

ÍNDICE

I. Introducción.....	2
Notas previas.....	2
Presentación del trabajo.....	2
Metodología.....	3
II. Debate en torno a la propiedad intelectual.....	4
Conceptos previos.....	4
Historia de la propiedad.....	4
Concepciones respecto a la propiedad.....	5
Historia de la propiedad intelectual.....	6
Concepciones respecto a la propiedad intelectual.....	9
Movimiento por el software libre.....	10
Historia.....	10
Filosofía del Software libre.....	12
Modelo de negocio.....	14
Proyectos libres.....	18
Movimiento en defensa de la cultura libre.....	20
Música libre.....	21
Literatura libre.....	22
Cine libre.....	24
Otros ámbitos.....	25
Licencias libres.....	25
Sin licencia.....	26
Diferentes licencias.....	27
Debate actual.....	29
Ámbito musical.....	30
III. Conclusión.....	34
IV. Glosario.....	37
V. Bibliografía.....	54
Artículos.....	54
Audiovisuales.....	56
Documentos.....	57
Libros.....	57
Noticias.....	58
Webs.....	59

I. INTRODUCCIÓN

NOTAS PREVIAS

Con tal de facilitar el entendimiento del trabajo, se ha elaborado un pequeño glosario que incluye las definiciones de algunos términos técnicos o específicos del tema, así como una breve explicación de personajes, grupos o instituciones citados. Las entradas contenidas en el glosario se señalan únicamente la primera vez que surgen en el trabajo, intentando no recargar demasiado el texto, y se señalan mediante el uso del tipo de letra en *cursiva* y un asterisco (*).

Además, también se han añadido notas a pie de página para hacer referencias a obras o leyes y efectuar algunas aclaraciones respecto al texto principal.

PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

La intención de este trabajo es la de exponer el debate en torno a la propiedad intelectual que, pese a la ignorancia de muchos, está abierto actualmente. Gracias a la influencia del movimiento por el *software libre** en otros ámbitos culturales, una parte de la sociedad ha empezado a replantear las concepciones establecidas sobre la cultura y el acceso a ella, dando lugar a lo que llamamos *cultura libre**, un fenómeno que considera el acceso a la cultura como algo primordial. Esto ha suscitado, tanto en el frente legal (con las discusiones sobre la licitud de las *redes de intercambio de archivos p2p**) como en el social (sobre el acceso a la cultura), económico (modelo de negocio de la industria actual y remuneración del creador) y tecnológico (avance de las redes p2p y *sistemas anticopias**), una respuesta por parte del importante *lobby* de la “industria del entretenimiento”, que ve amenazado su negocio. En España, este *lobby* es representado principalmente por las empresas discográficas y entidades de gestión de derechos de autor, que por ahora son las que más explícitamente han reaccionado contra esta nueva tendencia.

Para analizar todo esto haremos un repaso por la historia del fenómeno de la cultura libre con la intención de comprender las causas desencadenantes de este movimiento y su posterior evolución. Así, llegaremos al debate actual y expondremos los argumentos de ambos sectores (defensores y detractores del modelo “tradicional”), con lo que la polémica quedará abierta permitiendo a cada uno sacar sus propias conclusiones sobre este tema que, si bien puede resultar ajeno, nos concierne más de lo que parece.

METODOLOGÍA

Me decidí por el tema de la propiedad intelectual por considerar la discusión actual muy interesante y poco conocida entre la gente ajena al debate. Una vez determinado esto, me encontré con el problema de que, pese a ser abundante la información sobre el particular, no es posible encontrar una bibliografía detallada: el material se halla en su mayoría en la red, diseminado por cientos de páginas que defienden o atacan el concepto tradicional de propiedad intelectual y exponen los hechos siempre de un modo subjetivo. Escasea la *información*, pero abundan las *opiniones*. Pese a todo, una vez definido un índice orientativo, comencé a recopilar información. Para facilitar la búsqueda, intenté contactar con las partes interesadas del debate y me inscribí a *listas de correo** específicas (donde conocí a *Natxo Rodríguez**) intenté contactar con *David Bravo** y *Jorge Cortell** (sólo éste último contestó) y consulté a la *SGAE*¹*, que sólo respondió con evasivas a mis preguntas. Así, me dispuse a escribir las diferentes secciones desordenadamente, con la intención de agilizar la elaboración y unir las partes después. Hice primero "*Licencias libres*"², después la parte histórica, a continuación el análisis de los movimientos y finalmente entré con la sección más importante, el debate actual. En este punto, me vi en dificultades para aclarar las posturas de los sectores "tradicional" y "alternativo", entre otras cosas porque no son dos bloques claramente definidos y existen multitud de representantes diferentes. Al final, determiné extraer los argumentos de unos y otros de los debates que pude encontrar en los que discutían abiertamente, y así elaboré el apartado. Básicamente, éste fue el desarrollo del trabajo. Los restantes puntos, puramente formales o de menor importancia, los fui completando conforme se acercaba la fecha de entrega.

Ciertamente, la elaboración del trabajo, vista en perspectiva, no ha resultado tan difícil como parecía en un principio. No ha faltado algún momento de "desesperación", pero éstos han sido motivados más por la incertidumbre (vamos bastante perdidos respecto a lo que se espera).

También hay que mencionar el papel del tutor, que me ha dejado trabajar bastante a gusto (soy de los que no soporta que le impongan criterios ajenos) y ha sabido asesorar correctamente manteniendo una supervisión periódica pero flexible.

En general, estoy satisfecho con el trabajo, pese a no responder del todo a la idea previa y tener que abandonar la parte dedicada a la legislación que preveía en un principio por falta de tiempo.

No obstante, no lo doy por concluido con la entrega. Apoyando la nueva cultura libre que surge en nuestros días, licencio este trabajo bajo *Copyleft*, dejándolo a disposición de futuras ampliaciones, tanto más, como de cualquiera. El conocimiento es libre.

1 Sociedad General de Autores y Editores.

2 Ver apartado correspondiente.

III. DEBATE EN TORNO A LA PROPIEDAD INTELECTUAL

CONCEPTOS PREVIOS

No existe una definición clara en lo que a propiedad intelectual se refiere, incluso hay opiniones que apuntan que el uso del termino es erróneo y confuso. Pese a que parece ser un concepto bastante enraizado en nuestra cultura, resulta cuanto menos paradójico intentar aplicar una convención del mundo físico (la propiedad) a “algo” que se escapa de esta realidad como es el intelecto, el entendimiento. La noción de propiedad implica dos características básicas que no son aplicables al plano etéreo de las ideas: el antagonismo y la exclusividad.

En el mundo físico, la propiedad debe pertenecer a un solo dueño, ya sea un individuo o un colectivo, y la posesión por parte de uno impide la del otro, ya que no pueden tener dos personas a la vez el mismo objeto; esto es el antagonismo. Por otro lado, la exclusividad implica que el objeto físico puede ser “protegido” del resto, aislado, de manera que puedes guardarlo fuera del alcance de otros individuos. Ambas cualidades no se corresponden en lo referente al intelecto. Las ideas no implican antagonismo, a diferencia de los objetos empíricos, puesto que pueden ser compartidas por infinidad de individuos sin la necesidad de que ninguno renuncie a un ápice de la misma. Respecto a la exclusividad, también resulta claro que las ideas, una vez pronunciadas, no pueden "protegerse" y "guardarse", puesto que al compartirlas otros individuos ya participan de ellas.

Pese a todo esto, legalmente³ el concepto de propiedad intelectual hace referencia a los derechos de un autor sobre su obra, y en este sentido lo utilizaremos durante el trabajo, pero sin perder de vista el debate que esconde en realidad la discusión sobre el término: en el fondo, se trata de dos formas de concebir la cultura.

HISTORIA DE LA PROPIEDAD

La historia de la propiedad corre pareja a la historia de la humanidad y la condiciona en gran medida, de hecho, muchos pensadores apuntan a que es el origen de las sociedades⁴.

En un principio, las sociedades primitivas no contemplaban el derecho a la propiedad privada tal y como lo hacemos actualmente. Se trataba de tribus nómadas y de escaso desarrollo tecnológico, por lo que carecían de esa necesidad, no tenían ni tierras ni bienes que poseer. No obstante, con la aparición de herramientas relativamente sofisticadas (elementos naturales

³ En España, es regulada según la *Ley de Propiedad Intelectual* modificada por la ley 23/2006.

⁴ Ver "*Concepciones respecto a la propiedad intelectual*".

modificados por el ser humano) apareció cierto derecho de propiedad. Más tarde, con el desarrollo de la agricultura y el consiguiente paso al sedentarismo se empezaron a respetar de facto ciertos derechos de propiedad, pero en todo caso de la tribu o clan y rara vez de un individuo particular.

Al surgir las primeras civilizaciones, éstas se basaron en gran parte en la propiedad, considerando algunas al rey o emperador dueño de todo por derecho (divino en muchos casos). Incluso en la prematura democracia ateniense, el patrimonio determinaba el derecho a voto. Bajo el sistema feudal la tierra podía ocuparse, lo que implicaba muchas obligaciones, pero los siervos no tenían la propiedad de la misma, que recaía sobre los señores, la Iglesia o el monarca.

Con el auge de la burguesía a finales de la Edad Media, la propiedad privada (no sólo de la tierra, la única relevante hasta entonces) cobró fuerte importancia y comenzó a regularse su transmisión y herencia. Esto permitió a las clases medias amasar una pequeña fortuna a través de la transmisión de bienes mediante el testamento. Finalmente, la llegada de la Revolución Industrial igualó el valor de los bienes (tangibles o intangibles, como bonos y acciones) al de las propiedades inmuebles (los campos fueron abandonados, con lo que perdieron valor).

Actualmente la propiedad sigue siendo el pilar básico sobre el que se sostiene nuestro sistema capitalista, altamente cuestionado.

CONCEPCIONES RESPECTO A LA PROPIEDAD

Pese a que la historia haya evolucionado en pro de la propiedad, no todos los pensadores la han aceptado como algo natural. A grandes rasgos, podemos distinguir dos grandes corrientes filosóficas opuestas, una a favor y otra en contra de la propiedad:

• DEFENSORES DE LA PROPIEDAD

Entre los que justifican la propiedad destacamos a los precursores del sistema económico actual (capitalismo), estos son los liberales ingleses y teóricos de la economía como *Adam Smith**. De todas formas, podríamos considerar a *John Locke** como el gran exponente de la teoría liberal.

Su teoría parte de la premisa de que la naturaleza pertenece a toda la humanidad, pero cada persona es libre y propietaria de sí misma y de su trabajo. De este modo, cuando “extraemos” algo de la naturaleza con nuestro trabajo, el bien resultante también nos pertenece (se entiende que en esta operación lo extraído se mezcla con nuestro trabajo), siempre que no se agote y otros puedan también extraerlo. En el estado natural, no existe ningún tipo de convención, y por lo tanto se crean conflictos de interés por la posesión de los bienes. Para evitarlo, el ser humano se asocia, creando instituciones que protejan su propiedad, incluso asumiendo perder libertad para ello. No obstante, hay que señalar que una vez la asociación de los individuos da origen al

estado, este se encuentra en el mismo “estado natural” respecto a los demás, ya que carecen de una institución superior, lo cual explica el origen de las guerras. Con todo, Locke no solo defiende la propiedad privada, sino que la postula como inherente a la humanidad y causa de la transición al estado civil (esto es, a la sociedad).

• DETRACTORES DE LA PROPIEDAD

De las críticas a la propiedad privada quizás sean las provenientes del marxismo las más conocidas. El marxismo predicaba la sustitución de la propiedad privada por la “propiedad común”, traspasando la titularidad de los bienes a la sociedad, representada por el estado. Esta idea se enmarca en la predicción de *Karl Marx** de que la sociedad evolucionaría necesariamente a una sin clases ni desigualdades, que iría precedida por una etapa transitoria en la cual el proletariado gobernaría y emprendería la expropiación de las propiedades para su posterior socialización.

Otro gran teórico contrario a la propiedad fue *Pierre-Joseph Proudhon**, que resultó tener una gran influencia tanto para el movimiento comunista como para el anarquismo, del que se considera iniciador. En su obra *¿Qué es la propiedad?* (1840) defiende la ilegitimidad de ésta (“*la propiedad es un robo*”⁵), argumentando que en ella reside la causa de las desigualdades. Proudhon diferencia entre posesión y propiedad, siendo la utilización lo que distingue ambos conceptos. Para él, la posesión es el derecho legítimo sobre un bien que emana de su utilización, mientras que la propiedad es ilegítima, ya que excluye de la posesión de los bienes a otras personas.

Para entender esto, diríamos que Proudhon defiende que tenemos derecho a habitar (posesión) una vivienda y que nadie la tome mientras vivamos allí, pero sin embargo rechaza que alguien tenga (propiedad) derecho a conservar esa vivienda como suya e impedir o permitir a cambio de una tasa el acceso a otros cuando no hace uso de ella.

HISTORIA DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

Pese a que en la actualidad el derecho de propiedad intelectual goza de una amplia aceptación, históricamente no siempre fue reconocido como tal. Esto lo podemos comprobar en multitud de autores que se nutrieron de obras anteriores para crear las propias, que en algunos casos han pasado a considerarse como obras maestras, mientras las fuentes de las que bebieron han quedado en el olvido, como en el caso de *Shakespeare**, o, más recientemente, el de *Walter Elias Disney** y su factoría de ficción infantil⁶.

⁵ *¿Qué es la propiedad?*, Pierre-Joseph Proudhon.

⁶ Nos referimos a la corporación *The Walt Disney Company*, más conocida como *Disney*, que engloba a la compañías *Walt Disney Pictures*, *Buena Vista International* y *Buena Vista Music Group*.

Los precedentes de la propiedad intelectual se remontan al S. XVI, con la aparición de la imprenta en Europa (algunos historiadores apuntan que se inventó realmente en el S. VI en Oriente). En un principio no se trataba de derechos de autor, sino que los derechos recaían sobre el impresor debido a la herencia de la tradición gremial que consideraba un libro como cualquier otro producto. Esto fue aprovechado por estados e Iglesia como medida de control político, ya que tenían potestad para permitir estas impresiones, por lo que todo contenido inconveniente moral o políticamente se censuraba. En este marco aparecieron las primeras patentes de autor que otorgaban derechos de impresión sobre su obra a quien el autor determinara, pero eran excepciones y se trataba de compensaciones a colaboradores o afines a los poderes públicos.

Todo esto dejaba a los autores en muy mala posición y así durante el S. XVII, algunos estados intentaron regular la propiedad intelectual para fomentar sus incentivos, ya que apenas participaban en las ganancias generadas por sus obras debido al monopolio de los impresores. Estas tentativas no tuvieron demasiado éxito, hasta que en 1710 se promulgó en Inglaterra el *Statute of Anne*^{7*}, que sentó las bases de la legislación sobre derecho intelectual posterior.

Lo novedoso de este estatuto era que consideraba necesaria la compensación a los autores para que éstos siguieran creando porque beneficiaban a la sociedad y que establecía un monopolio temporal (21 años para el autor, ejecutable en los 14 años siguientes a su redacción) con el fin de que gozara de los beneficios de su obra pero esta finalmente pasara a ser *patrimonio público*. Obviamente, esto provocó el rechazo de los impresores, que veían amenazados sus privilegios y defendían que estos derechos debían transferirse al impresor una vez editada la obra.

Esta fórmula se extendió por el resto de Europa con algunas modificaciones, modificaciones que apuntaban en dos direcciones diferentes. Por un lado, la vertiente que luego daría lugar al modelo anglosajón del *Copyright*^{8*} que tiende a equiparar la propiedad intelectual a la propiedad física, permitiendo la transmisión de los derechos derivados. Por el otro, la vertiente que heredó el modelo mediterráneo del *Derecho de autor*^{*} porque rechaza la comparación de la propiedad intelectual con la física y considera que el autor tiene ciertos derechos *derechos morales*^{*} intransferibles.

En el año 1883 se celebró la *Convención de París*^{*}, que sentó las bases para los acuerdos internacionales de protección de la *propiedad industrial*^{*}, y el 1886 tuvo lugar la *Convención de Berna*^{*}, que se convirtió en el principio de la internacionalización del Derecho de autor, ya que obligaba a los firmantes a reconocer los derechos de los autores de los demás países. Estos acuerdos propiciaron la constitución de la *BIRPI*^{9*}, actualmente *OMPI*^{10*}. Fue también esta

7 Estatuto de Ana.

8 Derecho de copia.

9 *Bureaux Internationaux Réunis pour la protection de la Propriété Intellectuelle* (Oficinas Internacionales Reunidas para la protección de la Propiedad Intelectual).

10 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

época en la que aparecieron las sociedades de gestión de derechos de autor, como la SAE^{11*} (actualmente SGAE) en España, y las empresas tecnológicas consolidaron el sistema de patentes. Actualmente, el sistema de gestión de derechos intelectuales está inmerso en un periodo de cambio debido a la aparición y difusión de Internet, que ha transformado el negocio basado en el soporte físico en algo innecesario dificultando la protección de estos derechos.

Cronología de Tratados Internacionales referentes a la Propiedad Intelectual

<i>Año</i>	<i>Tratados de Propiedad Industrial</i>	<i>Tratados de Derecho de autor</i>	<i>Tratados Comerciales</i>
1883	Convenio de París		
1886		Convenio de Berna	
1891	Arreglo de Madrid, Unión de Madrid relativo al Registro de Marcas		
1934	Arreglo de la Haya		
1947			Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio (GATT)
1952		Convención Universal Sobre Derechos de Autor	
1957	Arreglo de Niza		
1958	Arreglo de Lisboa		
1961	Convenio Internacional para Protección de Variedades Vegetales	Convenio de Roma	
1968	Arreglo de Locarno		
1970	Tratado de Cooperación en Materia de Patentes (PCT)		
1971	Convenio de Estrasburgo	Convenio de Ginebra	

CONCEPCIONES RESPECTO A LA PROPIEDAD INTELECTUAL

La legitimidad de la propiedad intelectual ha sido, sobre todo recientemente, muy cuestionada. No obstante, como es una discusión sobre la que se tratará en profundidad durante todo el trabajo (de eso trata), en este apartado nos limitaremos simplemente a hacer un breve apunte de las posturas más comunes:

• DEFENSORES DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL COMO DERECHO

Los defensores de la propiedad intelectual como un derecho del autor parten de la idea de que, como productor, pese a que el producto sea inmaterial, éste tiene los mismos privilegios que cualquier otro sobre su obra y que, por lo tanto, debe disponer de ellos y beneficiarse ya que “tiene derecho a vivir de su obra”. Dentro de los partidarios de esta tesis, encontramos otras dos

11 Sociedad de Autores Españoles.

corrientes:

a. Defensores de la propiedad intelectual como derecho natural: Esta corriente es la que antes hemos llamado mediterránea, y es la que opina que el derecho del autor sobre su obra es algo natural, y por lo tanto intransferible. Esto quiere decir que, por ejemplo, la autoría, derecho al reconocimiento por la obra, corresponde por naturaleza al autor.

b. Defensores de la propiedad intelectual como derecho transferible: Esta corriente, que antes llamamos anglosajona, es la que equipara el la obra intelectual a la material, y por lo tanto defiende que el derecho del autor respecto a su obra se puede transmitir. En la práctica, esto quiere decir que los derechos sobre una obra se pueden comercializar, dado que el autor puede decidir traspasar sus privilegios a terceros.

• DETRACTORES DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL COMO DERECHO

Aparte de los críticos surgidos del movimiento del *software* libre, como *Richard M. Stallman**, muchos pensadores anteriores se declararon en contra de los derechos intelectuales, como el mismo Proudhon. Un claro exponente lo encontramos en la llamada *Escuela de Salamanca**, que defendía que sobre las ideas y conocimientos no puede reivindicarse propiedad, ya que éstos, una vez formulados, son patrimonio universal.

Otros críticos apuntan a que estas mismas ideas irremediamente parten de otras externas, por lo que no siendo nadie capaz de crear de cero es una hipocresía pretender atribuirse derechos sobre el intelecto.

MOVIMIENTO POR EL SOFTWARE LIBRE

El movimiento surgido a raíz de la aparición del *software* libre, fue el que realmente comenzó a cuestionar la viabilidad del modelo de propiedad intelectual tradicional en el marco de las nuevas tecnologías. Esta crítica, que más tarde se exportaría a otros ámbitos, es la base de la que parten los actuales opositores a la propiedad intelectual.

HISTORIA

• ANTECEDENTES

Antiguamente el *software** no tenía valor por sí mismo y los fabricantes lo distribuían junto a sus productos (computadores) simplemente para que éstos se pudieran usar. Entonces no existían restricciones y el *software* se podía modificar, compartir y distribuir libremente. De hecho, era

algo habitual. Pero a finales de la década de los 70, los fabricantes empezaron a imponer acuerdos de *licencia** a los usuarios que les impedían ejercer estos derechos, y el *software* empezó a considerarse un producto en sí mismo, como actualmente.

• INICIOS

En este contexto de “privatización” del *software*, surgió el movimiento del *software* libre, pretendiendo dar un respuesta a algo que, según muchos *desarrolladores**, suponía un cambio negativo.

Richard Stallman era uno de los principales opositores a este fenómeno. A raíz de un incidente con la empresa *Xerox Corporation** (que regaló una impresora al laboratorio de *AI*^{12*} del *MIT*^{13*} y les negó el *código fuente** de su *software* cuando lo requirieron para solventar un problema de programación del mismo) se convirtió en el primer activista contrario a la privatización del *software* y en 1984, comenzó a trabajar en el proyecto *GNU*^{14*}. Un año después, fundó la *FSF*^{15*}, fundación sin ánimo de lucro destinada al fomento del *software* libre.

• DESARROLLO

A partir de la *FSF*, comenzó la extensión del *software* libre, y muchos programadores apoyaron el proyecto y desarrollaron herramientas para *GNU*, de modo que en la década de los 90 ya se disponía de todos los componentes básicos para crear un *sistema operativo** funcional, a excepción del *kernel*^{16*}, núcleo del sistema y parte fundamental del mismo.

En 1991, *Linus Torvals** publicó su propio *kernel*, *Linux** (en un principio usaba una licencia que prohibía el uso comercial, pero más tarde fue modificada por la *GPL*¹⁷ versión 2), y mediante alguna modificaciones se integró al proyecto *GNU*, creando el sistema operativo *GNU/Linux**. Después, empezaron a surgir diferentes *distribuciones**, tanto comerciales como no comerciales, que ofrecían colecciones de *software* orientadas a diferentes ámbitos.

Este paso supuso un gran éxito para el movimiento, ya que contribuyó de forma decisiva al desarrollo del *software* libre y a su utilización. No obstante, en un principio este sistema no gozó de demasiada popularidad entre los usuarios no expertos, debida a su complejidad y difícil manejo y a que el mercado se hallaba monopolizado por *Microsoft**.

Hay que señalar que, aunque *GNU/Linux* a sido decisivo en el movimiento del *software* libre, ya existían otros sistemas operativos libres anteriormente, como *BSD*^{18*}, que se distribuyó en 1972

12 *Artificial Intelligence* (Inteligencia Artificial).

13 *Massachusetts Institute of Technology* (Instituto Tecnológico de Massachusetts).

14 *GNU is Not Unix* (GNU No es Unix).

15 *Free Software Foundation* (Fundación Software Libre).

16 Núcleo.

17 Ver el capítulo correspondiente en "*Diferentes licencias*", dentro del apartado "*Licencias libres*".

18 *Berkeley Software Distribution* (Distribución de Software Berkeley).

y ha aportado cosas tan importantes a la informática como el *protocolo TCP/IP**, base de Internet.

• SEPARACIÓN DEL MOVIMIENTO

En 1997 una parte del movimiento decidió distanciarse de la FSF creando la *OSI*^{19*}. Esta nueva asociación defiende intereses similares en la práctica a la FSF pero sus planteamientos se basan en los beneficios técnicos del *software* libre en lugar de su ética. Sus principales objetivos son promover su visión respecto al *software* e interesar a empresas para que inviertan en él.

El cambio de nombre se justificó por el hecho de que de esta manera habría menos ambigüedades respecto al término “libre”. Estas ambigüedades, que no se dan en castellano, provienen de la confusión que provoca el término inglés, “*free*”, que tanto puede significar “libre” como “gratis”. Aprovechando esto, se apostó por el término *Open source*^{20*} que además elimina las connotaciones filosóficas de “libre”, haciendo referencia al carácter más técnico del concepto.

• IMPLANTACIÓN ACTUAL

Actualmente el *software* libre ha conseguido una creciente aceptación dentro del mercado, pese a la oposición de las empresas de *software propietario**. Su economía y seguridad - aunque hay discusión acerca de si se debe a su modelo de producción o a su relativamente poca difusión - le han abierto paso entre empresas y usuarios particulares.

Esta introducción gradual se debe también, por el lado del mundo empresarial, a la implicación de grandes compañías en su desarrollo (*IBM*^{21*}, *Novell**, *HP*^{22*}, *Sun Microsystems**,...) y la aparición de otras nuevas (*Red Hat**, *Mandriva**,...). Por parte del usuario medio, la mayor popularización se debe a la sucesiva simplificación del manejo de este *software*, que antes era visto como exclusivo para *hackers**, lo que permite su utilización por parte de usuarios no interesados en la informática en sí misma, sino que la utilizan como mero instrumento de trabajo u ocio.

También es adoptado y promovido por algunas administraciones públicas (como en Brasil o Alemania) debido a su facilidad de acceso y a que proporciona independencia respecto a empresas privadas. Concretamente en España, gobiernos autonómicos como el de Extremadura, Andalucía, Madrid o Cataluña, han creado sus propias distribuciones de GNU/Linux orientadas a la administración interna y a la educación.

19 *Open Source Initiative* (Iniciativa de Código Abierto).

20 Código abierto.

21 *International Business Machines*.

22 *Hewlett-Packard*.

FILOSOFÍA DEL SOFTWARE LIBRE

La filosofía del *software* libre se basa, según su principal promotor (Stallman), en la libertad. De hecho, para considerar un *software* como *software* libre, éste debe respetar las cuatro libertades fundamentales (las recogidas en la GPL²³):

- Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa.
- Libertad 1: la libertad para modificar el programa.
- Libertad 2: la libertad para distribuir copias.
- Libertad 3: la libertad de publicar el programa modificado.

Para que esto sea posible, es fundamental el acceso al código fuente.

No obstante, pueden distinguirse claramente dos formas antagónicas de interpretar estas libertades: la filosófica (FSF) y la técnica (OSI). La primera más interesada en la ética, y la segunda en las ventajas técnicas de su modelo de desarrollo.

• VERTIENTE ÉTICA DEL SOFTWARE LIBRE

La postura defendida por la FSF parte de la libertad y del derecho al libre acceso a la información y al conocimiento. Esta postura encaja entre los detractores de la propiedad intelectual que opinan que las ideas, una vez formuladas, deben ser patrimonio universal.

Esto cobra especial relevancia en la actualidad, ya que avanzamos hacia un mundo cada vez más computerizado, y el *software* es una parte fundamental del sistema. El *software* libre nos da acceso al código del mismo, nos garantiza control sobre él (aunque no sepamos interpretar el código, siempre podremos recurrir a alguien que lo haga por nosotros). Sin embargo, el *software* propietario no puede ser estudiado y se desconoce su funcionamiento.

Así, las ventajas técnicas atribuidas al *software* libre, pese a ser beneficiosas, son algo secundario.

Dentro de esta vertiente, se le suele atribuir al *software* libre cierto carácter político anticapitalista, enmarcándolo en diferentes ideologías:

a. *Anarquismo*: Los defensores de esta postura esgrimen a su favor que la base del *software* libre es la libertad, y que los proyectos se desarrollan a partir de la cooperación voluntaria de diferentes personas (aunque también empresas), lo que acercaría este movimiento a la ideología anarquista. Consideran el *software* libre próximo al mutualismo.

b. *Comunismo*: Los defensores de esta postura se basan en el beneficio social que aporta el *software* libre y en su desarrollo cooperativista. De hecho, algunas campañas publicitarias orquestadas por grandes compañías de *software* propietario en USA²⁴ se basaban en

²³ Ver el capítulo correspondiente en "*Diferentes licencias*", dentro del apartado "*Licencias libres*".

²⁴ *United States of America* (Estados Unidos de América).

la asociación SL/Comunismo para desacreditarlo (a raíz de la Guerra Fría el comunismo no gozaba de demasiada aceptación).

- **VERTIENTE TÉCNICA DEL SOFTWARE LIBRE**

La postura defendida por la OSI se basa en las ventajas técnicas que se le atribuyen al *software* libre derivadas de su modelo de desarrollo abierto (que analizaremos más adelante). Así, en este caso, nos hallamos ante una defensa pragmática más que filosófica, en claro contraste con la anterior vertiente.

La OSI no se asocia a ninguna ideología política concreta, pero dentro de sus partidarios, algunos ven el *software* libre como un modelo de negocio completamente integrado al sistema capitalista.

Liberalismo: En contraste con los partidarios de la otra vertiente, algunos sectores consideran el *Copyright* como una intromisión del estado en el mercado, impidiendo la libre competencia. Por esto, ven en el modelo libre la oportunidad de liberar de estas restricciones a la producción intelectual, e integrarla en la economía de mercado de libre competencia.

MODELO DE NEGOCIO

El modelo de negocio del *software* libre difiere bastante del modelo tradicional de la industria del *software*, aunque de momento parece ser rentable, a juzgar por la multitud de empresas que proliferan en su uso. Precisamente, es la eficacia de este modelo en lo que se basa la corriente, representada por la OSI, que defiende este *software* por su superioridad técnica.

Para comprender el cambio real que supone, compararemos ambos modelos en diferentes aspectos.

- **CÓDIGO FUENTE**

La disponibilidad del código fuente es un factor de diferenciación importante (las libertades del *software* libre dependen en gran parte de su disponibilidad). De esta manera, mientras que para el *software* libre o de código abierto (precisamente, el término adoptado por la OSI hace referencia directa a este asunto) la disponibilidad del código es algo fundamental, para el *software* propietario no lo es, e incluso tiende a ser ocultado deliberadamente. Salvo raras excepciones, los programas no libres no distribuyen el código fuente.

Obviando el trasfondo ideológico, se podría reducir el tema a dos cuestiones clave, el desarrollo y la seguridad.

1. Desarrollo

a. *Modelo tradicional*: El *software* no libre es desarrollado por la compañía propietaria, y al ocultar su código fuente todo el trabajo recae en sus programadores. La ventaja de esto es que se tiene un gran control sobre el producto, y la empresa propietaria es la única que puede realizar adaptaciones de su *software*. La desventaja es que obliga a los usuarios a depender de la empresa desarrolladora, impidiendo la adaptación propia o encargada a terceras empresas.

b. *Modelo alternativo*: El *software* libre, al compartir su código, puede ser desarrollado por una compañía o una asociación, así como por individuos particulares con interés en participar. Las ventajas de esto son, por un lado, la reutilización de código. Al poder aprovechar código de otros proyectos estos necesitan de una menor inversión inicial. Por otro lado, cada usuario puede hacer las modificaciones que necesite, así como contratar a terceras empresas que realicen las adaptaciones pertinentes (fomentando la libre competencia). De esta forma, necesidades muy específicas que tal vez no habrían resultado rentables a la compañía desarrolladora pueden realizarse y después ponerse a disposición de la comunidad. Como desventaja se da el que la empresa desarrolladora no mantiene el monopolio sobre su producto y pierde mercado (si no sabe aprovecharse de la ventaja de conocer mejor su producto).

2. Seguridad

Resulta muy complicado crear un programa complejo sin ningún *bug*^{25*}, por lo que lo que se intenta en cuestión de seguridad es que estos *bugs* sean lo menos nocivos posible y que se solucionen cuanto antes. En esto están de acuerdo ambas posturas, pero en la manera de afrontarlo chocan frontalmente.

a. *Modelo tradicional*: El modelo de negocio tradicional basa su seguridad precisamente en la ocultación del código fuente. Las ventajas son que al no tener acceso a este código, los errores de programación son más difíciles de hallar, dificultando así la tarea a *crackers** y demás individuos malintencionados. La desventaja es que, en la práctica, esto no resulta exactamente así, y los *crackers* se las apañan para conseguir descubrir cada uno de los fallos del sistema. El hecho de no tener acceso al código también comporta que, una vez encontrado el *bug* sólo la empresa desarrolladora puede corregirlo y publicar las correcciones, con lo que se pierde tiempo y, en algunos casos, impide la corrección del fallo.

b. *Modelo alternativo*: El modelo alternativo, sin embargo, se basa en todo lo contrario. Al disponer libremente de su código, este es revisado por un gran número de personas que por curiosidad, motivos académicos o para modificarlo, comprueban que no hayan errores y los corrigen si es necesario, poniendo la corrección a disposición de la comunidad sin ser

25 Error.

necesaria la intervención del desarrollador principal (aunque se considera “educado” informarle de los cambios en su *software*). Las ventajas de esto son la rapidez y agilidad con la que se solucionan los problemas. Las desventajas son que, teóricamente, esto hace más fácil encontrar errores a individuos malintencionados.

• COMERCIALIZACIÓN

Dentro de la comercialización del producto, diferenciamos entre la distribución (la venta en sí) y los servicios adicionales (soporte, adaptaciones, etcétera). De hecho, el modelo tradicional y el alternativo basan su sistema cada uno en un aspecto de la comercialización.

1. Distribución

a. Modelo tradicional: El modelo de negocio tradicional se basa precisamente en la distribución del *software*, extrayendo de ello sus principales beneficios. Una compañía que desarrolla *software* no libre obtiene la mayor parte de sus ingresos de la distribución y venta de su producto, siendo en ocasiones beneficios secundarios los obtenidos en otras actividades. Este modelo es idéntico al de cualquier industria de bienes tangibles. La *piratería** puede afectar a este sistema de varias formas, como veremos más adelante.

b. Modelo alternativo: Para el modelo de negocio del *software* libre, la distribución es un tema secundario, ya que no se centra en ella. Esto es debido a las libertades 2 y 3, que hacen referencia al derecho del usuario a distribuir copias (modificadas o no), que son defendidas por las licencias libres. Hay que dejar claro que el *software* libre no tiene por qué ser gratuito (recordemos el debate entre los partidarios del término *Free Software* y los de *Open Source*) y que no hay ninguna restricción respecto al precio al que se debe distribuir, pero es cierto que en la práctica, las libertades de distribución hacen que el coste tienda a cero. Pese a ello, es cierto que hay empresas dedicadas a la distribución de este *software*, pero suelen acompañar esto de servicios extras, como manuales o soporte técnico.

2. Soporte

a. Modelo tradicional: Para este tipo de negocio el soporte es algo secundario. No obstante, tiene cierta importancia en el ámbito empresarial, ya que las grandes empresas, al necesitar cierta estabilidad, necesitan de un soporte técnico capaz de solucionar los problemas que puedan surgir eficaz y rápidamente.

b. Modelo alternativo: A diferencia del modelo tradicional, el modelo alternativo fundamenta su actividad en el servicio post-venta, orientado generalmente a empresas, no a usuarios. Los usuarios particulares no suelen recurrir a estos servicios y optan por obtener copias

gratuitas e intentar solucionar los problemas que les surjan ellos mismos o con ayudas de otros usuarios (dentro del mundo del *software* libre está especialmente extendido el uso de comunidades y foros dedicados a solventar estos problemas), salvo en casos graves.

Sin embargo, en el mundo empresarial no se puede permitir que un sistema falle, y de este modo las empresas ven rentable contratar un soporte técnico que les proporcione seguridad. En realidad, muchas compañías de *software* propietario también ofrecen este servicio, pero con el uso de *software* libre se ahorran el pago de las licencias y el soporte les resulta más económico (ya que la competencia es mayor). En muchos casos, las compañías desarrolladoras venden copias de su *software* a un precio elevado que incluye el soporte.

3. Adaptación

a. Modelo tradicional: Las empresas de *software* no libre, como ya comentamos, tienen el monopolio de modificación de su producto. De este modo, si un cliente necesita una solución específica debe acudir a la casa propietaria del *software* para que lo adapte a sus necesidades. La ventaja de esto es que la empresa productora es la única que puede hacerlo, por lo que hasta cierto punto puede fijar el precio. El inconveniente es para los usuarios, que se ven encadenados a una empresa concreta.

b. Modelo alternativo: En el modelo alternativo, por usar código abierto, las adaptaciones y modificaciones particulares pueden ser realizadas por cualquiera. De hecho, es una práctica habitual de las empresas del sector. Las ventajas revierten en los usuarios, que disponen de varias alternativas en un mercado de libre competición. La desventaja es para la compañía desarrolladora, que no conserva el monopolio sobre su producto, aunque normalmente goza de una mejor posición inicial que la competencia debido a que “conoce” mejor el *software*.

• PIRATERÍA

Resulta complicado analizar el papel que juega la piratería en el negocio del *software*.

El *software* libre, puesto que no puede ser copiado ilícitamente debido a que autoriza su copia y libre distribución, no se ve directamente afectado, pero en el caso del *software* no libre es diferente.

En el modelo de negocio tradicional la piratería es un factor importante y de consecuencias no demasiado claras, ya que aparte de los reconocidos inconvenientes, también se dan ciertas ventajas.

1. Perjuicios de la piratería

Los perjuicios de la piratería para la industria del *software* no libre se basan en los ingresos que

no se obtienen por la venta de las licencias de todas las copias ilícitas que, de ser legales, se deberían percibir. En un modelo de negocio basado principalmente en la distribución y venta de *software*, esto puede resultar fatal para la compañía productora.

2. Beneficios de la piratería

Sin embargo, la piratería también puede ser beneficiosa para la industria del *software* tradicional. Pese a las pérdidas directas que conlleva, la piratería, al extender el uso de determinado programa comporta:

1. Que los usuarios se acostumbren a él.
2. Que se convierta en el estándar de facto.

Estas consecuencias afectan sobre todo a empresas y administraciones. Por un lado, los trabajadores están acostumbrados a un *software* determinado, con lo que la empresa se ahorra horas de formación si lo utiliza. Por el otro, al convertirse en el estándar, las empresas deben adaptarse para que sus documentos y demás sean accesibles a la mayoría de los usuarios.

Así, las empresas se ven forzadas a utilizar este *software* y a pagar las respectivas licencias (los usuarios también están obligados, pero éstas están más vigiladas), lo que repercute en beneficios a la compañía desarrolladora.

De hecho, se especula que actualmente se disponen de los medios suficientes para acabar con la piratería del *software* pero que no se aplican porque su fin perjudicaría a estas compañías, que temen la migración masiva a programario libre si se ponen trabas a las copias ilegales. Este sería el caso de *Microsoft*, actual líder del mercado y desarrollador de los productos más copiados y distribuidos ilegalmente.

Otro caso en el que es posible que la piratería haya resultado beneficiosa para las empresas tradicionales es el de *Sony** con su videoconsola *PlayStation**. *Sony* arrebató el liderazgo del mercado a *Nintendo** gracias en parte a que sus juegos, distribuidos en discos compactos (similares a los de PC) en lugar de en el soporte habitual ("cartucho"), se podían "piratear" fácilmente.

PROYECTOS LIBRES

A continuación, mencionaremos brevemente a modo de ejemplo algunos de los proyectos de *software* libre que están teniendo más importancia actualmente.

- **GNU/LINUX**



El sistema operativo GNU/Linux, también llamado simplemente *Linux* (aunque éste es en realidad el nombre de uno de sus componentes, el núcleo o *kernel*), como ya hemos visto es una

fusión entre el proyecto GNU de la FSF y el núcleo diseñado por Linus Torvals. Se trata de un *nix, es decir, un sistema compatible con *Unix**, pero constituido por *software* libre.

Al ser una colección de *software* libre, se encuentran diferentes distribuciones del mismo (*Debian**, *Slackware**, *Fedora Core**, *SuSe Linux**,...), que se diferencian por el criterio que utilizan para seleccionar el *software* que incluyen. Algunas de estas distribuciones tienen detrás compañías que las comercializan junto a unos servicios determinados y otras fundaciones u otros tipos de instituciones formadas por gente voluntaria.

Actualmente multitud de desarrolladores trabajan en él (voluntarios, empresas y administraciones) y se extiende su uso, aunque aún está lejos de *Microsoft Windows**, el sistema operativo más usado.

• OPENOFFICE.ORG



*OpenOffice.org** es una suite ofimática libre multiplataforma que deriva de *StarOffice**, un programa comprado en 1999 por *Sun Microsystems*, que liberó su código en el año 2000 en un intento de competir con *Microsoft Office** mediante el modelo de distribución del *software* libre. Actualmente Sun mantiene su suite, *StarOffice*, y la comunidad libre mantiene el desarrollo de *OpenOffice.org*. La suite ofimática libre incluye un procesador de textos, una hoja de cálculo, una base de datos, una herramienta para crear presentaciones y otra para dibujo vectorial. Actualmente sigue compitiendo con *Microsoft Office*, aún el producto más usado.

• APACHE



*Apache** es un servidor *web* libre multiplataforma muy popular mantenido por la *ASF*²⁶*. Comenzó siendo un conjunto de parches para el servidor *NCSA HTTPd 1.3**, de lo que deriva su nombre (“*un servidor parcheado*”, “*a patchy server*”), pero más tarde se reescribió por completo y se creó el *software* actual, caracterizado por su estructura modular.

• FIREFOX



*Firefox** es un navegador *web* libre que parte del *proyecto Mozilla**, que a su vez es heredero del navegador no libre *Netscape Navigator** y, actualmente es mantenido por la *MF*²⁷*.

Alrededor del año 1995, Internet empezó a popularizarse y a darse a conocer entre el gran público. *Netscape Navigator* tenía una cuota de mercado de cerca del 80% (distribuía su navegador gratuitamente entre los usuarios domésticos, cobrando sólo a las empresas), y entonces *Microsoft* entró en el mercado adquiriendo el código del navegador *Mosaic** y reconvirtiéndolo en *Internet Explorer**. Así, empezó lo que se conoce como la “guerra de los

²⁶ Apache Software Foundation (Fundación de Software Apache).

²⁷ Mozilla Foundation (Fundación Mozilla).

navegadores” que fue ganada finalmente por *Microsoft*, aprovechando el monopolio de su *Windows*. Entonces, *Netscape Corporation* liberó el código fuente, y este fue tomado por la comunidad que creó la suite *Mozilla** (navegador, administrador de correo,...). El año 2004, algunos desarrolladores de la propia MF comenzaron a trabajar por separado en los componentes de la suite con tal de hacerlos menos complejos, y estos productos tuvieron tanto éxito que el 2005 se abandonó oficialmente la suite *Mozilla* (aunque existe un *fork*^{28*}, *SeaMonkey**).

Actualmente éste navegador es bastante popular, llegando a arrebatar hasta un 10% del mercado a IE, gracias también a la enorme campaña publicitaria que se llevó a cabo.

También existe un *fork* de *Firefox* llamado *IceWeasel**. Éste, de reciente aparición, surgió a raíz del conflicto entre la MF y el equipo de desarrollo de *Debian*, ya que *Debian* utilizaba en su distribución GNU/Linux *Firefox* con un logo diferente al no ser el oficial completamente libre (y la distribución *Debian* sólo acepta *software* completamente libre²⁹).

- **EMULE**



*eMule** es un programa de intercambio de archivos p2p libre para *Windows*, aunque existen diferentes versiones para otros sistemas. El programa fue diseñado por *Merkur*^{30*} como un clon mejorado de *eDonkey**, programa desaparecido definitivamente en 2006 debido a que la empresa se vio asediada por la *RIAA*^{31*}, entidad de gestión de derechos de autor estadounidense.

Actualmente es el más usado para descargar todo tipo de archivos.

MOVIMIENTO EN DEFENSA DE LA CULTURA LIBRE

El interés por mantener la cultura ajena al marco comercial no es nada nuevo. No obstante, sólo recientemente se ha empezado a plantear el tema desde la perspectiva de la oposición o no plena aceptación de la propiedad intelectual.

Esta corriente es el resultado de la aplicación de la ideología del *software* libre a otros ámbitos de la creación, principalmente a la música, la literatura y el cine. Esta influencia quizás no hubiera tenido sentido anteriormente, pero gracias a los recientes cambios tecnológicos que han permitido la digitalización de los contenidos culturales, la difusión telemática de los mismos se ha convertido en algo relativamente universal y prácticamente gratuito. Por otra parte, la tecnología también ha permitido acercar al ámbito doméstico los medios de producción de esta cultura de forma que "cualquiera"³² puede participar en la creación de estos bienes culturales.

28 Bifurcación.

29 Ver entrada "*Debian*" en "*Glosario*".

30 Hendrik Breikreuz.

31 *Recording Industry Association of America* (Asociación de la Industria de la Grabación de América).

32 Esto sólo se da en los países económicamente "desarrollados", en el resto del mundo la situación es bien diferente.

Así, al separar el contenido del soporte, la creación cultural se ha convertido en algo mucho más participativo, permitiendo que los espectadores se tornen autores partiendo de las obras de éstos, lo cual ha contado con el rechazo de la mayor parte de la industria tradicional, amenazada por este fenómeno.

Éste "movimiento" no goza del mismo desarrollo en todos los campos, pero últimamente está sufriendo un crecimiento acelerado gracias, en parte a la aparición de licencias libres³³ de aplicación general (no exclusivas al *software*) y en parte a la gran difusión que se está haciendo a través de internet.

MÚSICA LIBRE

La música libre es aquella que puede ser escuchada, modificada y distribuida sin la necesidad de la autorización del autor. De esta forma, el artista debe rechazar los *derechos patrimoniales** (explotación), conservando los derechos morales (autoría). Actualmente, es el campo más afectado -después del *software*- por el movimiento de liberación cultural, y los efectos sobre la industria son ampliamente comentados³⁴.

Algunos grupos alternativos llevaban tiempo rechazando el modelo tradicional de la industria discográfica, fuera por principios morales o como reacción a la imposibilidad de entrar en circuitos comerciales, pero hubo que esperar a la influencia del movimiento por el *software* libre para que éste contagiara su ideología a ciertos sectores de la industria.

La llegada de internet y de los programas de intercambio de archivos p2p facilitaron la copia entre usuarios de los archivos de audio, lo que provocó que el rechazo de las grandes discográficas (y algunas menores) y la mayoría de asociaciones de autores ante lo que se llamó piratería. Éstas a su vez contraatacaron empleando la misma tecnología para impedir o dificultar la copia y difusión de música, con lo que surgió un debate social *in crescendo* alrededor de la legitimidad de tales medidas y la interpretación del concepto legal de copia privada.

Sin embargo, otros artistas y algunas empresas discográficas más modestas vieron en esto una gran oportunidad de promoción de su música, y actualmente emplean estos medios como herramientas baratas y de gran alcance de promoción de su trabajo, apoyándose en las nuevas licencias. De esta manera, se considera el disco como promoción al artista, y se obtienen beneficios mediante las actuaciones³⁵ en directo (podemos establecer cierto paralelismo entre este modelo de negocio y el del *software* libre³⁶).

La mayoría de artistas y discográficas que optaron por esta alternativa provenían al principio de

33 Ver capítulo correspondiente dentro de "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

34 En España, el debate principal sobre la propiedad intelectual gira en torno a este ámbito.

35 En los últimos años el número de conciertos pequeños y medianos ha aumentado espectacularmente (40% en 2004, según el Anuario de la SGAE, y en los tres últimos años el fenómeno ha ido en aumento).

36 Ver "*Modelo de negocio*" dentro del apartado "*Movimiento por el software libre*".

la música alternativa, especialmente del *Punk-HC* y el *Hip-Hop*, pero actualmente hay gran variedad y la música libre abarca prácticamente todos los géneros. Algunos de los artistas o grupos que distribuyen o han distribuido su música libremente son *Asto Pituak**, *Nacho Escolar**, *The Grillo**, *McLars**, *A Jako Pako**, *Lendakaris Muertos**,... Respecto a las discográficas, aparte de la adaptación de algunas pequeñas, se han creado otras (con medios limitados) específicamente centradas en la música libre como *AutoEditados**.

Por otro lado, artistas no libres también se han beneficiado de la distribución gratuita pese a criminalizarse como piratería desde la industria tradicional (de nuevo aparece cierta similitud respecto al terreno del *software*³⁷). Un ejemplo claro podría ser *El Koala**, que saltó a los primeros puestos en las listas de ventas gracias a la difusión a través de internet del videoclip de su canción "*Opá, yo viazé un corrá*"³⁸. Además, también existen casos en los que las grandes compañías o los artistas "tradicionales" han aprovechado las nuevas tecnologías para competir con las alternativas libres, como el caso de la tienda de música a través de Internet *iTunes* de *Apple**, o el de la compositora de Jazz *María Schneider**, que consiguió el *Grammy** a mejor artista de Jazz en el 2005 por su obra "*Concert in the garden*", la cual distribuyó ella misma a través de su *web* a bajo coste.

LITERATURA LIBRE

La literatura libre adapta las características de la cultura libre en general a su propio ámbito -el usuario tiene derecho a leer, modificar y distribuir libremente la obra, modificada o no. Existen multitud de obras de este tipo, desde las de carácter técnico como los manuales de *software* libre, por ejemplo, a las líricas, pasando por periódicos, novelas y ensayos.

Como el resto de los campos culturales, la literatura libre se daba desde antiguo, siendo las primeras composiciones libres pese a no existir el concepto (la regulación entró con el *Statute of Anne*³⁹). Más recientemente, su producción continuó especialmente en ambientes socialistas, como los numerosos ateneos libertarios que se encargaron y se encargan de fomentar una cultura colectiva y participativa, y también en el campo de la ciencia, donde el conocimiento ha de ser libre para que ésta pueda progresar (no obstante incluso hay intentos de privatización en este ámbito, como es el caso de la industria farmacéutica), pero de nuevo fue la influencia del *software* libre la que dio cuerpo ideológico y carácter de movimiento propio a estas iniciativas.

Actualmente la literatura libre avanza gracias a editoriales que apuestan por ella, pero se encuentra con unas dificultades diferentes a la industria musical. Su modelo de negocio no es tan claro como el de ésta, ya que el libro no puede considerarse como "promoción" del artista sino

37 Ver "*Modelo de negocio*" dentro del apartado "*Movimiento por el software libre*".

38 Padre, yo voy a hacer un corral.

39 Ver el apartado "*Historia de la propiedad intelectual*".

como producto final de consumo y la extensión de internet facilita el acceso a estas obras. La defensa de las editoriales dedicadas a este tipo de literatura es que si una obra es valorada positivamente por el lector -esto es, si le agrada- quizás éste quiera poseer una edición correctamente encuadernada sabiendo que recompensa al autor por un buen trabajo (y que así éste podrá mantenerse y escribir otra), o tal vez quiera compartirla con alguien y le regale una edición en papel. Desde la industria tradicional se tachan estos argumentos de ingenuos, aduciendo que la gente no pagará por algo que puede conseguir gratuitamente, pero para las editoriales como *Traficantes de sueños**, que se dedica a la comercialización de obras de licencia libre, esto no es así. De hecho, pese a que en las bibliotecas públicas se puede disfrutar de libros de manera gratuita, las editoriales han mantenido su negocio durante todo este tiempo. Otra vía que se ha venido probando en el ámbito editorial es la publicidad, como en el caso del diario gratuito *20 minutos*, que se financia mediante anuncios y mantiene sus contenidos bajo una licencia *Creative Commons modificación-compartir igual*⁴⁰. De todas formas, no es indispensable mantener editoriales tradicionales para la literatura libre y se están buscando otras soluciones al problema que pasen por un replanteamiento del modelo de negocio.

Gracias a esta corriente están surgiendo proyectos culturales, algunos bastante consolidados ya, de gran importancia. Estos proyectos consisten básicamente en la acumulación, clasificación y puesta a disposición de obras de dominio público o de licencia libre. Surgen normalmente a través de la red y se estructuran sobre ésta, desarrollándose gracias a la tecnología. De esta forma, estas iniciativas intentan acercar el conocimiento a todo el mundo facilitando el acceso al saber de manera "asequible". Son de este tipo la biblioteca virtual en español, financiada mediante la publicidad, *elaleph*⁴¹, el "*archivo copyleft* hacktivista*"⁴² *Alephandría*⁴³, la *Ciberoteca*⁴⁴, obra de una gran entidad bancaria, la web de *software Alternativas libres*⁴⁵ y multitud más (muchas universidades mantienen su propia *ciberbiblioteca*).

Dentro de estas iniciativas podemos también distinguir un tipo específico, el de los proyectos que, aparte de acumular conocimiento, promueven la creación colectiva directa de contenidos. Estos proyectos, normalmente articulados mediante la tecnología *wiki**, aunque no exclusivamente, han dado lugar a obras colectivas como *Wikipedia*⁴⁶ (y sus "hermanos" *Wikcionario*⁴⁷, *Wikilibros*⁴⁸, etcétera). Por otro lado también podríamos enmarcar en este

40 Ver capítulo correspondiente en "*Diferentes licencias*", dentro del apartado "*Licencias libres*".

41 <http://www.elaleph.com>

42 Según se autodenomina.

43 <http://metabolik.hacklabs.org/alephandria>

44 <http://www.ciberoteca.com>

45 <http://alts.homelinux.net>

46 <http://wikipedia.org>

47 <http://wiktionary.org>

48 <http://wikibooks.org>

ámbito a las bitácoras de autoría colectiva, como *Barrapunto*^{*49} o portales de información alternativa que permiten la publicación abierta tipo *Indymedia*^{*50}.

En el ámbito de la edición de libros, aparte de la ya mencionada *Traficantes de Sueños*, encontramos otras como *Virus Editorial**, *Atrapasueños**, *Acuarela**, *Bellaterra**, etcétera. Por otro lado, existen también ejemplos de algunos autores colectivos, concepto novedoso que respaldado en el modelo *copyleft* apuesta por aglutinar diferentes autores bajo una misma rúbrica, como los casos del colectivo *Wu Ming** y *LutherBlisset**.

CINE LIBRE

En el ámbito del cine, la cultura libre tiene más difícil que en el musical o el literario su avance, aunque existen iniciativas a su favor de reciente aparición. El problema principal es la dificultad de hallar un modelo de negocio rentable, cosa que limita en gran medida su desarrollo al ámbito no comercial, por lo que aún se está buscando un modelo viable para su explotación comercial (al igual que ocurre con la literatura, aunque ésta está bastante más avanzada en este aspecto). En este sentido, su situación es completamente diferente a la de la música, y no equiparable a la de la literatura pese a coincidir en que la obra es el producto final, ya que debido al alto desarrollo técnico actual la copia casera de calidad similar a las copias comerciales es asequible.

Pese a todo, gracias al abaratamiento de la tecnología de filmación y edición de vídeo y audio y la popularización (en los países económicamente más desarrollados) de internet que permite la difusión al mínimo coste de materiales audiovisuales, el cine independiente de los circuitos comerciales se extiende y se difunde con bastante éxito. Por otro lado, las organizaciones y estructuras existentes antes de la importación de los principios contrarios a la propiedad intelectual de la comunidad de desarrollo del *software* libre, se han adaptado rápidamente a esta nueva corriente, y desde los *cineclubs** independientes y demás organizaciones cinéfilas se tiende a apoyar el cine libre como método para mantener un cine de calidad.

Con todo, no existen muchas películas fuera del ámbito amateur de este tipo. Un ejemplo es *Elephant Dream*^{*51}, que tiene la peculiaridad de no sólo estar licenciada bajo una licencia libre (*Creative Commons Attribution 2.5*^{*52}), sino de haber sido elaborada mediante herramientas libres como GNU/Linux, *KDE**, *GIMP**, *DrQueue**, *Inskpae**, *Blender**,...

OTROS ÁMBITOS

En otros ámbitos culturales, el movimiento por una cultura libre aún no ha arraigado de manera

49 <http://barrapunto.com>

50 <http://indymedia.org>

51 Sueño de los elefantes.

52 Ver capítulo correspondiente en "Diferentes licencias", dentro del apartado "Licencias libres".

consistente, debido a lo novedoso del concepto y a las peculiaridades de cada sector.

En las artes gráfico-plásticas se suele conservar cierta concepción bohemia del artista (que parece superada, en mayor o menor medida, en los campos tratados anteriormente) que comporta un modelo artístico en que el autor y su obra se consideran como objetos de culto y se reserva al espectador un rol meramente pasivo. Esto dificulta la penetración de la cultura libre en estas artes, ya que la ideología participativa y de construcción comunitaria de la cultura subyacente en este movimiento choca con la concepción clásica del artista. No obstante, también es cierto que movimientos artísticos como el *Dadaísmo**, el *Situacionismo**, el *Punk** y algunos elementos del arte conceptual han cuestionado esta concepción respecto al artista y su obra.

Por otro lado, el modelo de negocio actual del arte también resulta un impedimento para la implementación de la ideología libre. Actualmente, el arte gráfico-plástico es financiado en su mayor parte por el estado, pese a la tendencia a la privatización de la parte dedicada a la exhibición, y los artistas, salvo los de gran renombre, ven en los derechos de autor la única alternativa para mantener unos ingresos adecuados (los beneficios económicos de estos derechos son gestionados por VEGAP^{53*}). Debido a la no existencia de un modelo de negocio basado en el arte libre que otorgue a los autores una remuneración por su trabajo, el factor económico se convierte en obstáculo para la difusión de este arte.

Aparte de estos factores, también influyen las peculiaridades de cada sector. Así, podemos diferenciar entre las artes plásticas y las gráficas y multimedia. En las primeras las cualidades particulares del original impiden el ejercicio de las libertades de modificación y copia, al menos de forma similar a otros ámbitos, debido a su unicidad. Sin embargo, en las artes gráficas y multimedia (desde la fotografía hasta las últimas innovaciones servidas por la informática) esto no supone ningún problema, y es precisamente por aquí por donde empieza a prosperar lo que conocemos como cultura libre.

LICENCIAS LIBRES

Las licencias libres son aquellas que se sirven del marco legal para invertir los términos actuales del *Copyright* utilizando sus restricciones para anular las mismas.

La primera licencia libre fue la GNU-GPL⁵⁴, ideada por Richard Matthew Stallman en el marco del proyecto GNU para dar cobertura legal al movimiento del *software* libre.

Actualmente, la legislación otorga todos los derechos de autor al creador de una obra en el mismo momento en que ésta es creada, sin ser necesaria la voluntad del autor ni que su producción esté marcada como sucedía anteriormente, cuando los contenidos protegidos debían

53 Visual Entidad de Gestión de Artistas Plásticos.

54 GNU-General Public License (GNU-Licencia Pública General). Ver el capítulo correspondiente en esta misma sección.

contener una nota informativa del tipo “© AÑO TITULAR, Todos los derechos reservados”. De esta manera resulta más difícil obtener el permiso de los autores para la reproducción, modificación y/o distribución de la obra de forma legal. Esto ha provocado cierto sentimiento de oposición que, combinado con la ideología latente en el movimiento del *software* libre que se ha extendido a otros ámbitos, ha dado pie a la proliferación de multitud de nuevas licencias que otorgan diferentes grados de libertad.

En general, lo que permiten estas licencias al titular de los Derechos de autor es transferir, si así lo desea, el máximo número de derechos al usuario de una obra, de manera permanente.

SIN LICENCIA

Antes de pasar a analizar algunas de las licencias libres mas representativas hay que tener en cuenta dos estados relacionados con estas licencias. Se trata de las dos únicas formas de “no-propiedad”, que están directa o indirectamente relacionadas con el nacimiento de todo el movimiento por una cultura libre.

• RES NULLIUS

Es una expresión latina que significa “cosa de nadie”, es decir, designa a todo aquello que no tiene propietario de ningún tipo. Al carecer por completo de dueño, puede ser “adquirido” por cualquiera que simplemente tome posesión de ello.

En materia de propiedad intelectual es un concepto difícil de entender y en desuso. A modo de ejemplo, puedes “apropiarte” de una palabra o palabras ya existentes y utilizarlas como marca comercial (siempre bajo ciertos términos, no puedes pretender que esa palabra te pertenezca, pero sí poseer el derecho exclusivo a ser la única empresa con ese nombre en un sector concreto).

• DOMINIO PÚBLICO

Este estado se da una vez expirados los derechos patrimoniales sobre una obra. Así puede ser usada de forma libre aunque respetando los derechos patrimoniales del autor (que no expiran), lo que implica básicamente que debes respetar su autoría y no puedes apropiártela.

Según el *Convenio de Berna* los derechos patrimoniales de los autores expiran a los 50 años de la muerte de los mismos, pero cada país tiene derecho a ampliarlo, por lo que en algunos alcanza incluso los 100 años. En España el margen se sitúa a los 75 años de la muerte del autor.

DIFERENTES LICENCIAS

Aquí analizaremos algunas de las licencias libres existentes actualmente. No obstante, estas licencias solo son un ejemplo y existen muchas más, desde algunas exclusivas de un proyecto concreto (como la licencia del servidor web *Apache*) a otras más generales (la licencia de documentación GNU, GNU-FDL⁵⁵).

• GNU-GPL

Es la licencia desarrollada por Richard Stallman para dar cobertura legal al proyecto GNU, y es el estándar de facto de licencia para los proyectos de *software* libre. Ideada para su aplicación al *software*, garantiza las siguientes libertades (se podrían ordenar de otra forma, pero esta es la definición oficial):

- Libertad 0: la libertad para ejecutar el programa.
- Libertad 1: la libertad para modificar el programa.
- Libertad 2: la libertad para distribuir copias.
- Libertad 3: la libertad de publicar el programa modificado.

Para el cumplimiento de estas libertades, se considera fundamental el acceso al código fuente.

Otra característica de esta licencia es su condición “vírica”, ya que todo proyecto derivado de una obra bajo GPL debe protegerse bajo la misma licencia, con lo que se expande, lo que se espera sirva para fomentar el *software* libre y no permitir su apropiación por parte de empresas.

• LICENCIA BSD

Es la licencia utilizada por el proyecto BSD, un Sistema Operativo desarrollado por la *Universidad de California** derivado del sistema *Unix*.

Es similar a la GPL. Otorga las mismas libertades, la de ejecución, modificación y distribución (modificada o no modificada), lo cual conlleva la obligación de distribuir también el código fuente para hacer efectivas estas libertades.

Pero, a diferencia de la GPL, que se caracteriza por su carácter “vírico”, las obras derivadas no deben distribuirse bajo la misma licencia, con lo que se permite desarrollar *software* no libre a partir de otro que sí lo es licenciado bajo una de estas licencias. Muchos seguidores del movimiento del *software* libre encuentran en esto un grave error, y es el punto más criticado por la FSF, ya que no contribuye a crear más *software* libre.

Originariamente contenía una cláusula llamada “cláusula de publicidad” que obligaba a las obras derivadas reconocer al autor original. Esta cláusula fue revocada en las distribuciones BSD en 1999.

55 GNU-General Documentation Licence (GNU-Licencia de Documentación General).

En realidad, esta licencia se asemeja mucho al dominio público⁵⁶, que es el estado en el que quedan las obras una vez expirados los derechos patrimoniales.

• LICENCIA MIT

Es la una licencia similar a efectos a la BSD utilizada por el MIT para *X11**, por lo que también se conoce como *licencia X11*.

Incluye una cláusula de “limitación de responsabilidad”⁵⁷ (todos los programas acostumbran a incluirla, tanto libres como no libres) y la exigencia de que la nota sobre *Copyright* se incluya en todas las copias o modificaciones que incluyan una parte substancial del código fuente licenciado. Por lo demás, permite todos los derechos al usuario sin restricciones: copiar, modificar, distribuir y, como la licencia BSD, cambiar la licencia usada en productos derivados, con lo que se permite también el desarrollo de *software* no libre.

Debido a que esta licencia no tiene *Copyright* se puede modificar libremente, lo que puede llegar a ser un problema al hacerlo personas carentes de conocimientos legales.

• CREATIVE COMMONS

Las licencias de *Creative Commons*^{58*} permiten elaborar una licencia a la medida de cada autor, a partir de unas elecciones muy sencillas. Las características que puede incluir una licencia de este tipo son:

Ⓒ Reconocimiento (Attribution):

El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.

Ⓓ No Comercial (Non commercial):

El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.

Ⓔ Sin Obra Derivada (No Derivate Works):

El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original.

Ⓕ Compartir Igual (Share alike):

El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Mediante la combinación de estas condiciones se forma la licencia, en dos versiones, la "legal" y

⁵⁶ Ver apartado correspondiente en "*Sin licencia*", dentro del apartado "*Diferentes licencias*".

⁵⁷ Esta cláusula significa que los programadores no se responsabilizan del uso que se dé al *software*.

⁵⁸ Comunes Creativos.

la "entendible" para cualquiera no experto.

Se pueden utilizar para todo tipo de obra, aunque no es aconsejable para *software* (no hace mención del código fuente).

• COLORIURIS

Muy similar a las licencias *Creative Commons*. Al igual que las anteriores, permite crear una licencia a medida, diferenciando entre uso comercial y no comercial, con y sin ánimo de lucro y la autorización o no de la obra derivada.

No obstante, observan dos diferencias significativas respecto a las CC⁵⁹. Por un lado, las licencias *Coloriuris* fueron diseñadas explícitamente para la legislación española, por lo que, según dicen, la compatibilidad es mayor (aunque las CC han sido adaptadas completamente). Por otro, nacieron expresamente para su uso en la red, lo que se traduce en un modelo centrado principalmente en los *weblogs** y otros tipos de páginas.

DEBATE ACTUAL

El debate suscitado por todo esto enfrenta actualmente a los defensores de la cultura libre, que abogan por el acceso universal al conocimiento y defienden las consecuencias de la revolución informática que han permitido un gran avance en este sentido⁶⁰, y a la industria del entretenimiento que ve peligrar su negocio y se opone al desarrollo de una cultura alejada de su control y a la tecnología que hace esto posible.

Dado el actual estado de la cultura libre⁶¹, de momento son los campos del *software* y la música los únicos en los que se ha abierto un claro debate, mientras que en los restantes ámbitos apenas se habla del tema. En el ámbito literario, la aparición del fenómeno de la cultura libre simplemente no afecta a la industria tradicional, ya que la comercialización se lleva a cabo de forma paralela y la copia de originales de calidad es costosa, y en las artes gráficas y plásticas ocurre de manera aún más patente. Sin embargo, en el mundo del cine sí que tiene especial incidencia el debate, ya que aunque el cine libre no prospere demasiado, el bajo coste de la duplicación de estos contenidos afecta a la industria, que ve reducidos sus ingresos por la copia casera y el "*top manta*"*.

No obstante, el debate en torno al *software* libre, al no existir el derecho a la copia privada⁶², no gira en torno a la licitud de ésta (como en la música o el cine), sino en la confrontación de los

59 *Creative Commons*.

60 Referencia especialmente a las redes p2p.

61 Ver "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

62 En España existe el derecho de copia privada aplicado a los contenidos audiovisuales. Esto quiere decir que un usuario puede copiar estos contenidos siempre que no sea con fines lucrativos ni se trate de distribución pública. Para el *software*, sin embargo, no se aplica este derecho, y solo existe el denominado derecho a copia de seguridad, que exige ser propietario legal de la copia original.

respectivos modelos de negocio, el "libre" y el "privado", que no se tratarán aquí de nuevo⁶³.

Así pues, analizaremos el debate en torno al ámbito de la cultura musical, esperando poder obtener conclusiones de carácter más general. En este ámbito, los principales defensores del modelo "tradicional" son la RIAA estadounidense y la SGAE española, en el ámbito nacional.

ÁMBITO MUSICAL

Hay que señalar que aquí tratamos de las diferentes posiciones respecto a la música libre y la licitud del intercambio musical, discusión que surge debido a la copia privada sin ánimo de lucro y en la que se centra el debate. Esto quiere decir que no estamos hablando de "top manta" ni de cualquier otra cosa que reporte beneficio económico a gente ajena a la creación de la obra.

Una vez aclarados estos puntos, aquí se presentan los argumentos de las posturas "tradicional" (industria y entidades de gestión de derechos de autor) y "alternativa" (partidarios de la cultura libre y defensores de las redes de intercambio de archivos) en formato de tabla, con el objetivo de que sean más fácilmente identificables las tesis y antítesis.

Principales argumentos de ambas posturas

<i>Postura "tradicional"</i>	<i>Postura "alternativa"</i>
<p>Derecho del artista a beneficiarse de su creación: Desde el sector "tradicional" se defiende principalmente el derecho del artista a obtener un beneficio de su creación, ya que tiene el mismo derecho que el resto del mundo a cobrar por su trabajo. En este sentido, define los Derechos de autor como medio de compensación.</p>	<p>Derecho humano del acceso a la cultura: Desde el sector "alternativo" se argumenta contra el derecho del artista a beneficiarse de su creación con el derecho universal del acceso a la cultura, y se defiende que el primero no puede atentar contra el segundo. Además, se observa que para el artista es un beneficio la distribución de su obra.</p> <p>Por otro lado, las redes p2p permiten acceder a contenidos que no se hallan en el circuito comercial (por ser alternativos, extranjeros o descatalogados).</p> <p>No obstante, también se reconoce el derecho del artista, y se proponen alternativas de negocio⁶⁴ que le reportarían más beneficio, puesto que los artistas se ven obligados a ceder la mayoría de sus derechos a las discográficas y obtienen la</p>

63 Ver "Modelo de negocio" dentro del apartado "Movimiento por el software libre".

64 Ver "Música libre" en el apartado "Movimiento en defensa de la cultura libre".

<p>El precio es adecuado: El precio del disco se considera adecuado ya que, aparte de la compensación al autor, debe pagar los gastos de promoción (lo que infla realmente el precio) que son los que permiten a un artista ser conocido y recompensar el riesgo que corre la discográfica. Por otro lado, también se argumenta que el precio, fijado por el mercado, hasta ahora se ha mantenido así, y que la consideración de éste se debe a la competencia desleal ofrecida por el intercambio de archivos p2p y el "top manta".</p>	<p>mayor parte de sus ingresos de las actuaciones.</p> <p>El precio es elevado: Se considera injusto que el poder adquisitivo sea condicionante en el ejercicio del mencionado derecho de acceso a la cultura⁶⁵, y por esto se defiende la cultura libre y la copia de contenidos musicales y su distribución mediante las redes p2p. También se critica la postura interesada de la industria, que defiende la concepción de la música como un producto más al hacer referencia a la ley de la oferta y la demanda y sin embargo la rechaza cuando pide al gobierno una reducción del IVA⁶⁶ por ser la música un patrimonio cultural.</p>
<p>Ilegalidad de las redes p2p: La industria discográfica defiende la ilegalidad de las redes p2p porque el intercambio de archivos a través de ellas comporta ánimo de lucro y distribución pública. Además entiende que la copia privada es aquella que el usuario hace de su propio original, y no puede ser compartida. Distribución pública, al poner a disposición de una multitud de usuarios los contenidos, y ánimo de lucro por los programas <i>spyware</i>* que contienen algunos <i>clientes</i>* de estas redes y por entender el "ánimo de lucro" como "<i>cualquier beneficio o utilidad</i>".</p>	<p>Legalidad de las redes p2p: Los partidarios de la cultura libre defienden la legalidad de estas redes y niegan que comporten ánimo de lucro y distribución pública. También rechazan el concepto de copia privada como la que se hace del original, puesto que la LPI no lo especifica en ningún punto y en su origen se introdujo para regular (con el canon) las copias que ya se hacían entre amigos. No se produce distribución pública porque, por definición⁶⁷, las conexiones son entre dos únicos usuarios cada vez y no se da el ánimo de lucro porque según la ley éste debe ser económico. Sobre el <i>spyware</i>, no sucede con todos los clientes, y en todo caso no implicaría delito para el usuario, sino para el programador. Resulta interesante señalar que de momento no se han producido detenciones, pese a campañas provocadoras de grupos de usuarios que han llegado a descargar contenidos en lugares públicos (la calle) avisando previamente a los medios, la policía, los juzgados y la SGAE,</p>

65 De hecho, David Bravo sostiene que, en la actualidad, la censura política ha sido sustituida por la censura económica.

66 Impuesto al Valor Añadido, aplicado a artículos de "lujo" o simplemente no necesarios.

67 p2p significa punto a punto, que podría entenderse como de PC a PC o, por extensión, de usuario a usuario.

	<p>desafiando a los defensores de la ilegalidad de esta acción.</p>
<p>Cierre de empresas pequeñas: La industria acusa a la "piratería" (entendiendo por ello al "top manta" y al intercambio de archivos a través de redes p2p) de provocar el cierre de las pequeñas discográficas y tiendas que ven disminuir sus ventas.</p>	<p>Es necesario un cambio de negocio: Desde el sector "alternativo", se advierte de que las pérdidas no son las que se afirman en ocasiones, ya que no todo lo que se descarga se iba a comprar⁶⁸.</p> <p>Por otro lado, la industria debe adaptarse a la nueva situación, en lugar de intentar frenar los avances tecnológicos. De esta forma, se apuesta por un modelo de negocio no basado en la especulación y en el que el disco se convierta en material promocional del artista, cobrando especial importancia los directos. Respecto al papel de las grandes discográficas en este nuevo modelo, se sugiere que se conviertan en empresas de marketing o desaparezcan en favor de la autoedición y de las empresas más modestas.</p>
<p>Trabajadores despedidos: Por culpa de la "piratería" ("top manta" e intercambio de archivos por internet) muchas personas deben ser despedidas, ya que las ventas disminuyen.</p>	
<p>Las pérdidas de la industria dificultan la aparición de nuevos talentos: Debido a la pérdidas provocadas por la "piratería" (intercambio de archivos y "top manta"), las discográficas no pueden invertir en nuevos talentos, lo que empobrece la oferta.</p>	<p>El intercambio de archivos a través de Internet favorece la aparición de nuevos talentos: Aquí de nuevo se insiste en la falsedad de las supuestas pérdidas, y se desmiente esta teoría. De hecho, el intercambio de archivos y el desarrollo tecnológico favorecen la aparición de nuevos talentos.</p> <p>Los avances técnicos en la grabación y edición permiten editar música con medios no demasiado costosos, y las redes p2p y la <i>web</i> ayudan al artista a promocionarse rápidamente.</p> <p>Además, se señala que la poca oferta responde al interés de la industria en la obtención de los máximos beneficios, por lo que se fomentan las modas rápidas y consumistas y no la calidad. En este sentido, las redes p2p ayudan a conocer una gran variedad de estilos que de otra forma nos serían completamente ajenos.</p>

68 Algunos estudios apuntan a que solo menos de un 35% de lo descargado se deja de vender.

• **DISCUSIÓN RESPECTO AL CANON**

Otro debate menor surgido a raíz de esto hace referencia al canon, medida compensatoria impuesta por el legislador al introducir el derecho de copia privada para recompensar a la industria por las posibles pérdidas sufridas con esta medida.

Muchos individuos y asociaciones⁶⁹ se declaran contrarias a lo que consideran un impuesto ilegal y arbitrario. El motivo principal de la protesta es que se paga por el soporte (cintas, VHS's, CD's, DVD's,...) pese a que este puede utilizarse para otros usos que no implican la grabación de materiales protegidos. Esto se ve aún más agravado por las propuestas de SGAE e industria de extender el canon a otros dispositivos como las computadoras, e incluso a las conexiones a Internet, con la excusa de que a través de esto se pueden intercambiar archivos, aunque los internautas replican que Internet tiene multitud de usos diferentes y ajenos al intercambio mediante redes p2p.

Por otro lado, se da la paradoja de que pese a todo muchos contenidos no se permiten copiar porque incorporan medidas anticopia, que impiden la copia privada por la que se paga un canon.

69 Destacan iniciativas como [http:// www.todoscontraelcanon.es](http://www.todoscontraelcanon.es)

III. CONCLUSIÓN

Una vez finalizado el recorrido por el fenómeno originario del actual debate en torno a la propiedad intelectual, y de haber expuesto los argumentos a favor y en contra de "liberar" la cultura, no queda más que de formular una conclusión, aunque sea personal y no concluyente, respecto a lo tratado.

Como hemos visto, el desarrollo tecnológico nos ha brindado la oportunidad de compartir conocimientos prescindiendo de un soporte físico definido, lo que ha llevado a una nueva forma de entender la cultura y ha provocado todo un movimiento de rechazo del concepto de "propiedad intelectual" y a favor de la universalización del saber. Como respuesta, el *lobby* de la industria del entretenimiento, del que hablábamos al principio, ha reaccionado oponiéndose a estos avances que atentan contra su negocio y suscitando un fuerte ataque contra estos nuevos planteamientos en diferentes frentes⁷⁰.

Resulta evidente que la industria debería adaptarse a un nuevo planteamiento de su modelo de negocio. A estos efectos, en la música parece claro el camino a seguir: utilizar el disco como promoción de los conciertos y aprovechar las posibilidades de Internet para dar a conocer a los nuevos talentos. Esta evolución, que la industria se niega a aceptar, eliminará a las discográficas, es cierto, pero permitirá la aparición de nuevos negocios que cubrirán el hueco dejado por éstas. Sin embargo, el destino del cine u otros ámbitos resulta aún algo incierto. Sigue siendo evidente la necesidad de adaptación, pero hay que reconocer que no existe un nuevo modelo claro de negocio que permita la superación económica del cambio, salvo quizás en la industria editorial, donde parece funcionar un modelo de negocio basado en la literatura libre, aunque en gran parte esto se debe a las limitaciones tecnológicas (actualmente no es posible obtener una calidad similar a la comercial de forma casera), por lo que puede que, en un futuro, esto también cambie. En el ámbito legal, la discusión gira entorno a la licitud de las redes p2p y la copia privada. Respecto a esto, es difícil determinar nada, puesto que carezco de los conocimientos adecuados sobre legislación y ni jueces ni letrados se ponen de acuerdo, pero personalmente me inclino por la legalidad defendida por el sector "alternativo". Según la LPI, la copia privada se introdujo como excepción al derecho de autor para permitir el acceso a la cultura por considerar necesaria la protección del interés general además de la protección del autor⁷¹, así que la copia privada tiene sentido que no sea sólo la de "seguridad", ya que si no no facilita de ninguna manera el acceso a la cultura. Por otro lado, me parece absurda la definición de lucro que engloba "*cualquier beneficio o utilidad*", ya que entonces no tendría sentido la existencia de la copia privada, pues sería aquella que solo se puede realizar cuando no sirve de nada y, llevado a su

⁷⁰ Ver "Presentación del trabajo".

⁷¹ LPI artículo 31.2.

consecuencia lógica, volvería inútiles a todas las entidades sin ánimo de lucro (como la propia SGAE, que es la que defiende esta definición). El argumento de que algunos clientes de redes p2p contienen *spyware* también es bastante pobre, puesto que muchos otros no lo hacen (en especial los que son *software* libre, cuyo código es revisado constantemente por multitud de voluntarios). Que las redes p2p impliquen o no distribución pública me parece lo único probable, aunque es dudoso. De nuevo nos hallamos ante una cuestión técnica, en este caso informática. Las transferencias de archivos en estas redes se hacen de usuario a usuario y no de usuario a multitud, pero son varios los usuarios que pueden intercambiar el mismo archivo, aunque no al mismo tiempo. De todas formas, desde mi punto de vista es significativo que no se haya condenado a nadie pese a las advertencias y amenazas por intercambiar ficheros a través de internet sin ánimo de lucro⁷², cosa que sí ha ocurrido en USA⁷³, donde no existe el derecho a copia privada y por consiguiente es claramente ilegal el intercambio de archivos, lo que parece demostrar que la industria, si está segura, toma acciones legales, aunque sean contra niñas o personas fallecidas⁷⁴.

Personalmente, no considero tan primordial la legalidad ni la viabilidad económica, puesto que superpongo a todo ello los beneficios sociales que el libre intercambio y la cultura libre aportan. Obviamente, es importante si la legislación permite o no tal acto puesto que en caso contrario nos exponemos a ser denunciados y es importante también el destino de los ocupados en la actual industria -no ya de la industria en sí-, pero lo que quiero decir es que valoro por encima de estos aspectos el acceso a la cultura.

A día de hoy, la sociedad, inmersa en el sistema capitalista y en sus voraces ciclos de consumo, fomenta la homogeneidad cultural y la industria se beneficia imponiendo modas fugaces que empujan al consumidor a adaptarse a las nuevas tendencias rápidamente, previo pago, para no quedar excluido del grupo. Así, el descubrir la variedad existente fuera del circuito comercial se dificulta omitiendo estas alternativas de los medios de promoción habituales y ofreciendo únicamente productos comerciales, primando el *marketing* frente a la calidad.

Internet ha aparecido como alternativa a este modelo, y permite a miles de personas conocer otras opciones que hasta ahora les permanecían ocultas, gracias a que las redes p2p ofrecen una forma fácil y barata de acceder a otros contenidos. Esto es lo que teme la industria, un escape del control sobre el mercado, más que la pérdida del mercado mismo, puesto que la "descentralización" de los gustos convertiría a los consumidores en un grupo crítico difícilmente

72 Si que se ha condenado a individuos que vendían el material descargado, pero esto tiene más relación con el "top manta" que con el intercambio entre usuarios, aunque se pretenda considerar todo como lo mismo.

73 *United States of America* (Estados Unidos de América).

74 Casos reales, la RIAA denunció a una anciana fallecida (por lo que su nieta declaró que no podía ser cierta la acusación) por descargar archivos a través de redes p2p y amenazó a un grupo de excursionistas por cantar canciones protegidas por la ley, llegando a un acuerdo extrajudicial con los padres por el que éstos pagaban una cantidad "simbólica" anual.

influenciable por las modas pasajeras impuestas por los *Mass Media*.

También hay que tener en cuenta que el desarrollo tecnológico continua avanzando, y lo que se impone es la digitalización de los contenidos; se acerca la era (en la que ya estamos metidos, en gran parte) de la música digital, de los libros electrónicos, etcétera. Esto entraña grandes peligros, puesto que la informatización, además de aumentar las facilidades de acceso a la cultura, puede comportar su control y censura. Actualmente ya existen libros electrónicos que permiten leer una obra un determinado número de veces o que impiden su lectura a alguien diferente al comprador mediante el uso de una contraseña. Estas medidas, junto a otras muchas similares como el uso de tecnología que controle que *software* tiene cada usuario instalado en su computadora y los archivos que ejecuta y cuando lo hace para impedir el acceso a contenidos protegidos (tecnología *DRM*^{75*}) hacen temer una era marcada por el control, tal y como apuntan algunos relatos semifantásticos no demasiado alejados de la realidad actual⁷⁶.

Con todo, me declaro defensor de la cultura libre y defiendo el intercambio de archivos a través de las redes p2p, como una excelente forma de transmitir conocimientos y cultura entre individuos y apuesto, también, por un sistema educativo basado en estos principios.

⁷⁵ *Digital Rights Management* (Control de derechos digitales).

⁷⁶ Ver "*El derecho a leer*", de Richard Mathew Stallman.

IV. GLOSARIO

En este glosario se hallan, junto a una breve definición o explicación, las palabras más técnicas o específicas usadas en el trabajo para permitir un fácil entendimiento al lector ajeno a la jerga. Asimismo, se han incluido términos menos especializados pero que se ha considerado de interés exponer por diversos motivos y aclaraciones sobre los personajes citados.

20 minutos: Periódico de información general y distribución con ediciones locales en 14 ciudades españolas, que se publica de lunes a viernes y puede ser descargado gratuitamente de su *web*⁷⁷. Es el periódico más leído en España⁷⁸ y publica bajo una licencia de *Creative Commons*⁷⁹ que permite a cualquiera libremente copiar, distribuir, mostrar, hacer trabajos derivativos y hacer uso comercial de sus contenidos. Su financiación es soportada por la publicidad.

A Jako Pako: Grupo de música *punk* de Palafolls (Barcelona) que distribuye gratuitamente su música a través de Internet.

Acuarela: Editorial que potencia la literatura libre y edita libros licenciados bajo este tipo de licencias⁸⁰.

Adam Smith: Economista y filósofo escocés nacido en Kirkcaldy en 1723. Fue uno de los principales defensores del capitalismo, y su obra "*La investigación sobre la naturaleza y causas de la riqueza de las naciones*" sentó las bases de este sistema.

AI: Ciencia que intenta crear una tecnología que imite el comportamiento humano. Su desarrollo avanza a un ritmo acelerado, pero aún parece estar lejos de su objetivo.

Alephandría: Archivo *on line* de textos y audios libres relacionados con la informática, el *Copyleft*⁸¹ y la *cibercultura*.

Alternativas libres: Iniciativa *web* que reúne diferentes soluciones libres equivalentes a *software* propietario con la intención de facilitar la migración de los usuarios noveles al *software* libre.

77 <http://www.20minutos.es/>

78 Según los datos de la segunda oleada de 2006 del EGM (Estudio General de Mercado) cuenta con 2.448.000 de lectores.

79 Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Licencias libres*", en el apartado "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

80 Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Licencias libres*", en el apartado "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

81 Ver entrada en "*Glosario*".

Apache: Servidor HTTP de código abierto multiplataforma que implementa el protocolo HTTP/1.1 (RFC 2616) y la noción de sitio virtual. Cuando comenzó su desarrollo en 1995 se basó inicialmente en código del popular *NCSA HTTPd 1.3*⁸², pero más tarde fue reescrito por completo. Su nombre se debe a que originalmente Apache consistía solamente en un conjunto de parches a aplicar al servidor de NCSA⁸³.

Apple: Empresa estadounidense de tecnología informática fundada en 1976 por Steve Jobs y Steve Wozniak que tuvo un rol prominente en la revolución informática de los años 70. Actualmente, sus computadores se dirigen especialmente a un sector específico del mercado (diseño gráfico y usuarios de un nivel adquisitivo medio-alto), y destaca por sus productos relacionados con la industria audiovisual, como el reproductor portátil *iPod*.

ASF: Organización no lucrativa creada para dar soporte al proyecto *Apache*⁸⁴.

Asto Pituak: Grupo *Punk-HC* surgido a finales de 1992 vinculado a la CNT⁸⁵ que distribuye su música gratuitamente a través de Internet. Destacan por sus letras de contenido social, alejándose de la corriente más nihilista de otros grupos *punk*.

Atrapasueños: Iniciativa de la ATCPD⁸⁶ (Sevilla) para editar materiales y recursos didácticos para la paz, la interculturalidad y la educación no sexista.

AutoEditados: Sello y Distribuidora Discográfica sin ánimo de lucro de Valladolid con el objetivo de facilitar una alternativa a formaciones musicales que no pueden o no quieren entrar en la industria discográfica "tradicional".

Barrapunto: Portal de noticias relacionadas con el *software* libre, la tecnología y los derechos digitales aparecida en 1999 a imitación de *Slashdot*⁸⁷. Su formato es similar a un *weblog*, y suele contener artículos breves resúmenes de noticias en otras *webs* o enlaces a esas noticias y comentarios al respecto que pueden publicar libremente los lectores.

Bellaterra: Editorial dedicada a la distribución de material libre.

BIRPI: Organización internacional surgida de los sucesivos convenios de París (1883) y Berna (1886) encargada de defender los acuerdos tomados en ellos en materia de

82 Ver entrada en "Glosario".

83 En inglés: *a patchy server* (un servidor parcheado).

84 Ver entrada en "Glosario".

85 Confederación Nacional del Trabajo.

86 Asociación Trabajando Contra el Paro de San Diego

87 Portal de similares características en lengua inglesa.

Propiedad intelectual e industrial.

Blender: *Software* libre multiplataforma dedicado especialmente al modelado y creación de gráficos tridimensionados.

BSD: Sistema Operativo derivado del sistema Unix nacido a partir de las aportaciones realizadas a éste sistema por la Universidad de California en Berkeley.

Bug: Error de *software* cometido durante la programación que puede causar fallos en la aplicación o agujeros de seguridad.

Ciberoteca: Biblioteca virtual financiada por el programa de Obra Social Bancaja.

Cineclub: Organización independiente ocupada de la proyección, análisis y discusión de productos audiovisuales.

Código fuente: Conjunto de líneas que conforman un bloque de texto, escrito según las reglas sintácticas de algún lenguaje de programación destinado a ser legible por humanos. El acceso a él permite estudiar y modificar el software, por lo que es un requisito imprescindible para considerar libre un *software*.

Convención de Berna: Cumbre celebrada en 1886 en Berna que reunió a diferentes estados para tratar sobre la propiedad intelectual y que resultó en la Convención de Berna, tratado internacional para la protección de las obras literarias y artísticas.

Convención de París: Cumbre organizada el 1883 en París que reunió a diferentes estados y que dio lugar a un acuerdo internacional (Convenio de París) que trata sobre la regulación de la propiedad industrial y establece acuerdos entre los diferentes estados para su regulación.

Copyleft: Término alternativo de GNU-GPL⁸⁸ usado también para designar al conjunto de licencias libres⁸⁹ que garantizan las libertades básicas del usuario.

Copyright: Ley proveniente de la tradición anglosajona que regula los derechos de un autor sobre su obra, comprendiendo principalmente los derechos patrimoniales.

Cracker: Persona que viola la seguridad de un sistema informático, programa *cracks*

⁸⁸ Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Licencias libres*", en el apartado "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

⁸⁹ Ver "*Licencias libres*", en el apartado "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

(programas que amplían la funcionalidad de un *software*, muchas veces de forma ilegal) o practica la ingeniería inversa (extrae el código fuente de un programa sin acceder a él).

Creative Commons: Organización no gubernamental, sin ánimo de lucro, que fue fundada y actualmente es presidida por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la *Universidad de Stanford* y especialista en ciberderechos.

Cultura libre: Término que engloba a todas las obras de los diferentes ámbitos de la cultura que se pueden usar, estudiar, modificar y redistribuir sin restricciones (aunque hay que tener en cuenta las limitaciones físicas respecto a las obras gráfico-plásticas).

Dadaísmo: Movimiento artístico surgido en Zurich (Suiza) en 1916 caracterizado por sus gestos y manifestaciones provocadoras en las que los artistas pretendían destruir todas las convenciones establecidas con respecto al arte, creando una especie de *anti-arte* o rebelión contra el orden establecido.

David Bravo Bueno: Abogado especializado en derecho informático y especialmente en propiedad intelectual conocido por su participación en debates en los que defiende el derecho a compartir cultura y conocimiento. Actualmente se considera uno de los principales defensores de las redes p2p⁹⁰ y de la cultura libre.

Debian: Distribución del Sistema Operativo GNU/Linux cuyo *software* es elegido según un criterio ético: sólo acepta *software* completamente libre. A parte de este echo, también es característica su estabilidad y su programa de gestión de paquetes.

Derecho de autor: Conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores, por el solo hecho de la creación de una obra artística o científica.

Derechos morales: Conjunto de derechos inalienables e intransferibles de un autor o autora sobre su obra. Estos derechos hacen referencia básicamente a la paternidad de la obra.

Derechos patrimoniales: Derechos transferibles de un autor o autora sobre su obra. Estos derechos hacen referencia básicamente a los derechos de explotación de la obra.

Desarrollador: Un desarrollador es un informático que programa aplicaciones (*software* o programas) en distintos lenguajes de programación.

90 Ver entrada en "Glosario".

Distribución: Conjunto de aplicaciones reunidas que permiten brindar mejoras para instalar fácilmente un sistema GNU/Linux. En general, se destacan por las herramientas para configuración y sistemas de paquetes de *software* a instalar.

DRM: Conjunto de tecnologías orientadas a ejercer restricciones sobre los usuarios de un sistema independientemente de la voluntad de uso del usuario.

DrQueue: Herramienta de compilación distribuida licenciada bajo *copyleft*⁹¹.

eDonkey: Programa de intercambio de archivos p2p⁹² de la empresa *MetaMachine* cerrado en 2006 por un acuerdo extrajudicial de la empresa desarrolladora con la RIAA⁹³ para evitar una denuncia de ésta por infringir las leyes de propiedad intelectual.

El Koala: Artista español que en 2001 adoptó este nombre y comenzó un proyecto junto a músicos con los que ya había trabajado anteriormente. En 2006 sacó su primer disco titulado "*Rock Rústico de Lomo Ancho*" por el que obtuvo un disco de oro al vender 40.000 ejemplares gracias a la promoción a través de Internet de su vídeo clip "*Opá, yo viazé un corrá*".

Elaleph: Editorial dedicada a la distribución de material libre, destaca por su facilidad de acceso para nuevos autores y sus diferentes modalidades elegibles para la edición de una obra forma muy económica.

Elephant Dream: Primer cortometraje de la historia de la animación realizado usando prácticamente solo *software* libre y que además se ofrece de forma pública bajo *Copyleft*⁹⁴.

eMule: Programa de intercambio de archivos p2p⁹⁵ libre para *Windows*, aunque existen diferentes versiones para otros Sistemas Operativos. Fue diseñado por Merkur (Hendrik Breitkreuz) como un clon mejorado de *eDonkey*⁹⁶, programa desaparecido en 2006.

Escuela de Salamanca: Denominación genérica para designar el renacimiento del pensamiento en diversas áreas que llevaron a cabo teólogos españoles a raíz de la labor intelectual y pedagógica iniciada por Francisco de Vitoria.

91 Ver entrada en "Glosario".

92 Ver entrada "Redes de intercambio de archivos p2p" en "Glosario".

93 Ver entrada en "Glosario".

94 Ver entrada en "Glosario".

95 Ver entrada "Redes de intercambio de archivos p2p" en "Glosario".

96 Ver entrada en "Glosario".

Fedora Core: Distribución del Sistema Operativo GNU/Linux apoyada por *Red Hat* pero soportada por una comunidad homónima. Pretende ser una distribución de propósito general.

Firefox: Navegador *web* de código abierto, multiplataforma desarrollado por *Mozilla Corporation* (empresa dependiente de la FM⁹⁷) y voluntarios de todo el mundo.

Fork: Es la creación de un proyecto en una dirección distinta de la principal u oficial tomando el código del proyecto ya existente y siguiendo un rumbo diferente.

FSF: Organización sin ánimo de lucro creada en Octubre de 1985 por Richard Stallman y otros entusiastas del *software* libre con el propósito de difundir este movimiento. Actualmente mantiene el proyecto GNU y otros proyectos libres.

GIMP: Programa de manipulación de imágenes multiplataforma libre enmarcado en el proyecto GNU⁹⁸. Actualmente se considera la alternativa más firme al popular programa de retoque fotográfico *Adobe Photoshop*.

Cliente: En relación a las redes p2p, es el programa que se conecta a las mismas y nos permite intercambiar archivos.

GNU: Acrónimo recursivo [*GNU is Not Unix*] que da nombre al proyecto iniciado por Richard Stallman que pretende la creación de un sistema operativo libre compatible con Unix. Actualmente su núcleo sigue en desarrollo, pero la unión con el *kernel* Linux ha echo posible disponer de un Sistema Operativo libre completo, GNU/Linux.

GNU/Linux⁹⁹: Sistema Operativo libre resultado de la unión del proyecto GNU, el *kernel* Linux, y otras aplicaciones libres.

Grammy: Premios creados por la *Recording Academy*¹⁰⁰ en 1958 para reconocer logros extraordinarios en la industria de la grabación.

Hacker: Experto en varias o alguna rama técnica relacionada con las tecnologías de la información y las telecomunicaciones (programación, Sistemas Operativos, redes de computadoras, *hardware*,...). En contra de la creencia popular, no se trata de delincuentes, sino

97 Ver entrada en "Glosario".

98 Ver entrada en "Glosario".

99 Ver "GNU" y "Linux" en el "Glosario".

100 Academia discográfica.

de personas con amplios conocimientos.

HP: Empresa dedicada a la tecnología, fabrica y comercializa *hardware* y *software* y ofrece soporte informático. Existe desde 1939 y su sede se encuentra en Palo Alto, California. Actualmente apoya el *software* libre, incluso comercializa computadoras con GNU/Linux preinstalado.

IBM: Empresa fabricante de *hardware*, *software* y servicios relacionados con la informática también conocida como *el Gigante Azul*. Tiene su sede en Armonk (USA) y existe desde 1888 (aunque está constituida como empresa desde 1911).

IceWeasel: *Fork*¹⁰¹ de *Firefox* que se diferencia de éste en que se le han quitado la mayoría de las marcas. Surgió a raíz de la discusión¹⁰² entre la comunidad de desarrolladores de *Debian*¹⁰³ y la MF.

Indymedia: Nombre bajo el que se engloba una red mundial de autodenominados *Independent Media Centers*¹⁰⁴. Dicha red fue creada en 1999 como una "alternativa comunicativa al imperio de los grandes *Mass Media*", y la forman diversos colectivos locales con presencia en los cinco continentes.

Inskape: Programa libre de diseño vectorial.

Internet Explorer: Navegador *web* de *Microsoft* creado en 1995 a partir del código fuente de *Mosaic*¹⁰⁵, que adquirió a *Spyglass* para competir con *Netscape Navigator*¹⁰⁶ por el liderazgo del mercado (lo que se denominó "la guerra de los navegadores"¹⁰⁷).

iTunes: Programa de ordenador creado por *Apple*¹⁰⁸ con el fin de reproducir, organizar y comprar música. Actualmente es el reproductor más usado por los usuarios de reproductores *iPod*.

John Locke: Filósofo empirista inglés nacido el 29 de Agosto de 1632 en Wrington y fallecido el 28 de Octubre de 1704, es considerado el padre del liberalismo moderno. En su pensamiento político adelantó la separación de poderes y defendió la idea de que el poder

101 Ver entrada en "Glosario".

102 Ver el capítulo "Firefox" dentro de "Proyectos libres", en el apartado "Movimiento por el software libre".

103 Ver entrada en "Glosario".

104 Centros de Medios Independientes.

105 Ver entrada en "Glosario".

106 Ver entrada en "Glosario".

107 Ver el capítulo "Firefox" dentro de "Proyectos libres", en el apartado "Movimiento por el software libre".

108 Ver entrada en "Glosario".

"emana del pueblo".

Jorge Cortell: Figura relevante dentro del sector partidario de las redes p2p¹⁰⁹ y la cultura libre, que saltó a la fama tras un escándalo por una conferencia en la UPV¹¹⁰ en la cual anunció que iba a descargar archivos protegidos y no se le permitió realizar por presiones del *lobby* de la industria del entretenimiento. Recientemente fue cuestionado en la red al descubrirse el fraude de sus titulaciones.

Karl Marx: Sociólogo, filósofo y economista nacido en 1818 en Prusia. Su influencia entre los críticos al capitalismo fue notable, y fue el iniciador y principal figura del movimiento socialista que adopta su nombre, el marxismo.

KDE: Entorno de escritorio gráfico para sistemas compatibles *nix¹¹¹.

Kernel: Es el software responsable de facilitar a los distintos programas acceso seguro al hardware de la computadora o en forma más básica, es el encargado de gestionar recursos, a través de servicios de llamada al sistema.

Lendakaris Muertos: Banda *punk* de Euskadi (España) que distribuye su música gratuitamente a través de Internet. Sus letras, en tono satírico, cuestionan el sistema capitalista, el nacionalismo, y otros tópicos sociales.

Licencia: Documento en el que constan los permisos otorgados al usuario de una obra. Tiene valor de contrato.

Linus Torvalds: Nacido el 28 de Diciembre de 1969 en Helsinki, Finlandia, es un famoso programador informático conocido por ser el creador del núcleo del Sistema Operativo GNU/Linux.

Linux: *Kernel* programado en C compatible con Unix desarrollado por Linus Torvalds. Actualmente, se encuentra como núcleo del Sistema Operativo GNU/Linux, unión de éste *kernel* con el proyecto GNU y otras aplicaciones libres. Es frecuente utilizar el término para designar todo el Sistema, aunque no es del todo correcto.

Lista de correo: Uso especial del correo electrónico que permite el envío masivo.

109 Ver entrada en "Glosario".

110 *Universitat Politècnica de València* (Universidad Politécnica de Valencia).

111 Compatibles con *Unix*.

Consiste básicamente en un *bot*¹¹² que reenvía los correos a todos los usuarios inscritos, facilitando el intercambio de información entre grupos.

Luther Blisset: Pseudónimo colectivo utilizado durante los años ochenta y noventa por un número indeterminado de artistas, colaboradores de revistas culturales, activistas y performers de Europa y Norteamérica.

Mandriva: Empresa francesa dedicada a la comercialización de *software* libre y la venta de servicios asociados. Mantiene su propia distribución GNU/Linux, Mandriva Linux.

María Schneider: Compositora, arreglista y líder de orquesta que distribuye su música a través de Internet como medida de autofinanciación. Ganadora de un *Grammy*¹¹³ por "*Concert in the Garden*" en 2005.

McLars: Artista estadounidense de *Hip-Hop* que distribuye su música gratuitamente a través de Internet y aboga por una cultura libre.

Merkur: Desarrollador inicial del proyecto *eMule*¹¹⁴.

MF: Fundación estadounidense sin ánimo de lucro que tiene como objetivo apoyar el desarrollo del proyecto *Mozilla*¹¹⁵.

Microsoft: Compañía de *software* estadounidense fundada por Paul Allen y Bill Gates. Actualmente lidera la mayor parte del mercado siendo sus Sistemas Operativos los más usados y también los más "pirateados". Ha sido acusada de monopolio y abuso de posición en el mercado en multitud de ocasiones, llegando a perder ante los juzgados, por sus prácticas anticomerciales.

Microsoft Office: Suite ofimática de *Microsoft*. Actualmente lidera el mercado, y es uno de los programas más "pirateados".

Microsoft Windows: Sistema Operativo gráfico de *Microsoft*, disponible en varias versiones. Actualmente es el más usado (y el más "pirateado") en el ámbito doméstico y en el empresarial, aunque en muchas de sus versiones presenta una estabilidad y seguridad deficientes.

112 "Robot" que realiza una tarea informática específica.

113 Ver entrada en "Glosario".

114 Ver entrada en "Glosario".

115 Ver entrada en "Glosario".

MIT: Es una de las principales instituciones dedicadas a la docencia y a la investigación, especialmente en ciencia, ingeniería y economía. El Instituto, fundado en 1861, está situado en Cambridge, Massachusetts, y cuenta con numerosos premios Nobel entre sus profesores y antiguos alumnos.

Mosaic: Primer navegador *web* gráfico. Fue desarrollado en el NCSA¹¹⁶ por Marc Andreessen y Eric Bina.

Mu Wing: Pseudónimo colectivo utilizado por un número indeterminado de artistas, colaboradores de revistas culturales, activistas y performers de Europa y Norteamérica.

Nacho Escolar: Músico y periodista vinculado al movimiento por una cultura libre que distribuye su música gratuitamente a través de Internet.

Natxo Rodríguez: Profesor en la Facultad de Bellas Artes de Bilbao y miembro de la *Fundación Rodríguez Proyecto de Hibridación de Arte y Tecnologías*. Coautor de "*Copyleft Manual de uso*"¹¹⁷.

NCSA HTTPd 1.3: Servidor *web* desarrollado originalmente por Robert McCool y algunos colaboradores. En 1998 dejó de actualizarse, pero otros programadores retomaron el código y crearon *Apache*¹¹⁸.

Netscape Navigator: Navegador *web* desarrollado por la compañía *Netscape Communications Corporation* (fundada por Marc Andreessen, uno de los autores de *Mosaic*¹¹⁹). Lideraba el mercado hasta que *Internet Explorer*¹²⁰ le arrebató el puesto, en lo que se conoció como "la guerra de los navegadores"¹²¹. En 1998 *Netscape* liberó su código para intentar que se convirtiera en un popular proyecto libre que compitiera con IE, como ha resultado siendo.

Nintendo: Empresa fundada en 1889 por Fusajiro Yamauchi dedicada originalmente a la fabricación de naipes. Actualmente se dedica a la producción de *software* y *hardware* para videojuegos.

Novell: Compañía informática de origen estadounidense dedicada al *software*, especializada en el área de Sistemas Operativos de redes. Es propietaria de la conocida

116 *National Center for Supercomputing Applications* (Centro Nacional de Aplicaciones para Supercomputadoras).

117 Editorial Traficantes de Sueños, año 2006.

118 Ver entrada en "*Glosario*".

119 Ver entrada en "*Glosario*".

120 Ver entrada en "*Glosario*".

121 Ver el capítulo "*Firefox*" dentro de "*Proyectos libres*", en el apartado "*Movimiento por el software libre*".

distribución GNU/Linux SuSe¹²².

OMPI: Organismo que que sustituyó a la BIRPI. Pertenece a la Organización de Naciones Unidas [ONU] y se encarga de desarrollar un sistema de Propiedad intelectual internacional.

Open source: El término hace referencia al *software* de código abierto. Éste es lo mismo que el *software* libre, siendo la única diferencia el tinte ideológico que se le da. Mientras "*software* libre" se relaciona con la postura ética de la FSF, "*software* de código abierto" lo hace con la vertiente más técnica representada por la OSI.

OpenOffice.org¹²³: Suite ofimática libre desarrollada por la comunidad con el apoyo de *Sun Microsystems*.

OSI: Organización surgida en Febrero de 1998 fundada por Eric S. Raymond y Bruce Perens con la intención de promocionar el *software* de código abierto (*software* libre). Se oponen a la FSF en sus planteamientos éticos, y buscan en el *software* de código abierto un modelo técnicamente superior al tradicional.

Pierre-Joseph Proudhon: Autor francés nacido en 1809. Destacó como filósofo, y fue el primero en adoptar el título de "anarquista", pese a que llegó a participar brevemente como diputado. Editó numerosos periódicos de tendencia libertaria y resultó una gran influencia para posteriores movimientos socialistas, no solo el anarquismo sino también el comunismo.

Piratería¹²⁴: Denominación popular a las infracciones del Derecho de autor. No obstante, también se aplica a actos que no infringen este derecho legal de forma clara, como es el caso del intercambio de archivos a través de las redes p2p, cuya legalidad es actualmente debatida sin llegar a conclusión explícita por el momento.

PlayStation: Videoconsola desarrollada por *Sony* aparecida en 1994 que presentaba la novedad de utilizar CD-ROM's como soporte de almacenamiento para sus juegos.

Propiedad industrial: Conjunto de derechos que puede poseer una persona física o jurídica sobre una invención, diseño industrial, marca, etcétera. Su titularidad otorga el derecho de utilización y el de prohibir que un tercero lo haga.

¹²² Ver entrada en "*Glosario*".

¹²³ Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Proyectos libres*", en el apartado "*Movimiento por el software libre*".

¹²⁴ Para analizar las consecuencias ver el capítulo correspondiente dentro de "*Modelo de negocio*", en el apartado "*Movimiento por el software libre*".

Protocolo TCP/IP: Conjunto de protocolos ("reglas") de red en los que se basa Internet y que permiten la transmisión de datos entre redes de computadoras.

Proyecto Mozilla: Proyecto surgido en el año 1998 a partir de la liberación del código del navegador *web Netscape Navigator*¹²⁵. Actualmente es apoyado por la FM¹²⁶, ubicada en California, USA.

Punk: Movimiento social de origen urbano surgido a finales de los 70 en UK¹²⁷ basado en el "*do it yourself*"¹²⁸ y la crítica al capitalismo. De sus manifestaciones artísticas destaca la musical, pero también las existen tendencias *punk* en la literatura, la escultura o la pintura.

Redes de intercambio de archivos p2p: Red informática que permite a los diferentes usuarios conectados compartir archivos mediante un sistema descentralizado de conexiones p2p (*point-to-point* o "punto a punto"). Cada usuario comparte una serie de archivos, que otros se pueden descargar de él y viceversa, realizándose la descarga directamente y sin ningún coste añadido. Para usar estas redes el usuario debe instalar un cliente (programa que se conecta a la red) en su ordenador, como por ejemplo eMule¹²⁹.

Red Hat: Compañía responsable de la creación y mantenimiento de la distribución de GNU/Linux *Red Hat Linux* e impulsora de *Fedora Core* (versión no comercial de ésta). Su modelo de negocio¹³⁰ se basa en la prestación de servicios añadidos al *software*.

Richard Matthew Stallman: Programador informático. Nacido en Manhattan el 16 de Marzo de 1953, es el iniciador del movimiento por el *software* libre y uno de sus principales impulsores¹³¹.

RIAA: Fundada en 1952, esta asociación se encarga de defender los intereses de la industria discográfica estadounidense. En Norteamérica destaca por su papel de principal opositora a la piratería y a la cultura libre, e incluso a llegado a denunciar a usuarios de redes p2p¹³², que allí son ilegales.

125 Ver entrada en "Glosario".

126 Ver entrada en "Glosario".

127 *United Kingdom* (Reino Unido).

128 Házte lo tú mismo.

129 Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Proyectos libres*", en el apartado "*Movimiento por el software libre*".

130 Ver "*Modelo de negocio*" dentro del apartado "*Movimiento por el software libre*".

131 Ver "*Historia*" dentro del apartado "*Movimiento por el software libre*".

132 Ver entrada "*Redes de intercambio de archivos p2p*" en "Glosario".

SAE: Nombre de la actual SGAE hasta que ésta cambio su nombre en 1941 para incluir también a los editores dentro de su asociación.

SeaMonkey: *Fork*¹³³ de la suite *Mozilla*¹³⁴ desarrollado por la comunidad *The SeaMonkey Council*¹³⁵, entidad apoyada sobre todo en cuanto a recursos técnicos por la FM.

SGAE: Entidad española de gestión colectiva dedicada a la defensa de los derechos de autor de sus socios, entre los que se encuentran toda clase de artistas y empresarios de la industria cultural. Según sus estatutos, es una organización sin ánimo de lucro que gestiona el cobro y la distribución de los derechos de autor de los autores y a la vez vela por los intereses de los editores. En el debate en torno a la propiedad intelectual generado recientemente en España, juega un papel destacado, al mantener una agresiva postura de defensa de la industria actual.

Shakespeare: Dramaturgo, poeta y actor inglés nacido en 1564. Es considerado el autor más importante en lengua inglesa y uno de los más célebres de la literatura universal. Sus obras, elaboradas en su mayoría a partir de otras posteriores, han sido traducidas a multitud de idiomas y muchas aún se siguen representando.

Sistema anticopia: Dispositivo informático que impide la duplicación del contenido de un soporte (CD, DVD,...). Se suele usar por parte de la industria para impedir la copia de *software*, vídeo o música, pese a la discusión provocada en los dos últimos casos debido a que la medida impide al consumidor el ejercicio del derecho a copia privada previsto en la legislación¹³⁶.

Sistema Operativo: Conjunto de programas destinados a permitir la comunicación del usuario con un ordenador y gestionar sus recursos de manera eficiente. Comienza a trabajar cuando se enciende el ordenador, y gestiona el *hardware* de la máquina desde los niveles más básicos.

Situacionismo: Movimiento surgido con la *Internacional Situacionista* (1957) que pretendía la disolución de la frontera entre el arte y la vida y por lo tanto, la eliminación del arte.

Slackware: Distribución del Sistema Operativo GNU/Linux que persigue sobre todo la estabilidad y la facilidad de uso. Actualmente ya no se actualiza.

133 Ver entrada en "Glosario".

134 Ver entrada en "Glosario".

135 Concilio de *SeaMonkey*.

136 LPI modificada por 23/2006, Capítulo II del Título III del Libro I sobre "Los Límites a los Derechos de Autor".

Software: Componente intangible de un computador. Conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica. Se usa en contraposición a los componentes físicos del sistema (*hardware*).

Software libre: Es el *software* que no restringe su uso y puede ser copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente sin el permiso explícito del creador. Para garantizar estas libertades, debe distribuirse adjuntamente su código fuente.

Software propietario: Por contraposición a "*software* libre", es aquel que no garantiza el cumplimiento de las libertades de uso, estudio, modificación y distribución recogidas en la GPL.

Sony: En 1945 Masaru Ibuka fundó un taller en el tercer piso de unos Grandes Almacenes, que prosperó hasta convertirse en la actual *Sony Corporation*, una de las empresas electrónicas más importantes del mundo. En la actualidad comercializa videoconsolas, cámaras, televisiones,...

Spyware: *Software* espía introducido clandestinamente en un computador que recoge información personal del usuario y la envía al interesado. A menudo los datos obtenidos se venden a empresas de publicidad, que los usan para adecuar su oferta.

StarOffice: Suite ofimática de *Sun Microsystems*. La liberación de su código fuente dio lugar a *OpenOffice.org*¹³⁷.

Statute of Anne: Ley promulgada el año 1710 en Inglaterra por la reina Ana de Inglaterra, fue la primera en legislar la propiedad intelectual y en imponer un monopolio temporal sobre la obra al autor.

Suite Mozilla: Conjunto de aplicaciones *web* que incluye navegador, editor de páginas *web*, cliente de correo electrónico, cliente de IRC¹³⁸, etcétera. Por decisión de la FM esta suite ha dejado de ser desarrollada siendo actualmente su sucesora *SeaMonkey*¹³⁹.

Sun Microsystems: Empresa informática de Silicon Valley constituida en 1982 por Andreas von Bechtolsheim y Vinod Koshla, Bill Joy y Scott McNealy. Algunos de sus productos han sido los Sistemas Operativos *SunOS* y *Solaris*, el lenguaje *Java*, servidores y estaciones de

137 Ver entrada en "Glosario".

138 *Internet Realy Chat* (Conversación Real a través de Internet).

139 Ver entrada en "Glosario".

trabajo... Actualmente apoya el desarrollo de la suite ofimática libre *OpenOffice.org*¹⁴⁰, que deriva de su *StarOffice*.

SuSe Linux: Distribución del Sistema Operativo GNU/Linux desarrollada por Novell¹⁴¹. Es una de las más populares y sencillas orientadas a usuarios noveles.

The Grillo: Banda de rock madrileña que distribuye su música a través de Internet bajo licencias *Creative Commons*¹⁴².

Top manta: Venta legal de contenidos audiovisuales financiadas por mafias y que habitualmente utilizan a inmigrantes para ello.

Traficantes de sueños: Proyecto constituido a mediados de la década de 1990, con el fin de servir de espacio de formación, reflexión y reunión para los movimientos sociales de Madrid. Actualmente está formado por una librería, una distribuidora alternativa y una editorial, encargadas todas ellas a la literatura libre.

Universidad de California: Se trata de la red superior de Universidades públicas del Estado de California. En la actualidad, está compuesta por 10 campus y tres laboratorios nacionales. Entre sus campus se encuentra el de Berkeley, donde se desarrolló el sistema BSD¹⁴³.

Unix: Sistema Operativo portable, multitarea y multiusuario desarrollado en principio por un grupo de empleados de los laboratorios Bell de *AT&T*, entre los que figuran Ken Thompson, Dennis Ritchie y Douglas McIlroy.

VEGAP: Sociedad de autores que gestiona de forma colectiva los derechos de propiedad intelectual de los creadores visuales en España.

Virus Editorial: Editorial barcelonesa de orientación libertaria destinada a la publicación de obras *copyleft*¹⁴⁴ tanto en el circuito comercial como en el alternativo.

Walter Elias Disney: Productor, director, guionista y animador estadounidense nacido el 5 de Diciembre en Chicago. Fue el fundador, junto con su hermano Roy O. Disney, de *The Walt Disney Company*, más conocida como *Disney*, empresa dedicada a la producción de animaciones infantiles que ha basado la mayoría de sus obras (de gran éxito) en obras anteriores

140 Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Proyectos libres*", en el apartado "*Movimiento por el software libre*".

141 Ver entrada en "*Glosario*".

142 Ver el capítulo correspondiente dentro de "*Licencias libres*", en el apartado "*Movimiento en defensa de la cultura libre*".

143 Ver entrada en "*Glosario*".

144 Ver entrada en "*Glosario*".

de dominio público.

Weblog: Sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

Wikcionario: Proyecto de la WF¹⁴⁵ surgido el 12 de Diciembre de 2002 destinado a la elaboración de un diccionario colaborativo libre basado en el formato *wiki*¹⁴⁶. Contiene definiciones, traducciones, sinónimos, etimologías y pronunciaciones de palabras en múltiples idiomas.

Wiki: Sitio *web* colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de un wiki pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de la página de forma interactiva fácil y rápida.

Wikilibros: Proyecto de la WF¹⁴⁷ iniciado el 10 de Julio del 2003. Se trata de una colección de libros, manuales, y otros textos de contenido libre, y utiliza el formato *wiki*¹⁴⁸.

Wikipedia: Enciclopedia colaborativa libre basada en la tecnología *wiki*¹⁴⁹. El proyecto comenzó el 15 de Enero de 2001, fundada por Jimbo Wales y Larry Sanger como complemento a la enciclopedia escrita por expertos *Nupedia*, similar a *Wikipedia* salvo porque las aportaciones necesitaban ser validadas. Finalmente, el proyecto paralelo eclipsó al principal, que terminó abandonándose.

X11: *Software* desarrollado por el MIT¹⁵⁰ para dotar de interfaz gráfica a los sistemas Unix¹⁵¹.

Xerox Corporation: Importante empresa del ámbito tecnológico, líder en la comercialización de fotocopiadoras de tóner (tinta seca) y accesorios de imprenta.

145 *Wikimedia Foundation* (Fundación Wikimedia).

146 Ver entrada en "*Glosario*".

147 *Wikimedia Foundation* (Fundación Wikimedia).

148 Ver entrada en "*Glosario*".

149 Ver entrada en "*Glosario*".

150 Ver entrada en "*Glosario*".

151 Ver entrada en "*Glosario*".

V. BIBLIOGRAFÍA

ARTÍCULOS

ALVAREZ L. *Right or left.*

BRAVO D. "Partido Pirata", @rroba, 01/09/2006. número 108, página 4.

BRAVO D. *Compartir es legal, Ribas lo que Ribas...*, 2003.

CANDEIRA J. y MATELLÁN V. *LSSI: Ignorantes o censores.*

CARRILLO S. "Una de piratas (todos malos) en 15 suspiros", *Rockdeluxe*. Septiembre 2002, número 199.

CERVERA J. *216 segundos de mirada: la justificación económica del copyleft.*

CORTELL J. "Preguntas que le haría a la SGAE si no me vetasen el debate con ellos", 28 de Julio de 2004.

DE LAS HERAS P. y GONZÁLEZ J. *Y la información será libre... ¿o no?*

FREE SOFTWARE FOUNDATION *Definición de Software Libre.*

GONZÁLEZ J. *¿Cómo van los proyectos de software libre?*

GONZÁLEZ J. *¿Está GNU/Linux listo para su uso masivo?*

GONZÁLEZ J. *¿Qué se hace con mi dinero?*

GONZÁLEZ J. *¿Y cómo hago para que mi código sea libre?*

GONZÁLEZ J. *Con todo el aire.*

GONZÁLEZ J. *Consulta de la Comisión Europea sobre patentes de software.*

GONZÁLEZ J. *Copiar o no copiar, ¿he ahí el dilema?*

GONZÁLEZ J. *De cómo el conocimiento puede ser libre.*

GONZÁLEZ J. *El Diccionario de la Real Academia de la Lengua.*

GONZÁLEZ J. *El software como servicio. O de cómo producir programas libres y no morir en el intento.*

GONZÁLEZ J. *KDE o GNOME, ¿es ésa la cuestión?, ¿es la cuestión GNOME o KDE?*

GONZÁLEZ J. *La imparcialidad de los estados y la industria del software.*

GONZÁLEZ J. *Mis notas sobre el 2002.*

GONZÁLEZ J. *Patentes de software, próximamente en esta pantalla.*

GONZÁLEZ J. *Software libre, monopolios y otras yerbas.*

GONZÁLEZ J. *Software libre en la enseñanza informática.*

GONZÁLEZ J. *Y pasó otro año.*

GONZÁLEZ J. y DE LAS HERAS P. *Licencia Pública GNU.*

LE CROSNIER H. *Repensar los derechos de autor. Defensa de la lectura socializada frente a los nuevos peajes de la cultura.*

LÉVY P. *El anillo de oro: Inteligencia colectiva y propiedad intelectual.*

MATELLÁN V. *¿Qué tiene que estudiar un informático?*

MATELLÁN V. *CEE: Ciudadanía Electrónica Europea.*

MATELLÁN V. *Músicos, compositores y rentistas.*

MATELLÁN V. *PADREs y otros parientes oficiales.*

MATELLÁN V. *Patentes, marcas o derechos de autor.*

MATELLÁN V. *Software, mentiras y cintas de vídeo.*

MING W. *Copyright y maremoto.*

MING W. *El copyleft explicado a los niños.*

NONIUS J. *Introducción a la propiedad intelectual.*

O'SULLIVAN M. *Making Copyright Ambidextrous: An Expose of Copyleft.*

PERRY J. *Vender vino sin botellas: la economía de la mente en la Red Global.*

RENDUELES C. *Copiar, robar, mandar.*

STALLMAN R. *El derecho a leer.*

STALLMAN R. *Por qué el Software no debería tener propietarios.*

AUDIOVISUALES

BRAVO D. *Carta al presidente de España, Jose Luis Rodríguez Zapatero.*

BRAVO D. *Las mentiras más famosas sobre la piratería.* Hackmeeting Sevilla 2004.

CAIGA QUIEN CAIGA *Reportaje: "La presentación del Libro Blanco de la SGAE".*

COPE *Entrevista a Jorge Cortell 15-5-2005.*

CORTELL J. *Conferencia: "Lo que no quieren que sepas de internet y tu ordenador".* 27 de Julio de 2005.

CORTELL J. *Conferencia "MLP - LPI y P2P".*

CORTELL J. *Conferencia "P2P legales y buenas para todos + ejemplos prácticos".* 25 de Mayo de 2005.

CORTELL J. *Conferencia UPV.* Mayo 2005.

ENFOQUE *Debate sobre la piratería* TV2.

ENFOQUE *Debate sobre la piratería* Canal 9.

MEJOR LO HABLAMOS *Debate sobre la piratería* Canal Sur. Miércoles 16 de Marzo de 2005.

TODOSTUSDERECHOSRESERVADOS.COM *Entrevista a Jorge Cortell.*

VERCELLI y LESSIG *Presentación de Creative Commons Argentina.*

DOCUMENTOS

Convenio de Berna, París, 1971.

GNU General Public License v2, Junio 1991.

Ley de Propiedad Intelectual 23/2006.

LIBROS

BRAVO D. *Copia este libro*, España, Dmem S.L., 2005, 157 paginas.

CORTELL J. *Alternativas a la "Propiedad Intelectual" en la Era Digital*, Valencia, 2003, 39 páginas.

CORTELL J. *LSSICE - LOPD - y 'Propiedad intelectual' en la Era Digital*, Castellón, 2006, 26 páginas.

KLEIN N. *No logo; El poder de las marcas*, Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., 2001, 559 paginas.

LESSIG L. *Por una cultura libre*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2005, 303 paginas, Mapas 13.

MONTAÑÉS M. *Copyleft: una apuesta por la libre circulación de las ideas (Dossier crítico sobre copyright, patentes, propiedad intelectual y modelos de gestión del conocimiento) Versión 0.1*, 2004, 107 paginas.

PROUDHON P. *¿Qué es la propiedad?*, 173 páginas, Barcelona, Biblioteca histórica del socialismo, Editorial Júcar, 1984.

STALLMAN R. *Software libre para una sociedad libre*, Madrid, Traficantes de Sueños, 2004, 317 paginas, Mapas 9.

TOUCHARD J. *Historia de las ideas políticas*, Madrid, Tecnos, 1993, 648 paginas, Colección de Ciencias Sociales.

VARIOS *Copyleft: Manual de uso*, Madrid, 2006, Traficantes de Sueños, 2006, 216 páginas.

VARIOS *El pensamiento político en sus textos*, Madrid, 1994, Tecnos, Colección de Ciencias Sociales.

VARIOS *Sobre software libre; Compilación de ensayos sobre software libre*, 186 paginas, Universidad Rey Juan Carlos.

WOODCOCK G. *El anarquismo*, 506 páginas, Ariel Historia, Editorial Ariel, 1979.

NOTICIAS

"Qué! se opone expresamente al 'press clipping' sin autorización". *Qué!* Madrid: 2006.

CASTILLA A. "Dover arranca como un tiro en las listas de la Red". *EL PAÍS*. Madrid: 15 de Septiembre de 2006, página 15.

CELIS B. "Apple se alía con Disney en Internet". *EL PAÍS*. New York: 13 de Septiembre de 2006, página 47.

CERVERA P. "Microsoft ataca, Linux duele". *20 minutos*. 21 de noviembre de 2006, página 27.

D. R. "El nuevo rival de youtube". *20 minutos*. Barcelona: 20 de Septiembre de 2006, página 17.

ESCUDIER J.C. "Carmen Calvo (ministra de cultura): 'La cultura no puede ser gratis ni debe ser cara'". *20 minutos*. Lunes 12 de Enero de 2007, página 12.

G. I. "Las versiones impresas, gratis en PDF". *20 minutos*. Barcelona: 20 de Septiembre de 2006, página 23.

J. F. "No toques mi libro". *Babelia, EL PAÍS*. 16 de Septiembre de 2006, página 4.

JARQUE F. "Raymond Pettibon 'El 'copyright' obstaculiza la creación'". *Babelia, El PAÍS*. 16 de Septiembre de 2006, página 17.

METRO "Warner colgará 'clips' en YouTube". *metro directe*. Barcelona: 19 de Septiembre de 2006, página 9.

OTERO M. y NÉSPOLO M. "Los interiores de Disney". *adn*. Barcelona: 18 de Septiembre de 2006, página 20.

P. E. "La piratería dificulta la traducción de películas para su doblaje". *Ciberp@ís, El PAÍS*. 14 de Septiembre de 2006, página 7.

PISANI F. "Inclusión digital, el caso de Brasil". *EL PAÍS*. 14 de Septiembre de 2006.

POMARES F. "Ricky López 'No hago deporte porque es muy malo para el tabaco'". *20 minutos*. Barcelona: 6 de Septiembre de 2006, página 19.

REDACCIÓN "eDonkey cierra para evitar un juicio" *adn* Barcelona: Jueves 14 de Septiembre de 2006.

RINCÓN R. "La biblioteca de Saramago, en la 'web'". *EL PAÍS*. 15 de Septiembre de 2006.

SARRIEGUI J. "¿El epílogo de la era Gutenberg?". *Babelia, EL PAÍS*. 16 de Septiembre de 2006, página 4.

UPDIKE J. "El final de la autoría". *Babelia, EL PAÍS*. 16 de Septiembre de 2006, páginas 2 y 3.

VIAÑA E. "Los pedófilos se hacen mucho más fuertes en Internet". *Qué!* Madrid: 2006.

VILA-MATAS E. "El libro por venir". *Babelia, EL PAÍS*. 16 de Septiembre de 2006, página 3.

WEBS

20MINUTOS *Licencia* [http://www.20minutos.es/licencia_20_minutos/ ; 2 de Enero de 2007].

20MINUTOS *Microsoft llega a un acuerdo para promover Linux, 2006*
[<http://www.20minutos.es/noticia/168902/0/microsoft/novell/linux/> ; 21 de Noviembre de 2006].

ALVAREZ M. *Del cine independiente al cine libre* [http://www.pulpmovies.org/articulos/cine_libre.html ; 30 de Diciembre de 2006].

ANONIMO *Licencia BSD* [<http://www.eldemonio.org/documentos/26060513222.html> ; 1 DE Octubre de 2006].

ASOCIACIÓN DE INTERNAUTAS *Música Copyleft: los autores SI pueden decidir*
[<http://www.internautas.org/html/3508.html> ; 30 de Diciembre de 2006].

BRAVO D. *Entrevista a El Koala* [http://www.filmica.com/david_bravo/archivos/003564.html ; 30 de Diciembre de 2006].

BRAVO D. *Redes P2P y la leyenda del 1 de Octubre, 2004* [http://www.filmica.com/mt/mt-tb.cgi?__mode=view&entry_id=542 ; 15 de Agosto de 2006].

CANDYMAN *Software Libre y Administración Pública* [<http://ciberderechos.barrapunto.com/article.pl?sid=05/12/05/1118202> ; 6 de Diciembre de 2006].

CANDYMAN *Stallman explica las novedades en la versión 3 de la GPL* [<http://barrapunto.com/article.pl?sid=06/06/23/1059254&mode=thread> ; 1 de Octubre de 2006].

CICESE *Propiedad Intelectual* [<http://innovacion.cicese.mx/hist.html> ; 5 de Noviembre de 2006].

COLORIURIS *Código de colores* [<https://www.coloriuris.net/es/colores/codigo> ; 2 de Octubre de 2006].

CREATIVE COMMONS *FAQ's* [<http://es.creativecommons.org/proyecto/faq.php> ; 1 de Octubre de 2006].

DANS E. *Quo vadis, Microsoft?* [http://profesores.ie.edu/enrique_dans/download/microsoft-pca.pdf ; 32 de Noviembre de 2006].

DEUGARTE *Derechos morales* [http://www.deugarte.com/wiki/contextos/Derechos_morales ; 17 de Diciembre de 2006].

DEWAZ *Diferencias entre la licencia BSD y la GPL* Madrid, 2001
[http://sindominio.net/afe/dos_copyleft/diferencias.pdf#search=%22BSD%20licencia%22 ; 1 de Octubre de 2006].

EMULE PROJECT *Bienvenidos* [<http://www.emule-project.net/home/perl/general.cgi?l=17> ; 7 de Diciembre de 2006].

FREE SOFTWARE FOUNDATION *Categorías de software Libre y No Libre* [<http://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html#Non-CopyleftedFreeSoftware> ; 1 de Octubre de 2006].

FREE SOFTWARE FOUNDATION *El problema de la licencia BSD* [<http://www.gnu.org/philosophy/bsd.es.html> ; 1 de Octubre de 2006].

FREE SOFTWARE FOUNDATION *GNU Free Documentation License* [<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html> ; 2 de Octubre de 2006].

FREE SOFTWARE FOUNDATION *Licencias* [<http://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html> ; 1 de Octubre de 2006].

FREE SOFTWARE FOUNDATION *Qué es copyleft?* [<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html> ; 1 de Octubre de 2006].

GNU *Qué es copyleft?* [<http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html> ; 25/09/2006].

GUGS *Traducción al Castellano de las licencias GNU* [<http://gugs.sindominio.net/licencias/> ; 1 de Octubre de 2006].

GURA *Detalles del post: Historia de los sistemas BSD* [<http://blog.elgura.com/index.php?p=165&more=1&c=1&tb=1&pb=1> ; 6 de Diciembre de 2006].

HERRERO T. *Entrevista a Jordi Pons, presidente de BSA* [<http://www.idg.es/computerworld/articulo.asp?id=144048> ; 15 de Octubre de 2006].

KARLOS *Un poco de historia del software libre* [http://espora.org/revueltas/article.php3?id_article=23#forum428 ; 6 de Diciembre de 2006].

LAI E. *Ballmer: Linux users owe Microsoft, 2006* [<http://www.computerworld.com.au/index.php/id;839593139;fp;16;fpid;1> ; 21 de Noviembre de 2006].

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL *¿Qué es la propiedad intelectual?* [<http://www.wipo.int/about-ip/es/> ; 15 de Octubre de 2006].

RAE *Autor, ra* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=autor ; 25/09/2006].

RAE *Copyright* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=copyright ; 25/09/2006].

RAE *Derecho de autor* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltObtenerHtml?LEMA=derecho&SUPIND=0&CAREXT=10000&NEDIC=Si#derecho_de_autor. ; 25/09/2006].

RAE *Intelecto* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=intelecto ; 15 de Octubre de 2006].

RAE *Licencia* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=licencia ; 25/09/2006].

RAE *Propiedad* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=propiedad ; 15 de Octubre de 2006].

RAE *Intelectual* [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&TIPO_BUS=3&LEMA=intelectual ; 15 de Octubre de 2006].

REUTERS *La comunidad Linux se prepara para las amenazas de Microsoft*, 2006 [<http://www.elmundo.es/navegante/2006/11/22/tecnologia/1164184952.html?a=fb727183770635ce811d1058fcd31cb9&t=1164193197> ; 22 de Noviembre de 2006].

SÁNCHEZ C. *República Internet*, Internet, 2004 [<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/republica>].

SEGFAULT *Colores de autor*, 2005 [<http://barrapunto.com/especiales/05/10/21/2357243.shtml>; 1 de Octubre de 2006].

STALLMAN R. *¿Qué hay en un nombre?* [<http://www.gnu.org/gnu/why-gnu-linux.es.html> ; 22 de Noviembre de 2006].

STALLMAN R. *Linux y el Proyecto GNU* [<http://www.gnu.org/gnu/linux-and-gnu.es.html> ; 22 de Noviembre de 2006].

STALLMAN R. *Manifiesto GNU* [<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html> ; 6 de Diciembre de 2006].

THE GRILLO *Las Redes P2P para los artistas* [<http://thegrillo.blogsome.com/2006/04/16/las-redes-p2p-para-los-artistas/> ; 30 de Diciembre de 2006].

TOWANDA *Microsoft: Linux usa nuestra propiedad intelectual*, 2006 [<http://barrapunto.com/article.pl?sid=06/11/17/1659244> ; 21 de Noviembre de 2006].

WILLIAMS S. *Capítulo 1. Todo por una impresora* [<http://bachue.com/colibri/faifef/chapter-1.html> ; 6 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *20 minutos* [http://es.wikipedia.org/wiki/20_minutos ; 2 de Enero de 2007].

WIKIPEDIA *Autor* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Autor> ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *Berkeley Software Distribution* [<http://es.wikipedia.org/wiki/BSD> ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Blog* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Blog> ; 2 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Código fuente* [http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_fuente ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *Convenio de Berna* [http://es.wikipedia.org/wiki/Convenio_de_Berna ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Copyleft* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft> ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *Creative Commons* [http://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Dadaismo* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Dadaismo> ; 2 de Enero de 2007].

WIKIPEDIA *Dominio público* [http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_publico ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *eDonkey2000* [http://es.wikipedia.org/wiki/EDonkey_2000 ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *El Koala* [http://es.wikipedia.org/wiki/El_Koala ; 30 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Elephant Dream* [http://es.wikipedia.org/wiki/Elephants_Dream ; 30 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *eMule* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Emule> ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Familia de protocolos de internet* [http://es.wikipedia.org/wiki/TCP_IP ; 6 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *GNU* [<http://es.wikipedia.org/wiki/GNU> ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *GNU-GPL* [http://es.wikipedia.org/wiki/GNU_GPL ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *Guerra de navegadores* [http://es.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_navegadores ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *IceWeasel* [<http://es.wikipedia.org/wiki/IceWeasel> ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Imprenta* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Imprenta> ; 5 Noviembre de 2006].

WIKIPEDIA *Instituto Tecnológico de Massachusetts* [http://es.wikipedia.org/wiki/Instituto_Tecnol%C3%B3gico_de_Massachusetts ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Internet Explorer* [http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Licencia BSD* [http://es.wikipedia.org/wiki/Licencia_BSD ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Licencia MIT* [http://es.wikipedia.org/wiki/Licencia_MIT ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Linus Torvalds* [http://es.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds ; 6 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Linux (núcleo)* [http://es.wikipedia.org/wiki/Linux_%28n%C3%BAcleo%29 ; 6 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Movimiento del Software Libre* [http://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_del_software_libre ; 6 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Mozilla Application Suite* [http://es.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Application_Suite ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Mozilla Firefox* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Firefox> ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Música libre* [http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica_libre ; 17 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Mutualismo (economía)* [http://es.wikipedia.org/wiki/Mutualismo_%28econom%C3%ADa%29 ; 20 Noviembre de 2006].

WIKIPEDIA *Netscape Navigator* [http://es.wikipedia.org/wiki/Netscape_Navigator ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *OpenOffice.org* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Openoffice.org> ; 6 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *POSIX* [<http://es.wikipedia.org/wiki/POSIX> ; 6 de Diciembre de 2005].

WIKIPEDIA *Propiedad intelectual* [http://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad_intelectual ; 15 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Propiedad privada* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Propiedad> ; 15 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Res nullius* [http://es.wikipedia.org/wiki/Res_nullius; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *RIAA* [<http://es.wikipedia.org/wiki/RIAA> ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Richard Stallman* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Stallman> ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *SeaMonkey* [<http://es.wikipedia.org/wiki/SeaMonkey> ; 7 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *Servidor HTTP Apache* [http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_HTTP_Apache ; 2 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Situacionismo* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Situacionismo> ; 2 de Enero de 2007].

WIKIPEDIA *Software* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Software> ; 1 de Octubre].

WIKIPEDIA *Software libre* [http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *Software no libre* [http://es.wikipedia.org/wiki/Software_no_libre ; 1 de Octubre de 2006].

WIKIPEDIA *Unix* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Unix> ; 25/09/2006].

WIKIPEDIA *Wiki* [<http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki#Historia> ; 29 de Diciembre de 2006].

WIKIPEDIA *X Window System* [http://es.wikipedia.org/wiki/X_Window_System ; 1 de Octubre de 2006].