradicional. Muchos músicos creen que esto también aumenta la cantidad de personas que asisten a sus conciertos en vivo, así como las ventas de sus cd's.

Como hemos podido comprobar, uno de los factores más controvertidos de la recientemente aprobada reforma de la Ley de Propiedad Intelectual es la actualización del canon compensatorio, también denominado *canon digital*. Estas críticas se han presentado desde múltiples sectores cuando la reforma de la LPI era sólo un proyecto hasta que finalmente derivaron en la creación de un movimiento social contra dicho canon, la plataforma "Todos contra el canon" (a la cual nos hemos referido anteriormente en el capítulo dedicado al marco legislativo español).

La plataforma "Todos contra el canon"¹³¹ se presentó oficialmente el pasado 4 de abril con motivo de la tramitación parlamentaria de la reforma de la LPI, habiendo pasado del Congreso al Senado. Uno de los principales argumentos que esgrimen las organizaciones firmantes es el hecho que el "... *canon introduce una múltiple imposición, ya que se pagan los derechos al comprar o adquirir el contenido, y se vuelve a pagar por el hecho de*

¹³¹ El manifiesto de constitución de la plataforma se puede consultar on-line
<http://www.todoscontraelcanon.com/IMG/pdf/Todos_contra_el_canon_4abril061.pdf>

*almacenarlo en un dispositivo, o de moverlo a través de una red de telecomunicaciones. El canon, como también se ha demostrado con el Canon Analógico, no erradica, en ningún caso, la piratería o el 'top manta', y en algunos casos, incluso la incentiva, al incrementar el coste de los soportes, y propiciar que la compra de CDs, como otros servicios de Internet, sean deslocalizados a otros países que no tienen estos gravámenes ..."*¹³²

La Asociación de Usuarios de Internet (AUI) y la Asociación de Internautas (AI), aunque son miembros fundadores de la plataforma, han emprendido iniciativas divulgativas paralelas en contra del canon. Hemos recogido los principales argumentos que esgrimen y los hemos agrupado en cinco puntos, que seguidamente detallamos.

En primer lugar denuncian la desproporcionalidad con que se aplica el canon (figura 2), tanto en lo que a soportes se refiere como a aparatos y dispositivos de reproducción y grabación. Consideran que se producen situaciones muy abusivas y citan un estudio que ASIMELEC (Asociación Multisectorial de Empresas Españolas de Electrónica y Comunicaciones) encargó a Deloitte según el cual el canon supone un 40% del precio de venta al público de un CD-R y un 60% en el caso de un DVD-R¹³³. Así mismo, se estima que en España una familia media pagará por su equipo informático y electrónico doméstico hasta 303€ euros al año en concepto de canon¹³⁴.

Figura 2 - Costes derivados del gravamen del canon digital (soportes y equipos)¹³⁵

Soporte	Importe canon digital	Coste fabricación aproximado
CD-R	0,16€	0,116€
DVD-R	0,60€	0,18€

En septiembre de 2003 ASIMELEC firmó un acuerdo con seis entidades de gestión de derechos de autor mediante el cual se impuso el canon a CDs y DVDs vírgenes. Actualmente,

¹³² Fragmento extraído del manifiesto de constitución de la plataforma Todos contra el canon (apartado 7)

¹³³ <http://www.asimelec.es/htmventa/Noticias/redinoti/noticias/2969.htm> [Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2006]

¹³⁴ AMI (Asociación de Música en Internet) <<http://asociacionmusica.com/index.asp>>

¹³⁵ Fuente: ASIMELEC

esta asociación multisectorial es una de las abanderadas de la plataforma Todos contra el canon.

En segundo lugar, retomando los argumentos presentados por las asociaciones de usuarios de Internet, la AI y la AUI coinciden en señalar que el consumidor no tiene acceso a la información vinculada a la aplicación del canon. Consideran que hay una falta de transparencia notable, ocultándose el precio que realmente está pagando un usuario por tal concepto y reclaman que las facturas estén desglosadas.

En tercer lugar, se solicita transparencia tanto en el cobro del propio canon como en el posterior reparto a los distintos destinatarios. Resulta especialmente significativo el hecho que, como hemos comentado anteriormente, según la LPI el derecho a compensación equitativa por copia privada (artículo 25) es un derecho irrenunciable para los autores, artistas, intérpretes o ejecutantes.

En último lugar, la AUI y la AI señalan la conveniencia de habilitar procedimientos de arbitraje que permitieran resolver posibles controversias, evitando el recurrir a la justicia ordinaria. También reclaman que las Administraciones Públicas, Empresas y todos aquellos sectores que habitualmente no traten con contenidos que tengan *copyright* (fundamentalmente datos) estén exentos del pago.

El pasado mes de abril se constituyó en Bruselas la Copyright Levies Reform Alliance¹³⁶ (CLRA), integrada por distintas organizaciones y empresas europeas¹³⁷ con el objetivo de reformar los cánones sobre los derechos de autor en Europa. La presentación de esta alianza se hizo con el lanzamiento de un estudio revelador sobre el impacto económico vinculado a la recaudación del canon en nueve países europeos, entre los cuales está España. Según este estudio los cánones se han triplicado en Europa desde el año 2001, pasando de los 547 millones de euros anuales, a 1.572 millones en 2006; y siendo Alemania el país que obtuvo la mayor recaudación (353 millones de euros en 2006 frente a los 191 millones

¹³⁶ <http://www.eicta.org/press.asp?level2=42&level1=6&level0=1&docid=660> [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]

¹³⁷ Business Software Alliance (BSA), European American Business Council (EABC), European Digital Media Association (EDiMA), European Information, Communications Technology and Consumer Electronics Association (EICTA), Recording-media Industry Association of Europe (RIAE).

recaudados en España durante el mismo período). Las cifras relativas a ingresos en concepto de canon digital en distintos países de la Unión Europea (figura 3) también siguen esta pauta puesto que a nivel global en tan sólo 5 años se han triplicado.

Figura 3 - Ingresos por canon en algunos países de la Unión Europea (en millones de €)¹³⁸

	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Alemania		40,5	85,07	135,21	150,29	165,4
Bélgica				16,63	21	
España			38,2	59,72	50,8	51,49
Holanda	8,4	8,78	12,83	25,44	27,47	29,63
Francia	84,17	81,41	90,54	122,01	118,51	123,77
Italia	37,84	51,92	69,46	76,09	86,65	95,47
Total	130,41	182,61	296,1	435,1	454,73	465,76

El canon se aprobó argumentando que convenía compensar por las copias ilícitas de material con copyright que hipotéticamente serán almacenadas en soportes digitales tales como cd's, dvd's, memorias USB... Sin embargo, las cifras relativas a este supuesto uso fraudulento no coinciden según sean facilitadas por las entidades de gestión o por el sector empresarial y tecnológico. Así, como hemos visto anteriormente, mientras que la SGAE estima que el 76,8% de los cd's y dvd's se usan para copia privada, ASIMELEC cifra este uso únicamente en un 13,2%¹³⁹. La diferencia es notable y cuestiona la lógica económica del canon.

Argumentos en defensa del canon

Anteriormente recogíamos los costes derivados del gravamen del canon digital en soportes y equipos, unos costes que desde la plataforma Todos contra el canon se consideran abusivos y desproporcionados. Sin embargo, un informe¹⁴⁰ elaborado por la SGAE (Gabinete de Gobierno Corporativo y Relaciones Institucionales de la Sociedad General de Autores y

¹³⁸ Fuente: EU Commission, Stakeholders' Consultation, Copyright Levies in a Converging World (junio 2006) <http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/levy_reform/stakeholder_consultation_en.pdf > [Fecha de consulta: 4 de diciembre de 2006]

¹³⁹ <http://www.asimelec.es/htmventa/Noticias/redinoti/noticias/2969.htm> [Fecha de consulta: 7 de noviembre de 2006]

¹⁴⁰ http://www.sgae.es/tipology/notice/item/es/1357_pr.html [Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2006]

Editores) en el que se defiende "el canon por copia privada, una mayor persecución de las redes de piratería y la regulación de Internet a través de una legislación más dura" argumenta que este gravamen es menor respecto de otros países como Francia o Italia. Veamos a continuación más detalladamente los principales argumentos esgrimidos a favor del canon digital por parte de la SGAE (recordemos es una de las entidades gestoras encargadas de recaudar los ingresos derivados del propio canon).

En primer lugar, se recuerda que la realización de copias privadas a partir de originales legítimamente adquiridos (realizadas en el ámbito doméstico y para el propio uso del copista) conlleva una disminución de los ingresos que los autores obtendrán fruto de la explotación de la obra.

En segundo lugar, el informe hace hincapié en el hecho que nada hace suponer que el canon por copia privada desaparezca en un futuro inmediato. Para reforzar esta tesis se recogen ejemplos de prácticas similares llevadas a cabo en otros países europeos.

En tercer lugar, se recuerda que parte de los ingresos derivados de este gravamen (un 20%) se destina a la promoción de actividades o servicios de carácter asistencial en beneficio de los socios y a la formación y promoción de nuevos autores e intérpretes. En el caso de la SGAE esta función se lleva a cabo mediante Fundación Autor.

En cuarto lugar, la SGAE remarca que el canon es justo, y puntualiza que España no es el país con un porcentaje mayor respecto el precio de venta al público.

Finalmente, en quinto y último lugar, se justifica la aplicación del canon compensatorio argumentando que distintos Tribunales de Justicia así como el Tribunal de Defensa de la Competencia ha dado siempre la razón a la SGAE en este asunto.

Como conclusión, recogemos seguidamente una cita de este argumentario presentado por la SGAE y que creemos sintetiza el planteamiento y punto de vista de esta entidad gestora:

"... Nada hace presagiar que la llamada remuneración compensatoria por copia privada esté llamada a su fin. Más bien al contrario. El canon por copia privada, establecido (hay que insistir en esta circunstancia) por la legislación de la práctica totalidad de países de nuestro entorno, parece tener un próspero futuro en el mundo digital... a diferencia de lo que algunos nos quieren hacer pensar, el criticado "canon de copia privada" no sólo tiene una sólida justificación ética y un claro amparo legal, sino que, además, cumple una función asistencial y promocional en beneficio de los autores y, por extensión, de nuestra cultura..."

Finalmente, antes de cerrar este apartado, quisiéramos recordar que el pasado mes de mayo (2006) la Comisión Asesora del Ministerio de Industria sobre la Sociedad de la Información emitió un dictamen sobre el canon. Este documento, disponible en Internet¹⁴¹, constituye una evaluación crítica de la propuesta del derecho a compensación por copia privada y cuestiona, fundamentalmente, los usos lícitos de los soportes vírgenes así como el cobro colectivo del canon. Así mismo, también recoge algunos datos ilustrativos de la problemática vinculada al cobro del polémico canon como por ejemplo el hecho que en España los CD y DVD tienen el mayor gravamen de Europa por este concepto, o el hecho que de seguir esta tendencia, *en pocos años los ingresos por canon superarían los regulares, es decir, por venta de contenidos, que con el paso del tiempo llegarían a suponer menos de la décima parte de los totales; lo que carecería de sentido*¹⁴². El documento concluye con una recomendación tácita: la supresión del canon compensatorio por copia privada; recomendación que no fue bien recibida por las distintas entidades de gestión. Así, la SGAE (por citar un ejemplo) publicó un documento con algunas consideraciones al dictamen emitido por la comisión asesora del Ministerio de Industria¹⁴³. El texto concluye reafirmando su postura respecto al canon y alegando, como se desprende de la siguiente cita, que actualmente dicho gravamen es la única alternativa para garantizar los derechos de autor ante la convergencia digital¹⁴⁴:

"... Las adaptaciones del sistema de remuneración compensatoria por copia privada a la convergencia digital en el Proyecto de Ley pendiente de aprobación por el Parlamento, en adaptación de nuestro derecho a la Directiva 2001/29/CE, son coherentes con esa lógica y permiten equilibrar la protección de los intereses de los titulares de

¹⁴¹ El dictamen está disponible en múltiples webs, aunque nosotros citemos únicamente la URL de la Asociación de Usuarios de Internet <www.aui.es/IMG/pdf/Dictamen_Comision_asesora.pdf>

¹⁴² Dictamen de la Comisión Asesora sobre la Sociedad de la Información del Ministro de Industria sobre el canon (página 5)

¹⁴³ www.sgae.es/recursos/pdf/comunicacion/Econlaw.pdf [Fecha de consulta: 29 de enero de 2006]

¹⁴⁴ Consideraciones sobre el dictamen de la comisión asesora de la sociedad de la información (página 24)

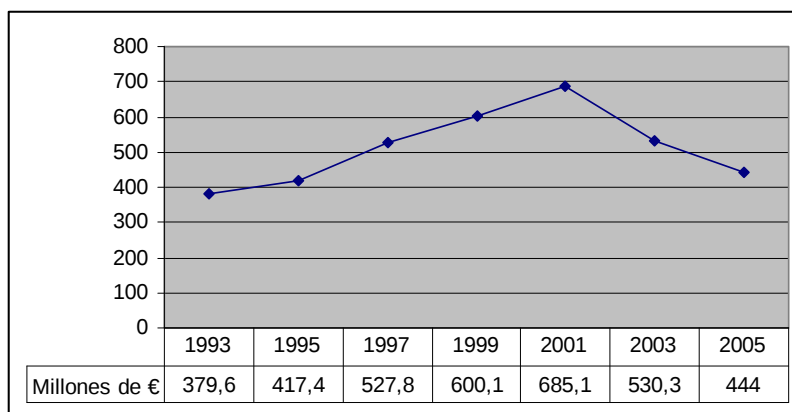
derechos de propiedad intelectual con el desarrollo de la sociedad de la información. Naturalmente, un estudio pormenorizado del sistema y de algunos de sus detalles en su aplicación práctica puede llevar a sugerir ajustes o modificaciones menores del mismo. Sin embargo, el desarrollo de los dispositivos digitales de control (DRMs) no permite –por el momento- una alternativa a la gestión colectiva por las entidades de gestión...”

Actualmente, a fecha de publicación del presente informe, los Ministerios de Industria y de Cultura todavía no han comunicado la relación de soportes digitales y las cantidades aplicables a cada uno de ellos en concepto de canon compensatorio. Dicha orden ministerial es consecuencia de la ruptura, tras varios meses de negociaciones, del diálogo entre las entidades de gestión y la industria de telecomunicaciones. La falta de entendimiento entre ambos sectores ha desencadenado una situación que, ante todo, no era imprevisible.

7.2 Piratería

Uno de cada cuatro cd's vendidos en España es pirata¹⁴⁵. La piratería (*top manta, top mochila...*) es, según la industria discográfica, la principal responsable del descenso de ventas que se está experimentando a nivel mundial. Las cifras correspondientes a España hablan por sí solas (figura 4), habiendo experimentado un descenso del 35% en tan sólo cinco años.

Figura 4 - Evolución de la venta de música en España, cualquier soporte y sin incluir descargas por Internet (1993-2005)¹⁴⁶



¹⁴⁵ Libro Blanco de la Música en España.

¹⁴⁶ Fuente: elaboración propia a partir de datos facilitados por la IFPI (*The recording industry world sales*)

Sin embargo, la definición del concepto "piratería" es un tema todavía abierto, como hemos podido comprobar a lo largo de este informe de investigación. Industria y usuarios no coinciden en su definición puesto que para los primeros las redes de intercambio P2P también son ilegales, mientras que los segundos afirman que no deben ser consideradas como tales porque no hay afán lucrativo en las descargas; de ahí su denominación *peer to peer*, que podríamos traducir como redes "entre pares".

Un estudio¹⁴⁷ presentado recientemente por la International Federation of the Phonographic Industry (IFPI) estima que la música "legal" únicamente representa el 6% del total de canciones y álbumes que circulan por Internet. No obstante, el teléfono móvil se está consolidando como dispositivo portátil, registrando un 40% de las ventas por Internet de música "legal" registradas en 2005. El mismo estudio calcula que actualmente hay colgadas en Internet 885 millones de canciones, únicamente 53 millones de las cuales pagan en concepto de copyright, siendo susceptibles de ser consideradas "legales" por tal organismo. Así, el descenso que la venta de música está experimentando a nivel mundial, no sólo en España, es simultáneo al incremento del número de descargas vía Internet. El fenómeno iTunes, de la empresa Apple, también ha experimentado un aumento constante gracias en parte a que está presente en 21 países (en España desde octubre de 2004). El pasado mes de febrero (2006) se vendió la canción mil millones.

El aumento de la oferta de redes de descarga de música "legal" puede tener un efecto disuasorio frente a la "ilegalidad" de las redes P2P, según la IFPI que cita como ejemplo los casos del Reino Unido y Alemania, donde un 6% de los usuarios descarga música previo pago de derechos de autor frente a un 5% que lo hace en redes gratuitas. En este sentido, las conclusiones de la conferencia mundial anti-piratería celebrada en Madrid en junio, a la cual nos referíamos anteriormente, señalan que la industria discográfica debe apostar claramente por Internet dado que es un canal de distribución muy efectivo. Así, reconocen también que estas nuevas oportunidades no están exentas de nuevas amenazas, como por ejemplo las descargas gratuitas vía redes P2P.

¹⁴⁷ *Digital Music Report* (2006)

"...La explosión en el crecimiento de la banda ancha a nivel mundial (más de un 26% sólo en 2005), significa que nunca ha sido tan fácil para millones de personas descargar música, ya sea legal o ilegalmente... China nos abre un enorme mercado potencial, pero a la vez, inunda el mercado de discos piratas con su gran capacidad de manufactura barata..."¹⁴⁸

La descarga e intercambio de ficheros por Internet es la cuarta motivación de los usuarios para la instalación de línea ADSL en sus hogares¹⁴⁹, por detrás de la liberación de la línea telefónica, la lentitud de la misma y el acceso a conexión las 24 horas del día, respectivamente. Este incremento de las descargas mediante redes P2P y la venta de discos pirata en la calle, tal y como apuntábamos antes, es la principal razón esgrimida por la industria discográfica de la caída de ventas de música original en España, y en el mundo (figura 4). Esta crisis ha desencadenado una reducción del número de discos que salen a la venta anualmente, dado que existen presiones para estabilizar las ventas a corto plazo y los productores de música tienen menos recursos para invertir en nuevos artistas¹⁵⁰.

En España la venta de música por Internet representa una cifra muy poco significativa. Únicamente un 7% de los bienes y servicios comprados en Internet en 2005 se corresponde a música¹⁵¹, pese a tener claras ventajas como por ejemplo el acceso a pistas de forma independiente o el precio, más asequible porque permite eliminar costes derivados de los intermediarios. La distribución vía Internet permite reducir, si no eliminar, los costes asociados a la fabricación del soporte, el marketing y promoción, el transporte y logística, y aspectos vinculados a los productores de música, ítems que según el siguiente cuadro (figura 5) suman un 65.2% respecto del total del precio neto de venta al mayorista (PVM). Sin embargo, al tratarse de PVM conviene añadir que no están contabilizados los gastos vinculados a la distribución minorista (un 33% del precio de venta al público) así como el IVA (16%).

¹⁴⁸ Cita extraída de las conclusiones presentadas por PROMUSICAE al término de la conferencia mundial anti-piratería, celebrada en Madrid del 7 al 9 de junio de 2006.

¹⁴⁹ Libro Blanco de la Música en España.

¹⁵⁰ Íbidem (p.14)

¹⁵¹ Estudio sobre comercio electrónico B2C (2006). Observatorio de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información - Red.es

Figura 5 - Distribución de ingresos como porcentaje del precio neto de venta al mayorista (PVM), año 2003¹⁵²

Autores musicales	11.7%
Royalties para artista	12.1%
Estudios grabación y productores artísticos	11%
Fábricas de soportes (cd...)	15.7%
Marketing y promoción	26.7%
Transporte y logística	5.4%
Productores de música	17.4%

La IFPI distingue, en su último informe sobre piratería,¹⁵³ hasta cuatro tipos distintos, aunque equipara descargas mediante redes de intercambio (P2P) y *top manta*. Así, distingue entre las grabaciones domésticas, la venta ambulante de discos grabados en serie por mafias, descargas de canciones y material con copyright mediante Internet y “nuevas formas de piratería digital”. Bajo este epígrafe, se recogen prácticas vinculadas a la telefonía móvil (fundamentalmente transmisiones vía Bluetooth o almacenamiento en tarjetas de memoria), el *digital stream ripping* (contenidos que originalmente únicamente podían ser reproducidos online son convertidos en copias permanentes) o el LAN Filesharing (Intranet). Sin embargo, pese a lo que desde algunos medios de comunicación se insiste en presentar¹⁵⁴, España no es uno de los países con mayor índice de piratería (figura 6), registrando niveles similares a otros países como Bélgica, y por detrás de Grecia o Italia.

¹⁵² Libro Blanco de la Música en España - PROMUSICAE (2004)

¹⁵³ IFPI Piracy Report 2006

¹⁵⁴ http://www.elpais.es/articulo/cultura/industria/advier/pirateria/amenaza/aniquilar/culturas/locales/elpporcul/20050624elpepicul_3/Tes/ [Fecha de consulta: 8 de noviembre de 2006]

<http://www.elmundo.es/elmundo/2005/06/23/cultura/1119529189.html> [Fecha de consulta: 8 de noviembre de 2006]

Figura 6 – Niveles de piratería musical doméstica (2005)¹⁵⁵

	+ 50%	25% - 50%	10% - 24%	- 10%
América norte	-	-	-	Canadá, EEUU
Europa	Bulgaria, Rep. Checa, Grecia, Rumania, Rusia	Italia, Portugal, Polonia, Hungría	Bélgica, Finlandia, España, Países Bajos	Austria, Francia, Alemania, Irlanda, Suecia, Reino Unido
Asia	China, India, Indonesia, Malaisia, Pakistán	Filipinas, Taiwán	Hong Kong, Corea del Sur, Tailandia	Japón, Singapur
América latina	Argentina, Brasil, Colombia, México	-	-	-
Oriente medio	Egipto, Kuwait, Líbano	Israel, Omán, Arabia Saudí	Qatar, Bahrain, Emiratos Árabes	-
África	Marruecos	Nigeria, Sudafrica	-	-
Oceanía	-	-	-	Australia, Nueva Zelanda

La piratería digital de películas¹⁵⁶ cuesta actualmente a los estudios de Hollywood una media de 1.900 millones de euros anuales¹⁵⁷, equivalentes al 3% de la facturación mundial de la industria cinematográfica. Sin embargo, dado el hecho que la distribución electrónica de contenidos no parece acelerarse, se estima que la piratería podría llegar a representar hasta un 10% del negocio en 2015, lo que supondría cerca de 6.350 millones de euros si se mantiene la tendencia de facturación en este sector. Aunque algunos estudios han dado la opción de descargar sus películas en Internet mediante páginas especializadas (CinemaNow¹⁵⁸, por ejemplo) estas iniciativas no han tenido demasiado éxito. Sin embargo, el acuerdo¹⁵⁹ anunciado el pasado mes de septiembre (2006) entre Apple/iTunes y la factoría Disney sí que se ha traducido en un éxito de ventas. Así, con un repositorio inicial de unas 75 películas (incluyendo los films de Touchstone y Pixar asociados a Disney) aptas para ser vistas en iPod,

¹⁵⁵ Fuente: IFPI Piracy Report (2005)

Nota metodológica original: Domestic music piracy levels are calculated as pirate units divided by legal units plus pirate units.

¹⁵⁶ No hemos podido acceder a la nota metodológica de este informe por lo que desconocemos a qué se refieren exactamente con el término "piratería digital", aunque probablemente sea la suma de las descargas P2P y la venta ambulante de cd's pirata.

¹⁵⁷ <https://registration.ft.com/registration/barrier?referer=http://www.google.com/search?hl=en&q=Hollywood+warned+about+piracy&btnG=Google+Search&location=http%3A//www.ft.com/cms/s/36ef6714-56f8-11db-9110-0000779e2340.html> [Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2006]

Cifras extraídas de un estudio realizado por la consultora Bain & Company, cuyos resultados han sido publicados por *Financial Times*.

¹⁵⁸ <http://www.cinemanow.com>

¹⁵⁹ http://www.elpais.es/articulo/internet/Apple/vendera/peliculas/Disney/iTunes/elpportec/20060912elpepunit_3/Tes/ [Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2006]

en tan sólo una semana se registraron más de 125.000 ventas¹⁶⁰. Estos datos no hacen sino reafirmar el hecho que la plataforma creada por Apple está muy consolidada a nivel mundial.

La piratería no es un fenómeno que se ciña únicamente a las películas y la música sino que otro sector cuyas pérdidas por este concepto no dejan de crecer es el del software. Un 35% del software empaquetado instalado en ordenadores personales a nivel mundial en 2005 era ilegal¹⁶¹, manteniéndose la proporción de que por cada dos dólares invertidos en software para PC adquirido legítimamente, hay un dólar de software obtenido mediante otros canales.

En Europa Occidental este tipo de piratería se mantiene bastante estable desde hace cinco años, siendo bastante similar a la media mundial (figura 7). Sin embargo, como se puede apreciar en la siguiente tabla, España ocupa el cuarto lugar en el conjunto de países que integran este área, por detrás de Grecia, Italia y Francia; y superando en un 10% la media de la Unión Europea.

Figura 7 - Ranking de la tasa de piratería en Europa Occidental (2005)¹⁶²

Grecia	64%
Italia	53%
Francia	47%
España	46%
Malta	45%
Portugal	43%
Irlanda	37%
Noruega	30%
Holanda	30%
Bélgica	28%
Suiza	27%
Suecia	27%
Inglaterra	27%
Dinamarca	27%
Alemania	27%
Finlandia	26%
Austria	26%
TOTAL EUROPA OC.	35%
UNION EUROPEA	36%
TOTAL MUNDIAL	35%

¹⁶⁰ http://biz.yahoo.com/ap/060919/disney_online_movies.html [Fecha de consulta: 13 de noviembre de 2006]

¹⁶¹ Tercer Estudio Anual Mundial de Piratería de Software, elaborado por la Business Software Alliance (BSA) e IDC.

Este estudio considera software pirata o ilegal aquel programa que no paga derechos de copyright, sea adquirido en redes paralelas de distribución o descargado de Internet.

¹⁶² Fuente: Tercer Estudio Anual Mundial de Piratería de Software (BSA/IDC)

Los países con una tasa de piratería baja (Alemania, Finlandia, Irlanda, Canadá, Estados Unidos...) a menudo son los que registran una mayor reducción de la misma. En cambio, también se pueden producir paradojas como por ejemplo el caso de la India, uno de los países que más software exporta pero que ostenta uno de los índices más elevados de piratería (72%), como la mayoría de países en vías de desarrollo. Para mitigar esta situación, la Business Software Alliance ha determinado cinco vías¹⁶³, desarrolladas más adelante, para la reducción de la piratería de software; éstas son la implementación del Tratado de Derechos de Autor (WIPO), la creación de mecanismos sólidos y viables de cumplimiento de las leyes, la definición del cumplimiento con recursos especiales, el aumento del conocimiento y la educación pública y, finalmente, actuar a modo de ejemplo.

1) Implementación del Tratado de Derechos de Autor (WIPO)

"...a fin de asegurar la protección de los trabajos con derechos de autor en la era digital, los países necesitan actualizar sus leyes nacionales de derechos de autor a fin de poner en práctica las obligaciones de los tratados de derechos de autor de la OMPI (WIPO)... garantizar que los trabajos protegidos no aparezcan en línea sin permiso del autor y que las herramientas de protección de copias no sean pirateadas ni burladas..."

2) Creación de mecanismos sólidos y viables de cumplimiento de las leyes

"... si bien es esencial contar con fuertes leyes de derechos de autor, esto no tiene sentido si no existen mecanismos eficaces para hacerlas cumplir. Los gobiernos deben cumplir con sus obligaciones en virtud del Acuerdo de la OMC sobre los aspectos de propiedad intelectual relacionados al comercio¹⁶⁴..."

3) Definición del cumplimiento con recursos especiales

"... Por lo general, no se trata a los ladrones de software con la seriedad con que se trata a otros criminales y el castigo es demasiado insignificante como para convertirse en un elemento disuasivo eficaz. Los países pueden aumentar su grado de cumplimiento con la propiedad intelectual mediante la creación de unidades especializadas... el incremento de la cooperación mutua a través de las fronteras entre la policía y otras agencias

¹⁶³ Íbidem

¹⁶⁴ Para más información sobre estos acuerdos: http://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/trips_s.htm [Fecha de consulta: 14 de noviembre de 2006]

dedicadas a hacer cumplir las leyes... la capacitación de funcionarios judiciales y del área de cumplimiento de la ley..."

4) Aumento del conocimiento y la educación pública

"... La reducción de la piratería de software generalmente requiere un cambio fundamental en la actitud del público frente a la piratería. La educación pública es un componente esencial de cualquier actividad exitosa... algunas de las actividades más exitosas derivan de campañas abarcadoras de educación pública lanzadas en forma conjunta por el gobierno y la industria..."

5) Actuar a modo de ejemplo

" ... Debido a que los gobiernos son los principales usuarios de software en el mundo, uno de los mecanismos más eficaces para la persuasión pública es que los propios gobiernos envíen un mensaje fuerte y claro diciendo que no tolerarán la piratería y que se encuentran gestionando activamente sus propios activos de software..."

Finalizamos este epígrafe viendo la aplicación que algunas de estas cinco vías desarrolladas por la BSA y orientadas a la reducción de la piratería de software tienen en España. En primer lugar, recordar que la primera recomendación (aplicación de los tratados de la WIPO) está garantizada con la reforma de la Ley de Propiedad Intelectual puesto que incorpora tanto esta reglamentación como la directiva 2001/29/CE relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor en la sociedad de la información. Resulta particularmente significativo el anuncio hecho el pasado mes de noviembre (2006) por el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo según el cual se iniciará una campaña explícita contra la piratería de software. El presupuesto inicial es de 200.000 euros (la campaña está previsto que finalice a finales de año) y el objetivo principal es la creación de un "sello de calidad" que permita identificar aquellas tiendas que únicamente vendan e instalen "software legal". Como veíamos en la figura anterior la tasa de software pirata en España se sitúa en el 46% (un 3% más que en 2004) y se estima que un 40% de los establecimientos que venden o instalan software en España utilizan licencias ilegales o pirateadas¹⁶⁵. Esta actuación va claramente en la línea de la cuarta recomendación de la BSA, orientada a la sensibilización pública mediante campañas informativas organizadas conjuntamente por la industria y el Gobierno. Los recursos destinados anualmente a la formación de jueces, magistrados,

¹⁶⁵http://www.elpais.es/articulo/internet/Industria/quiere/lanzar/campana/software/pirata/elpportec/20061110elpepunet_2/Tes/ [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]

policías... por parte del Ministerio de Cultura así como distintas entidades de gestión se enmarcarían en la tercera opción (definición del cumplimiento con recursos especiales).

7.3 Redes P2P

Napster fue la primera red mundial de intercambio P2P (*Peer to Peer*) de ficheros musicales en formato mp3. Inició su andadura en junio de 1999 de manos de Shawn Fanning, un joven universitario de 19 años que no buscaba otra cosa que solucionar los problemas que su compañero de habitación tenía para descargarse música en Internet. Así, ideó un programa capaz de gestionar los recursos disponibles de los usuarios que en ese momento estaban conectados a la red, reduciendo notablemente el tiempo de espera y la velocidad de descarga. La interfaz de usuario también era agradable y fácil de usar, motivo por el cual la popularidad fue creciendo exponencialmente hasta llegar a la cifra de 80 millones de usuarios registrados en 2001. Sin embargo, Napster no debe considerarse una red de pares al 100% puesto que su estructura mantenía servidores centrales; esta es la principal diferencia respecto de otras iniciativas similares que han ido surgiendo a partir del contrastado éxito de la iniciativa, e incluso otras de anteriores. Sin embargo, ¿Qué motivó tal éxito? ¿Por qué se han popularizado este tipo de recursos? Fundamentalmente existen tres razones asimilables al uso masivo de Napster en un primer momento, y de sus clones posteriormente (Kazaa, eDonkey...)

- a) Predilección por la compra o descarga de *tracks* en lugar de álbumes enteros. Los internautas prefieren acceder a las distintas canciones de manera aislada, aunque se trate de temas de un mismo intérprete.
- b) Las redes P2P de intercambio de música permiten al internauta obtener canciones difíciles de conseguir mediante la red clásica de distribución. Así, temas olvidados de antaño, conciertos inéditos y demás ficheros de coleccionista pasan de ser patrimonio de una discoteca particular a ser un bien común accesible a cualquiera que tenga conexión a Internet.
- c) Los usuarios de Napster y demás redes P2P justifican el uso de las mismas argumentando que, en muchos casos, acceden a canciones que ya tienen aunque en otro soporte (vinilo, cintas de casete...)

Napster marcó, ante todo, un punto de inflexión en los usos sociales de Internet, abriendo el debate sobre el intercambio de contenidos en la red. El principal obstáculo al que tuvo que enfrentarse fue el hecho que la música, más allá de ser patrimonio de sus creadores, tiene implícito un submundo vinculado a la industria fonográfica cuyo *status quo* se siente profundamente amenazado. Prueba de ello fue la demanda interpuesta por la RIIA pocos meses después de entrar en funcionamiento Napster. Los sentimientos de animadversión y de apoyo a este tipo de iniciativas por parte de cantantes, compositores y demás autores ha sido de lo más variopinta. Madonna, The Offspring o Prince fueron algunos de los nombres que se posicionaron a favor y en contra, aunque sin duda una de las formaciones que más protagonismo tomó fue el grupo de heavy metal Metallica. En abril del 2000 interpusieron una demanda alegando que una maqueta de su canción "I disappear" había estado circulando por Napster antes de ser presentada oficialmente. Poco después el rapero Dr.Dre inició una campaña similar para que Napster eliminara sus canciones del servidor, y en mayo del mismo año ambos presentaron un listado con los usuarios (más de 500.000) que, según ellos, habían estado "pirateando" con sus canciones; fueron expulsados.

Un mes después del episodio iniciado por Metallica, la RIIA hizo la petición formal de cese de actividad de Napster, orden que acabaría siendo acatada en julio de 2001 después de múltiples trifulcas y recursos¹⁶⁶. No nos extenderemos aquí sobre la historia de Napster, existen múltiples cronologías e historias oficiosas en la Red, tantas que resulta imposible referenciarlas.

El cierre de Napster en verano de 2001 significó un antes y un después en el intercambio de música mediante redes P2P; cerró un servicio que, convertido en icono de libertad y de anarquía, ha dado lugar a otras muchas iniciativas semejantes cuya lucha diaria con entidades de gestión y discográficas no ha hecho sino empezar.

Gnutella, Kazaa, eMule, BitTorrent...

¹⁶⁶ KING, Brad. *The Day the Napster Died* [<http://www.wired.com/news/mp3/1,52540-0.html>] [Fecha de consulta: 19 octubre 2006]

Gnutella, Kazaa, eMule y BitTorrent son cuatro de las aplicaciones más utilizadas actualmente para el intercambio de ficheros mediante redes P2P. Hay otras muchas más pero estas reúnen particularidades que, a nuestro entender, las hace merecedoras de un epígrafe aparte. El cierre de Napster generó en la comunidad de usuarios un efecto inverso al que predecían las discográficas y entidades de gestión, puesto que en lugar de ser una medida disuasoria únicamente fomentó la proliferación de aplicativos hechos a imagen y semejanza. Gnutella, desarrollado por Justin Frankely Tom Pepper, fue presentado en marzo del 2000. La particularidad de este software es que es de código fuente abierto (licencia GPL), una decisión que fue tomada por sus desarrolladores como protesta a la ofensiva legal que acechaba Napster. Así, Frankel y Pepper creyeron que ofrecer un aplicativo "abierto" sería una garantía de perdurabilidad, puesto que en el caso de desaparecer el acceso al código fuente del programa ayudaría a otros programadores a crear clones del mismo. No se equivocaron.

El caso de Kazaa (KaZaA) es sin duda particular, sobretodo si nos centramos en las maniobras de descentralización que han llevado a cabo para eludir las demandas de las compañías discográficas. Fundada en marzo de 2001 por el sueco Niklas Zennström y el danés Janus Friis, Kazaa optó por una tecnología basada en "supernodos", de modo que todos los usuarios sirven a los demás usuarios en el momento en que hacen login en la red (de Kazaa). Este protocolo, más conocido como "fastTrack", permite el intercambio de cualquier tipo de fichero, no sólo música, y se considera que da inicio a la segunda generación de redes P2P. FastTrack también fue utilizado por MusicCity, Grokster o Morpheus y cuando la RIIA inició su previsible campaña legal demandó al conjunto de usuarios de esta tecnología. La estrategia que siguió Kazaa fue, cuanto menos, ingeniosa. Transcurridos tres meses de la denuncia interpuesta por la RIIA, Zennström reestructuró la compañía en su totalidad (2002). La interficie de Kazaa (nombre, logos...) se vendió a Sharman Networks, una empresas constituida en Vanuatu, una isla del sur del pacífico donde no se aceptan los tratados internacionales del copyright. El dominio se registró a nombre de otra empresa, LEF Interactive, constituida en Australia. Finalmente, el código del núcleo de fastTrack se transfirió a Blastoise Ltd., una compañía constituida en las Islas Vírgenes Británicas.

Kazaa evitó gracias a esta estrategia las demandas y denuncias de la RIIA y demás entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual. Se cree que es el software más

descargado de la historia con 389.392.921 descargas¹⁶⁷, pero los beneficios económicos que se derivan no son cuantiosos fundamentalmente por dos razones. En primer lugar, porque la venta de licencias fastTrack cesó a consecuencia de los obstáculos legales interpuestos por las entidades de gestión, discográficas... En segundo lugar, aunque se presentaron versiones mejoradas para el intercambio "legal" de ficheros (previa suscripción), esta iniciativa no tuvo demasiado éxito dada la popularización e implantación de alternativas gratuitas. Una de las grandes críticas que tuvo que afrontar Kazaa fue el spyware, la gran cantidad de publicidad contenida en la web así como los *fakes* o archivos falsos (bajo el título de una película taquillera se esconde una película porno, por ejemplo). Recientemente, el pasado mes de octubre, anunciaron que las principales empresas discográficas y los dueños y operadores de Kazaa han llegado a un acuerdo extrajudicial para solucionar los pleitos a los que se enfrenta desde hace años; así, Kazaa deberá pagar una multa en concepto de daños y perjuicios a las empresas discográficas que le demandaron e introducir tecnologías de filtrado de contenidos.

En España cerca de un 40% de los hogares dispone de conexión a Internet¹⁶⁸. El perfil mayoritario de estos internautas (32%) se puede calificar de "intensivo-estable", es decir, que tiene una frecuencia alta en lo que a uso de Internet se refiere¹⁶⁹. Este colectivo es el que realiza más actividades relacionadas con el intercambio y descarga de ficheros on-line, mediante redes P2P; de hecho, casi la mitad de ellos¹⁷⁰ (46,8%) afirma utilizar redes *filesharing*. El principal lugar desde donde se efectúan estas descargas es el propio hogar (45%) aunque resulta sorprendente que en segundo lugar se realicen en los centros de estudio a los que los usuarios están vinculados (38.6%). Una de las posibles razones que justifican esta situación es el hecho que las redes P2P son consideradas en ciertos ámbitos como ilegales (privacidad en su uso) y a su vez, generan procesos que pueden durar horas. Sin embargo, un argumento que justificaría el hecho que los centros de estudio sean los segundos emplazamientos más utilizados para este tipo de descargas es el hecho que allí, el ancho de

¹⁶⁷ <http://www.kazaa.com/us/index.htm> [Fecha consulta: 24 de octubre 2006]

¹⁶⁸ *Perfil sociodemográfico de los internautas. Actividades realizadas en Internet (2003-2005). Las TIC en los hogares españoles*. Observatorio de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información - Red.es (36.8% para el periodo julio - septiembre 2005)

¹⁶⁹ *Ibidem* (Red.es define este colectivo como aquél cuyo uso de Internet ha sido alto durante un periodo de 24 meses)

¹⁷⁰ *Ibidem*

banda acostumbra a ser mucho más alto, reduciéndose notablemente el tiempo de espera. Esta reducción puede ser vista como un incentivo.

Respecto a la frecuencia de uso de las redes *peer to peer*, se calcula que un 35,6% de los usuarios de este tipo de aplicaciones las usan varias veces al día (20%) o todos o casi todos los días (15%)¹⁷¹. Uno de los programas más populares es el eMule, también de código abierto, desarrollado el año 2002 por el alemán *Merkur* (Hendrik Breitkreuz) a partir de la red eDonkey. La lógica del eMule (se estima que cerca de 240 millones de usuarios han descargado esta aplicación) es directamente proporcional, quien más comparte más recibe, esta es una de las máximas del proyecto.

Consolidación y crecimiento de las redes P2P

Las redes de intercambio P2P suponen entre el 75% y el 85% del tráfico de Internet¹⁷², una realidad que no hace sino acrecentar la tensión entre usuarios y gestores de contenidos. Sin embargo, España ocupa el séptimo lugar en un ranking elaborado por la OCDE¹⁷³ (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) sobre la distribución de usuarios de redes P2P respecto el conjunto de internautas (figura 8). En dicho ranking, se observa una clara diferencia entre los Estados Unidos y el resto de países.

Figura 8 - Distribución de usuarios de redes P2P respecto el conjunto de internautas en los países miembro de la OCDE (2003)

País	% de usuarios
Estados Unidos	55.4
Alemania	10.2
Canadá	8
Francia	7.8
Reino Unido	5.4
Italia	1.7
España	1.1

¹⁷¹ AIMC. 8ª encuesta a usuarios de Internet. *Navegantes en la red*. (febrero 2006)

¹⁷² <http://www.cachelogic.com/home/pages/understanding/index.php> [Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006]

¹⁷³ OCDE. Digital broadband content: music (2005)

Países Bajos	1
Australia	0.9
Bélgica	0.8

El P2P, junto a los usos vinculados a las relaciones interpersonales (correo electrónico, chat...) es una de las principales actividades de los jóvenes cuando se conectan a Internet¹⁷⁴, aunque estas redes también sean uno de los principales puntos de entrada de virus en los ordenadores y este podría ser un factor disuasorio. Pese a los riesgos implícitos en el uso de las redes *peer to peer*, no sólo los virus sino el acceso a documentación que no queremos compartir y que por un descuido puede acabar circulando por la red, las cifras apuntan a que el intercambio de contenidos no hará sino crecer. Ante esta situación, distintas entidades de gestión de los derechos de propiedad intelectual han emprendido su lucha particular. Sin embargo, las principales asociaciones de internautas coinciden en señalar que Internet y las redes P2P únicamente son una herramienta de promoción y difusión cultural a la que no se puede poner frenos o medidas coercitivas. En este sentido, la Fiscalía General del Estado recogía en una circular emitida el pasado mes de mayo¹⁷⁵ el hecho que el intercambio de ficheros mediante redes P2P no es delito siempre y cuando no se realice con ánimo de lucro.

"...en el caso de intercambio de ficheros por el sistema "peer to peer" se debe tener en cuenta además, que en este caso los ficheros no están en un sitio de la Red de responsabilidad del servidor sino que los ficheros están dispersos en los múltiples ordenadores interconectados a través de una aplicación informática..."¹⁷⁶

"... hay que entender que las conductas relacionadas con la utilización de nuevas tecnologías, para la comunicación u obtención de obras protegidas tales como las de "colocar en la Red o bajar de Internet" o las de intercambio de archivos a través del sistema "P2P", sin perjuicio de poder constituir un ilícito civil, frente al que los titulares podrán ejercitar las correspondientes acciones en dicha vía, no reúnen, en principio, los requisitos para su incriminación penal si no concurre en ellas un ánimo de lucro comercial..."¹⁷⁷

¹⁷⁴ *Perfil sociodemográfico de los internautas. Actividades realizadas en Internet (2003-2005). Las TIC en los hogares españoles.* Observatorio de las Telecomunicaciones y la Sociedad de la Información - Red.es

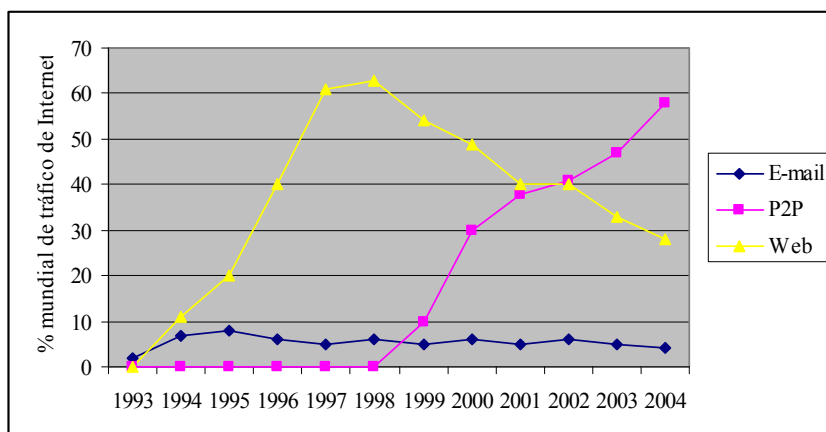
¹⁷⁵ Circular 1/2006 sobre los delitos contra la propiedad intelectual e industrial tras la reforma de la ley orgánica 15/2003 (5 de mayo 2006)

¹⁷⁶ *Ibidem* (p. 32)

¹⁷⁷ *Ibidem* (p.36)

La confusión entre el uso privado del P2P y las redes organizadas de venta de películas y música en la calle (*top manta*), sumado al canon digital (derecho de compensación por copia privada) que grava los distintos soportes de almacenamiento es una de las principales controversias actuales. Como hemos visto a lo largo del presente informe de investigación, la batalla no ha hecho sino empezar, más todavía considerando que una encuesta realizada por la AIMC¹⁷⁸ pone de manifiesto que un 42.6% de los encuestados afirmó haber utilizado redes de intercambio P2P durante "el día de ayer". El uso de las redes P2P no ha hecho sino crecer desde su implantación (figura 9), pese a las batallas judiciales y las constantes amenazas de la industria, fundamentalmente discográfica.

Figura 9 - Principales usos de Internet a nivel mundial (1993-2004)¹⁷⁹



El acceso a la banda ancha en los hogares, la interfície de usuario mejorada de los programas de intercambio P2P (cada vez más amigable), y el crecimiento de usuarios de este tipo de redes, posibilitando un repositorio cada vez más amplio, junto a la ausencia de un marco legal consensuado acerca de este canal de distribución son algunas de las constantes que favorecen un panorama como el representado en el gráfico anterior. En España están empezando a florecer iniciativas de descarga "legal" de ficheros mediante redes de intercambio P2P en las que habitualmente el usuario paga una cuota mensual a modo de suscripción con tarifa plana de descarga, o bien compra archivos individualmente. El pasado

¹⁷⁸ AIMC. 8ª encuesta a usuarios de Internet. *Navegantes en la red*. (febrero 2006)

¹⁷⁹ Fuente: European Information Technology Observatory 2006

mes de mayo (2006), por ejemplo, se presentaban dos servicios de estas características: *Realmusic*¹⁸⁰ (Real Networks) y *Pixbox*¹⁸¹ (Terra - Bertelsmann).

¹⁸⁰ <http://www.realmusic.es>

¹⁸¹ <http://www.terra.es/pixbox>

8 - CANALES DE DISTRIBUCIÓN VIRTUALES

El potencial de Internet vinculado sobretodo a la facilidad de acceso a la Red a un coste moderadamente bajo ha fomentado su consolidación como poderoso canal de distribución. Si bien en un principio Internet se concebía más como un canal de difusión, las redes de intercambio de ficheros han demostrado que la libertad para intercambiar información es uno de los principales incentivos para los navegantes. En este capítulo nos centraremos en dos casos concretos: las discográficas *on line* y las editoriales copyleft

Esta oportunidad, aunque todavía ignorada mayoritariamente por las grandes empresas y multinacionales propias del *establishment* de la industria cultural y de contenidos, no ha pasado desapercibida por aquellos eslabones menores de la cadena productiva de bienes y servicios también de carácter cultural. Sin embargo, el pasado mes de agosto (2006) se anunciaba un acuerdo entre Universal Music Group¹⁸² y SpiralFrogg¹⁸³, una web de reciente creación¹⁸⁴ que permitirá la descarga libre de contenidos previa visualización de anuncios publicitarios. Así, pese a que el tiempo de descarga se estima sea de unos 90 segundos, la calidad del material será mayor que la del contenido en las redes P2P. La trascendencia de este acuerdo, con una vigencia inicial de dos años, es más que significativa si tenemos en cuenta que Universal Music Group es la empresa que más discos vende en el mundo, puesto que su repertorio incluye, entre otros artistas, a U2, Elton John, Bryan Adams o Mariah Carey.

Los ingresos derivados de la publicidad que SpiralFrogg albergará entre descarga y descarga de ficheros no mitigaran las pérdidas que la industria fonográfica atribuye a las redes P2P o a la piratería, no cabe duda. No obstante, la popularidad de estos artistas cuyos temas estarán disponibles en el portal crecerá con toda probabilidad. Tendremos que esperar a que la web entre en funcionamiento para poder hacer una primera valoración de este acuerdo, aunque una lectura preliminar permite avanzar en la idea que la industria cultural cada vez es más permeable a este nuevo escenario que Internet posibilita.

¹⁸² <http://www.umusic.com>

¹⁸³ <http://www.spiralfrogg.com>

¹⁸⁴ Se prevé que entre en funcionamiento a principios de año (2007), según la propia web [Fecha de consulta: 25 de enero de 2007]

8.1 Portales de música libre

Una de las vías más utilizadas por los grupos e intérpretes de música copyleft son los portales específicos de música libre. Se han registrado multiplicidad de ellos aunque los más populares son musicalibre.info, musicalibre.es y musicalliure.net.

Estos portales están gestionados a menudo por un grupo reducido de amigos interesados en la música copyleft. El hecho de ofrecer alojamiento a los grupos que lo soliciten para colgar en Internet sus canciones hace que estos portales ejerzan una doble función. En primer lugar actúan como plataforma de difusión y de distribución de grupos de música libre que no disponen de página web propia. En segundo lugar, refuerzan los canales de difusión y distribución de aquellos intérpretes que sí que disponen de web propia pero que necesitan mayor promoción.

El requisito básico para que un grupo o intérprete pueda alojar sus creaciones en este tipo de portales es que se trate de canciones libres, es decir, con licencia copyleft. El formato depende del grupo en cuestión aunque el más utilizado es el mp3, seguido del ogg. Estos portales tienen una clara vocación de "catálogo" aunque también son punto de encuentro y de intercambio de experiencias. Así, los foros también toman especial relevancia en el contexto de estas páginas web. La temática acostumbra a ser de lo más variopinta, pero las consultas acerca de las licencias copyleft así como el intercambio de opiniones y experiencias sobre aspectos técnicos (programas de ordenador, hardware...) ocupan un lugar destacado.

Una iniciativa destacada, en relación a la vocación de catálogo que comentábamos anteriormente, es la edición de un álbum recopilatorio (doble cd) por parte de musicalibre.info. Este álbum, que cuenta con dos ediciones (2004-2005), está disponible online para su descarga¹⁸⁵, carátula incluida, y cuenta con aproximadamente 40 temas de distintos grupos y formaciones copyleft. La última edición se ha descargado en más de 5.800 ocasiones.

¹⁸⁵ <http://www.musicalibre.info/cd/>

8.2 Discográficas *on line*

Las discográficas *on line* o "netlabel" son sellos discográficos (label en inglés) que usan Internet como principal canal de distribución. La música que distribuyen está en formato digital, fundamentalmente mp3 o bien ogg, y acostumbra a ser copyleft. El hecho que se trate mayoritariamente de música libre facilita la circulación y el intercambio de las obras.

La *Kosmik Free Music Foundation* (KFMF) es, probablemente, la primera netlabel. Estuvo activa entre los años 1991 y 2000, aunque recientemente Dan (Maelcum) Nicholson, el que fuera presidente y principal impulsor del proyecto, ha anunciado su intención de retomar la iniciativa¹⁸⁶. No obstante este anuncio se produjo en noviembre de 2004 y desde entonces no se ha registrado ningún tipo de actividad en el portal de KFMF.

En este capítulo hemos recogido las experiencias de tres discográficas que, a nuestro entender, pueden ser consideradas pioneras en España. Su modelo de negocio se basa en gran medida en Internet como canal de distribución aunque no todas ellas pueden considerarse plenamente netlabels. *AutoEditados* es, como veremos a continuación, un modelo que podría definirse como híbrido, puesto que parte de una red de distribución tradicional (tiendas y grandes superficies) pero sin renunciar al nuevo escenario propiciado por Internet (gestiona dos tiendas on-line). Además, los grupos que representa son, en su mayoría, formaciones de música libre (copyleft); aunque este no es ningún requisito de admisión. *TPS* o *La Kishar Records* son dos ejemplos más de la consolidación de esta nueva concepción de la música en España.

¹⁸⁶ <http://www.kosmic.org>

AutoEditados

*AutoEditados*¹⁸⁷ se presentó en Valladolid en febrero de 2005. Esta iniciativa es un proyecto que, en cierto modo, podría considerarse "personal" puesto que su fundador, Javier Navarro, emprendió esta aventura prácticamente solo y gestionando un único grupo de música. Fue una apuesta acorde con el nuevo panorama que Internet ha propiciado respecto de los canales de promoción y distribución tradicionales. Sin embargo, *AutoEditados* no nace de la nada puesto que Navarro llevaba quince años a la cabeza de *Servimedia*, una productora musical.

AutoEditados se ha constituido como Sello y Distribuidora Discográfica sin ánimo de lucro cuyo objetivo fundamental, tal y como se desprende de la siguiente cita, es ofrecer una alternativa a aquellas formaciones musicales que no pueden o no quieren entrar en la Industria Discográfica del modo tradicional, vía Entidades de Gestión de derechos de autor. *AutoEditados* es producto de este nuevo panorama que hemos ido describiendo a lo largo del presente informe de investigación.

"...al parecer las cosas han cambiado. O deberían. La mayoría de los músicos, especialmente en los últimos años, desconocen el significado real de un contrato discográfico, lo que implica para el nombre del Artista o Grupo; pero fundamentalmente se desconocen los "nuevos caminos alternativos" de la industria discográfica, esos caminos que se han creado en los últimos años dándole a muchos músicos nuevas posibilidades... Tu eres el editor en este caso, y si ahorras con las ventas del primero, podrías soportar el segundo álbum y así consecutivamente. Además podrás contactar con tu público y vender tus discos por correo terrestre directamente, a través de tu página Web, que harás tu mismo o aquel amigo de la banda que es un poco "ordenata". Todo de una manera organizada y facturada. Los tiempos cambian y nosotros nos adaptamos..."¹⁸⁸

Actualmente *AutoEditados* no sólo es un sello discográfico y una distribuidora sino que también ofrece servicios vinculados a la gestión y promoción de conciertos, merchandising, asesoramiento sobre licencias copyleft... No obstante, contrariamente a lo que pueda parecer, para que un grupo o formación pueda publicar un cd con este Sello no es

¹⁸⁷ <http://autoeditados.redtienda.net/>

¹⁸⁸ Fragmento extraído del manifiesto de constitución de *AutoEditados* <http://autoeditados.redtienda.net/pag.php?id=8466&PHPSESSID=9577bfba3ed15170872c429d879aa226>[Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2006]

necesario que su música sea libre. El envío de maquetas está abierto tanto a grupos que registran su música con copyleft (básicamente Creative Commons) como a otros que estén asociados a entidades de gestión. Sin embargo, es cierto que la proporción de unos y otros no está nada compensada; *AutoEditados* trabaja en un 96% con grupos de música copyleft.

Al tratarse de una entidad sin ánimo de lucro que se financia gracias a la organización de conciertos, *AutoEditados* ofrece tarifas con precios muy ajustados y reducidos. Esto es un incentivo que tiene especial incidencia en aquellas formaciones noveles e incluso *amateurs*. La estampación de mil cd's, junto a un libreto de seis páginas en color, y el precinto del paquete tiene un coste aproximado de 1.125 euros; el precio puede variar en función de las características del propio cd.

Otra de las particularidades de *AutoEditados* es el hecho que, gracias a la experiencia y el bagaje de *Servimedia*, cuentan con una red de distribución en 600 puntos de venta (tiendas) concertados de toda España al mismo tiempo que también disponen de dos tiendas on-line. Los precios de venta al público los fija el propio autor y no se le añaden comisiones ni gastos de ningún tipo. *AutoEditados* ingresa trimestralmente a los autores los beneficios derivados de las unidades vendidas durante ese periodo.

En este año y medio que lleva trabajando *AutoEditados* han pasado de gestionar un único grupo a sumar doce formaciones¹⁸⁹, todas ellas dispares entre sí. La mitad de estos grupos compaginan la venta on-line de cd's con la descarga gratuita de canciones vía web oficial, algunos incluso ponen a la disposición del usuario las partituras o vídeos de actuaciones. Uno de los últimos proyectos que han iniciado es la ampliación de su red de distribución hacia el mercado latinoamericano; de momento se han establecido contactos con México y Argentina.

¹⁸⁹ El gato negro, The black birds, Fuckop Family, Sodome, Vacío Legal, Inkoherenzia, Los repetidores, Desobedientes, Síndrome de abstinencia, Abra Kadaver, Herejes, Mala idea

TPS - La Kishar Records

En 2005 se creó en Murcia *TPS*¹⁹⁰, la primera¹⁹¹ discográfica / distribuidora / promotora musical española on-line dedicada única y exclusivamente a ofrecer discos copyleft en Internet. Un año y medio después se creaba *Empty Souls Recordings*, vinculada a *TPS*, y como respuesta a la necesidad de publicar la música en soporte físico. Paralelamente, el pasado mes de octubre (2006), siguiendo la estela dejada por *TPS*, entraba en funcionamiento *La Kishar Records* (LKR), autodenominada segunda discográfica / distribuidora / promotora musical española on-line. Ambas iniciativas son discográficas copyleft que operan únicamente en Internet y de forma íntegramente gratuita.

Aquellas formaciones o intérpretes de música libre que deseen adscribirse a uno de estos proyectos únicamente deben remitir un correo electrónico a la organización respondiendo un breve cuestionario contenido en la web. En éste, se pregunta acerca del estilo musical, discografía... y se solicitan datos de contacto así como enlaces a temas que ya estén colgados en la Red.

Pese a tratarse de iniciativas pioneras a nivel estatal, ha sido imposible contactar con los responsables. En las respectivas páginas web se menciona que los proyectos tienen éxito pero la información acerca del proyecto es sumamente escasa y el único testimonio que podemos aportar lo hemos extraído de la declaración de intenciones de *La Kishar Records* aunque también es aplicable a *TPS*. Como se desprende de la siguiente cita, *LKR* nace como una alternativa al mercado musical consolidado de las empresas multinacionales:

"...Ofrecemos un nuevo modelo de discográfica, completamente opuesto al que impera y ya está en total decadencia, el modelo de las grandes multinacionales. Nosotros nos encargamos, una vez recibida tu maqueta, de mejorar el sonido de todos los temas, diseñar la portada de tu álbum y colocarlo en la red para que esté disponible para el público. El hecho de ofrecer tus discos con descarga gratuita no debe de suponerte ningún esfuerzo del otro mundo, nosotros, como ya hemos dicho, nos encargamos de todos los trámites, tú sólo nos envías tu maqueta. Una vez publicado el álbum nos encargamos de hacerle toda la promoción necesaria, y

¹⁹⁰ <http://www.tpsesp.cjb.net/>

Ante la imposibilidad de contactar con los responsables de esta discográfica, únicamente recogemos información obtenida en Internet, fundamentalmente noticias y datos contenidos en el website oficial.

¹⁹¹ http://www.tv3.cat/sputnik/digitals/noticia/nd_175105019.htm [Fecha de consulta: 11 de diciembre de 2006]

*te informaremos al detalle de cuántas descargas se han realizado de tu trabajo así como de cualquier otro tema (conciertos, entrevistas, etc.). En el caso de que, aun ofreciendo los discos en descarga gratuita, quisieras vender los mismos, o no dejarlos al completo para descarga gratuita y ofrecerlos a la venta, nosotros también nos encargamos de todos los trámites de edición y publicación. Todo esto, estarás pensando, a cambio de mucho dinero. NO. Nosotros ofrecemos todos estos servicios de manera gratuita, porque queremos promover la verdadera música de calidad y no la pseudomúsica importada desde las multinacionales...*¹⁹²

No hemos podido acceder a información más concreta acerca del proyecto puesto que los correos de contacto difundidos parecen no estar operativos. Ante la imposibilidad de acceder a datos más exhaustivos (número de artistas vinculados, tipo de licencia copyleft...) únicamente hemos presentado la iniciativa partiendo de la información de presentación difundida a distintos medios, fundamentalmente blogs y webs específicos de música copyleft. Sin embargo, consideramos relevante recoger aunque sólo sea de forma anecdótica, estas iniciativas porque son indicativas de la importancia que está tomando la música libre en España.

¹⁹² <http://cantabricorecords.blogia.com/2006/100201-quienes-somos-y-que-ofrecemos-como-formar-parte-del-proyecto-.php> [Fecha de consulta: 11 de diciembre de 2006]

8.3 Editoriales copyleft

Lawrence Lessig, Cory Doctorow o David Bravo son algunos de los autores que publican libros simultáneamente en Internet y en soporte papel, habría muchos más. No está demostrado que publicar simultáneamente la versión digital de una obra literaria y la versión física se traduzca en un decremento de ventas de ésta última. Al contrario, los tres autores mencionados anteriormente han difundido reiteradamente la idea que Internet no es más que un canal de difusión complementario.

Internet propicia que aquella persona que esté interesada en un libro pueda acceder a él y consultarlo en pantalla. También puede imprimirlo pero parece ser que aquel internauta que desee un ejemplar en soporte papel irá a la tienda antes que imprimirlo y encuadernarlo por su cuenta. El formato digital de la obra es más bien un recurso complementario, así, el libro lo tenemos no sólo en el ordenador sino que también podemos descargarlo en la PDA, el móvil...

El copyleft está encontrando su lugar en el panorama editorial. Cada vez existen más proyectos de editoriales que optan por ofrecer libros (mayoritariamente licenciados en Creative Commons) a través de Internet. En su web se pueden descargar los libros completos pero también se pueden comprar on-line y, aquí radica la principal novedad, en soporte impreso en una red de puntos de venta cada vez más extensa. El copyleft, entendido como una herramienta de difusión de la cultura libre, ha cuajado también en un panorama editorial comprometido con aquellos autores ajenos al circuito editorial más tradicional y comercial. Así, proyectos anteriores al nacimiento de las licencias Creative Commons ven en esta alternativa una fórmula legal comúnmente aceptada en la que ampararse.

En este capítulo recogemos las experiencias de tres de las principales editoriales copyleft a nivel Estatal. *Traficantes de sueños*, *Acuarela Libros* y *Virus Editorial* representan a nuestro entender, un modelo emergente y en vías de consolidación basado en el frágil equilibrio entre el dominio público y el copyright.

Traficantes de sueños

*Traficantes de sueños*¹⁹³ nace el año 1994 en Madrid fruto de la interacción entre distintos movimientos sociales estudiantiles (universitarios) y activistas concienciados e interesados en la divulgación de la cultura y el pensamiento crítico, en su sentido más amplio. Jurídicamente se trata de una asociación cultural sin ánimo de lucro financiada a partir de las cuotas procedentes de los cerca de 200 socios así como de los ingresos derivados de la venta de libros.

"... Traficantes de sueños nace con el propósito de ser un punto de encuentro y debate de las diferentes realidades de los movimientos sociales. Intentando trascender este ámbito, trata de ir aportando su granito de arena para enriquecer los debates, sensibilidades y prácticas que tratan de transformar este estado de cosas. Para ello construimos una librería asociativa, una editorial y un punto que coopera con redes de distribución alternativa. Los textos de la editorial se publican con licencia Creative Commons y con copyleft..."¹⁹⁴

Actualmente *Traficantes de sueños* organiza su actividad diaria según tres grandes líneas de trabajo: librería, distribuidora y editorial. La librería y la distribuidora son las dos ramas más antiguas, creadas en el año 1995, justo después de la fundación de la asociación. Las tareas de ambas están directamente vinculadas a conceptos como "autoedición" o "contracultura", puesto que como comentábamos en el párrafo inicial, los movimientos asociativos que dan origen a *Traficantes* generaban, entre otros medios de expresión y comunicación, fanzines y demás obras contraculturales alejadas de los circuitos tradicionales. Así, es comprensible que la labor editorial no se despliegue de forma continua hasta unos años después (2003). Pese tener una existencia relativamente corta, la editorial de *Traficantes de sueños* edita anualmente un promedio de entre 10 y 12 títulos. Actualmente trabajan 25 personas de las cuales únicamente 9 constan como asalariadas; el resto son socios colaboradores. Han publicado un total de 42 títulos de los cuales 33 tienen una edición digital en la página web, pudiéndose descargar libremente (formato pdf). Se espera que en breve estén disponibles todos los títulos.

¹⁹³ <http://www.traficantes.net>

¹⁹⁴ <http://www.traficantes.net/index.php/trafis/user/login> [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2006]

Uno de los requisitos *sine qua non* para que una obra sea publicada por *Traficantes de sueños* es que su contenido sea abierto. Actualmente las obras se licencian en Creative Commons pero esto no ha sido siempre así, en parte porque como hemos visto en capítulos anteriores, estas licencias no se adaptan al ordenamiento jurídico español hasta octubre del 2004. ¿Cómo garantizaba en *Traficantes de sueños* que los contenidos fueran abiertos y libres?

La respuesta la encontramos en una fórmula propia (un corpus de licencias creadas *ad hoc*) inspirada en las licencias usadas en el software libre. Además es preciso reconocer que *Traficantes de sueños* también se apoya en otro movimiento conocido históricamente como "movimiento anticopyright". Este movimiento, surgido a mediados de los años 70 y 80, promocionaba la distribución de obras con total independencia de las cláusulas contenidas en la legislación de propiedad intelectual. Desde el año 2004 *Traficantes de sueños* utiliza licencias Creative Commons - España.

Si bien un autor puede remitir a *Traficantes de sueños* un manuscrito original, asumiendo que en caso de publicarse será licenciado en abierto, la asociación trabaja en base a un plan de edición autónomo consensuado por los asociados. Los títulos que se publicarán el año en cuestión se seleccionan con anterioridad. Fundamentalmente (80%) se trata de traducciones de otras obras que se consideran relevantes en el panorama editorial vinculado un eje de contenidos estructurado en base a cinco áreas de interés: ensayo (sociología, filosofía política, movimiento copyleft...), investigación, movimientos sociales, transformaciones laborales e historia reciente.

En cuanto a la distribución de los títulos publicados por *Traficantes de sueños*, la asociación cuenta con una red de 13 distribuidoras¹⁹⁵ que suministran ejemplares a cerca de 200 tiendas distribuidas en el conjunto de las distintas comunidades autónomas, aunque la presencia en grandes superficies es más bien limitada y los puntos de venta acostumbran a ser librerías especializadas o bien vinculadas a museos y centros de promoción cultural.

Acuarela libros

*Acuarela libros*¹⁹⁶ se crea en 1997, aunque las inquietudes del grupo de cinco amigos que integran este proyecto son anteriores. Constituida jurídicamente como comunidad de bienes, el proyecto *Acuarela libros* retoma los intereses compartidos que en 1994 dieron lugar al fanzine "Apuntes del subsuelo", elaborado por tres de los actuales integrantes de la editorial. Este fanzine ya contenía una nota en la que se anunciaba que los textos se podían reproducir libremente e incluso copiar. El porqué de esta nota, según Amador Fernández Savater uno de los responsables de *Acuarela libros*, representaba ante todo una convicción: *"... lo hacíamos por herencia de algunas vanguardias artísticas y políticas como la Internacional Situacionista, que en los 60 y 70 ponía esta nota en sus textos. Compartíamos una misma visión de la cultura como patrimonio común, en construcción permanente, cuya autoría es anónima y colectiva. Pero entonces no existía nada como el «copyleft», que es jurídicamente eficaz. Conocimos la filosofía y las aplicaciones copyleft (licencias creative commons) cuando uno de nosotros se inmiscuyó muy activamente en este movimiento "por una cultura libre" y lo transmitió al resto..."*.

"Apuntes del subsuelo" coincide en el tiempo con la creación de la discográfica "Acuarela discos"¹⁹⁷, pese a que ambas iniciativas no se cruzan hasta el año 1997, cuando se unen las experiencias obtenidas de la edición del fanzine y el background de la discográfica. Pese a compartir nombre, por razones económicas en un principio, ambos proyectos (*Acuarela libros* y *Acuarela discos*) son independientes aunque tienen algunos puntos en común, como por ejemplo, la defensa del copyleft como alternativa al régimen tradicional de

¹⁹⁵ <http://www.traficantes.net/index.php/trafis/editorial/distribucion> [Fecha de consulta: 1 de diciembre de 2006]

¹⁹⁶ <http://www.acuareladiscos.com/libros/presentacion.htm> [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2007]

¹⁹⁷ <http://www.acuareladiscos.com>

derechos de autor, representado mayoritariamente por el copyright. Las páginas web de la editorial y el sello discográfico también son comunes (dominio y subdominio), algo que desconcierta al internauta teniendo en cuenta que son dos proyectos independientes.

Actualmente *Acuarela libros* ha publicado 20 libros, contando un cómic que acompaña una autobiografía de Johny Cash titulada *Man in black*. Los títulos son de temática y estilo muy diversos y únicamente seis están publicados bajo licencias Creative Commons. El primer título copyleft fue *Esta revolución no tiene rostro*, de Wu Ming aunque actualmente no es posible la descarga de los mismos desde la página web de la editorial. Esto se debe al hecho que el portal no se actualiza con regularidad puesto que *Acuarela* no es la prioridad vital, intelectual o laboral de sus integrantes aunque esto no implica que sea un proyecto menor. De hecho, estos libros se pueden descargar, parcial o íntegramente según el caso, desde otras páginas web o blogs¹⁹⁸. El tipo de licencia Creative Commons que se ha utilizado depende de las particularidades de cada obra; así, en el caso de traducciones se incluye la posibilidad de modificar el texto. La única condición que han mantenido en todos los libros de forma inalterable es el reconocimiento, es decir, la obligatoriedad que se muestren los créditos de la obra original en posteriores reproducciones de la misma.

En conjunto la valoración que la organización de la editorial hace respecto del uso del copyleft en sus publicaciones, más allá del éxito de la iniciativa, incide en las connotaciones éticas y políticas de tal decisión. Así, Fernández Savater reconocía que "*... es un elemento más de la apuesta editorial de Acuarela, que es también en alguna medida una apuesta ética (¿y política?) por la libertad de acceso a los bienes culturales. ¿Funciona, sirve, es eficaz económicamente? Una editorial pequeña vive mucho de la visibilidad y del boca a boca, porque el mundo del libro está saturado de oferta y de estímulos. Creative Commons permite*

¹⁹⁸ CHESTERTON, G.K. *La taberna errante* <<http://biblioweb.sindominio.net/literatura/flyinginn-es/>> [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2006]

CASADO, A. *Thoreau: biografía esencial* <<http://www.ehu.es/ias-research/casado/publications.html>> [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2006]

LAWRENCE, T.E. *Guerrilla* <http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/fluminis_es.htm> [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2006]

MING, W. *Esta revolución no tiene rostro*

<http://www.wumingfoundation.com/italiano/spanish_directo.htm> [Fecha de consulta: 1 de febrero de 2006]

multiplicar las formas de hacer circular un libro (en Internet, fotocopándolo...) y, por tanto, que sea más visible, que se pueda ojear en la red, entendida como biblioteca..."

Virus editorial

*Virus editorial*¹⁹⁹ también se funda, al igual que las otras dos editoriales mencionadas anteriormente, a principios de la década de los 90. La necesidad de dar salida a textos que no tenían posibilidades de ser publicados y distribuidos por el circuito editorial tradicional fue la principal razón para su constitución, tal y como se desprende de la siguiente cita extraída del website oficial:

"...Virus editorial es un proyecto de funcionamiento horizontal, asambleario y autogestionario, que nace a principios de los años noventa con un doble objetivo: crear, con carácter estable, una infraestructura para la edición y distribución de libros que pudiera ser útil a un amplio espectro de personas y colectivos de la izquierda antiautoritaria; y fomentar a iniciativa propia la edición o reedición de libros con temáticas que, normalmente, no encuentran cabida o no reciben el trato que merecen en las editoriales comerciales. Las personas que formamos la editorial procedemos de diferentes colectivos y proyectos de trabajo alternativos, caracterizados por su carácter antiautoritario y no dogmático..."²⁰⁰

Virus editorial licencia sus publicaciones en Creative Commons desde hace aproximadamente dos años y medio. Este dato no está recogido en la página web porque, según nos han comentado responsables de la propia editorial, el *site* está obsoleto. Hemos procurado acceder a información actualizada a cerca del proyecto pero a fecha de cierre del presente informe de investigación²⁰¹ no ha sido posible que *Virus editorial* atendiera nuestra solicitud, alegando que la campaña de Navidad ha generado tal volumen de trabajo que se sienten desbordados. Por este motivo no ofrecemos más datos sobre esta iniciativa de editorial copyleft, aunque considerábamos pertinente mencionar el proyecto.

¹⁹⁹ <http://www.viruseditorial.net>

²⁰⁰ <http://www.viruseditorial.net/index.htm> [Fecha de consulta: 4 de diciembre de 2006]

²⁰¹ 1 de diciembre de 2006

9 - FREE CULTURE, EXPERIENCIAS CONSOLIDADAS

"Si hubiese dedicado a repartir pizzas el mismo tiempo que he empleado en la música habría ganado más dinero sólo con las propinas. La creación artística no peligra - ni mucho menos - con la distribución gratuita en Internet. Use el Napster o el Gnutella sin remordimientos. De verdad que a los músicos nos hacen un favor". Así de contundentes son las primeras frases del popular artículo de Ignacio Escolar titulado "Por favor, ¡pirateen mis canciones!"²⁰². Este texto, originalmente publicado en *Baquia*²⁰³ y posteriormente reproducido hasta la saciedad en multiplicidad de blogs y de webs, marca simbólicamente el inicio (en España) de la revolución vinculada a la distribución de ficheros de música en Internet. En aquel entonces (el artículo fecha de abril de 2002) Napster se había cerrado y la polémica entorno a la distribución de música (y vídeos) mediante redes P2P acababa de iniciarse. El posicionamiento de Escolar, reconocido periodista y exmiembro del quinteto *Meteosat*, tuvieron gran impacto y repercusión entre la comunidad internauta, en especial entre los usuarios de las redes *peer to peer* que vieron legitimadas sus actividades por alguien que vivía este nuevo panorama por activa y por pasiva. El artículo de Escolar generó, sólo en *Baquia*, más de cien comentarios.

Escolar es un ejemplo más de lo que se ha convenido en denominar "Web 2.0". Aunque no existe ninguna definición globalmente consensuada sobre el significado de este término, en la Web 2.0²⁰⁴ (supuesta segunda generación de Internet) planea un nuevo escenario en el que las redes sociales, los wikis y en definitiva, la colaboración en línea, toman especial relevancia. El copyleft guarda especial relación con este nuevo panorama.

Software libre y de código fuente abierto y cultura libre son dos conceptos indisolubles en su génesis. El *modus operandi* es buena prueba de ello puesto que en ambos casos parte del trabajo colaborativo y de la vocación de compartir conocimiento. Ciertamente, existe software de código fuente abierto que se explota comercialmente, pero debemos recordar que "libre" no es ningún sinónimo de "gratis", aunque desde algunos círculos se

²⁰² <http://www.baquia.com/noticias.php?id=8917> [Fecha de consulta: 30 de noviembre de 2006]

²⁰³ <http://www.baquia.com>

²⁰⁴ Para más información acerca de la "Web 2.0" recomendamos la consulta de la página web de Tim O'Reilly (<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>) así como el portal de la segunda edición de la Conferencia web 2.0 (<http://www.web2summit.com/pub/w/49/schedule.html>)

insista en presentarlo así. Una muestra de esta relación entre software libre y cultura libre es el hecho que, como hemos constatado a lo largo de esta investigación, gran parte de los artistas copyleft habitualmente rechazan sistemas operativos propietarios o cerrados a favor de alternativas libres como GNU/Linux (no distinguiremos ninguna distribución en particular), el navegador web Mozilla Firefox o la suite ofimática OpenOffice. El software podría considerarse parte de este movimiento de liberación de la cultura (Free Culture), pero esta asimilación no está consensuada y no es objeto del presente informe profundizar en esta disquisición.

A continuación recogemos algunas experiencias vinculadas a la Cultura Libre que, según nuestro entender, están plenamente consolidadas y pueden referenciarse a modo de ejemplo. Así, en un intento por presentar iniciativas y proyectos desde una perspectiva multidisciplinar, aportamos información relativa a distintos proyectos narrativos (musicales, cinematográficos, periodísticos...) El grupo musical *Lamundial.net*, el cortometraje *Lo que tu quieras oír*, el periódico *20 Minutos*, el cine de animación 3D *Elephants Dream* o *Plumíferos* y finalmente la denominada "Blogosfera" integran este capítulo centrado en casos de éxito vinculados a la cultura copyleft.

9.1 laMundial.net

LaMundial.net²⁰⁵ nace formalmente a finales del año 2001. La integran un grupo de músicos interesados e influidos por la popularmente denominada "música negra" (funk, rythm & blues, soul, jazz ...) que trata de abrirse camino y de forjarse un nombre en la encrucijada del panorama musical español. Sin embargo, consideran complicada su introducción en este panorama siguiendo la vía tradicional de las discográficas y entidades de gestión de los derechos de autor y ni siquiera se plantean grabar y enviar maquetas promocionales de presentación del grupo.

El planteamiento inicial de laMundial.net de distribuir su música por Internet es meramente experimental aunque el hecho que un miembro del grupo (Defunkind) trabaje en la gestión de proyectos web facilitó mucho esta decisión. El empuje definitivo, no obstante, lo dio la publicación del artículo de Nacho Escolar *Por favor, ¡Pirateen mis canciones!* al cual nos hemos referido anteriormente.

LaMundial.net empieza a trabajar en la web aunque en un principio únicamente la conciben como una plataforma en la que el internauta podrá encontrar los temas del grupo en formato mp3 y weblog paralelo y viene condicionada por el "boom" que las redes P2P experimentan así como el auge de las licencias libres. Cada vez hay más músicos que quieren que sus obras sean libres y LaMundial.net se consolida como una fuente de información fiable que puede aportar su bagaje y experiencia. El gran éxito de la iniciativa y la multiplicidad de consultas que llegan a diario a la web, planteará la necesidad de canalizar esta experiencia así como reorientar las consultas de carácter general a otra web. Así nace la Fundación Copyleft.

Todas las canciones de laMundial están disponibles en su website, listas para ser descargadas (128kbps, 44kHz y stereo). Los temas, así como la web, tienen algunos derechos reservados porque están licenciados con Creative Commons (Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual - versión 2.5 España). Como se desprende de la siguiente cita, extraída de la nota autobiográfica del grupo publicada en la web, Internet no sólo es una plataforma de difusión sino que es un canal de distribución muy efectivo. Por esta razón desde laMundial se

²⁰⁵ <http://www.lamundial.net>

anima a los internautas a bajarse sus canciones, remezclarlas, copiarlas... Esta actividad se suele traducir en una mayor asistencia de público a sus conciertos, fuente principal de ingresos. Actualmente la formación la integran tres músicos y una vocalista²⁰⁶, aunque los componentes han ido cambiando a lo largo de los años; los costes derivados del mantenimiento de la web se cubren gracias a la inserción de publicidad vía el buscador Google.

"... Nuestra música se distribuye bajo licencia Copyleft: puedes descargarla, copiarla incluso remezclarla tanto como quieras mientras no te beneficies económicamente de ello, en éste último caso te has de poner en contacto con nosotros y hablamos de las condiciones. Nuestros temas no están registrados en ninguna entidad de gestión de derechos de autor. Nosotros ejercemos como autores el derecho a que nuestra música corra libremente. "Piratéanos" por favor... Nuestro público es nuestro mejor promotor haciendo que esto se propague como un virus así que gracias a tod@s los que de alguna manera colaboran desde sitios web, redes p2p o simple boca-oreja..."²⁰⁷

La postura de laMundial respecto de las entidades de gestión, y en particular la SGAE es, como no podría ser de otra manera, crítica. Consideran que ha pasado por tres etapas claramente diferenciadas respecto de su posicionamiento sobre la distribución de música en Internet. Una primera fase estaría marcada por la ignorancia sobre el tema. Una segunda fase la calificarían como "intento de aproximación" a esta nueva realidad. Finalmente, una tercera fase que coincide con el momento actual, de hermetismo y desprestigio total hacia los usos de las TIC vinculados a la promoción, difusión y distribución de obras musicales.

Actualmente la web de laMundial.net también ofrece alojamiento a otros grupos musicales pero está previsto que esta y otras funciones de carácter informativo se deriven a la Fundación Copyleft. Es incuestionable el rol divulgativo desarrollado por esta formación que, junto a Stormy Mondays²⁰⁸ y Motor Sex²⁰⁹ (antes MCD), es uno de los grupos pioneros de música libre en España. Buena prueba de ello son las estadísticas relativas a descargas. Se han contabilizado un total de 187.194 descargas de temas propios, a las que cabría sumar las efectuadas mediante redes de intercambio P2P o las canciones que también están disponibles

²⁰⁶ s3r raRØ (bajista, fotógrafo), Defunkid (guitarra, coros) Eloí (batería) y Eleana (cantante)

²⁰⁷ <http://www.lamundial.net/home.php?pg=bio> [Fecha de consulta: 29 de noviembre de 2006]

²⁰⁸ <http://www.stormymondays.com/>

²⁰⁹ <http://204.200.195.244/xoops/html/modules/soapbox/column.php?columnID=3> [Fecha de consulta: 29 de noviembre de 2006]

en otros portales (jamendo.com, musicalibre.info...) Respecto a otras formaciones que también se alojan en el servidor de laMundial.net, la suma es de 183.502 descargas.

9.2 Lo que tu quieras oír

Dirigido por Guillermo Zapata, *Lo que tu quieras oír*²¹⁰ es el primer cortometraje profesional en España que se ha licenciado con Creative Commons (Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual - versión 2.5 España). El cortometraje se estrenó a finales de septiembre de 2005 y al igual que en el caso de *Elephants Dream* la descarga se ofrece simultáneamente en la web oficial del proyecto así como en otros espacios (el cortometraje está disponible en la web desde abril de 2006). En sólo cinco meses ya se habían registrado 150.000 visitas en You Tube gracias, en parte, al hecho que muchos blogs, foros y listas de correo promocionaron el cortometraje comentándolo o simplemente enlazándolo. A principios de diciembre cuenta con más de 700.000 visitas.

Zapata, que es consciente del papel que ha jugado la comunidad de internautas en la difusión de *Lo que tu quieras oír*, siempre tuvo claro que utilizaría una licencia Creative Commons porque el cortometraje era un proyecto en el que participaban muchas personas de manera voluntaria y era justo reconocer esta dedicación por un igual:

"... Este corto tiene una licencias creative commons porque es lo justo, ¿por qué?: 1) Porque es una manera de no privatizar algo que muchas personas han hecho de manera cooperativa y voluntaria 2) Porque es una manera de reconocer que este corto utiliza ideas de otras personas y por tanto debe permitir que otros utilicen las ideas del corto para otras cosas 3) Porque garantiza que cualquiera pueda acceder al corto independientemente de sus ingresos, nivel cultural, etc. e independientemente de la "vida comercial del corto"..."²¹¹

Lo que tu quieras oír se grabó en un único día (5 de Febrero de 2005) y en una sola localización. La grabación, en la cual intervinieron quince personas²¹², se alargó durante más de dieciséis horas y está protagonizada por Fátima Baeza, actriz que interviene en la popular serie de televisión *Hospital Central* (Telecinco). Este hecho es significativo porque esta serie televisiva cuenta con una de las audiencias más estables; lleva en antena desde 1999 y su share en las últimas cuatro temporadas se ha situado entre el 25% y el 30% con una media fija

²¹⁰ <http://www.loquetuquierasoir.com>

²¹¹ http://www.filmica.com/casiopea/archivos/cat_lo_que_tu_quieras_oir.html [Fecha de consulta: 29 de noviembre de 2006]

²¹² En todo el proceso (preproducción, producción y postproducción) han intervenido una treintena de personas.

de entre cuatro millones y medio y cinco millones de espectadores. Conviene remarcar que Zapata es guionista de esta serie y que, según ha afirmado repetidamente, pese a que este hecho le facilitó el contacto con la actriz, recurrir a Baeza no fue ninguna decisión estratégica, aunque finalmente se haya traducido en un incremento de la popularidad del corto.

La web de *Lo que tu quieras oír* es muy completa e incluye distintos recursos vinculados a la producción del cortometraje. Así, podemos descargarnos no sólo el corto sino también el guión, la banda sonora, fotografías del rodaje... Además también se puede acceder al blog de Guillermo Zapata, donde ha creado una sección íntegramente dedicada al cortometraje: Casiopea²¹³.

Lo que tu quieras oír se estrenó el 25 de septiembre de 2005 en la asociación cultural madrileña Ladinamo. Resulta particularmente remarcable que el estreno del cortometraje fuera en este centro que, como hemos visto anteriormente en el capítulo dedicado a las sentencias favorables al Copyleft, tiene una significación especial en lo que al movimiento pro-cultura libre se refiere.

²¹³ <http://filmica.com/casiopea/>

9.3 20 Minutos

El fenómeno de la prensa de difusión gratuita es relativamente reciente en España. El primer periódico de estas características en aparecer fue “Madrid y M@s” (febrero 2000), al que le seguiría su homónimo barcelonés “Barcelona y M@s” (noviembre 2000), ambos con el subtítulo “El primer diario que no se vende” y una tirada inicial de 100.000 ejemplares. En junio de 2001 la cabecera cambia de nombre²¹⁴ y adopta la denominación actual *20 minutos*. En septiembre de 2001 la tirada es de 300.000 ejemplares en Madrid y 200.000 en Barcelona, también aumenta la red de repartidores. En 2003 se editan las ediciones de Sevilla y Zaragoza y en 2004 las correspondientes a Valencia y Alicante; el resto de ediciones (A Coruña, Bilbao, Córdoba, Granada, Málaga, Murcia, Valladolid y Vigo) ven la luz el año 2005, cinco años después de la primera edición de “Madrid y M@s”. En la actualidad cuentan con catorce ediciones y una tirada media de 969.999 ejemplares²¹⁵.

El modelo económico y la estrategia comercial de este tipo de prensa (difusión gratuita) son muy distintos respecto de los periódicos tradicionales. Sus ingresos proceden íntegramente de la publicidad, únicamente se editan de lunes a viernes (en periodos vacacionales tampoco se imprime) y su difusión es gratuita y se realiza en puntos estratégicos de las ciudades (estaciones de metro, calles transitadas, bares...) Además, al tratarse de publicaciones no tan extensas (veinte páginas de promedio frente a las casi cien de la prensa tradicional) y con un eje de contenidos mucho menos denso (fundamentalmente noticias de sociedad, sucesos y política local) el resultado final ha sido un incremento considerable de los lectores diarios (figura 1). Como se aprecia en el siguiente cuadro los lectores por día correspondientes a prensa de información general y difusión gratuita superan a los de pago.

Figura 1 – Comparativa del número de lectores diarios de publicaciones de difusión gratuita y de pago²¹⁶

²¹⁴ 20 Min Holding (compañía que edita diarios gratuitos en Europa bajo la marca de 20 minutos, y de la que son accionistas el grupo editor noruego Schibsted, el fondo de inversión Apax y el banco suizo A&A Actienbank) compra en verano de 2001 la mayoría del capital de Multiprensa y Más, editora hasta entonces. Consecuentemente se cambia el nombre de la cabecera.

²¹⁵ La tirada media se calcula tomando el conjunto de las ediciones territoriales. Esta cifra corresponde al periodo julio 2005 - junio 2006 (Fuente: OJD)

²¹⁶ Fuente: AIMC (EGM) – Resumen general (octubre 2005 – mayo 2006)

PUBLICACIÓN	Lectores / día (octubre'05 – mayo'06)
20 minutos	2.448.000
ADN*	1.047.000
Metro Directo	1.721.000
Qué	1.900.000
El País	1.970.000
El Mundo	1.269.000
ABC	809.000
El Periódico	801.000

(*)ADN sale el mes de febrero (2006), por esta razón la difusión está calculada únicamente para el periodo marzo – junio 2006.

El caso del periódico *20 Minutos* es especialmente significativo puesto que, como se observa en la figura anterior, le separa del segundo más leído más de medio millón de lectores. *20 Minutos* es actualmente el periódico de información general y difusión gratuita más leído en España, algo que añade repercusión y significación al hecho que en enero de 2005²¹⁷ la directiva del rotativo apostara por licenciar sus contenidos mediante Creative Commons.

La licencia elegida es *Reconocimiento 2.1- España*²¹⁸ la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra; hacer obras derivadas y hacer un uso comercial siempre que se cite el autor o el licenciador. Sin embargo, previamente a la adopción de esta licencia la edición digital de *20 minutos* (web) ya se acogía a una licencia copyleft "propia" inspirada en las licencias GPL del *GNU Project*; mientras que la edición impresa estaba regulada por el copyright tradicional. La adopción de la licencia Creative Commons no fue algo nuevo sino un paso más que no se había podido dar antes porque no existía delegación española (el proyecto CC España se inició en febrero del año 2003 y no es hasta octubre de 2004 que las licencias están adaptadas a la legislación sobre propiedad intelectual del Estado Español.) La directiva del periódico, que optó por licenciar libre tanto la edición en papel como la edición electrónica del periódico, considera que esta iniciativa puede considerarse pionera puesto que no tienen conocimiento de ningún otro caso de características similares en España ni en el mundo.

²¹⁷ 24 de enero de 2005

²¹⁸ <http://creativecommons.org/licenses/by/2.1/es/deed.ca> [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]

Licenciar los contenidos de *20 minutos* mediante Creative Commons se consideró algo natural considerando la licencia copyleft que usaban internamente, y a su vez no se quiso dejar pasar la oportunidad de promocionar la llegada de las licencias a España. En la versión electrónica del periódico, a pie de página, se incluye un link con la licencia pero en la versión papel también se ha hecho hincapié en un tema que, según la directiva, es algo positivo para el rotativo. Así, se incluyó junto a la mancheta la frase "Primer diario con licencia Creative Commons. Queremos que te sientas libre de copiar, distribuir y usar nuestro trabajo".

Adoptar una licencia Creative Commons fue una decisión que generó bastante debate a nivel interno porque existía multiplicidad de dudas respecto el trabajo de los colaboradores, las imágenes, las viñetas... La directiva dio la oportunidad a que aquellos colaboradores y redactores que no quisieran licenciar sus aportaciones mediante Creative Commons lo comunicaran, y únicamente hubo un caso (así se recoge en las condiciones particulares). Sin embargo, según Ricardo Villa (subdirector de *20 Minutos*), una de las principales motivaciones fue la propia esencia y vocación del periódico:

"... El factor determinante es el propio espíritu con el que nace 20 minutos, un medio gratuito en un mundo dominado por los medios de pago. Nosotros competimos por la atención del lector, es con ella con lo que nos paga, no con un euro, por eso queremos tener la mayor difusión posible, que nuestros textos y fotos aparezcan recogidos o inspirando a otros medios en el fondo es una maravilla para el periodista..."

A pesar de que las herramientas de gestión de la web de *20 Minutos* no son software libre/código fuente abierto, la plataforma sobre la que están instaladas sí lo es (GNU/Linux, Apache, PHP y MySQL) algo que según la directiva del periódico forma parte de la misma filosofía. El gestor de contenidos ha sido creado internamente por el equipo de informáticos de *20 Minutos* y su uso es exclusivo. La versión empresa se gestiona con software y plataformas propietarias (Microsoft Windows, Milenium, Quark xpress...)

Las reacciones que la decisión de *20 Minutos* ha generado han sido bastante dispares, congregando felicitaciones y elogios por gran parte de la comunidad internauta, pero también recibiendo críticas que tildan la decisión de "oportunista". El desconocimiento generalizado que hay sobre las alternativas legales al copyright también ha motivado que se haya

considerado equivocada la decisión, alegando que este tipo de licencias van en contra de los derechos de los periodistas.

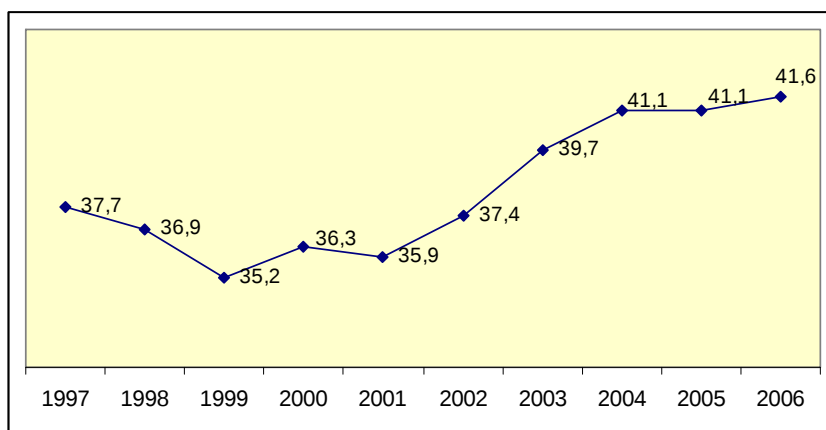
En general, la decisión adoptada hace un año no se considera traumática y el balance es positivo puesto que las principales dudas que surgieron se han resuelto satisfactoriamente. Un ejemplo es el caso del álbum virtual de fotografías antiguas²¹⁹ que acogen en la web, y cuya elaboración se hace a partir de envíos espontáneos de los lectores (el único requisito es que sean fotos anteriores al año 1975). Las fotografías que se publican en el periódico y que son de producción propia están amparadas por la licencia Creative Commons, pero las que provienen de agencia no. En el caso de las imágenes enviadas por los lectores (el museo virtual es un ejemplo) salvo que se explicita en el envío, éstas no están recogidas por la licencia Creative Commons del periódico sino mediante copyright. Esta decisión se ha tomado considerando que muchos de los lectores que envían fotografías desconocen que *20 minutos* está licenciado mediante Creative Commons y la dirección del periódico no consideró ético aplicar una licencia libre a un material ajeno. Este es el único problema, si es que puede considerarse así, derivado de la migración de un régimen de licencias cerrado a abierto.

La prensa de información general y difusión gratuita ha marcado un punto de inflexión en un mercado tradicionalmente poco activo y caracterizado por una baja audiencia²²⁰ (41,6%) si lo comparamos con otros medios como por ejemplo la televisión (88,6%) o la radio (55,9%). Sin embargo, la irrupción y consolidación de la prensa de difusión gratuita ha significado una clara recuperación del sector. Así, como se observa en el siguiente gráfico (figura 2) el porcentaje de penetración de los diarios experimenta una clara tendencia alcista coincidiendo con la salida de los principales diarios de difusión gratuita a partir del año 2001; registrándose estos últimos cinco años un crecimiento de casi el 6%.

²¹⁹ <http://www.20minutos.es/museo-virtual>

²²⁰ Fuente: AIMC - EGM (periodo abril 2005 - marzo 2006).

Figura 2 - Evolución (penetración %) de la audiencia general de medios (diarios)²²¹



Paralelamente, el pasado mes de septiembre (2006), un año después de su creación, la revista argentina *Users Linux*²²² anunciaba que todos los números estarían disponibles en su página web. En esta ocasión se ha optado por una licencia Creative Commons *Reconocimiento – Compartir Igual 2.5*²²³ la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, así como generar obras derivadas siempre que se cite el autor o el licenciador, no se use con fines comerciales y la obra derivada tenga la misma licencia. Así, *Users Linux* se ha convertido en la primera publicación con licencia libre que se vende en kioscos²²⁴ (recordemos que *20 minutos* es un periódico de difusión gratuita).

²²¹ Fuente: AIMC - EGM (resumen general octubre 2005 - mayo 2006).

²²² <http://www.tectimes.com/magazines/LINUX/lnx025/cdonline/menu.htm> [Fecha de consulta: 14 de noviembre de 2006]

²²³ <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/> [Fecha de consulta: 14 de noviembre de 2006]

²²⁴ <http://www.lafarga.cat/node/1369/print> [Fecha de consulta: 14 de noviembre de 2006]

9.4 Elephants' Dream - Plumíferos

El pasado mes de mayo (2006) se presentó oficialmente en Ámsterdam *Elephants Dream*²²⁵, el primer cortometraje 3D realizado íntegramente con software de código fuente abierto y licenciado mediante Creative Commons. Coordinado por la Blender Foundation²²⁶, una organización holandesa sin ánimo de lucro que agrupa a desarrolladores y usuarios del programa Blender²²⁷. El cortometraje, denominado *open movie* por los propios creadores, lo han realizado un equipo de seis personas elegidas de entre la comunidad de desarrolladores y usuarios de la Fundación, que se trasladaron a Ámsterdam durante el año que duró el proyecto (*Project Orange*).

Elephants Dream se ha realizado íntegramente con software open source, y fundamentalmente se han utilizado los programas: DrQueue, Gimp, GNOME, Inkscape, KDE, OpenEXR, Phytion, Subversion, Twisted, Ubuntu Linux y Verse. El cortometraje se ha licenciado mediante Creative Commons, la licencia elegida es la de Reconocimiento (versión 2.5) y únicamente se excluyen los logos de la web oficial del proyecto así como las marcas asociadas, y el diseño de la cubierta del DVD.

La principal vía de financiación de este ambicioso e innovador proyecto han sido las donaciones hechas por la comunidad de internautas mediante la venta anticipada de una edición extendida de la película en soporte DVD (35€²²⁸). Documental del *making of*, subtítulos en 34 idiomas, guión, storyboard... aunque algunas instituciones también han colaborado mediante subvenciones (ninguna de ámbito gubernamental).

Elephants Dream está dirigida por Bassam Kurdali y tiene una duración de diez minutos. Pocas semanas después de su presentación en el foro ya se publicaban comentarios de internautas que habían usado el cortometraje como base para creaciones posteriores (obras derivadas), ya sea haciendo montajes más cortos o simplemente usando las imágenes 3D para

²²⁵ <http://orange.blender.org/>

²²⁶ <http://www.blender.org>

²²⁷ Software de animación 3D (Open Source Software) disponible y compatible con la mayoría de sistemas operativos amparados por la GPL

²²⁸ Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2006

ilustrar creaciones musicales ajenas al film. Esto no habría sido posible si se hubiera licenciado el cortometraje con copyright porque “todos” los derechos de autor hubieran quedado reservados. Las descargas realizadas desde el website oficial también son representativas del eco que ha tenido esta producción; a finales de agosto se contabilizaron más de 500.000 a las que habría que añadir las efectuadas desde el portal You Tube²²⁹.

Paralelamente, el pasado mes de agosto (2006) se presentó en Buenos Aires (Argentina) otro proyecto similar, *Plumíferos*²³⁰. Las herramientas que se utilizarán para el desarrollo de esta película también serán íntegramente programas open source, pero a diferencia del proyecto anterior en este caso es un largometraje 3D. El film lo dirige Daniel De Felippo y su estreno se prevé para mediados de 2007.

²²⁹ No hemos podido acceder a estos datos; el equipo de producción del cortometraje únicamente nos ha confirmado los datos relativos a descargas desde el portal oficial.

²³⁰ <http://www.plumiferos.com>

9.5 Blogosfera

Resulta extremadamente complicado realizar una aproximación a la implantación del copyleft en lo que popularmente se ha denominado "blogosfera". Technorati²³¹ se ha consolidado como una de las mayores fuentes de información sobre weblogs a nivel mundial; rastreando en la actualidad²³² más de 62 millones de bitácoras. Se estima que durante los últimos tres años el tamaño de la blogosfera se ha duplicado cada seis meses ininterrumpidamente²³³ y que cada día se crean 175.000 nuevos blogs, la cual cosa implica que cada segundo se registra una media de dos bitácoras²³⁴.

Technorati publica periódicamente informes sobre el estado de la cuestión, pero no hemos encontrado ninguno que haga referencia al tipo de licencia que mayoritariamente eligen los bloggers para proteger el contenido de estas páginas. Ante esta situación, hemos tomado como punto de partida un ranking elaborado por la propia Technorati para analizar la implantación de las licencias copyleft en la blogosfera. El índice en el que nos basamos es el "Top 100 favoritos", formulado a partir de las preferencias de los miembros registrados en Technorati. Éstos tienen la posibilidad de añadir los blogs a su listado de "favoritos", y en base a esta elección se elabora el ranking mencionado antes²³⁵.

Los resultados que presentamos a continuación (figura 3) muestran una clara supremacía del copyright ante el copyleft, aunque como veremos más adelante, la lectura es sólo parcialmente negativa. Únicamente un 18% de los weblogs son explícitamente copyleft, los cuales están licenciados con Creative Commons. Sin embargo, un 20% no explicita qué tipo de licencia regula los contenidos del blog. En términos legales, no incluir el tipo de regulación en el que se ampara un autor para proteger su obra, es sinónimo de acogerse al copyright. Sin embargo, este vacío también puede ser visto como consecuencia de una hipotética desinformación o simplemente despreocupación, puesto que aquellas personas que

²³¹ <http://www.technorati.com>

²³² <http://www.technorati.com/about/> [Fecha de consulta: 12 de diciembre de 2006]

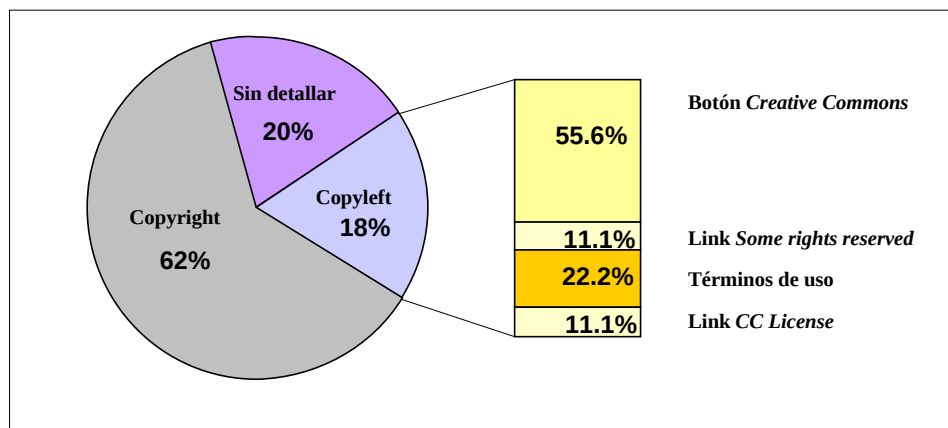
²³³ <http://www.sifry.com/alerts/archives/000436.html> [Fecha de consulta: 12 de diciembre de 2006]

²³⁴ *Ibidem*

²³⁵ Existe la posibilidad de acceder a este índice discriminando según la lengua en que se escribe en la bitácora, nosotros hemos optado por acceder al listado global.

explícitamente optan por el copyright añaden de forma claramente visible una nota al respecto.

Figura 10 - Uso del copyright y del copyleft en los weblogs (Top 100 favoritos de Technorati)²³⁶



Las bitácoras copyleft (18%), todas ellas reguladas por el régimen de licencias Creative Commons, presentan algunas particularidades respecto a la forma de reseñar el tipo de licencia al que se adscriben. La licencia más utilizada es la de Reconocimiento - No comercial - Compartir igual, aunque únicamente en la mitad de los casos (55.6%) se incluye en una parte visible del weblog el botón (hipervínculo) *Creative Commons - Some rights reserved*. La inclusión de este botón, al cual nos hemos referido en capítulos anteriores, no es obligatoria; sin embargo, tiene un alto valor informativo y la propia organización recomienda su uso.

Aquellos bloggers que licencian su bitácora con Creative Commons y no añaden este botón optan, en segundo lugar, por recoger las especificidades de la licencia en cuestión en un apartado correspondiente a los términos de uso del blog. Esta opción es muy confusa puesto que a simple vista no se distingue si el blog es copyright o copyleft; el internauta tiene que deducir que las condiciones específicas de la licencia están recogidas en este submenú y entrar en él. Finalmente, la opción menos elegida pese a ser más ilustrativa que la anterior, es

²³⁶ Fuente: elaboración propia

la inclusión de un link en el blog en el que se advierte que los contenidos tienen "algunos derechos reservados" o bien "están bajo licencia Creative Commons".

El índice de penetración del copyleft en la blogosfera es tímido, si tomamos como punto de referencia los datos contenidos en el gráfico anterior. Sin embargo, consideramos representativo que el blog²³⁷ que ocupa la primera posición del ranking anterior (Top 100 favoritos) esté licenciado copyleft. De hecho, si tomamos como referencia los cinco blogs que encabezan el índice, tres de ellos albergan sus contenidos bajo el paraguas de Creative Commons.

A nivel español, los datos que presentamos a continuación han sido extraídos del listado de ganadores de dos de los principales concursos organizados en el marco de los weblogs en lengua castellana (*Premios 20 Blogs*, *Premios Bitácoras*). La opción de recurrir al Top 100 de Technorati aplicando un filtro idiomático ha sido descartada porque las bitácoras realizadas en América Latina también se hubieran incluido, y no son objeto de el presente estudio.

Un primer análisis del listado de weblogs premiados por ambos certámenes permite apreciar que el uso de licencias copyleft por parte de bitácoras españolas no sigue plenamente la tendencia que presentaba Technorati sino que, aunque la muestra es menor²³⁸ (figura 4), la implantación del copyleft es ligeramente mayor.

Figura 4 - Uso del copyright y del copyleft en weblogs españoles premiados²³⁹

	Premios Bitácoras (2004)	Premios 20 Blogs (2005)
Copyleft	42.9%	55%
Copyright	28.6%	10%
Sin determinar	28.6%	35%

²³⁷ <http://www.boingboing.net>

²³⁸ Premios Bitácoras (2004) galardonó 14 blogs y Premios 20 Blogs 22, de los cuales una categoría era "mejor proveedor de blogs"; así mismo, un mismo blog obtuvo un premio en dos categorías distintas.

²³⁹ Fuente: elaboración propia.

El número de weblogs que no determinan el tipo de licencia que se aplican a los contenidos sigue siendo notablemente elevado, pero conviene remarcar que pese a que a nivel legal este hecho se traduzca en una licencia copyright, puede darse el caso que el autor simplemente no preste atención al tema por falta de interés o por desinformación.

Los datos presentados anteriormente dibujan un escenario en el que el copyright está en el centro, siendo la opción preferida por los bloggers para proteger sus contenidos. Sin embargo, consideramos que el hecho que la bitácora preferida por la comunidad de bloggers de Technorati esté licenciada con Creative Commons, junto con la constatación que más de la mitad (55%) de los weblogs premiados en el anterior certamen del premio *20 Blogs* sean copyleft, pueden ser considerados como experiencias vinculadas a la "cultura libre" parcialmente consolidadas.

9.6 Wikipedia

Creada en enero del 2001 por Jimmy Wales con el objetivo de proporcionar acceso libre y gratuito al conocimiento, la Wikipedia es uno de los proyectos de cultura libre más exitosos de todos los tiempos. Las estadísticas así lo confirman puesto que actualmente alberga más de cuatro millones de artículos y cerca de 65.000 contribuidores²⁴⁰. A finales del primer año de su entrada en funcionamiento, la Wikipedia ya estaba disponible en 18 idiomas, a finales del segundo año en 26, a finales del tercero en 46... actualmente ya suman 200.

La Wikipedia es uno de los siete proyectos que la Fundación Wikimedia²⁴¹, organización sin ánimo de lucro creada para desarrollar y mantener las correspondientes infraestructuras necesarias para mantener estos proyectos, tiene en marcha. Le siguen el Wiktionary (diccionario multilingüe gratuito), el Wikiquote (compendio abierto multilingüe de frases célebres), los Wikibooks (libros gratuitos de contenido abierto), la Wikisource (biblioteca gratuita), el Wikimedia Commons (repositorio de video, imágenes, música y grabaciones de texto), las Wikinews (fuente gratuita de noticias), y el Wikispecies (repertorio abierto y libre de especies). Las estadísticas vinculadas a estos proyectos (figura 5) son prueba del éxito de estas iniciativas, particularmente la Wikipedia.

Figura 5 - Estadísticas vinculadas a los proyectos de la Fundación Wikimedia²⁴²

Proyecto	Fecha inicio	Tamaño (total)	Idiomas	Contribuidores	Artículos nuevos diarios
Wikipedia ²⁴³	ene-01	4,300,000 artículos	233	64,936	8,425
Wiktionary ²⁴⁴	dic-02	833,000 entradas	173	778	2,181
Wikiquote ²⁴⁵	jul-03	42,000 páginas	87	369	79
Wikibooks ²⁴⁶	jul-03	35,000 módulos	121	695	84
Wikisource ²⁴⁷	nov-03	97,500 textos	50	354	502
Wikimedia Commons ²⁴⁸	sep-04	800,000 archivos	multilingüe	645	120
Wikinews ²⁴⁹	dic-04	22,000 artículos	22	259	/

²⁴⁰ Se considera contribuidor a aquel internauta que mensualmente realiza un mínimo de cinco aportaciones

²⁴¹ <http://wikimediafoundation.org>

²⁴² Fuente: <http://stats.wikimedia.org> (no incluye datos sobre el proyecto Wikispecies)

²⁴³ <http://www.wikipedia.org>

²⁴⁴ <http://www.wiktionary.org>

²⁴⁵ <http://www.wikiquote.org>

²⁴⁶ <http://www.wikibooks.org>

²⁴⁷ <http://www.wikisource.org>

²⁴⁸ <http://commons.wikimedia.org>

²⁴⁹ <http://www.wikinews.org>

La sede central de la Fundación Wikimedia se halla en Florida, pero cuentan con divisiones en Francia, Alemania, Italia, Polonia, Serbia y los Países Bajos. Su función principal es dar soporte así como incentivar proyectos a nivel nacional, más allá de los Estados Unidos. Conviene recordar que la fuente de ingresos de la Fundación Wikimedia son las donaciones particulares y que la mayoría de trabajadores son voluntarios.

Los contenidos de todos y cada uno de los proyectos adscritos a la Fundación Wikimedia son íntegramente "free content" (contenido abierto) y pueden ser usados por cualquier persona y con cualquier propósito, incluidos los usos comerciales. Las licencias que se utilizan para regular los derechos de propiedad intelectual de los distintos artículos son dos: la GNU Free Documentation License y la Creative Commons Attribution License.

La Wikipedia, como su propio nombre indica, se basa en el trabajo comunitario desinteresado (metodología open source, a la cual nos referíamos en capítulos anteriores). Los wikis son "páginas web editables", y puesto que la wikipedia es una enciclopedia hecha por el conjunto de los internautas, de ahí toma su denominación. El software de base fue inventado por Ward Cunningham en 1995, y en la Fundación Wikimedia utilizan un derivado llamado "mediawiki"; un software que está licenciado mediante la GNU/General Public License. Así mismo, el clúster de 250 servidores que garantizan los servicios de la Fundación, opera con sistema operativo GNU/Linux.

Éxito de las versiones española y catalana

En el portal de Wikipedia aparecen enlaces directos a las diez versiones idiomáticas que acogen un mayor número de artículos. Actualmente la versión que cuenta con más entradas es la inglesa, superando el millón y medio de artículos²⁵⁰, seguida de la alemana con medio millón²⁵¹. La versión española ocupa la décima posición con 179.000 artículos y la

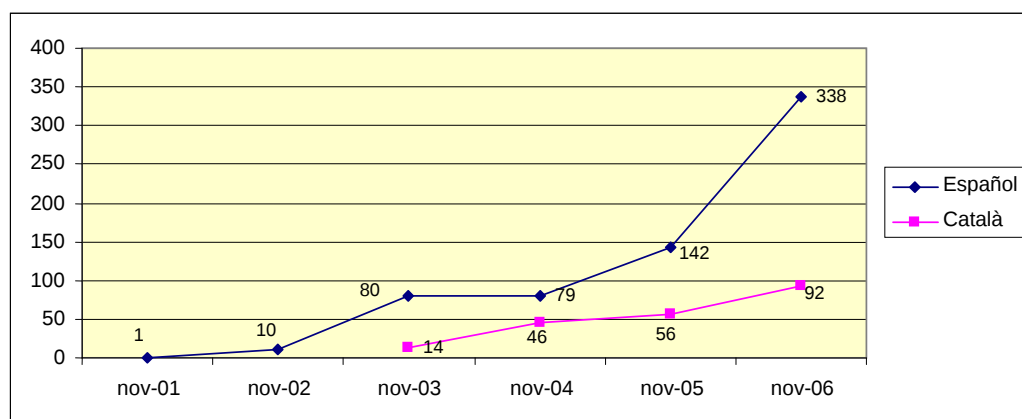
²⁵⁰ 1.535.000 artículos - Fecha de consulta: 19 de diciembre de 2006

²⁵¹ 512.000 - Fecha de consulta: 19 de diciembre de 2006

catalana se suma al grupo de aquellas que superan las 10.000 entradas pero no llegan a las 100.000. Así, actualmente el número de artículos en lengua catalana es de 47.000.²⁵²

El número de artículos que conforman las distintas versiones de la Wikipedia es un potente indicativo del éxito o fracaso de la iniciativa, pero habría otros. Así, puesto que este informe de investigación se centra en España y Catalunya, también hemos recogido datos relativos al número de artículos nuevos diarios en ambas lenguas (figura 6). Los artículos nuevos diarios en lengua castellana han experimentado un incremento espectacular en tan sólo un año (138%). En el mismo periodo analizado (noviembre) mientras que en 2005 se publicaban una media de 142 artículos al día, en 2006 la cifra aumentó hasta los 338 documentos.

Figura 6 - Artículos nuevos diarios - Wikipedia²⁵³



El caso de los artículos nuevos diarios publicados en lengua catalana el incremento no es tan notable (64.3%), aunque es una lengua que está en clara desventaja respecto al número de hablantes en lo que al español se refiere. Sin embargo, la versión catalana de la Wikipedia es más antigua que la española; mientras que la primera se registró en marzo del 2001, la segunda lo hizo en mayo (2001). Así mismo, como se observa en el gráfico anterior, mientras que el número de artículos nuevos diarios siempre ha ido en aumento desde la creación de la

²⁵² Fuente: <http://stats.wikimedia.org/EN/ChartsWikipediaCA.htm> [Fecha de consulta: 19 de diciembre de 2006]

²⁵³ Fuente: <http://stats.wikimedia.org> [Fecha de consulta: 18 de diciembre de 2006]

versión catalana de la Wikipedia, en el caso de la versión española observamos un estancamiento los años 2003-2004.

Nupedia, el antecedente

Aunque detrás de esta iniciativa también encontramos a Wales, y pese a perseguir el mismo objetivo, Nupedia difiere mucho de Wikipedia no tanto en el fondo sino en la forma. Esta enciclopedia de base web contaba con artículos escritos por expertos que sometían sus textos a un proceso de revisión (*peer-review process*) estricto para garantizar el rigor y la seriedad propios de cualquier otro tipo de publicación científica. Sin embargo, este *modus operandi* fue la causa del fracaso de la iniciativa, puesto que en los tres años y medio de actividad (Nupedia nace en marzo del 2000 y se clausura en septiembre de 2003) únicamente contó con 24 artículos completos, a los que cabe sumar otros 74 en fase de revisión²⁵⁴. Los contenidos también eran licenciados como "free content" pero la fórmula era más propia de la *catedral* que del *bazar*, citando al propio Wales, algo que derivó en un hermetismo extremo que terminó ahogando al proyecto.

²⁵⁴ <http://www.wikipedia.org>

10 - CONCLUSIONES

La problemática vinculada a la intersección entre los derechos de propiedad intelectual y el nuevo espacio que propicia Internet (digitalización de contenidos) plantea un escenario complejo en el que copyright y copyleft no acaban de encontrar el equilibrio. Sin embargo, este equilibrio no sólo es posible sino que es básico si no queremos poner frenos al pleno desarrollo de la cultura en un momento en el que lo que mayoritariamente se ha definido como "convergencia digital" posibilita que cada uno de nosotros sea emisor y receptor simultáneamente. El paradigma clásico de Lasswell está siendo revisado diariamente ante la flexibilidad y el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en particular Internet. Nunca antes había sido tan sencillo y asequible económicamente difundir nuestras ideas a los demás. Según Technorati²⁵⁵ cada día se registran 70.000 nuevos blogs y cada hora se publican 50.000 nuevos posts, en 2006 se vieron más de 70 millones de videos diariamente vía You Tube²⁵⁶ y en España se realizaron 550 millones de descargas de archivos musicales y películas²⁵⁷ vía redes P2P. Estos ejemplos no hacen sino confirmar la consolidación de un nuevo modelo de comunicación, paralelo al clásico y convencional ofrecido por los *mass-media*, y que Manuel Castells ha convenido en denominar "mass self-communication" (figura 1). Asistimos a la consolidación de un nuevo entorno cambiante en el que los medios de comunicación han dejado de ser herramientas accesibles únicamente por parte minorías y élites propias de los agentes de poder para democratizarse, es decir, ser accesibles al conjunto de la ciudadanía (contra poder, movimientos sociales e individuos a título personal).

Figura 1 - Comparativa entre los modelos comunicativos de los *mass-media* y la *mass self-communication*²⁵⁸

MASS-MEDIA	MASS SELF-COMMUNICATION
* Redes verticales * Unidireccional * Un emisor se dirige a múltiples receptores * Sincrónicos	* Redes horizontales de comunicación interactiva * Multidireccional * Múltiples emisores se dirigen a múltiples receptores * Sincrónicos / Asincrónicos

²⁵⁵ <http://technorati.com/weblog/2006/02/83.html> [Fecha de consulta: 29 de enero de 2006]

²⁵⁶ Fuente: <http://www.youtube.com/t/about> [Fecha de consulta: 29 de enero de 2006]

²⁵⁷ Fuente: Oficina Antipiratería de la Sociedad General de Autores i Editores (SGAE).

²⁵⁸ CASTELLS, Manuel (2006). "Communication, Power and Counter-power in the Network Society". *International Journal of Communication*.

Este nuevo marco en el que la frontera entre emisor y receptor se ha desdibujado plantea, entre otros, la problemática que en este informe de investigación hemos intentado abordar con afán de ofrecer material informado capaz de generar debate. Este flujo masivo e incesante de contenidos conlleva necesariamente una reflexión acerca de los derechos de propiedad intelectual, puesto que hasta hoy no había sido tan fácil copiar, grabar y distribuir material propio y ajeno. Así, puesto que la problemática abordada en este informe es de gran complejidad, a continuación presentamos a modo de conclusión, algunos elementos de reflexión que esperamos ayuden a centrar este deseado debate entorno al copyright y el copyleft (recordemos que en este informe no hemos tratado sobre el movimiento *open access*). Hemos estructurado estos elementos según cinco epígrafes: entidades de gestión de los derechos de autor, creadores, industria, usuarios y administración.

Entidades de gestión: defensa a ultranza de derechos adquiridos

Las entidades de gestión colectiva de los derechos de propiedad intelectual desarrollan una función cada vez más etérea, sobretodo a medida que los usuarios asumen roles más activos en la creación, difusión, distribución y consumo de contenidos. La expansión de la banda ancha, los dispositivos móviles con conexión a Internet y la simplificación de herramientas y programas informáticos de edición de contenidos altamente usables como por ejemplo *WordPress*, han contribuido a que cualquier internauta mínimamente inquieto esté en condiciones de ser emisor además de receptor.

Este nuevo escenario también afecta a los artistas, tanto noveles como consolidados²⁵⁹, puesto que vislumbran en Internet una vía todavía poco explorada con la que difundir masivamente su obra. Los artistas noveles tienen la ocasión de promocionar sus creaciones a un precio módico o incluso gratis (recordemos que hay portales que alojan gratuitamente

²⁵⁹ La distinción entre artistas noveles y artistas consolidados no es una regla absoluta. Los artistas consolidados pueden agruparse en dos grandes grupos en función de la popularidad y éxito que tengan. Las súper estrellas (por ejemplo los irlandeses U2) tienen suficiente poder como para prescindir de los servicios de las entidades de gestión, aunque no lo hagan por "comodidad". Sin embargo, otros artistas conocidos aunque menos poderosos siguen necesitando esta intermediación fundamentalmente en lo que a contratos discográficos se refiere.

música libre). Los artistas consolidados, en cambio, tendrían la ocasión de consolidar su público; y no es casual que hayamos conjugado el verbo "tener" en condicional puesto que estos artistas administran su repertorio mayoritariamente con entidades gestoras y éstas encuentran con serias dificultades para ejercer sus funciones en un nuevo entorno tecnológico.

Actualmente existen 500 portales de distribución de música on-line, avalados por la IFPI, distribuidos en 40 países²⁶⁰. La descarga de archivos en estos portales no sólo es más rápida (los ficheros están disponibles las 24 horas del día mientras que programas P2P como *eMule* dependen de la conexión de los distintos usuarios registrados) sino que la calidad del sonido está garantizada. Así mismo, Apple ha demostrado con los iTunes, más allá de la polémica asociada al DRM de estos ficheros, que los internautas están dispuestos a pagar por la música que consumen. Desde su puesta en funcionamiento en abril de 2003 ya son más de dos billones de "tracks" los que se han vendido,²⁶¹ de los cuales un billón se compró íntegramente el año pasado (2006).

Libertad o gestión: la difícil elección de los creadores

El canon compensatorio por copia privada sólo se puede cobrar si un autor está registrado en una de las entidades de gestión de derechos de autor reconocida por el Ministerio de Cultura. Sin embargo, si un autor está registrado en una de estas entidades difícilmente podrá compaginar la publicación de sus obras con copyright y con copyleft. Ante esta situación, los autores a menudo se ven forzados a elegir entre la libertad que proporciona el copyleft o las garantías que ofrecen las gestoras.

Actualmente, en España no existen modelos mixtos de gestión de los derechos de autor. Si un autor registrado en una entidad de gestión desea publicar una canción en un disco copyleft, como es el caso de los dos discos promovidos por la FOBSIC a los cuales nos hemos referido antes, deberá inventar mil artimañas para eludir posibles problemas vinculados a su contrato con la entidad en cuestión. En el caso de los mencionados discos, por ejemplo, nos

²⁶⁰ IFPI - Digital Music Report 2007

²⁶¹ *Ibidem*

consta que algunos de los autores que participaron en la iniciativa tuvieron que registrar las composiciones a nombre de terceros (hijos, vecinos...) Paralelamente, las sentencias favorables al copyleft que se están dictaminando recientemente, lejos de añadir complejidad y confusión al asunto, constituyen una fuente documental que, aunque de momento no han sentado jurisprudencia, añaden rigor y seriedad al debate generado sobre el copyleft.

La industria tecnológica y de contenidos... ¿estrategia o falta de visión?

La escisión entre industria tecnológica e industria de contenidos es particularmente palpable cuando nos remitimos al canon compensatorio por copia privada. Hemos tenido ocasión de comprobar bastante a lo largo del presente informe el éxito y la consolidación de los nuevos soportes digitales (móviles con WAP, Bluetooth y tarjeta de memoria interna, mp3, mp4, iPod, PDA...) Sin embargo, la consolidación de estos soportes ha generado conflictos de intereses y ha derivado en una guerra abierta entre los sectores económicos, artísticos (incluyendo aquí los intermediarios, como por ejemplo las entidades de gestión) y la comunidad de internautas, es decir, la sociedad misma. Internet, lejos de ser considerada como una oportunidad, se contempla con recelo y cierto temor; más allá del abanico de ventajas que proporciona (fundamentalmente promoción y difusión) se concibe como una amenaza.

La industria vinculada a los contenidos se enfrenta abiertamente a la industria tecnológica en aspectos como los mecanismos de protección y anticopia (DRM...) y los cánones compensatorios. Estas medidas son consideradas por la industria tecnológica como un obstáculo al pleno desarrollo de la sociedad de la información cuyas consecuencias son imprevisibles. El coste de producción de soportes vírgenes (DVD, CD) se grava, a su entender, abusivamente con cánones que también atentan contra las libertades individuales puesto que el uso de estos soportes no debe equipararse a actividades delictivas. Pero en este nuevo escenario de convergencia digital en el que la *mass self-communication* está arraigando con fuerza son las empresas y corporaciones vinculadas a los contenidos los que adoptan una postura más inmovilista. ¿Se trata de falta de visión o, al contrario, es una estrategia?

Acciones como la compra de MySpace o You Tube (recordemos que Google ya disponía de la plataforma de compartición de vídeos on-line "Google Video") nos hacen suponer que la industria no es ajena a estos cambios aunque actúa de manera preventiva en lugar de proactiva. En cierto modo, podríamos considerar que la hegemonía de este sector, vigente hasta ahora, dependerá en gran medida de su capacidad de adaptación a este nuevo entorno. Acciones como el aviso de la IFPI alertando del supuesto peligro que representa la consolidación de las emisoras de radio digitales,²⁶² actualmente se estima que más de 500 millones de internautas pueden acceder a cerca de 1.000 emisoras distintas (Digital Audio Broadcasts - DAB), no contribuyen a establecer un debate sereno entre todas las partes implicadas. Según la IFPI, el peligro radica en el hecho que este tipo de emisoras son particularmente vulnerables al *digital stream ripping*, al cual nos hemos referido anteriormente, aunque esta estrategia "criminalizadora" según la cual cualquier internauta que se descargue un fichero de música por Internet es un ciberdelincuente no es consonante con la actitud que la industria ha mantenido hasta el momento. Es impensable imaginar que hace tan sólo dos décadas se cuestionara la grabación de música en casetes mientras sonaba por la radio aquella melodía que tanto nos gustaba. La tecnología nos ha dotado de unas posibilidades inimaginables hasta hace pocos años pero esta evolución no ha ido acompañada, según se desprende del análisis previo a la redacción de este informe, ni de un cambio de visión empresarial o ni tampoco de mentalidad, algo que es todavía más grave.

Usuarios: más protagonismo y menos papeles secundarios

La revista *Time* nos sorprendía el pasado mes de diciembre cuando anunciaba que la elección del personaje del año recaía en "nosotros"²⁶³, en "ti" que ahora estás leyendo este informe de investigación en tu ordenador, conectado a la página web de la UOC. Los usuarios de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, y en particular de Internet, se equiparan así a Bill Clinton (1992) o a Corazón Aquino (1986). A principios del siglo XXI no es osado afirmar que los usuarios de Internet, los artífices de la denominada "web 2.0", han

²⁶² IFPI - Digital Music Report 2007

²⁶³ <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html?aid=434&from=o&to=http%3A//www.time.com/time/magazine/article/0%2C9171%2C1569514%2C00.html>> [Fecha de consulta: 29 de enero de 2006]

abandonado los papeles secundarios de mediados de los años 90 para convertirse en protagonistas de una película que no ha hecho sino empezar. Más de 3 millones de españoles se descargan o comparten vídeos en Internet cada mes²⁶⁴ y las ventas "legales" de música digital a nivel mundial en portales especializados se han duplicado el pasado 2006²⁶⁵. Éstos son sólo dos ejemplos de esta proactividad que caracteriza a los internautas y sin la cual la *mass self-communication* no existiría.

Los usuarios, sin embargo, viven momentos de angustia por una situación que, según las asociaciones de internautas consultadas, ha perdido todo tipo de lógica. La industria de contenidos y los intermediarios de los artistas ponen, según ellos, frenos a la difusión de la cultura al criminalizar acciones como el intercambio de ficheros sin ánimo de lucro vía redes *peer to peer*. Igualmente, el llamado "canon digital" también *"...adolece de notables debilidades económicas, e introduce distorsiones en los mercados afectados, con grandes elevaciones de precios y la exclusión arbitraria de ciertos dispositivos y soportes. Asimismo, no discrimina las conductas poco deseables y es un desincentivo al desarrollo de la Sociedad de la Información en España..."*²⁶⁶

La reciente transposición de la Directiva Europea de Comercio Electrónico y la consecuente Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSICE) también ha añadido pesar a la comunidad de internautas (usuarios) al no considerar las páginas web un medio de comunicación. Así, en aplicación de la LSSICE es posible tanto cerrar una web como acceder a los datos que están obligados a guardar los proveedores sin ningún mandamiento judicial.

Administración: software libre sí, cultura libre no

Poco podemos añadir al epígrafe anterior. La investigación que hemos llevado a cabo para la elaboración de este informe, así como un estudio anterior (2006) centrado en el uso del

²⁶⁴ <<http://lavanguardia.es/gen/20070119/51301783230/noticias/mas-de-tres-millones-de-espanyoles-al-mes-se-descargan-o-comparten-videos-a-traves-de-la-red-internet-semprun-estados-unidos-reino-unido-alemania-sms.html>> [Fecha de consulta: 29 de enero de 2006]

²⁶⁵ IFPI - Digital Music Report 2007

²⁶⁶ <http://www.aui.es/index.php?body=est_v1article&id_article=983> [Fecha de consulta: 29 de enero de 2006]

software libre y de código fuente abierto en las administraciones catalana y española, nos conducen a la conclusión que la promoción de la cultura libre es la gran asignatura pendiente en lo que a políticas de sociedad de la información se refiere. Así, no hemos encontrado ninguna acción o iniciativa legislativa susceptible de ser remarcada como un impulso institucional al copyleft, y en general a la cultura libre.

Iniciativas como el portal "culturalliure.cat", gestionado por la Generalitat de Catalunya y al cual nos hemos referido antes, o la web copyleft "Album siglo XIX"²⁶⁷ que alberga unas 1.500 ilustraciones pertenecientes a los fondos de la Diputación Foral de Gipuzkoa, promovida por el Museo Zumalakarregi, pueden considerarse casos aislados. Hemos consultado con los responsables pertinentes y actualmente, sin contar las acciones de promoción del software libre y de código fuente abierto, no se están llevando a cabo actuaciones de fomento del copyleft en el seno de la administración española o catalana. Las webs institucionales de los dieciséis ministerios, por ejemplo, alternan el copyright con un aviso legal en el que se advierte que la reproducción total o parcial de los contenidos debe incluir obligatoriamente una cita a la fuente original. En el caso de la Generalitat de Catalunya, siempre se remite al internauta a una nota legal similar a la utilizada por el Gobierno Central, aunque en este caso es el mismo texto para las quince consejerías.

La reforma de la Ley de Propiedad Intelectual se aprobó en junio 2006 con amplio consenso por parte de las distintas formaciones políticas, algo inédito en esta legislatura. Únicamente Esquerra Republicana de Catalunya (ERC) y el Partido Nacionalista Vasco (PNV) se abstuvieron alegando falta de equilibrio entre los intereses de las distintas partes implicadas (autores, industria, ciudadanía) y ausencia de mención a las competencias autonómicas. Este hecho no es casual. La administración y las clase política responden a los intereses que la presionan, unos intereses que son de distinta índole y a menudo contradictorios. La reforma de la LPI, que incluye el polémico canon digital, ha dividido a la industria tecnológica (que cuenta con un contacto fluido con el Ministerio de Industria, recordemos el dictamen sobre el canon emitido por la comisión asesora sobre sociedad de la información) y a la industria de contenidos culturales (próxima al Ministerio de Cultura) y a las sociedades de gestión que les son afines. Los primeros buscan fomentar e incrementar la

²⁶⁷ <http://www.albumsiglo19mendea.net/esp/creditos.php> [Fecha de consulta: 5 de febrero de 2006]

digitalización de contenidos así como su transmisión, mientras que los segundos (representados por las entidades de gestión de derechos de autor así como por empresas de producción de contenidos) buscan reforzar y afianzar su papel en un nuevo entorno digital en el que el usuario final y el productor están más cerca que nunca.

En España el conjunto de la clase política es muy sensible a los creadores y artistas intermediados por las entidades de gestión porque son interlocutores significativos con la sociedad en general y con la juventud en particular, un dato importante dado el desapego de los jóvenes hacia los partidos políticos. Los partidos políticos quieren que los artistas apoyen sus mítines y sus actos de comunicación pública porque necesitan aliados y valedores cuya música y carisma puedan atraer a los ciudadanos hacia manifestaciones políticas. Solo este interés compartido de todas las opciones políticas puede explicar la rara unanimidad del parlamento (generalmente dividido en otros temas) cuando se legisla sobre los derechos de propiedad intelectual. Así, en contraste a una clara apertura institucional en lo que a acciones de promoción y fomento del software libre y de código fuente abierto se refiere (aunque a menudo sean acciones tímidas), observamos un alineamiento sistemático de la mayoría de la clase política con la industria de contenidos y las entidades gestoras de los derechos de autor. En este sentido la administración pública aplica políticas restrictivas que tratan de frenar la libre circulación de contenidos. Tal vez el problema mas importante que resulta de dicha política es que condena a la ilegalidad a miles y miles de ciudadanos, incluidos muchos jóvenes que, faltos de alternativas, se sitúan en la cultura de la insumisión digital. Si como declara el propio director de la mas importante sociedad de gestión tan solo el 1% de la creación musical se distribuye legalmente en España²⁶⁸, cabe plantearse si no seria necesario adecuar la legislación a la realidad en lugar de criminalizar la conducta de un amplio sector de la población.

²⁶⁸ Entrevista a Eduardo Bautista, presidente de la SGAE, publicada el día 6 de febrero de 2007 en La Vanguardia. <<http://www.lavanguardia.es/gen/20070203/51305826814/noticias/eduardo-bautista-solo-el-1-de-la-musica-digital-que-se-oye-en-espanya-es-legal-cannes-francia-europa-apple-dvd.html>> [Fecha de consulta: 7 de febrero de 2007]

11 - REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 8ª encuesta AIMC. *Navegantes en la Red*. (2006) [Documento en línea]. Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]. <<http://www.aimc.es/aimc.php>>
- BOTE, Valentín. "Perturbaciones económicas del canon digital". *Nota Enter*. [Documento en línea] Nº 35. Centro de Estudios Enter. [Fecha de consulta: 30 de octubre de 2006]. <http://www.enter.es/enter/file/espanol/texto/Nota_35.pdf>
- CASAS, Ramón. (2004) *La transposición de la Directiva 2001/29/CE en España*. [Documento en línea] Universitat Oberta de Catalunya [Fecha de consulta: 30 de octubre de 2006]. < <http://www.uoc.edu/dt/esp/casas1204.pdf>>
- CASTELLS, Manuel (2006). "Communication, Power and Counter-power in the Network Society". *International Journal of Communication*. Núm.1, pág. 1-20.
- Circular 1/2006 sobre los delitos contra la propiedad intelectual e industrial tras la reforma de la ley orgánica 15/2003. (5 de mayo de 2006)
- *Copyleft. Manual de uso* (2006). [Documento en línea]. Traficantes de sueños. [Fecha de consulta: 16 de noviembre de 2006]. <<http://www.manualcopyleft.net/>>
- *Diario Oficial de las Comunidades Europeas*. [Documento en línea] Unión Europea. <<http://europa.eu.int/eur-lex/es/oj/index.html>>
- *Digital Music Report* (2006). [Documento en línea]. International Federation of the Phonographic Industry. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]. <www.ifpi.org/site-content/library/digital-music-report-2006.pdf>
- *eEspaña 2005. Informe anual sobre el desarrollo de la Sociedad de la Información en España* (2006). Madrid: Fundación France Télécom.
- ESCOLAR, Ignacio (2002) *Por favor, ¡Pirateen mis canciones!*. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 16 de octubre de 2006] <<http://www.baquia.com/noticias.php?idnoticia=00001.20010118>>
- JENKINS, Henry (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- LESSIG, Lawrence (2004). *Free culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: The Penguin Press.

- Ley 15/1999 sobre protección de datos de carácter personal (LOPD). *Boletín Oficial del Estado* (14 de diciembre de 1999).
- Ley 27/1995 de incorporación al Derecho Español de la Directiva 93/98/CEE del Consejo, relativa a la armonización del plazo de protección del derecho de autor y determinados derechos afines. *Boletín Oficial del Estado* (13 de octubre de 1995).
- Ley 32/2003 General de Telecomunicaciones. *Boletín Oficial del Estado* (4 de noviembre de 2003).
- Ley 34/2002 de servicios de la sociedad de la información y comercio electrónico (LSSICE). *Boletín Oficial del Estado* (12 de julio de 2002).
- Ley 59/2003 de Firma Electrónica. *Boletín Oficial del Estado* (20 de diciembre de 2003).
- *Libro Blanco de la Música en España* (2004). [Documento en línea]. Promusicae. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]. <<http://www.promusicae.es/>>
- MOLIST, Mercè. *La blocosfera catalana*. (2006). [Documento en línea]. Coneixement i Societat. Revista d'Universitats, Recerca i Societat de la Informació. [Fecha de consulta: 25 de gener de 2007] <http://www10.gencat.net/dursi/generados/catala/departament/recurs/doc/cis10_tot.pdf>
- *Perfil sociodemográfico de los internautas. Actividades realizadas en Internet (2003-2005). Las TIC en los hogares españoles*. (2006). [Documento en línea]. Observatorio de las Telecomunicaciones y Sociedad de la Información. Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. [Fecha de consulta: 16 de noviembre de 2006]. <http://observatorio.red.es/estudios/documentos/uso_perfil.pdf>
- *Revista d'Internet, Dret i Política* (2005). [Documento en línea]. Universitat Oberta de Catalunya. [Fecha de consulta: 16 de noviembre de 2006]. <<http://www.uoc.edu/idp/>>
- SAN GIL, Gonzalo (2005). *El impacto de Internet en la industria discográfica*. Tesis doctoral. [Documento en línea]. [Fecha de consulta: 16 de noviembre de 2006]. <<http://www.lamundial.net/varios/el-impacto-de-internet-en-la-industria-discografica.zip>>
- *The recording industry piracy report* (2006). [Documento en línea]. International Federation of the Phonographic Industry. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]. <www.ifpi.org/site-content/library/piracy-report2006.pdf>

- *The recording industry world sales* (2003). [Documento en línea]. International Federation of the Phonographic Industry. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]. <<http://www.ifpi.org/content/library/worldsales2003.pdf>>
- *The recording industry world sales* (2006). [Documento en línea]. International Federation of the Phonographic Industry. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006]. <<http://www.ifpi.org/content/library/worldsales2005-ff.pdf>>
- *WIPO Copyright Treaty*. (1996). [Documento en línea]. World Intellectual Property Organization. [Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2006] <http://www.wipo.int/treaties/en/ip/wct/trtdocs_wo033.html>

LINKOGRAFIA

a) Websites

- <http://www.derecho-internet.org>
- <http://www.partidopirata.es>
- <http://www.todoscontraelcanon.es>
- <http://www.aui.es>
- <http://www.internautas.org>
- <http://www.bufetalmeida.com>
- <http://www.kriptopolis.org>
- <http://www.wipo.int>
- <http://www.mpaa.org>

b) Leyes (websites oficiales del Gobierno)

- Borrador de anteproyecto de Ley de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI)
<http://www.mityc.es/NR/rdonlyres/628A1BBA-9C2D-4FF1-8A99-C0536FDAACAF/0/AnteproyectoLISI080906_3_.pdf>
- Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico (LSSICE)
<http://www.mityc.es/setsi/legisla/internet/ley34_02/sumario.htm>
- Ley de Propiedad Intelectual (LPI)
<<http://www.boe.es/boe/dias/2006/07/08/pdfs/A25561-25572.pdf>>
- Ley General de Telecomunicaciones (LGT)
<http://www.mityc.es/setsi/legisla/teleco/lgt32_03/indice.htm>
- Ley de Firma Electrónica (LFE)
<http://www.mityc.es/NR/rdonlyres/62297ED5-20DF-426B-B2DD-9A76996527A0/0/15LEY59_2003.pdf>

ANEXO

12.1 Relación de profesionales entrevistados

Amador Fernández Savater (Acuarela Libros)
Ani "Defunkind" López (Lamundial.net / Fundación Copyleft)
Carlos Sánchez Almeida (Bufet Almeida / Kriptopolis)
Daniel Muñoz (*Copyright 2.0*)
Eduard "Xadap" Gamonal (musicalliure.net)
Guillermo Zapata (*Lo que tu quieras oír*)
Ignasi Labastida (Creative Commons España)
Javier de la Cueva (derecho-internet.org)
Manuel J. Roman (musicalibre.info)
Miguel Pérez Subías (Asociación de Usuarios de Internet)
Pedro J. Canut (Color Iuris)
Ricardo Villa (20 Minutos)
Víctor Domingo (Asociación de Internautas)

12.2 Ficha técnica de *Lo que tu quieras oír*

Título: Lo que tu quieras oír

Año: 2005

País de producción: España

Guión y dirección: Guillermo Zapata

Ayudante de Dirección: Emma Bertrán

Script: Adela Gutierrez

Actores: Fátima Baeza, Juanma López (voz en OFF), Adela Gutierrez (voz en OFF)

Dirección de fotografía y operador cámara: David Tudela

Ayudante de Cámara: Gustavo de la Fuente

Auxiliar de Cámara: Kike González

Foto fija: Elvira Megías

Operador Steadycam: Marc Marín

Ayudante Steadycam: Itziar Montiaga

Producción Ejecutiva: Maria Álvarez

Meritoria de producción: Nelda González

Dirección Artística: Ana Tabernero

Atrezo: Celia Mayer

Maquillaje y Peluquería: Paloma Lozano

Sonido Directo: Lolo Baeza

Posproducción de Sonido: Jose Luis Escalona

Montaje: Juanjo Jurado

Posproducción digital: Susana Muniain

Repicado y reproducción: Jose

Títulos de crédito: Nano

Gráfica: Alejo Sanz

Jefe Eléctricos: David Bartolomé

Eléctrico: Sergio Vellisco

Alquiler de Cámaras y equipo de luces: Ibercin

Alquiler SteadyCam: Steadycam Factory

Música: Ladecena ("Quiero de tí" - Letra: Felipe Vara de Rey/ Música: David Chica) y
("Rumbo al Lido" - Música: David Chica)

Producción: David Chica/ María Álvarez

Técnico de grabación: Javier Bellido, Iván Álvarez

Técnico de Mezcla: Javier Bellido, Antonio Astray

Agradecimientos:

Mireia Acosta, Santiago Oliver, Jorge Díaz, (Videomedia S.A) Belén Guerra, Pedro Guerra,
Airel Jeréz, (Fundación Contamíname) Alex Agustín Zapata, Concepción Romero, David
Planell, Paula Nevado, Pablo Uruburu, Miquel Vidal, Javier de la Fuente.

12.3 Ficha técnica de *Elephants' Dream*

Título: Elephants Dream

Año: 2006

País de producción: Holanda

Productor: Ton Roosendaal

Director: Bassam Kurdali

Director de arte: Andreas Goralczyk

Lead Artist: Matt Ebb

Lead Artist: Bastian Salmela

Lead Artist: Lee Salvemini

Director técnico: Toni Alatalo

Diseño música / sonido: Jan Morgenstern

Escenografía: Pepijn Zwanenburg

Idea original: Andreas Goralczyk, Bassam Kurdali, Ton Roosendaal

Animación: Enrico Valenza, D. Roland Hess, Robert Ives, Joeri Kassenaar

Fotografía: Andrea Weikert, Gez, Campbell Barton, Kernon Dillon, Charles Wardlaw,

Lozeta, D. Roland Hess, Matthijs Zwinderman, Dan LeFebvre, Noah Wiswell, Daniel

Freeman, Stephen Chan, Fintan Boyle

Desarrolladores de software: Andrea Weikert, Johnny Matthews, Brecht van Lommel, Kent

Mein, Chris Want, Nathan Letwory, D. Roland Hess, Peter Schlaile, Jiří Hnídek, Toni

Alatalo, Joe Eagar, Ton Roosendaal

Casting: Marina Wijn - Kemna Casting

12.4 Ficha técnica de *Plumíferos*

Título: Plumíferos

Año: 2007

País de producción: Argentina

Productores: Manos Digitales Animation Studio - CS Entertainment

Director: Daniel De Felippo

Productor Ejecutivo: Gustavo Giannini

Coordinación de Producción: Agustín Alvarez

Producción Musical: Daniel Martín

Supervisor de 3D: Claudio Andaur

Dirección de Arte: Emanuel Biscardi

Coordinación Arte 3D: Alejandro Barbesi

Dirección de Fotografía: Victoria Panero

Lider Modelado 3D: Manuel Perez

Lider Composición 3D: Ivan Hoffmann

Lider Texturizado 3D: Raul Medina

Operadores Blender: David Teres, Gabriel Sabsay, Martín Lapetina, Darío Tacco, Juan Manuel Sinovoy, Andrés Hernan Castro, Javier Mailliet, Jorge Rausch, Guillermo Vergara, Alvaro Vidal

Arte y Texturizado 3D: Marcelo Cerviño, Diego De Gennaro, Juan Angel Redondo, Pablo Vazquez.

Storyboard y Arte Conceptual: Ruben Gonzalez, Agustín Bobillo, Pablo Marcos Gabian, Agustina, Sebastián Dufour.

Programación y Sistemas: Claudio Dobniewski, Felipe Sanchez, David Millan, Ramon Carlos Ruiz, Campbell Barton, Joshua Leung, Tom Musgrove, Claudio Andaur, Ivan Hoffmann.

Guionistas: Daniel De Felippo, Claudio Andaur, Peto Menahem, Diego Reinhold.