



MAESTRÍA EN PROPIEDAD INTELECTUAL

CULTURA LIBRE Y PROPIEDAD INTELECTUAL DESDE UNA  
PERSPECTIVA LATINOAMERICANA

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos  
para optar por el título de Master en Propiedad Intelectual.

**Profesor Guía:**

Ab. Carlos Alberto Cabezas

**Autor:**

DIEGO ALEJANDRO MORALES OÑATE

**Año**

**2013**

**DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA:**

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiantes, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema y tomando en cuenta la Guía de Trabajos de Titulación correspondiente”.

Ab. Carlos Alberto Cabezas

091489168-4

**DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE:**

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

DIEGO ALEJANDRO MORALES OÑATE

180359020-5

## **AGRADECIMIENTO**

A la providencia por sobre todas las cosas, a las personas que contribuyeron con sus aportes, sugerencias y opiniones, en realidad conversar e intercambiar criterios del tema ha sido lo más gratificante. Especial agradecimiento a los hermanos de la Casa Dogma, digno centro de intercambio de conocimientos.

## **DEDICATORIA**

Al creador, a la fuerza y con especial cariño a mi familia por el respaldo incondicional.

## RESUMEN

Un paseo por manifestaciones históricas que daban cuenta de la cultura libre desde el siglo XVIII y siglo XIX entre los años de 1800 a 1900 con el romanticismo y su búsqueda constante de la libertad auténtica e irrenunciable, valorada como su motor de vida, superando cualquier atrocidad por conseguirla. Esto nos acerca a 1916 y nos refleja en el espejo del dadaísmo con sus poéticas veladas, apostando por experiencias sensoriales diversas sin apegos mercantilistas y contemplativos, marca un punto de referencia muy crítico con lo que se consideraba arte, cuestionando fuertemente anterioridades esquemáticas y tradicionales, apostando por la destrucción de códigos y sistemas establecidos, propugnando la libertad del individuo y defensa del caos, frente al orden.

Sentimientos rebeldes y contestatarios del sistema son mínimas expresiones para definir lo que el punk en los 70's quería manifestar en su profunda aspiración de encontrar la verdad y no claudicar a su pensamiento libre, materializadas en el Do it Yourself y conectadas con el cyberpunk entre fanzines, hackers y ciencia ficción, anunciando un futuro posible de claras intenciones a la apropiación del conocimiento y la información y como no, si estos son los nuevos parámetros sobre los que se detenta el poder, haciéndolo muy atractivo a las multinacionales dejando en entre dicho el papel del Estado-Nación.

Amalgama de canales comunicacionales y medios a través de los cuales se encuentran desfogues de cargas libertarias, desde cuestiones de género, mingas, redes que dejan en evidencia su horizonte de posibilidades fortalecidas con concepciones afines siempre colaborativas, procurando plantear procesos de construcción colectiva del conocimiento. Cambiando la visión de competencia por la de colaboración, permitiendo libres flujos de intercambios armónicos y equilibrados en miras de un sistema que respeta la diversificación de culturas y seres vivos. Nuestras realidades como países del sur responden a otros entornos y fines solidarios.

Desprendernos del criterio de propiedad individual para dar paso a una propiedad colectiva y patrimonial, la envidia, el egoísmo no tienen cabida, los bienes intelectuales siempre fueron libres ahora se los pretende recuperar sin criticar per se el sistema, sino valiéndonos de él, adaptar mecanismos técnico-jurídicos para mantener la libertad de acceso, modificaciones y redistribuciones en cuanto a software con licencias GPL o en a otro tipo de obras por medio de licencias Creative Commons, amparadas en el principio copyleft.

## ABSTRACT

This is a journey through the historical manifestations that represented free culture in the 18<sup>th</sup> and 19<sup>th</sup> Centuries, between 1800 and 1900, through Romanticism and its permanent search for true and inalienable freedom, valued as the motor of life and being a motivation to overcome any atrocity in order to attain it. This brings us close to 1916 where we can see ourselves reflected on the mirror of Dadaism with its poetic soirées, believing in diverse sensory experiences without any mercantile or contemplative attachment and therefore setting a very critical point of reference in relation to what had been considered to be art, strongly questioning old traditional and schematic concepts and betting on the destruction of codes and systems as established, advocating for individual freedoms and the defense of chaos against order.

The rebellious and non-conformist feelings towards the system were the minimum expressions of whatever Punk in the 70's wished to demonstrate in its profound aspiration to the truth and to never give up free thought, all of this being materialized in the "Do it Yourself" motto and linked to Cyberpunk by fanzines, hackers and science fiction, announcing a possible future with clear intentions in connection with the appropriation of knowledge and information. And so it must be, considering that knowledge and information are the new parameters on which power is held, which make them very attractive to multinational companies, questioning the role of the nation-state.

A mixture of communication channels and media through which libertarian contents are vented, from gender issues and cooperative work to networks evidencing a horizon of strengthened possibilities with similar and always collaborative conceptions, intends to bring about a process of collective construction of knowledge and to transform competition into collaboration, thus allowing free, harmonic and balanced exchanges in order to create a system that shows respect towards a diversity of cultures and life forms. Our realities as Southern countries are linked to solidary environments and objectives.

We wish to liberate ourselves from an individual property criterion in order to allow a collective and communitarian property concept without any place for envy and selfishness. Intellectual goods had always been free, and now it is necessary to recover them without criticizing the system per se but, instead, by adapting technical and juridical mechanisms to maintain freedom of access, modifications and re-distributions relating to software with GPL licenses or to other type of works through Creative Commons licenses, under the Copyleft principle.

## INDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I: CULTURA LIBRE .....	2
1.1.- Historia.....	2
1.1.1.- El romanticismo como manifestación primaria. ....	2
1.1.2.- Dadaísmo. ....	3
1.1.3.- El punk buen antecedente. ....	5
1.1.4.- El cyberpunk. ....	7
1.1.5.- Conexión entre -el movimiento punk y el cyberpunk. ....	12
1.2.- Filosofía .....	13
1.3.- Concepción.....	19
1.3.1.- Do it yourself.....	19
1.3.2.- Do it together .....	21
1.3.3.- Do It With Others .....	22
1.3.4.- Conocimiento abierto.....	24
1.3.4.1.- Intercreatividad .....	25
1.3.4.2.- Inteligencia colectiva .....	26
1.3.4.3.- Arquitectura de la Participación.....	27
CAPÍTULO II: MEDIOS Y HERRAMIENTAS DE MANIFESTACIÓN DE LA CULTURA LIBRE .....	29
2.1.- La Minga.....	29
2.1.1.- Cosmovisión indígena Andina .....	29
2.1.1.1.- La armonía y el equilibrio .....	30
2.1.1.2.- La cultura del Ayllu .....	31
2.1.1.3.- La reciprocidad –el dar para recibir-.....	32
2.1.1.4.- Vivir mejor. ....	32
2.1.1.5.- La Minga.....	33
2.2.- Redes.....	35

2.3.- La web 2.0 .....	37
2.3.1. La World Wide Web como plataforma. ....	38
2.3.2. Aprovechar la inteligencia colectiva. ....	39
2.3.3. La gestión de la base de datos como competencia básica. ....	40
2.3.4. El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software. ....	41
2.3.5. Modelos de programación ligera. Búsqueda de la simplicidad. ....	41
2.3.6. El software no limitado a un solo dispositivo. ....	42
2.3.7. Experiencias enriquecedoras del usuario. ....	42
2.3.8. De la web 2.0 o social a la web inteligente o semántica. ....	43
2.3.9 Prosumidor o co-desarrollador. ....	45
2.4.-Wikipedia.....	46
2.4.1.- Historia .....	47
2.4.2.- Características.....	48
2.4.3.- Política.....	49
2.4.4.- Neutralidad de contenidos .....	50
2.4.5.- Personal .....	50
2.4.6.- Proyectos hermanos.....	51
2.5.- Jokte! ejemplo Latinoamericano .....	52
2.5.1.- ¿Qué es Jokte!? .....	52
2.5.2.- ¿Cómo surge Jokte!? .....	52
2.6.- Los Fanzines.....	53
2.6.1.- Historia .....	53
2.6.2.- Desarrollo .....	55
2.7.- Festivales de cultura libre .....	57
2.7.1.- Flisol .....	58
2.7.2.- Festival Audiovisual CC.....	59
2.7.3.- Fábrica de Fallas .....	60
2.7.4.- Primer Festival de Cultura Libre (Bucaramanga).....	61
2.7.5.- Pereira Fest .....	61
2.7.6.- LimaCC.....	62

2.8.- Género.....	62
2.9.- Economía Creativa .....	64
<b>CAPÍTULO III: PROPIEDAD INTELECTUAL.....</b>	<b>68</b>
3.1.- Sistema de Propiedad Intelectual.....	68
3.2.- Dilucidaciones en torno al Derecho de Autor .....	72
3.2.1.- Un poco de historia.....	72
3.2.2.- Noción de Derecho de Autor .....	76
3.2.3.- La obra .....	77
3.2.3.1.- Componentes de la de obra .....	78
3.2.4.- El autor y titular.....	79
3.2.5.- Idea y expresión .....	80
3.2.6.- Protección automática o ausencia de formalidades.....	80
3.2.7.- No-Discriminación.....	81
3.3.- Propiedad.....	81
3.4.- El poder detrás del poder.....	85
3.4.1.- Entidades reguladoras.....	85
3.4.2.- ¿Quién Legisla? Y ¿Para quién?.....	88
3.5.- Una mirada desde el Sur.....	93
<b>CAPÍTULO IV COPYLEFT .....</b>	<b>97</b>
4.1.- Software o programa de ordenador.....	97
4.1.1.- Clases de programas.....	99
4.1.1.1.- Comerciales .....	99
4.1.1.2.- Shareware .....	99
4.1.1.3.- Freeware .....	99
4.1.1.4.- Dominio Público .....	100
4.1.1.5.- Abandonware .....	100
4.1.1.6.- Warez.....	101

4.2.- Software libre y Open source .....	101
4.2.1.- Historia .....	101
4.2.1.1.- Acontecimientos previos o prehistoria .....	101
4.2.1.2.- Coexistencia de hechos históricos. ....	106
4.2.1.3.- La Free Software Foundation y el Proyecto GNU .....	106
4.2.1.4.- La Open Source Initiative .....	110
4.3.- Software libre .....	113
4.3.1.- Cuestionamientos jurídicos a la propiedad intelectual desde el software libre .....	116
4.3.2.- Categorías del Software libre .....	119
4.3.2.1.- Software de dominio público .....	119
4.3.2.2.- Software libre y software de fuente abierta .....	120
4.3.2.3.- Software protegido y no protegido con copyleft.....	124
4.3.2.4.- Software propietario .....	125
4.3.3.- Libertades que otorga el Software libre .....	125
4.3.4.- Software libre un modelo de negocio.....	126
4.4.- Licenciamiento .....	127
4.4.1.- Creative commons.....	130
4.4.1.1.- Tipos de condiciones.....	132
4.4.1.2.- Tipos de licencias Creative Commons .....	133
4.4.2.- Licencia Pública General, (LPG) o General Public License (GPL)	134
4.5.- Copyleft .....	139
4.6.- Hardware Libre .....	142
<b>CAPÍTULO V PUNTO DE EQUILIBRIO .....</b>	<b>145</b>
5.1.- Fuerzas opuestas compensadas .....	145
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>154</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>156</b>

REFERENCIAS.....	158
FUNTES BIBLIOGRÁFICAS .....	158
FUENTES LEGALES.....	161
FUENTES REVISTAS.....	161
FUENTES ELECTRÓNICAS.....	161

## INTRODUCCIÓN

Procuraremos formatear conceptos, ideas preconcebidas, apegos sentimentales a sistemas jurídicos o económicos, para poder dar paso a nuestra voluntad. Nos ubicamos en el cosmos y en el ciberespacio, tomamos posesión de prácticas de inteligencia colectiva y procesos colaborativos de intercambios libres para construir socialmente el conocimiento.

La esencia del ser humano radica en su libertad, si permitimos que a través de medios de control y censura nos la limiten estamos en la obligación de poseerla y recuperarla. Entender nuestras diversas expresiones culturales, las mismas que, no necesariamente deben ser tratadas bajo el mismo esquema de ejercicio de derechos exclusivos monopólicos, sino en base a esa humanidad y ponderar la colectividad.

Dejar de pensar en uno mismo para pensar en los otros, estar conscientes de lo que cada uno puede lograr y aportar desde su perfil, aprovechando nuestras habilidades para que en comunidad, explotemos al máximo nuestra creatividad, generado aprendizaje compartido y solidario con los demás procurando el bien colectivo.

Puntos coincidentes de autores, doctrinas, movimientos hacen posible compartir el sueño de un mundo mejor y trabajar en esta investigación, dejar en entre dicho el actual sistema sin desmerecerlo pero que en vista de la falta de bienestar y comodidad por la existencia de intereses superiores y en consideración a la humanidad, plantean la necesidad de valerse del mismo para realizar reformas planteando una opción paralela que de manera acertada encuentre el punto de equilibrio entre fuerzas aparentemente opuestas, siempre en busca del bien común.

Despojarnos de nuestra codicia nos libera el espíritu.

## **CAPÍTULO I: CULTURA LIBRE.**

### **1.1.- Historia**

#### **1.1.1.- El romanticismo como manifestación primaria.**

El romanticismo es un movimiento artístico, literario, cultural, político y aunque no fue propiamente un estilo, sino una sensibilidad, afectó a diversas manifestaciones artísticas. Se origina en el siglo XVIII y tiene su despegue de desarrollo fundamental en la primera mitad del siglo XIX. Su primer momento lo marca su característica como movimiento cultural vinculado con la restauración, dándole vital importancia al sentimiento (concibe la naturaleza, la vida, y al hombre), tiene como característica la ruptura con la tradición e ideología de la ilustración y clasicista. Se expande desde Inglaterra a Alemania, después a Francia, Italia, Argentina, España, México, etc.

Su segundo período es para este estudio medular, de sobre manera, esta particularidad de la búsqueda constante de la libertad auténtica.

(Diez del Corral, Belda; Parra Casado, Henar; Reyero Hermosilla, Carlos; Rodríguez Molina, Guillermo, 2006). La libertad como una aspiración irrenunciable; el nacionalismo como sentimiento del pueblo frente a la autoridad impuesta, la nostalgia de tiempos pasados como modelo intelectual y estético que se desea recuperar; la curiosidad exótica hacia otras culturas, como una forma de escapar a la insatisfacción de lo cotidiano; el misterio atractivo de todo lo irracional, ante la incapacidad de la razón por explicar los grandes enigmas del ser humano; la entrega rendida hacia lo sentimental y afectivo, como única posibilidad de escapar a lo terrenal; o la conciencia de la imposibilidad de alcanzar los grandes ideales que cambien el mundo y, sin embargo, la fervorosa aspiración a ellos.

Desde ese espíritu crítico, que se oponía a una cultura rígidamente reglamentada y, a la larga, anquilosada en fórmulas sin contenido, la sinceridad y la verdad fueron valores en alza; lo popular comenzó a ser sinónimo de moralidad y autenticidad, frente a los convencionalismos del arte oficial; todo lo que no entraba dentro del mundo de los entendidos, empezó a abandonar el campo del arte: solo lo visto y lo vivido, lo experimentado sensorialmente, formaba parte de la creación artística. (p. 226-227).

El expreso valor que se le otorga a la libertad es admirable y espléndido, es el motor de donde se origina su noción de vida, dejarlo todo por conseguirlo.

Se produce una exaltación del Yo individual como fuente y guía de creación, lo que implica que todo sea cuestionable, discutible y, por ende, investigable. Pero este individualismo y/o subjetivismo se tiene que entender como una defensa de la libertad en todos los aspectos de la vida, en cualquier rama del arte, lo que va a suponer que se adopte una actitud de continua rebeldía ante cualquier norma o limitación; la Libertad, por encima de todas las cosas, incluso por encima de la propia vida -el suicidio y los duelos se pusieron de moda-; de los sentimientos, de la sensibilidad, de la imaginación. Se busca, casi con desesperación lo singular, lo original, lo que conduce a una exaltación de la identidad nacional (que no tiene nada que ver con los nacionalismos actuales) y del valor creativo del artista. ("Se produce una exaltación," 2003 - 2012).

### **1.1.2.- Dadaísmo.**

(Diez del Corral, Belda, et al., 2006). Esta nueva corriente artística surge en 1916, en plena contienda, en el Cabaret Voltaire de Zúrich, donde el escritor y director teatral Hogo Ball (1866-1927) y el poeta rumano Tristan Tzara (1886-1963) organizaban veladas musicales y literarias, así como exposiciones, con el proyecto de construir un orden nuevo, con experiencias sensoriales distintas, más allá de los valores mercantilistas y contemplativos en los que se desarrollaba el arte.

La palabra <<dadá>> no significa nada y, según parece, fue elegida al azar. Se le otorgó un papel mágico, como identificación de una actitud vital opuesta a lo que la sociedad consideraba artístico o de buen gusto. Los dos pilares del dadaísmo son, por una parte, el escándalo, la polémica y la provocación como revulsivo de todo juicio intelectual o estético preconcebido; y, por otra parte, la reivindicación del azar y la dimensión irracional de la condición humana, como componente esencial de la creación, que se concibe como un descubrimiento, una relación sorprendente que antes no existía. (p. 262).

El dadaísmo explora tres formas de creación: 1) La poesía fonética (una poesía de carácter abstracto que renuncia al significado de las palabras, a favor del sentido profundo que, por sí mismos, poseen los sonidos); 2) Aprovecha cualquier objeto de desecho como material artístico; y, 3) Arte acción, desplaza la esencia artística del objeto a la vivencia.

El Dadaísmo surge con la intención de destruir todos los códigos y sistemas establecidos en el mundo del arte. Es un movimiento antiartístico, antiliterario y antipoético, ya que cuestiona la existencia del arte, la literatura y la poesía. Se presenta como una ideología total, como una forma de vivir y como un rechazo absoluto de toda tradición o esquema anterior.

Está en contra de la belleza eterna, contra la eternidad de los principios, contra las leyes de la lógica, contra la inmovilidad del pensamiento y contra lo universal. Los dadaístas promueven un cambio, la libertad del individuo, la espontaneidad, lo inmediato, lo aleatorio, la contradicción, defienden el caos frente al orden y la imperfección frente a la perfección. ("El Dadaísmo surge," 2005).

El Dadaísmo se manifiesta contra la belleza eterna, contra la eternidad de los principios, contra las leyes de la lógica, contra la inmovilidad del pensamiento, contra la pureza de los conceptos abstractos y contra lo universal en general.

Propugna, en cambio, la desenfrenada libertad del individuo, la espontaneidad, lo inmediato....

Aunque los dadaístas utilizaron técnicas revolucionarias, sus ideas contra las normas se basaban en una profunda creencia, derivada de la tradición romántica, en la bondad intrínseca de la humanidad cuando no ha sido corrompida por la sociedad. ("El Dadaísmo se manifiesta," 2012).

El dadaísmo rompe las formas artísticas tradicionales y con actitud subversiva niega todos los valores culturales establecidos por una sociedad ordenada, pone de relevancia la libertad del individuo como forma de expresión y codificación, era común que emplearan métodos artísticos y literarios de forma deliberadamente incomprensibles, que se apoyaban en lo absurdo e irracional.

### **1.1.3.- El punk buen antecedente.**

El punk surge a partir de particulares circunstancias del mundo occidental, específicamente en las crisis petroleras de la décadas de los 70', en muchos de los denominados países desarrollados se produjo una ingente desocupación, que llevo a que muchos sobrevivieran únicamente empleando los aportes brindados por la seguridad social. Son los denominados <<parados>> en los que se identifica un grupo poblacional preferentemente joven, el mismo que surge de una actitud de recíproco desprecio con la sociedad que los discriminaba y dejaba de lado su estética la cual es basada en el reciclaje particularmente de la basura o de los objetos descartados como obsoletos por las clases más acomodadas, una de sus manifestaciones directas es la música, la cual sufrió una metamorfosis, un retorno a los orígenes del rock como movimiento revolucionario vinculado cercanamente a los estratos más despreciados y marginados de la sociedad, respondiendo al refinamiento musical del rock sinfónico y de bandas de tinte comercial.

Una característica de destacar en el tema del Punk es su cuestión de actitud de desafío a las normas establecidas en lo social, político y en el campo de lo estético de lo considerado arte en un determinado momento histórico. Esa actitud de repudio a lo calificado como legal dentro de los límites de lo socialmente correcto, en definitiva, funcional al consumismo del capitalismo.

No se basa simplemente en un sentimiento de rebeldía identificado con un segmento juvenil o la opción de visibilizar una expresión de aquellos que no tienen voz dentro de un canon cultural establecido.

(Kreimer, Juan Carlos; Vega, Frank., 2007) No future: Están por todos lados les gusta ser mirados pero cuando se descubren mirados hacen muecas. Desprecian todo lo proveniente del mundo burgués, viven de sus obras de cheques de desocupados. No reciclan ropa de otras épocas, destrozan la actual y las sostienen con alfileres o cadenas, o resignifican ítem tabúes como el correaje porno. La sociedad no ha previsto un lugar para ellos (<<por eso nos deja tomar casas abandonadas>>). No quieren ningún trabajo que les coma la cabeza ni terminar funcionales como sus padres. Prefieren divertirse antes de morir en vida. No leen: recortan letras y las pegan como mensajes de secuestradores. Hacen fanzines. No sueñan: tratan de ser. (p.183).

La estética punk admite desprolijidad, minimalismo, fracaso, reivindicación social, furia, aburrimiento, reggae, en el aspecto musical su sonido es crudo, distorsionando con dubs que duplican o triplican el eco, es rápido, acompañan la música con la cabeza, saltan, se sacuden, arman pogos, influyen fácilmente a más chicos a formar sus propios grupos y seguir su estilo.

Hay referentes musicales como Sex Pistols, The Clash, por ejemplo el primero en su presentación en el festival de punk rock en el 100 club de Oxford, sus 21 minutos producen miedo, admiración, estremecimiento, desesperación, sus temas son veloces e hipercríticos.

El resultado final de este movimiento termina con su reconocimiento, es la manera como el sistema descubre neutralizar el punk, de igual manera la prensa, los productores juegan un papel muy importante además marcan una tendencia en su vestimenta, marcan una moda logrando que lo desagradable se ponga de moda.

Si bien toda esta filosofía de no future y basado en el individualismo, destrucción, pesimismo, la lucha contra el autoritarismo, el anarquismo, reflejan una primera etapa del punk como rebeldía aunque en la actualidad no dista mucho sus principios hay pilares sobre los que se desarrolla actualmente que coinciden con sus enunciados en los 70's, por ejemplo la visión crítica del mundo, encontrar la verdad, no actuar conforme a manipulaciones temáticas. Lo que nos ocupa con el tema de investigación y vincula con la ideología punk antes y en la actualidad es su <<pensamiento libre>>, basados en dos de sus principales cometidos, 1) "hazlo tú mismo", "hazlo a tu manera", (en inglés "Do It Yourself" enunciado que lo analizaremos mas adelante con más detenimiento; y, 2) Pensar por ti mismo.

Hay pilares en su manifestación que son dignos de resaltar como la libertad, la igualdad y solidaridad llegando a concretar acciones en ayuda social no solamente con sus afines sino en general, para poder vivir mejor.

#### **1.1.4.- El cyberpunk.**

El cyberpunk es un movimiento contracultural de los 80' que antes de transformarse en una etiqueta y en una receta, el cyberpunk había sido, ante todo un esfuerzo generoso abierto y anárquico que buscaba conmovir las bases del establishment literario de la ciencia-ficción anglosajona, y que compartía, en ese sentido, la ética de las bandas punk de los 70'.

Es una ciencia-ficción de apenas 20 minutos en el futuro de extrapolación de determinadas realidades del presente en un futuro no demasiado alejado ni distinto de nuestro propio tiempo.

Este movimiento nace como una forma de expresión bohemia literaria, entendida de una forma bipartita, por una parte reclamaba mayores esfuerzos en pos de la calidad, del trabajo estrictamente literario; y por otra parte estaba firmemente imbricado en el mundo de alta tecnología que se vive diariamente.

Utiliza de forma variada el argot relacionado con tecnologías emergentes y, en particular, con el mundo de las computadoras.

El cyberpunk fue, como otros movimientos dentro de la ciencia-ficción anglosajona, un grito contra el orden establecido y las estrecheces que dicha jerarquía postulaba como válidas para el género. Proviene del underground de la marginalidad, de los jóvenes enérgicos y desengañados. Proviene de gente que no conoce sus propios límites, y rechaza los límites ofrecidos por las meras costumbres y los hábitos. La ciencia-ficción como género, aun en su faceta más convencional, es una cultura bastante subterránea, que es donde radica la crítica a este movimiento ya que resulta contradictorio un under a la luz del día. Como toda manifestación de la ciencia-ficción el cyberpunk nunca tuvo la intención de adivinar el futuro, se ocupa de desarrollar ciertas características de la sociedad de su tiempo y plasmar en un futuro posible.

El movimiento cyberpunk a puesto en juicio todo una serie de preceptos, ha aportado una mirada nueva, con una alta dosis de desprejuicio, se ha transformado en el fantasma semiótico de nuestro presente. Sus ideas y sus planteos han modelado nuestra realidad y le han aportado en muchos casos la terminología que describe nuestro presente, en un proceso de retroalimentación que aun hoy no se ha detenido.

El cyberpunk fija los nuevos elementos y las nuevas perlas sobre las cuales el mundo, sobre todo los países desarrollados empezaron a pugnarse de una manera desmedida y a toda costa. Estos elementos son el conocimiento y la información, lo cual ha tendido a transformarse y se ha encasillado como otra mercancía, teniendo una relación de valor, y bajo una lógica por lo cual el "saber será producido para ser vendido y será consumido para ser valorado" en una nueva producción, dejando de ser un fin en sí mismo y perdiendo su principal aporte.

La sensibilidad de esta temática en cuanto a la producción de conocimiento se analiza en dos aspectos, por un lado la relación del conocimiento en la producción se transforma en un bien transable, capaz de generar beneficios o ventajas económicas, por otro aspecto al ser la información considerada un bien, se producen alteraciones que tienen que ver directamente con las fuerzas económicas en la producción, almacenamiento y difusión que pasan a ser materia sensible y estratégica para los países.

(Jean-François Lyotard, 1979, citado en Moreno, 2003). En su forma de mercancía informacional indispensable para la potencia productiva, el saber ya es, y lo será aún más, un envite mayor, quizá el más importante, en la competencia mundial por el poder. Igual que los Estados-naciones se han peleado para dominar territorios, después para dominar la disposición y explotación de las materias primas y de mano de obra barata, es razonable que se peleen por el porvenir para dominar las informaciones. Así se abre un nuevo campo para las estrategias industriales y comerciales y para las estrategias militares y políticas. (p.14).

Uno de los núcleos temáticos del cyberpunk aborda, de manera textual y nunca explícita, la desaparición de los Estados-naciones y su reemplazo en la detención del poder, por las empresas multinacionales.

(Jean-François Lyotard, 1979, citado en Moreno, 2003) La mercantilización del saber no podrá dejar intacto el privilegio que los Estados-naciones modernos detentaban y detentan aun en lo que concierne a la producción y difusión de conocimiento. La idea de que éstos parten de ese 'cerebro' o de esa 'mente' de la sociedad que es el estado se volverá más y más caduca a medida que se vaya reforzando el principio inverso según el cual la sociedad no existe y no progresa más que si los mensajes que circulan son ricos en informaciones y fáciles de decodificar. El Estado empezará a aparecer como un factor de opacidad y de 'ruido' para una ideología de la 'transparencia' comunicacional, la cual va a la par con la comercialización de los saberes...Ya en decenios precedentes, las primeras [las exigencias económicas] han podido poner en peligro a las segundas [las exigencias estatales] gracias a formas nuevas de circulación de capitales, a las que se ha dado el nombre genérico de empresas multinacionales. Estas formas implican que las decisiones relativas a la inversión escapan, al menos en parte, al control de los Estados-naciones. Con la tecnología informacional y telemática, esta cuestión amenaza en convertirse en más espinosa aun. (p.15).

“Con la mercantilización del conocimiento y la relevancia que adquiere el mismo en una sociedad informatizada, la posesión de la información se transforma en moneda de cambio y detentación de poder” (Moreno, 2003, p.16).

Hay una relación estrecha entre el cyberpunk y la tecnología informática, no necesariamente del conocimiento en la materia por los cyberpunks sino mas bien desde el diseño y la materialización de sus personajes a través de códigos y ordenadores. Se han generado grupos que tienen su origen en el desarrollo de tecnologías basados en la comunicación y el uso de tecnologías desarrollando toda una cultura alrededor de estos temas que pone en duda la libertad de elección frente a un mundo cada vez mas automatizado, estos grupos, de subculturas del mundo informático, se los puede clasificar con fines

expositivos en cinco categorías: los hackers, los crackers, los phreaks, cypherpunks y los ravers.

Los hackers están interesados en el mundo de las computadoras en términos de conocer cómo funcionan las cosas y cómo se pueden solucionar problemas intrínsecos de dicho campo, su ética se basa en el desafío del conocimiento antes que el cometimiento de delitos, si bien se los conoce por penetrar en bancos de datos gubernamentales y empresarios, no es su objetivo, su fin radica en vencer las vallas de seguridad que se hayan montado para impedir las interrupciones externas de los sistemas informáticos. Su aparición se remonta de forma paralela con el desarrollo de las primeras computadoras, en la década de los 50', sus primeros miembros eran entusiastas estudiantes del M.I.T. (Instituto Tecnológico de Massachusetts). Los Crackers son un subgrupo del anterior y su diferencia radica en su finalidad ya que los crackers se dedican a delinquir, obteniendo prebendas económicas a partir de sus conocimientos e irrupciones no autorizadas, este grupo es el que más se asemeja al concepto cyberpunk de los cowboys de consola. Los Phreaks son similares a los crackers en su ámbito delincencial y su diferencia radica en el uso de la red telefónica, por ejemplo realizan llamadas sin cargo, facturadas a terceros o a las propias compañías proveedoras. Los Cypherpunks, su objetivo consiste en crear zonas privadas, espacios virtuales en los cuales nadie –y sobre todo las compañías- puede entrar sin permiso. Emplean herramientas como la criptografía y los sistemas de incryptación, y su mayor anhelo es el establecimiento de un sistema que permita saber con certeza quién ha generado un determinado mensaje que se ha recibido (PGP). Los Ravers, se caracterizan por el consumo de música sintetizada y arte por computadora, su nombre proviene de los eventos de danza y fiestas a las que se denomina raves.

### **1.1.5.- Conexión entre -el movimiento punk y el cyberpunk.**

Son movimientos que comparten la actitud de utilizar la tecnología en contra de sí misma y las condiciones de alineación que provoca, de dejar al descubierto la amenaza que supone el control por parte de la tecnología o de sus derivados más comunes. Desde el inicio del movimiento los autores cyberpunk han intentado presentarse de la misma forma como lo hacían la música punk: malos, peligrosos para el sistema, extremistas, visionarios de futuras realidades.

Entre su conexión destaca su espíritu de colaboración, intertextualidad, utilización indistinta de arte popular y de vanguardia, empleo de materiales muy poco habituales, mezcla de géneros y combinación del mundo de la ciencia y la tecnología con el del humanismo y el universo de la cultura callejera. Comparten muchas de las técnicas utilizadas, como son las del collage y las del cut-up, la utilización de jergas y expresiones propias de las subculturas de las drogas y del crimen, de las que denominaríamos el sub mundo, ambos operan con actitud de desafío ante la autoridad y los discursos públicamente aceptables.

Coincidencias en cuanto a la vida urbana respecto a interacciones estéticas y temáticas pueden reconocerse como formas altamente estilizadas y radicales del arte post moderno de origen urbano que han sido gestadas en respuesta a realidades violentas, sub realistas e híper estimuladas.

Ambos movimientos han sido forjados a través de expresiones culturales de la llamada guerrilla urbana, vistos de una forma negativa en su forma de comunicación, como son los grafitis de los barrios, la música rap y otras expresiones culturales de este estilo.

Para explicar de mejor forma esta interrelación entre estos dos movimientos, Larry McCaffery, dice: <<Los artistas punk y cyberpunk han creado un

significado corpus de trabajo que explora las nuevas y vitales relaciones que existen entre el arte y la basura, la belleza y la fealdad, la vanguardia y lo popular, la delicadeza y la violencia, lo ampliamente programado y la espontaneidad y quizás, su más acabada síntesis: la tecnología y el humanismo. Como otras expresiones artísticas post modernas, el cyberpunk está fascinado por la superficie y la textura de la vida diaria, no tanto por su “liviandad” intelectual y estética, sino, por la convicción de que los artistas, como cualquier otro ciudadano común, no pueden obviar la heterogénea superficie de las actividades cotidianas, que son demasiado reales y deben enfrentarse como tales, como son reales y deben enfrentarse y apropiarse las tecnologías computacionales y cibernéticas que invaden nuestras vidas. Los autores cyberpunk, como los músicos hace una década atrás, están creando una forma de arte que reconoce que esos sistemas de signos y esas tecnologías necesitan ser habitadas por seres humanos antes que por los simulacros sin sangre que gerencian las decisiones políticas y corporativas hoy en día. En este sentido, ambos movimientos son formas artísticas posmodernas por antonomasia en lo que hace a su aceptación del principio que asegura que sólo jugando y transformando esos signos y esas tecnologías podremos evitar ser utilizados por ellos. En otras palabras, hay que utilizar la propia humanidad o perderla definitivamente>>.

## **1.2.- Filosofía**

¿Cuál es el origen de la desigualdad entre los seres humanos?

¿Con qué criterio debemos manejar la propiedad privada?

Elucidando la majestuosidad de Orwell (1982) “Se pretende limitar el alcance del pensamiento, sin respetar el radio de acción de la mente. No habrá pensamiento en ningún sentido. La ortodoxia representa no pensar, no necesitar el pensamiento. El dogma es la ignorancia.

Muchas veces el duro trabajo físico, el cuidado del hogar y de los hijos, la familia, las mezquinas peleas entre vecinos, el egoísmo, el cine, el futbol, la cerveza y, sobre todo, el juego, el entretenimiento, invade nuestro horizonte mental para enfocarnos en lo que verdaderamente se pretende, no es difícil mantenerlos ocupados y desvinculados de lo verdaderamente importante.

Si bien el invento de la imprenta a facilitado mucho el manejo de la opinión pública, y otros medios ahora sobre todo tecnológicos han contribuido en gran escala a acentuar este proceso. Con este avance y el adelanto técnico que hizo posible recibir y transmitir simultáneamente datos e información al instante, la vida privada está en tela de duda. Todos los ciudadanos o por lo menos todos aquellos ciudadanos que poseen suficiente importancia o que manejan contenidos pueden ser vigilados durante las 24 horas del día y si se quiere cortados toda comunicación con el mundo exterior.

Existe la posibilidad de forzar a los ciudadanos, no solo a una completa obediencia a la voluntad del Estado sino a la completa uniformidad de opinión. A las sociedades y a los seres humanos les ha preocupado siempre la estabilidad y no la evolución. La resignación de las masas ha contribuido a degradar las capacidades intelectuales de la humanidad entera, tanto de los que pertenecen a la minoría dominante como los que pertenecen a la mayoría sometida.

Por regla general las sociedades nunca se levantan por su propio impulso y nunca lo harán por la sola razón de que están oprimidas, fenómeno que está cambiando precisamente al vincular conocimiento y empoderamiento. *“Hasta que no tengan conciencia de su fuerza, no se rebelarán, y hasta después de haberse rebelado, no serán conscientes. Este es el problema”*. (p. 50, 63, 157).

Evitar los medios y sistemas que limitan la capacidad potencial de cada individuo, una opción para recobrar nuestra salud, para curarnos de la alineación, es el auténtico saber.

La característica humana principal es la inteligencia, nos permite adaptarnos a todo, hasta lo inhumano, es nuestra propia naturaleza. Capacidad de adaptabilidad que debe ser bien empleada para no caer en la falta de sabiduría de la especie humana, que pese a nuestra inteligencia, institucionalizamos las desigualdades entre seres humanos.

Debemos propender a una orientación general, para lograr el desarrollo de nuevas formas de pensamiento, siempre más rigurosas, siempre más científicas, manejando la emotividad como tal. Podemos adaptar y adoptar un método científico de información y difusión del saber, que nos permita beneficiarnos, en muy buenos términos, de la inteligencia, de todo el género humano.

Hay que renovar los cánones de la cultura, hay que romper los yugos de la exclusividad intelectual, rechazar los embates de la originalidad, para acceder a un conocimiento auténtico que nos abre las puertas de la síntesis y nos facilite nuevas orientaciones. Desarrollar conciencia de la fuerza del conocimiento, rebelarnos si es necesario, y llegar a ser conscientes de nuestro poder de base en la información.

En una sociedad libre la información es el camino.

“Una sociedad fundada sobre la competencia y la desconfianza enseña que la ingenuidad -ese talante con que niño/as abordábamos la vida– es un defecto. Pero sólo con ella podremos observar, otra vez, gigantes en dónde creíamos ver molinos de viento”. (Uzcátegui, 2001, p.13).

La persona se integra, comunica, realiza compromisos, donaciones, mientras que ese individuo es dispersión, separación, evasión y egoísmo, pensar en el compartir como expresión innata del espíritu, desprendernos de la búsqueda material para encontrarnos con libertad de colaborar, buscar objetivos individuales pensados en comunidad. La envidia, el egoísmo aflora lo que debemos permutar por la reciprocidad de los dones de la nobleza. El

individualismo, la fragmentación reemplazados por la diversidad de realidades entendidas con el entorno, evidenciar la autogestión sin esperar gestiones externas paternalistas, asumiendo nuestro papel y funcionalidad.

Manifestar actos compartibles puros, regalar arte, intercambiar semillas, plantas, alimentos, hacer trueques de bondad, mas mingas, mas pamba mesas, despojarnos de los demonios, del lucro y la explotación al prójimo, compartir información de forma libre, el dinero como bien suntuario responde a momentos; el conocimiento, la bondad son eternos.

¿Somos libres? Nuestras intenciones mal logradas de industrializarlo todo, desequilibrar lo natural, destruir lo hermoso del cosmos, deforestación, escasez de agua, violencia, pobreza extrema, insalubridad, por decirlo en menor grado, los sistemas son una porquería si relegan al ser vivo, capitalismo, socialismo y demás; fabricamos obsolescencias programadas, llamamos al consumo, basta!!!, los sentimientos más íntimos son una necesidad de expresión humana, no una industria del entretenimiento. El trabajo colaborativo a través de redes, hormigas guerreras, creando colectivamente, fortaleciendo sinergias con aptitudes, capacidades individuales y consientes del conocimiento y su poder.

Optar por nuestra calidad de seres humanos, seres vivos similares con sentimientos libres -antes que derechos u obligaciones- identificarnos como pares del universo, evolucionamos de forma inversa, un poco de sueños intercalado con ficción, vivir bien, juntos, vivir libres.

Investigar, aprender, experimentar de manera creativa, revelando una apropiación social del conocimiento, no debida a la productividad de la industria y a su consumismo infernal.

Stallman, "libertad de expresión, no de precio, la libertad como un bien absoluto e innegociable. La libertad por encima de la utilidad. Se desprenden pilares como la igualdad, autonomía personal, cooperación, el altruismo".

“Yo estoy trabajando para construir un sistema en donde la gente es libre para decidir sus propias acciones; en particular, libre para ayudar a sus vecinos, y libre para alterar y mejorar las herramientas con las que trabajan en su vida cotidiana. Un sistema basado en la cooperación voluntaria y en la descentralización... El control sobre el uso de las ideas de uno realmente constituye control sobre las vidas de otras personas, y por lo general es utilizado para hacer la vida más difícil.”

"Toda decisión que toma una persona proviene de sus valores y sus metas. Las personas pueden tener muchas metas y valores: fama, ganancias, amor, supervivencia, diversión y libertad son sólo algunas de las metas que una buena persona puede tener. Cuando la meta es ayudar a los demás tanto como a uno mismo, lo llamamos idealismo. Mi trabajo en el software libre está motivado por una meta idealista: difundir la libertad y la cooperación. Quiero alentar la difusión del software libre, reemplazando el software privativo que prohíbe la cooperación, y así mejorar nuestra sociedad.”

“Se hace imprescindible que los latinoamericanos comencemos a crear nuestras propias líneas de desarrollo de tecnología web, por la importancia que ésta ha adquirido en las dinámicas políticas, culturales y sociales, tanto a nivel microsocial como a nivel de países y grupos de países o zonas.

El empoderamiento tecnológico y el acortamiento de la brecha digital en materia de tecnología web no se logra y supera, respectivamente, aceptando, manteniendo y consolidando un esquema en el que asumimos un rol de "consumidores" de tecnología, sin el desarrollo de la producción propia.

Si bien es cierto que la producción de conocimiento "libre" que se va generando a nivel mundial, debe ser entendida como "producción propia" toda vez que ésta se despliega finalmente en "el dominio público", latinoamérica tiene especificidades relacionadas fundamentalmente con comunidades emergentes y pueblos originarios que requieren de herramientas ajustadas a sus derroteros políticos y sus proyectos socioculturales. No podemos esperar que "un otro"

desarrolle una herramienta que permita resolver nuestros propios problemas y desafíos". (Se hace imprescindible", 2012).

De que nos sirve que hayamos logrado llegar a lo inimaginable en cuestiones científico-técnicas, capacidad de cálculo, manipulación genética, nanotecnología, ¿a qué precio?, ¿con qué consecuencias?, debemos cuestionarnos de manera enérgica, si en realidad nos estamos beneficiando de ese conocimiento, de hecho ¿quién lo controla?, ¿quién decide el avance y las directrices que se deben adoptar?. El conocimiento como la cultura son construcciones sociales colectivas, el sistema de poder a través de sus medios masivos y la industria del entretenimiento pautan la agenda de opinión, los medios tecnológicos les accede el poder de controlar que vemos, escuchamos, leemos, el Hermano Mayor, está presente penetrado en tele pantallas y constante control, la piratería (neolenguaje) dejó de ser una pugna por la violación de un supuesto derecho de autor, el control es mucho más profundo, se controla económica y políticamente la palabra, el decir, los instrumentos buscan la censura.

"Cuando el mundo nuevo rebose nuestros corazones y choque contra las instituciones que impiden su realización (Estado, ejercito, mercado...), como una revelación sabremos que fracturarlas es el siguiente llamado de los dioses del olimpo". (Uzcátegui, 2001, p.13). o pensar en posibles acciones más radicales "ésta es una manera de adueñarme de una pequeña parte del mundo –para actuar de vuelta sobre un mundo que tanto actúa sobre mí-" Nadia C; Jane E. Humble; Gloria Cubana; Ratgeb; Nietzsche Guevara; Fidel Costra; Rolf, Nadir, Gaucho Marx; s/f, 4,5).

Evitemos que mandatos como los que se vivieron de manera ficticia –en la novela de ciencia-ficción 1984- pero que no dista mucho de la realidad, sea nuestra doctrina, pensemos en el libre compartimiento, en replantear los sistemas de propiedad de una manera individualista que llega al egoísmo, la cultura libre es una opción, dejo a su criterio los slogans del partido de la novela de George Orwell, para que juzguen si es realidad o ficción.

LA GUERRA ES LA PAZ

LA LIBERTAD ES LA ESCLAVITUD

LA IGNORANCIA ES LA FUERZA.

### **1.3.- Concepción**

Entender, comprender y aplicar la cultura libre tiene manifestaciones que superan los límites de asociatividad con la propiedad intelectual, aunque este ejercicio es correcto no se vincula de manera exclusiva a este rama o materia, sino la cultura como movimiento y sobre todo como concepto va mucho mas allá. La propiedad intelectual es una parte de todo lo que comprende la cultura libre.

Debemos relacionar a la cultura libre con varias acepciones y términos claves que hacen que su entendimiento y dinámica respondan a realidades y pueda ser empleada de manera pragmática.

(Romero Moragas, Carlos, et al., 2005) Cultura libre es una corriente de pensamiento que considera al conocimiento como un bien público que debe beneficiar a todos y al que hay que devolverle la libertad que le ha sido arrebatada. El conocimiento no es una mercancía como cualquier otra porque implica siempre una comunidad de continuidad histórica que da sentido y valor al pensamiento y la creación y sus cualidades no se ven mermadas con su transferencia y uso. Mediante la propiedad intelectual y los derechos de autor se fomenta artificialmente la escasez de toda expresión del pensamiento humano para mercadear con bienes que pueden ser infinitos. (p. 337).

#### **1.3.1.- Do it yourself**

Como había mencionado anteriormente, dentro del movimiento punk uno de sus cometidos precisamente es, -DIY- do it yourself o hazlo tú mismo, en concreto es la autonomía en la gestión de sus aprendizajes, entendido como la

capacidad de autoproducción, la posibilidad de elaboración y aprendizaje por cuenta propia sin depender o esperar voluntad de terceros. A pesar de que se quiere mantenerlo como una contracultura, denotando su lado subterráneo, se lo puede aplicar en varios ámbitos en los que habría que destacar por ejemplo la edición y distribución de manera libre, procurando poner énfasis en la libertad de acceso a la cultura, hay otras formas que van desde artesanales, ocio, cosas micro o macro, desde quehaceres del hogar hasta generar energía propia o la fabricación de instrumentos musicales de forma personal. La satisfacción personal de manufacturación propia, supera el grado sentimental y potencializa capacidades exploratorias de soluciones a necesidades para obtener resultados de aprendizaje evidentes, por uno mismo.

Si aplicamos el DIY a través de comunidades en donde todos podemos compartir información, creaciones, si empleamos la plataforma de internet, pensamos en comunidades de práctica y desarrolladoras de software libre y hasta de arreglos o decoración. Aprovechar de buena manera la información proporcionada por un tercero para evitarnos errores, pasos innecesarios y hasta los pasos completos para crear, arreglar o solucionar lo que buscamos, porque alguien ya lo hizo antes que nosotros y lo compartió a través de su publicación. Por lo que nos beneficiamos de la herramienta para un aprendizaje mutuo, aprendiendo del otro en base a su experiencia y resultados, fortaleciendo un principio del DIY y aplicado a cualquier comunidad, aportar y compartir información práctica sobre cómo contribuir a solucionar un problema, modificar dispositivos, tareas, sin límites más que la imaginación.

Si vinculamos el hazlo tú mismo con un enfoque social a personas con discapacidad, pueden tener una opción real con base en el compartir, superando el desconocimiento y situaciones económicas que pueden aportar a mejorar su calidad de vida, pensemos que son personas con una dificultad en específico las que plantean la solución, compartiendo una mejora con los que están en su misma situación y pueden hacer uso de esta valiosa información. El proyecto EDDIY (Empoderamiento Digital Do it Yourself) hace hincapié en este tema social y documenta soluciones para que otros usuarios puedan

desarrollarla por sí mismos, de la forma más sencilla posible, aportando la mayor cantidad de material gráfico y de video.

El objetivo de EDDIY, radica en aplicar y usar innovaciones de otros, para mejorar aspectos de su vida cotidiana.

Todas las soluciones publicadas respetan un modelo de autoría, por el que se menciona siempre al autor o autores de las mismas. Por otro lado, no hay restricciones a la hora de emplear las soluciones publicadas: toda la documentación reunida en EDDIY se publica bajo licencias copyleft. ("Todas las soluciones," 2012).

### **1.3.2.- Do it together**

El DIY es una base sobre la cual se cimienta una nueva forma más activa y colaborativa de conjunto, a través de un trabajo sistémico, el -DIT- Do it Together o Hagámoslo juntos, este sistema agrupa un determinado número de individuos diversos y talentosos para que de forma ágil puedan innovar e impulsar nuevos niveles de rendimiento sobre una base y objetivo claro. Cada grupo es considerado un DIT y como tal se ejemplifica un trabajo colaborativo, no resulta suficiente, lo que se pretende es formar un entorno en el que muchos grupos se puedan organizar para crear y compartir conocimiento a través de los límites de cada grupo de acuerdo al objetivo final, respetando el trabajo grupal de cada uno, pero siempre pensando en su finalidad grupal.

Precisamente determinar esta forma de trabajo requiere cada vez de mayor coordinación y en específico en cuanto a su estructura, como administración, incentivos, reputación, son situaciones mucho más complejas que hacen necesario fortalecer la relación y el voto de confianza y transparencia entre quienes participan.

Puesto en marcha la compensación y logros son gratificantes, se desarrolla un creciente flujo de innovaciones de productos, escalando a niveles que desembocarían en nación de agentes libres, el DIT ofrece la experimentación y

resultados conducentes a mejorar el aprendizaje y el rendimiento. Si bien el acceso es uno de los factores fundamentales de trabajo, pensarlo y ejecutarlo ponen de manifiesto una forma de trabajo y producción democrática natural.

Lo interesante es la construcción de conocimientos a través de ejercicios grupales en red, en donde se da un aprendizaje social y compartido, con intereses comunes de variada índole (tecnología, comics, música, ciencias exactas), donde se crean contenidos. El tema de redes lo analizaré de manera más particular en líneas posteriores.

Desarrollar dispositivos de aprendizaje e intercambio eficientes para la activación de inteligencias colectivas así como el estímulo para la emergencia de sistemas autónomos y auto-organizados. ("Desarrollar dispositivos," 2011).

Definitivamente la inquietud humana nos lleva a descubrir respuestas, inquietud basada en la necesidad y en la curiosidad, si bien el DIY es un punto de partida, es oportuno que en estos tiempos, la ayuda sea mutua, colaborándonos unos a otros, el siguiente proverbio africano, puede servir para resumirlo y pasar al siguiente concepto, Do It With Others –DIWO-, “Si quieres ir rápido, ve solo. Si quieres llegar lejos, ve acompañado”

### **1.3.3.- Do It With Others**

LabsurLab II Encuentro Labsurlab Quito (2012) DIWO.- Prácticas DIY “Do It Yourself” “Hazlo tú mismo”, de donde surge la metodología de “Do It With Others” “Hazlo por ti mismo pero con otros”, que también se asocia a las prácticas artísticas de código abierto, la experimentación en labs y la cultura libre. (Catálogo).

El DIWO es un avance del DIY que no es distante, más bien funciona a manera de complemento, si bien el trabajo realizado de forma individual está bien y en muchas ocasiones hay que realizarlo, el camino del ahora y del futuro es la colaboración, no la competencia, pero trabajar y aprender de personas con

mayor capacidad y mucho más inteligentes que uno mismo, es una oportunidad de aprendizaje.

Fomentar a través de las relaciones del trabajo con otros, la innovación sostenida, tender a la creación de nuevos conocimientos, productos o mejoras de reparación, lo que nos dirige al manifiesto de la auto-reparación, que tiene de sustento lo siguiente: "Si no se puede arreglar, no te pertenece." Y además el manifiesto se basa en la reparación como elemento central alrededor del cual giran los siguientes principios, reparar es mejor que reciclar, salva el planeta, ahorra dinero, además te enseña ingeniería y el modo operativo del aparato, cuestionando inclusive las garantías de los equipos cuando una vez rotos los sellos de seguridad del aparato pierde su garantía, cuando su garantía debe radicar en la posibilidad de auto reparación del aparato.

El masterdiwo es un ejemplo del DIWO, es un proyecto independiente y nómada de aprendizaje auto-dirigido y colaborativo, que reflexiona desde la práctica cultural y contextual de las mediaciones culturales. El proyecto, que nace de una detección compartida de ciertas carencias (estructurales y de contenido) en el sistema educativo formal/institucional, tiene como objetivo facilitar la creación de una pequeña comunidad en torno a unos intereses comunes, y de paso fomentar las relaciones colaborativas en torno al proceso de aprendizaje (...). Se trata de un proyecto abierto en el que cada peer diseña su propio programa de aprendizaje, comparte su experiencia con el resto de participantes, y esa puesta en común es la que articula el conjunto de MásterDIWO (Do It With Others). ("es un proyecto independiente," 2011).

Diwo tiene una estrecha relación con el arte, de hecho funciona como una forma eficaz de colaboración artística con otros, y con una cultura más amplia, Furtherfield es un ejemplo de esto, Furtherfield.org, es una comunidad en línea para los artistas digitales y de la Galería de HTTP, un espacio en el mundo real en Londres, donde exhiben lo que llaman el net art, para este proyecto del movimiento del arte electrónico, lo acuñaron con el término DIWO

#### **1.3.4.- Conocimiento abierto**

Debemos partir entendiendo que la Web 2.0 ofrece nuevas y variadas oportunidades para la generación y distribución del conocimiento. Para lo cual hay que partir del principio de la colectivización del saber y la gestión del conocimiento.

Tener al conocimiento como el principal motor de desarrollo de la sociedad y del ser humano, nos hace pensar en el manejo de la información, replanteando al conocimiento como bien público y no del sector privado, en donde haya libre flujo de la información e intercambio del mismo, no necesariamente todos los sectores de la sociedad van a reaccionar de la misma manera, asimilando y permitiendo el libre intercambio del conocimiento.

(Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007) A partir de los años '60 y '70 una comunidad de expertos en informática y sistemas de redes, autodenominados hackers, acordaron utilizar cooperativamente sus habilidades para descubrir nuevas posibilidades tecnológicas. Este acuerdo hizo posible la evolución de las computadoras y el trabajo colectivo en pro de lo que ellos denominaron el software libre: programas informáticos que surgen gracias a la colaboración de diversas personas y que permite a los usuarios copiar, modificar o distribuir su contenido sin tener que pagar permisos de propiedad intelectual. En la medida que aumentó el intercambio abierto, libre y gratuito de desarrollos tecnológicos fue consolidándose una sub-cultura hacker basada en la apertura a la que se incorporaron conceptos como: innovación cooperativa, construcción social de la tecnología o propiedad comunitaria. (p. 43,44). “Los hackers tenían una concepción nueva acerca de la manera en la que la información tenía que ser manipulada y acerca del papel que los ordenadores tenían en la sociedad” (Contreras, 2003;32, p. 44, citado en Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007).

Los hackers consolidan un sistema basado en la inteligencia colectiva, el cual es un sistema de colaboración cuyo eje es el libre intercambio y aporte de

conocimientos, aprendizaje y reconocimiento de los pares, el cual permite probar, utilizar y mejorar los desarrollos tecnológicos elaborados colectivamente por el resto de la comunidad. Existen ejemplos como Linux, internet mismo pero ven en el software libre su máxima expresión.

Himamen describe con acierto los principios de la comunidad hacker, creatividad, la libertad en la Red, el aprendizaje compartido y solidario con el resto de los miembros del colectivo, poniendo en común y de forma pública los descubrimientos realizados.

(Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Las comunidades hackers son un ejemplo de las prácticas de colectivización del saber y de intercambio de experiencias, dinámicas fundamentales en la actual sociedad del conocimiento. La era actual está centrada, entre otros aspectos, en bienes intangibles como la educación, la formación de capacidades-habilidades-talentos, el uso inteligente de la información, y la ecuación I+D+I (es decir, investigación más desarrollo más innovación). En este contexto, agregar valor al intercambio de información ha pasado a ser un objetivo fundamental para el desarrollo y la expansión del conocimiento. (p.44).

Existen varios autores que desarrollan conceptos entorno al conocimiento abierto, vamos a desarrollar la intercreatividad desarrollada por Berners-Lee, la Inteligencia colectiva expresada por Lévy y la Arquitectura de la Participación señalada por O'Reilly.

#### **1.3.4.1.- Intercreatividad**

Se lo atribuye a Berners-Lee (1996), el término es un acrónimo que resulta de la suma de las palabras interactividad más creatividad, vinculada desde siempre al internet.

La consolidación y fortalecimiento de redes de gestión del conocimiento, visto tanto desde una óptica social y tecnológica propiamente, en el primer aspecto debemos verlo como un proceso social de intercambio que pretende la

construcción colectiva del saber, en cuanto al tecnológico, se construye un ciberespacio en donde a través de networks y cooperación recíproca se produce y comparte conocimiento.

A través del intercambio creativo podemos alcanzar un conocimiento cooperativo, con mecanismos adecuados y aportes de toda la comunidad de forma horizontal y organizada, en donde toda la comunidad se vea beneficiada, produciendo cosas o resolviendo problemas juntos, de forma compartida.

(Cobo Romani, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007) Berners-Lee explica que la noción de intercreatividad no hace solamente referencia al acto interactivo sino que describe el valor sustantivo que ofrece la evolución de Internet y su potencial social, a través de la consolidación de redes de gestión del conocimiento. Este concepto no sólo refuerza la capacidad de transferir datos, sino que va mucho más allá, asignando un valor estratégico al proceso social de intercambio y a la construcción colectiva del saber. (p. 45).

#### **1.3.4.2.- Inteligencia colectiva**

Pierre Lévy es el exponente de esta doctrina del saber colectivo, plantea como premisa, en donde hay humanidad existe inteligencia colectiva, la misma que puede ser explotada y potencializada con el uso de dispositivos tecnológicos.

La inteligencia colectiva conformada por todos los miembros de la sociedad, trasciende al individuo, ya que cada uno de manera individual hace su aporte con su conocimiento, capacidad, a manera de un cerebro compartido, teniendo como resultado un saber nutrido por todos los aportes individuales en beneficio colectivo.

Nadie posee un conocimiento íntegro o absoluto de todos los temas, por lo que resulta ideal incluir y participar de todos los conocimientos, imaginémoslo dicho con las ventajas que ofrece el ciberespacio.

(Lévy, 2003, p. 46, citado en Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). “La web del futuro expresará la inteligencia colectiva de una humanidad mundializada e interconectada a través del ciberespacio”.

#### **1.3.4.3.- Arquitectura de la Participación**

Es a O'Reilly a quien debemos este adoctrinamiento, esta posición se basa en tres ejes: 1) los individuos; 2) la arquitectura de la participación; y, 3) la herramienta tecnológica, expresamente la web 2.0 conformando una red. Todo se construye alrededor de las personas, la web se potencializa a medida en que más personas la utilizan, siendo una herramienta óptima de intercambio y colaboración.

Si bien la web 2.0 ofrece herramientas que rompen la barrera del tiempo y el espacio, es interesante cómo nos facilita instrumentos de cooperación, colaboración e inteligencia colectiva. Además mecanismos de empowerment y formas de democratización en cuanto al intercambio del conocimiento. No hay que dejar de lado que todo el avance y desarrollo técnico tiene como pilar fundamental la valoración del usuario como pieza clave en el rompecabezas de la evolución tecnológica.

(O'Reilly, 2005, p. 50, citado en Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Señala que tras esta arquitectura de participación hay una ética de cooperación implícita, donde la Web actúa sobre todo como intermediario inteligente, conectando los extremos entre sí y aprovechando las posibilidades que ofrecen los propios usuarios.

El camino está orientado al aspecto tecnológico y sobre todo social, ofertando a las comunidades instrumentos que multipliquen las formas en que se forja e intercambia el conocimiento, pensando siempre en la colectivización y apertura al intercambio del conocimiento.

Prensky en su trabajo *The emerging online life of the digital native* (2004), presenta dos tipos de usuarios de las nuevas tecnologías: a) Los nativos

digitales: jóvenes consumidores y próximos productores de lo existente y de lo que existirá, basan gran parte de su aprendizaje en el entorno tecnológico, tienen gran dominio de computadoras, videojuegos e internet. b) los inmigrantes digitales: quienes nacieron antes de la era tecnológica pero que sienten especial interés por la tecnología, siendo su aprendizaje y adaptación más lento y lineal. Mientras estos (inmigrantes digitales) y en general se dice: “el conocimiento es el poder” los jóvenes (nativos digitales) lo contextualizan así: “el poder está en compartir el conocimiento”.

## **CAPÍTULO II: MEDIOS Y HERRAMIENTAS DE MANIFESTACIÓN DE LA CULTURA LIBRE**

### **2.1.- La Minga**

#### **2.1.1.- Cosmovisión indígena Andina**

“La Pachamama es la representante de la vida, ella cada año concibe y pare una nueva pacha, esto es la vida nueva de los diferentes seres vivos, y esa vida se prolonga infinitamente a través de las plantas, el agua y demás elementos.” (De la Torre; Sandoval, 2004, p. 21).

No necesitamos poseer una condición étnica indígena para conocer acerca del ser indio, su cultura y forma de ver el universo, de igual manera no todos los que étnicamente son indígenas conocen y viven a cabalidad su cultura india.

Debemos partir de ciertas consideraciones para poder comprender de mejor forma esta cosmovisión, en primer lugar ubicándonos bajo una concepción indígena, alejada del antropocentrismo del mundo mestizo, en donde el hombre es el centro del universo y todos los demás elementos de la naturaleza están a su entera disposición, en el mundo andino los seres son un universo único en donde la convivencia se basa en el respeto y equilibrio.

Hay que destacar la relación armónica y de conjunción con la naturaleza, produciendo y buscando el desarrollo, no como una forma de acumulación sino para vivir bien y mejorar la calidad de vida, bajo la visión de reciprocidad, solidaridad y redistribución equitativa de la riqueza. Superando y dejando de lado al individuo o interés particular, siempre pensando en comunidad (intereses generales, familiares y personales), sin caer en interpretaciones socialista comunitarias o un excesivo sentimiento de generosidad.

“Las consecuencias del actuar humano no se resumen en su libertad individual, sino que se proyectan hacia la comunidad, un individuo aislado desgajado de la

comunidad, pierde su consistencia, su razón de ser, no es nada.” (Botasso, 2002, p. 78).

Debemos pensar en la puesta en marcha de esta cosmovisión visto como una herramienta de desarrollo, involucrando a los jóvenes que ocupen ciertos elementos, como la minga, para su desenvolvimiento, además es muy importante reconocer y fortalecer estas prácticas.

(Botasso, 2002). Se ha criticado y con mucha razón todo el sistema de evangelización que se llevó a cabo en el siglo pasado porque no fue un diálogo de culturas, fue un endoctrinamiento desde una cultura, sin consultar lo que pensaban los demás, digo con razón se lo criticó, me temo que el mismo error se está cometiendo ahora, cuando a través de los sistemas de economía, de educación escolar, etc., se están imponiendo sistemas que de pronto no tienen en lo absoluto en cuenta la filosofía, la cosmovisión de este grupo humano tan importante como es el hombre andino. (p. 79).

#### **2.1.1.1.- La armonía y el equilibrio**

El equilibrio es la piedra angular de la visión andina de vida, para lograrlo hay que poseer de una perfecta armonía entre las diferentes formas de vida existentes, entendiendo como seres, todo lo que tiene vida (kawsai), hombres, mujeres, animales, las plantas, los minerales, los suelos, los ríos, los cerros, las piedras, las aguas, los vientos, las nubes, las neblinas, las lluvias, los wayku (quebradas), los pukyu (manantiales), las pakcha (cascadas), los bosques, el sol, la luna, las estrellas, las constelaciones, etc.

Hay una equivalencia y se sobrepone la igualdad entre todos los seres, cada uno desde su propia naturaleza, ya sea humana o natural, no se conciben jerarquías, así que no hay categorías de inferior o superior o de fuerte o débil, aquí se encuentran profundas diferencias con el mundo mestizo, tan opuesta y radical.

Cuando se produce el equilibrio entre la allpamama (madre tierra) y la pachamama (universo) y todos los seres y órganos existentes, aparece de forma inevitable la armonía que da como resultado una vida saludable de todo lo que existe en la naturaleza.

Desde cómo el agricultor mantiene una comunicación intensamente con la naturaleza, se produce una reciprocidad, por una parte el agricultor al trabajar la tierra de forma y en ritmos y tiempos precisos a cambio recibe el alimento que la tierra produce, marcando otra diferencia con la forma de producción mestiza, que se basa en una combinación y empleo de sistemas de producción.

#### **2.1.1.2.- La cultura del Ayllu**

De la Torre; Sandoval (2004). La familia ampliada en donde no solo son parientes los runas (los seres humanos), sino todo lo que en la naturaleza coexiste con ellos: los ríos, los cerros, las piedras, las estrellas, las plantas, los animales, etc. Bajo esta concepción todos los integrantes del Ayllu, animados o inanimados, son equivalentes, iguales y equitativos, se interrelacionan entre sí y se transmiten sus saberes. (p. 22).

Cada Ayllu o familia natural es equivalente e igual a los otros Ayllus, el conjunto de ayllus conforman la gran familia o Pacha local, los ayllu y pachas se unen y forman la gran diversidad de familias, amparados y abrazados por la Pacha total del universo, la Pachamama o el Pachakamak.

Generalmente a los Ayllus se los conoce como comunidades, aunque el término comunidad se lo acuña en el proceso colonial, mal empleándose para el ayllu propiamente. Actualmente se emplea y es bien percibido el término comunidad para describir al ayllu, con identidad propia.

### **2.1.1.3.- La reciprocidad –el dar para recibir-**

Como tal, la reciprocidad ha sido un elemento presente en la vida cotidiana e inclusive en la forma de gobierno en la vida andina, por ejemplo en la construcción de una casa o en un matrimonio se invita a quienes previamente han acompañado en los momentos importantes de cada familia, es decir hay un compromiso anterior que responde a la reciprocidad.

De la Torre; Sandoval (2004). Mantener el dar para recibir es el eje del comportamiento indígena y esto se expresa no solo en lo social sino, principalmente en los diferentes trabajos comunitarios, entrelazados a través de las diferentes actividades de intercambio. Yo presto mis manos al vecino, por ejemplo para desyerbar su cultivo, porque él me presta las suyas cuando yo las necesito. (p. 23).

(Botasso, 2002). En el mundo andino es importantísimo intercambiarse actos, dones, favores, presentes, sin eso no existe la sociedad, si no se corresponden, si solamente se pretende recibir y no se da...por ejemplo lo que se saca de la tierra, la pacha mama hay que devolvérsela, no se puede solamente sacarla, no se puede solamente pedir favores, hay que devolverlos. (p. 78).

### **2.1.1.4.- Vivir mejor.**

De la Torre; Sandoval (2004). Lo indígena no es un mundo de expectativas sino de vivencias y con esta dinámica los ayllus viven en un ámbito de convivencia e interacción, tanto entre los seres humanos que los forman, como con los demás seres animados e inanimados y los espíritus que habitan en la Pachamama.

Esta visión se opone a la concepción mestiza de un mundo individual y egoísta, en donde las relaciones económicas y la búsqueda del desarrollo se basan en el crecimiento y la competencia –perfecta o imperfecta- entre productores y consumidores.

En el mundo de los Andes hay menos espacio para el guardar y más para el dar. Bajo una óptica individualista es necesario ahorrar para el futuro, en una sociedad solidaria es más importante tener ahora y compartirlo. (p. 26).

El vivir bien no solamente hace referencia al aspecto de sostenibilidad ambiental sino de forma general a las relaciones, sobre todo con el entorno, cambiar términos como competencia por colaboración explican su forma de entender el desarrollo.

#### **2.1.1.5.- La Minga**

Conocida como minga o minka, De la Torre; Sandoval (2004). La Minga es la principal institución de reciprocidad indígena y se constituye como una de las bases fundamentales de la organización social andina. Consiste en el aporte de trabajo mancomunado y solidario de todos los miembros de un grupo social, con el fin de ejecutar una obra de interés común. La minga perdura en muchas comunidades como un ritual y ceremonial de convocatoria y cohesión de los pueblos, su participación masiva y colectiva permite mantener los intereses de la comunidad en medio de una expresión plena de solidaridad y de redistribución interna y auto centrada de bienes y servicios.

Es importante destacar que en toda esta institución es aporte de trabajo, ya sea familiar o comunitario, nunca entra en juego el dinero. Por el contrario, es una ocasión para poner a disposición del conjunto de la sociedad las distintas capacidades y productos disponibles por cada una de las familias, como elementos de redistribución y solidaridad.

De hecho la Minga no es solamente una actividad, es una institución social que aglutina lo organizativo, lo cultural, lo religioso y lo político de un pueblo. De la Minga se desencadenan las múltiples variantes y formas de intercambio, redistribución y reciprocidad que en los momentos actuales se hallan vivas al interior de las comunidades. (p. 27,31).

Las mingas pueden ser empleadas en diversas actividades no solo en lo que tradicionalmente se lo conoce como en temas agrícolas, que va desde la preparación del suelo hasta la cosecha. De igual manera otra forma conocida en la que se emplea la minga es en la construcción, desde conseguir la materia prima hasta la construcción misma de viviendas. Otra forma muy conocida de aplicación de la minga se da en las fiestas, para pelar el mote, hacer la chica, prepara los cuyes. Lo que debemos rescatar de esta dinámica es la solidaridad y el trabajo en equipo para la consecución de un bien común.

De igual forma en la cosmovisión indígena existen más formas de expresión de la cultura solidaria, como por ejemplo:

La Maquipurarina.- significa conjugar las manos para hacer un trabajo que beneficie a varios, uniéndose entre los mismos o iguales, los miembros de una comunidad se pueden ayudar en instancias más reducidas que las de la minga.

La Maquimañachina.- significa prestarse las manos y equivale a apoyos pequeños y rápidos que la familia, los amigos o los compadres lo requieran.

El Ranti-Ranti.- es una forma de intercambio que no sólo afecta a un producto en específico, sino se produce una cadena interminable de transferencias. Si recibo algo demuestro mi gratitud con una señal de reciprocidad, dando y recibiendo, cogiendo y devolviendo.

La Uniguilla.- es otra forma de intercambio pero entre productos de una y otra zona, ayudando a tener todo el año diversidad de productos.

La uyanza.- Es una especie de donación que se da a los familiares, amigos, compadres o personas que necesitan apoyo para poder desarrollar su vida, debe ser entendido como un incentivo no como una dádiva o paternalismo.

La Chukchina o Chalana.- se practica sobre los residuos de las cosechas, con esto se evita desperdiciar, además que el proceso de cultivo es valorado por su trabajo y sacrificio.

*La P'aina.*- Es una forma de colaboración realizada de forma específica repentina y rápida.

La Wakcha Karana.- significa repartir el alimento ceremonial, regularmente este ritual se lo realiza en el cementerio al rezar por el alma bendita del difunto y comparten alimentos y recuerdan a la persona fallecida, regularmente esto ocurre los días lunes o jueves.

## **2.2.- Redes**

Se basan en estructuras sociales conformadas por grupos de personas, conectadas por uno o varios tipos de relaciones, (amistad, parentesco) intereses comunes o lo que me compete en este trabajo, compartir conocimiento.

Si asemejamos la dinámica de la red con la conducta de las leyes naturales que rigen el movimiento de las bandadas de pájaros son ejemplificativas y muy sencillas: 1. No chocar, 2. Volar siempre hacia el interior de la bandada, y, 3. Ir todos en la misma dirección. Las estructuras y sistemas más complejos tienden a basarse en normas muy básicas, que precisamente lo que hacen es permitir flexibilidad y cambios permanentes, de forma individual y de cada uno de los nodos que componen la red.

Al hablar de sociedad implica hablar de redes, personas que interactúan entre sí, cabe distinguir dentro de la sociedad de la información y el conocimiento por un lado a la red como elemento social y por otra parte a la red como elemento tecnológico, no necesariamente las redes deben generarse y emplear obligatoriamente una plataforma digital, es incuestionable que sirve contar con un sistema tecnológico de avanzada, pero si no existen personas quienes interactúen, debatan y trabajen en conjunto, la red se cae por sí misma.

Hay que recordar que quienes hacen las redes son las personas, aunque no hay que negar que las TIC facilitan enormemente el trabajo. Las redes tienden

cada vez más a emplear modelos creative commons, licencias copyleft/GPL, que explicaré más adelante.

Existen varias formas de estructuras de una red, desde formas horizontales (sin jerarquías, las decisiones se toman de forma colectiva), piramidales (Hay una jerarquía estable existen cargos y responsabilidades), meritocrática (se construye a partir de la contribución de cada individuo, a mayor esfuerzo colaborativo mayor opinión y posición del individuo) y heterárquica/estructura espagueti (similar a la horizontal, se construye a partir de proyectos). Una red comprende acuerdos de tipo social entre varios individuos, el principal valor de una red es la confianza mutua y el respeto que existe entre sus miembros.

La red engloba un contexto de trabajo sobre la que se desarrollan proyectos, se intercambia información, se generan nuevos contactos, se desarrollan, discuten y evalúan nuevos productos. En una red los contenidos y productos se construyen de forma colectiva de forma colaborativa, creando comunidad y lo que es muy importante una red debe generar conocimiento, actitudes asociadas, información, significado e implicaciones, no simplemente se limita a comunicar datos.

Debemos pensar en la red, las comunidades y en general en las formas asociativas como un ejercicio de reconstrucción democrática, en donde haya espacio y se conciba la participación, la construcción y la reivindicación ciudadana.

(Durán, 2005). El reconocimiento a las redes y a las formas de organización social es, en parte, una de las formas de restablecer que el capital social, humano y cultural existe y que es un activo esencial a la par de las masas de activos materiales. Que los datos de participación y de bienestar deben ser al menos igual de importantes que los de competitividad. Que la lógica del goteo nos tiene con sed. Para contribuir a recordar esto, debemos ser severos en valorar y no abaratar, en reconocer y no disminuir o invisibilizar a los actores de

la diversidad cultural con sus prestaciones, sus contrapartidas y sus formas de expresión. (p. 169).

### **2.3.- La web 2.0**

El empleo central de la web 2.0 radica en la facilidad de compartir información en la web. Es una manera de generar contenidos de diversa índole dependiendo de la temática de nuestro interés y propósitos comunicacionales. Son plataformas de alojamiento para publicar y compartir información. Su uso se relaciona en gran forma a la generación de contenidos y a su interacción; definitivamente el uso de la tecnología es prioritario, por lo que es una herramienta muy utilizada para las redes y su dinámica de trabajo. No es una web tradicional de dotación adherida de información, sino más bien una web donde la información se construye por los usuarios, sirviendo como puntos de encuentro y obra. Se basa en dos principios básicos de la actual Web: contenidos generados por el usuario y arquitectura de la participación.

Como cualquier forma de comunicación y trabajo la web simplemente es una plataforma, lo importante radica en la actitud y el aprovechamiento de la herramienta para lograr resultados. Ya que, en sí mismo la web 2.0 escapa de ser una tecnológica sofisticada, lo que hace valedero su uso es la forma en la que realizamos nuestra labor en internet y de forma real.

Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se ha creado para ellos... En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red. ("Un sitio Web 2.0 permite," 2012).

(Cobo Romaní, Cristobal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Uno de los principales beneficios de estas nuevas aplicaciones web –de uso libre y que simplifican tremendamente la cooperación entre pares- responde al principio de no requerir del usuario una alfabetización tecnológica avanzada. Estas herramientas estimulan la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de intercreatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colaborativo. (p. 101).

(Piscitelli, 2005, p. 101, citado en Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007) Hoy día Internet no es tan solo un nuevo medio, sino un espacio virtual en el que pasan cosas. Se trata, mas bien, de un territorio potencial de colaboración en el cual pueden desplegarse de manera adecuada procesos de enseñanza y aprendizaje.

Se desarrollan, siete principios constitutivos de las aplicaciones Web 2.0.

### **2.3.1. La World Wide Web como plataforma.**

La industria del software opera de forma exclusiva a un modelo de negocio de paquetes con derechos propietarios (limitado a un cierto tipo de contenidos y servicios), se los vende bajo un régimen basado en la obsolescencia planificada, en el mercado existen empresas que operan bajo esta modalidad como Adobe (propietaria de Photoshop, Flash Macromedia, Dreamweaver, Freehand, etc), Micro- soft (Windows Vista), o Apple (iLife, iTunes, Mac OS X Tiger), para poder usar y actualizar un software propietario es necesario comprar la licencia, corriendo el riesgo de que las nuevas versiones sean de menor calidad que la versión actual.

De igual manera los consumidores no dejan de serlo ya que existen limitantes, no hay participación abierta ni gratuidad en contenidos o servicios de alta

relevancia, es decir los adquirentes no tienen la opción de publicar ni generar contenidos respecto a lo que compraron.

Para ventaja de los consumidores la opción web 2.0 se manifiesta como una opción al modelo de ventas antes mencionado, para lo cual se usa a la web tanto en herramientas y contenidos, se cambia el criterio de desktop al de webtop.

(Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Junto a la Wikipedia, el peer to peer de Napster fue una de las herramientas que más contribuyó a transformar el modelo de contenidos centralizados hacia uno en que los usuarios se convirtieran en servidores. Esto deja en manos de la comunidad todo el poder de la herramienta, en tanto las empresas sólo actúan como intermediarios ofreciendo un software creativo para interactuar. Los valores de las aplicaciones Web 2.0 tienen parte de su inspiración en estos primeros productos cooperativos par a par. Pero a diferencia de Napster, donde el disco duro del usuario guardaba la información y el software de la aplicación en línea permitía compartirla, las herramientas Web 2.0 utilizan su servidor para almacenar la información, y el usuario conectado a la red siempre tiene acceso a ella. La inspiración radica en una idea clave: el producto mejora con el uso y con el crecimiento de una comunidad que no cesa de subir contenidos. Otro ejemplo paradigmático de la Web como plataforma es YouTube fundada en febrero de 2005, comprada por Google en noviembre de 2006 y cuyas cifras de consumo son sorprendentes. (p. 28, 29).

### **2.3.2. Aprovechar la inteligencia colectiva.**

Hay que aprovechar el auge de la inteligencia colectiva y acceder al empleo de *“software en línea diseñado a partir de una interfaz de fácil uso, escalable, de valor añadido en contenidos y de acceso gratuito.”* (Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007, p. 29).

La web 2.0 maneja dos tipos de usuarios, los pasivos y tradicionales que se limitan a navegar visualizando contenidos, y; los activos creadores de contenidos. Uno de los productos más significativos de la web 2.0 es precisamente Wikipedia, cualquier usuario puede aportar información y otro corregirla, aportando de manera productiva a la plataforma. Al mismo tiempo, Wikipedia ha sido el punto de crítica de esta arquitectura de participación, poniendo al mismo nivel a escritores amateurs y profesionales, pero esta crítica es superada a mi modo de ver, por la misma comunidad que es la que decide la relevancia de la información.

La retroalimentación del conocimiento que se desarrolla a partir de la edición, revisión y corrección de textos entre pares, todos los aportes como fin aportan a la inteligencia colectiva eficientemente.

### **2.3.3. La gestión de la base de datos como competencia básica.**

Pone de manifiesto la importancia de la información independientemente si al momento de incorporarla a una base de datos, esta logra la calidad de obra, los contenidos per se, son valiosos.

(Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Este principio tiene una palabra clave: infoware: software más datos. Lo valioso de las aplicaciones Web 2.0 son los datos, ya que en muchos casos el software es un recurso abierto o de fácil implementación.

La administración de los datos en Amazon es su competencia básica y parte esencial de la riqueza del servicio.

Así, el interés inicial de estos proyectos donde la gestión de la base de datos es la competencia básica es obtener una masa crítica de usuarios que produce un volumen de datos de gran valor. Poseer esta información clave y usuarios co-desarrolladores otorga valor comercial al producto. (p. 30).

#### **2.3.4. El fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software.**

El software tradicional se caracteriza por dos aspectos, costos altos y obsolescencia planificada, beneficiando a los usuarios de forma mínima. Pensemos en Google como motor de búsqueda y en todos sus servicios (Google maps), como un modelo sin necesidad de actualizaciones de software ni costos para el usuario, teniendo a la Web como plataforma y sin requerir espacio de disco duro de nuestro ordenador.

(Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Antes existía una gran diferencia entre un prototipo o boceto y un producto final. Hoy sólo se puede pensar en versiones beta siempre dispuestas a ser modificadas, a tono con una gestión efímera y una circulación acelerada de la información. El espíritu de las empresas Web 2.0 radica en transformar prototipos en versiones beta y colocarlos en línea, utilizando el método de ensayo y error para aprender del consumo de los usuarios. Así se mejora la herramienta en forma constante, sin costes adicionales para el consumidor y acelerando el proceso de mejoras a la aplicación. (p. 31).

#### **2.3.5. Modelos de programación ligera. Búsqueda de la simplicidad.**

La tendencia está dirigida a reducir el grado de dificultad y complejidad de los modelos de programación, menos es más, hay que evitar el uso de excesivas especificaciones y funciones del software empaquetado, que muchas veces no son utilizadas, ya que no responden a las necesidades de los usuarios.

“La simplicidad genera formas creativas de reutilizar la programación hacia la estandarización, integración y usos bajo demanda, siempre pensando en la inclusión del usuario como productor de contenidos.” (Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007, p. 31).

Un factor muy importante a tener en cuenta es la actualización de contenidos, si bien los sitios se modificaban poco, en la web 2.0, la actualización es la regla, congruentemente con la creación de contenidos en forma dinámica.

### **2.3.6. El software no limitado a un solo dispositivo.**

Precisamente el desarrollo tecnológico ha hecho que el uso de los productos de la web 2.0 no sea de uso exclusivo de las computadoras, sino que de forma paulatina los teléfonos móviles conocidos como smart phones actualmente, se han vuelto mobile devices, teléfonos con un plus, que cuenta con más plataformas para el entretenimiento, la gestión, producción, consumo de la información (multimedia), fortaleciendo incluso las redes sociales.

### **2.3.7. Experiencias enriquecedoras del usuario.**

Como experiencias que potencialicen el papel del usuario y su aporte de contenidos, se puede señalar que los blogs son un referente en la web 2.0, tanto por su facilidad de creación como por su visualización.

(Rojas, 2005, p. citado en Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007) al respecto de la popularidad de los blogs: "son fáciles de usar, tienen un bajo coste o a veces son gratuitos, son interactivos, humanizan a las organizaciones, son creíbles, inmediatos, directos e infecciosos, pueden ser consultados por los periodistas, no son intrusivos, otorgan autoridad e influencia, permiten llegar a audiencias que han abandonado otros medios, crean comunidad, ayudan a aumentar la notoriedad de la organización en la red, refuerzan la cultura de la organización y ayudan en momentos de crisis institucionales".

Las posibilidades de aprendizaje de la Web 2.0 se han empezado a considerar como una alternativa para mejorar la educación, utilizando herramientas multimedia y espacios de construcción común, como las wikis o los blogs. Sin

embargo, tal y como explica el profesor e investigador del proyecto New Media Literacies Henry Jenkins, la Web 2.0 no es de por sí un modelo educativo ni un espacio de construcción colaborativa (subir un vídeo a Youtube, por ejemplo, no es un ejercicio que de por sí suponga demasiada interacción). Lo interesante de la Red está en el aprendizaje social, que se basa en la construcción de conocimiento a través de conversaciones e interacciones con otras personas. Según Jenkins, son las comunidades de interés, donde los jóvenes se juntan para compartir pasiones comunes, las que pueden servir de ejemplo educativo, un aprendizaje que no es tanto do it yourself como do it together. Comunidades de aficionados al anime, a un videojuego o a un tipo de música, donde los integrantes no sólo crean contenidos, sino que comentan, remezclan y discuten, con un interés mucho mayor del que podría haber en una clase. ("Sin embargo," 2011).

#### **2.3.8. De la web 2.0 o social a la web inteligente o semántica.**

Acorde al desarrollo sostenido y como ha evolucionado internet, todo indica que se seguirá manteniendo e incrementando la comunicación y la integración entre las tecnologías, demostrando la interoperabilidad y convergencia.

Existe una diferencia fundamental entre ambas versiones de web (2.0 y semántica) y es el tipo de participante y las herramientas que se utilizan. La 2.0 tiene como principal protagonista al usuario humano que escribe artículos en su blog o colabora en un wiki. El requisito es que además de publicar en HTML emita parte de sus aportaciones en diversos formatos para compartir esta información como son los RSS, ATOM, etc. mediante la utilización de lenguajes estándares como el XML. La Web semántica, sin embargo, está orientada hacia el protagonismo de procesadores de información que entiendan de lógica descriptiva en diversos lenguajes más elaborados de metadatos como SPARQL,<sup>5</sup> POWDER<sup>6</sup> u OWL que permiten describir los contenidos y la información presente en la web, concebida para que las máquinas "entiendan"

a las personas y procesen de una forma eficiente la avalancha de información publicada en la Web. ("Existe una diferencia," 2012).

(Cruz, 2007, p. 101, citado en Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). Pero la apuesta más ambiciosa es la factibilidad de una Web con un enfoque semántico. Más allá de complejas cuestiones técnicas fuera del alcance de este libro, se trata de máquinas conversando entre sí, haciendo de la red una gran biblioteca inteligente o bien un sistema operativo distribuido, donde los usuarios programan el comportamiento de los diferentes flujos de datos, convirtiendo a Internet en un sistema neuronal, capaz de entenderse a sí mismo.

(Cobo Romaní, Cristobal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007). El desarrollo de sistemas capaces de realizar estas funciones no sólo potenciarían el acceso al conocimiento, sino que irían más allá. Al desarrollarse plataformas capaces de combinar fuentes, ideas, datos y contenidos podría llegar a generarse un nuevo conocimiento, a través de deducciones lógicas para resolver problemas cotidianos automáticamente (W3C, 2006)...

Sin embargo, ya se trabaja en el desarrollo de plataformas que tengan la posibilidad de ofrecer respuestas a enunciados semánticamente complejos y no sólo identificar palabras o grupos de palabras. Un caso interesante es la reciente creación del Web Science Research Initiative (WSRI)<sup>5</sup>, impulsada por Berners-Lee, que busca estudiar el ecosistema generado en torno a la Web y, al mismo tiempo, dar un impulso al desarrollo tecnológico hacia el campo semántico. Iniciativas como ésta, pueden contribuir directamente a sumar esfuerzos de científicos y académicos en torno a la próxima evolución de Internet.

Detrás de todo esto hay un fascinante rango de variación, mutación y mejora en la lógica del darwinismo digital. Y la evolución sigue. (p. 143,144).

### 2.3.9 Prosumidor o co-desarrollador.

La palabra prosumidor –en inglés, prosumer-, es un acrónimo que procede de la fusión de dos palabras: “*producer*” (productor) y “*consumer*” (consumidor). El concepto “prosumidor” fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en el libro *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos.

En 1980 el destacado futurólogo Alvin Toffler introdujo formalmente el término prosumidor en el libro *La tercera ola*. El capítulo XX del referido libro, precisamente consigna el siguiente título: “El resurgimiento del prosumidor”. Las actividades de los prosumidores –anticipó Toffler (1981, pp. 262-263)-, definirían el rumbo de la “economía invisible”. (“La palabra prosumidor” 2008).

Si bien es cierto los papeles de productor y de consumidor estaban bien diferenciados, actualmente debido al aumento y facilidad de operatividad de sistemas de publicación y la facilidad en la web 2.0, estos roles no son claros y pueden variar dependiendo de ciertos factores.

Es una actitud que puede tener amplias repercusiones sociales, económicas y culturales y que marca un elemento diferencial con otras épocas y ciclos tecnológicos. Estamos constatando que, a diferencia de otras revoluciones de corte tecnológico lideradas por unas pocas, nos encontramos, en un primer momento, con un continuo surgir de nuevas herramientas y aplicaciones más flexibles y colaborativas articuladas en el navegador para ser utilizadas en Internet. (“Es una actitud” 2007).

No somos simples entes receptores de información, debemos ser entes activos generadores de contenidos, propositivos, no debe bastarnos con recibir información, debemos asimilarla, investigarla, discutirla y compartirla con la finalidad de exponer nuestros conceptos e ideas a través de cualquier medio,

mucho mejor si es la web, que nos otorga mayor verosimilitud de nuestros objetivos.

Al manejar y manipular información que poseen los usuarios, con un mínimo de conocimientos técnicos pueden combinar datos, contenidos multimedia y geolocalización en mapas, un ejemplo práctico de este perfil, son los mashups, que son aplicaciones web híbridas que sirven como punto de conexión entre funciones diferentes, permitiendo obtener lo mejor de cada aplicación, por ejemplo Google Maps, que desde el 2005, es el centro de un ecosistema de miles de mashups que están construyendo una nueva “geoweb”.

#### **2.4.-Wikipedia**

Wikipedia es una enciclopedia libre y políglota basada en la tecnología wiki que permite crear sitios web colaborativos. Se escribe de forma colaborativa por voluntarios, permitiendo que la gran mayoría de los artículos sean modificados por cualquier persona con acceso mediante un navegador web, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos. Iniciada el 15 de enero de 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger, como complemento de la enciclopedia escrita por expertos Nupedia. Es actualmente la mayor y más popular obra de consulta en Internet. Desde su concepción, Wikipedia no sólo ha ganado en popularidad sino que su éxito ha propiciado la aparición de proyectos hermanos. Este éxito ha tenido que ver en gran parte por su carácter de libre distribución, mejora constante, y multifacética, no sin mencionar su naturaleza plurilingüe.

Sin embargo existen posiciones detractoras al proyecto, acusando de parcialidad sistémica y de inconsistencias, con críticas centradas sobre lo que algunos, como el propio Larry Sanger, han convenido en llamar «antielitismo», y que no es otra cosa que la política del proyecto enciclopédico de favorecer el consenso sobre las credenciales en su proceso editorial. Otras críticas han estado centradas en su susceptibilidad de ser vandalizada y en la aparición de

información espuria o falta de verificación, aunque estudios eruditos sugieren que el vandalismo generalmente es deshecho con prontitud.

Existe, además, controversia sobre su fiabilidad y precisión. En este sentido, la revista científica *Nature* declaró en diciembre de 2005 que la Wikipedia en inglés era casi tan exacta en artículos científicos como la Enciclopedia Británica.

Sus más de 20 millones de artículos en 282 idiomas y dialectos han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo. De las 285 ediciones, diecisiete superan los 300.000 artículos: inglés, alemán, francés, italiano, polaco, español, japonés, ruso, neerlandés, portugués, chino, sueco, vietnamita, ucraniano, catalán, noruego y finés. La versión en alemán ha sido distribuida en DVD-ROM, y se tiene la intención de hacer una versión inglesa en DVD con más de 2000 artículos. Muchas de sus ediciones han sido replicadas a través de Internet —mediante «espejos»— y han dado origen a enciclopedias derivadas.

La palabra Wikipedia fue acuñada originalmente por Larry Sanger a principios del 2001, etimológicamente es la contracción de:

Wiki, que proviene de wiki wiki, rápido en hawaiano, y;

Encyclopedia, que significa enciclopedia en inglés; o también se lo asocia con pedía, que proviene de paideia, educación en griego clásico.

#### **2.4.1.- Historia**

Wikipedia se creó como una alternativa a Nupedia, un proyecto de enciclopedia de contenido libre también fundado por Jimmy Wales, debido a las críticas de los colaboradores que recibió a Nupedia por su burocrático proceso de validación de artículos. Pero pronto ganó impulso propio atrayendo a los colaboradores de Nupedia y de GNUpedia, otro proyecto similar. Wikipedia comenzó como un proyecto en inglés el 15 de enero de 2001, a partir del que

otros proyectos paralelos en otros idiomas comenzaron a surgir paulatinamente.

El 20 de septiembre de 2004 Wikipedia alcanzó 1 millón de artículos en 100 idiomas. En 2007, la versión en inglés superó los 2 millones de artículos, convirtiéndose en la enciclopedia con mayor número de artículos de la historia y superando en ese aspecto a la Yongle Dadian de 1407, que sostuvo el récord durante varios siglos. Debido a su popularidad y sencillez, el Oxford English Dictionary ha considerado introducir el término wiki.

#### **2.4.2.- Características**

Existen tres características esenciales del proyecto Wikipedia que definen conjuntamente su función en la web. Así mismo, el lema «La enciclopedia libre que todos pueden editar» explica sencillamente los tres principios:

- 1.- Es una enciclopedia, entendida como soporte que permite la recopilación, el almacenamiento y la transmisión de la información de forma estructurada.
- 2.- Es un wiki, por lo que, con pequeñas excepciones, puede ser editada por cualquiera.
- 3.- Es de contenido abierto.

Según palabras de su cofundador Jimmy Wales, el proyecto constituye «un esfuerzo para crear y distribuir una enciclopedia libre, de la más alta calidad posible, a cada persona del planeta, en su idioma», para lograr «un mundo en el que cada persona del planeta tenga acceso libre a la suma de todo el saber de la humanidad». Se desarrolla en el sitio web Wikipedia.org haciendo uso de un software wiki —término originalmente usado para el WikiWikiWeb—.

### 2.4.3.- Política

Wikipedia tiene una serie de políticas establecidas por los propios participantes, cuya finalidad conjunta es mantener la identidad del proyecto como enciclopedia y promover la calidad de sus contenidos. Cada capítulo de Wikipedia adopta sus propias políticas, aunque algunas son comunes a todos ellos. Una vez que la comunidad logra el consenso sobre la aplicación de una norma, todos los editores están obligados a respetarla.

Algunas de estas políticas son:

1.- Debido a la diversidad y número de participantes e ideologías, provenientes de todas las partes del mundo, Wikipedia intenta construir sus artículos de la forma más exhaustiva posible. El objetivo no es escribir artículos desde un único punto de vista, sino presentar abiertamente cada postura sobre un determinado tema. Como es obvio, no caben todas las posturas, pues no se admitirían, por ejemplo, la inclusión de aportaciones de quienes exalten o defiendan ideas que implican odio o violencia —por ejemplo, no se admitirían frases a favor de personajes que hayan promovido el genocidio de razas consideradas como inferiores—.

2.- Se sigue una serie de convenciones con respecto al nombramiento de artículos, optándose preferentemente por la versión más comúnmente utilizada en su respectiva lengua.

3.- Las discusiones acerca del contenido y edición de un artículo ocurren en las páginas de discusión y no sobre el artículo mismo.

4.- Existe un número de temas que resultan excluidos de Wikipedia por no constituir artículos enciclopédicos estrictamente hablando. Por ejemplo, Wikipedia no contiene definiciones de diccionario —como verbos, adjetivos, etc.—, que sí pueden encontrarse en el Wikcionario.

#### **2.4.4.- Neutralidad de contenidos**

Wikipedia es un proyecto dirigido a —literalmente— todo el mundo y editable por —literalmente— cualquier persona. Esta característica constituye una de sus mayores ventajas, pero también genera un problema: existen personas que introducen —deliberadamente o no— información parcial, bien creando un planteamiento sesgado, o bien omitiendo puntos de vista que no comparten o que no les interesa.

La política que se encarga de combatir dicho problema es el Punto de vista neutral, que, básicamente, establece la necesidad absoluta e innegociable de reunir en los artículos susceptibles de polémica todos los puntos de vista significativos. Además, las licencias de contenido libre garantizan que dicho contenido pueda ser reeditado cuantas veces sea necesario y por cualquier persona si el propósito de la edición es la mejora. Según Jimmy Wales, uno de los fundadores de Wikipedia, la colaboración produce efectos positivos y ampliamente aceptados.

#### **2.4.5.- Personal**

Wikipedia está siendo editada por miles de personas en todo el mundo. Con excepción de 39 personas remuneradas, el resto, conocidos en la jerga de Wikipedia como wikipedistas, actúan siempre de manera gratuita y voluntaria. En total, la comunidad está conformada por más de 400 millones de usuarios registrados alrededor del mundo, incluyendo algo más de 1 700 000 en la versión hispana, donde el 13% son mujeres. En las páginas internas de Wikipedia —dirigidas fundamentalmente a los colaboradores—, se anima a los usuarios a participar activamente en el proyecto. Hay diversas formas de colaborar: desde crear nuevos artículos, ampliar los ya existentes, o corregir textos que no cumplan las convenciones de estilo establecidas o cuya información sea errónea o inexacta, hasta clasificar artículos por materia, añadir imágenes y otros materiales multimedia del repositorio Commons, retirar

textos con derechos de autor, aportar sugerencias, o, para los más inexpertos, señalar simplemente cualquier defecto encontrado con la finalidad de que otros lo corrijan. Actualmente, 137 son administradores humanos y 149 son sistemas de mantenimiento robot como «trabajadores automáticos» de mantenimiento.

#### **2.4.6.- Proyectos hermanos**

Hay contenidos que no tienen cabida en Wikipedia por no ser información enciclopédica. Por ello, existen varios proyectos hermanos independientes entre sí que recogen ese tipo de información. Todos ellos son también multilingües y libres y están administrados por la Fundación Wikimedia.

Wikcionario: es el proyecto de la Fundación Wikimedia para la construcción de un diccionario libre. Tiene una función complementaria a Wikipedia, ya que un gran número de artículos, por su carácter no enciclopédico, se destinan al diccionario.

Wikilibros: tiene por objetivo poner a disposición de cualquier persona libros de texto, manuales, tutoriales u otros textos pedagógicos de contenido libre y de acceso gratuito.

Wikiversidad: apoyada en el anterior, se propone como una plataforma educativa en línea, libre y gratuita, donde es posible crear proyectos de aprendizaje a cualquier nivel educativo, participar en un grupo de aprendizaje, crear contenidos didácticos tales como exámenes, ejercicios de prácticas, etc.

Wikiquote: es un compendio abierto en línea de frases célebres en todos los idiomas, incluyendo las fuentes —cuando éstas se conocen—.

Wikinoticias: es una fuente de noticias de contenido libre.

Wikisource: es una biblioteca en línea de textos originales que han sido publicados con una licencia GFDL o se encuentran en el dominio público.

Wikiespecies: es un repertorio abierto y libre de especies biológicas cuyo objetivo es abarcar todas las formas de vida conocidas.

## **2.5.- Jokte! ejemplo Latinoamericano**

### **2.5.1.- ¿Qué es Jokte!?**

Es un software del tipo CMS (Por sus siglas en inglés "Content Management System") o Sistema de Administración de Contenidos, especialmente orientado a la creación de sitios web dinámicos y autoadministrados por personas que no necesariamente tienen un nivel de manejo avanzado en tecnología web.

JOKTE! es el primer CMS 100% Libre, ya que su código está licenciado bajo GPL y su marca es Copyleft. Un software desarrollado por la Comunidad de usuarios Juuntos.org que es y será siempre del dominio público, esto es, patrimonio de la humanidad. ("Es un software," 2012).

### **2.5.2.- ¿Cómo surge Jokte!?**

Jokte! es una derivación o "fork" de Joomla!® que surge en latinoamérica a comienzos del año 2012. "Fork" es una palabra inglesa que significa "bifurcación". En la práctica, los forks son acciones que se pueden realizar gracias al licenciamiento GPL (por sus siglas en inglés "General Public License") o Licencia Pública General, con el que cuentan algunos softwares existentes en la actualidad.

Así por ejemplo, el propio Joomla! nació como un fork del sistema Mambo(R), LibreOffice nació como fork de OpenOffice, etc, etc. El concepto detrás de este proceso es el dinamismo del conocimiento y la posibilidad de ir emprendiendo

nuevos desarrollos que benefician finalmente a los usuarios. El fork bajo la GPL es una manera técnica y legal de "compartir y dinamizar la creación de conocimiento".

En nuestros días, el acto de realizar un fork se ha popularizado a tal punto que es posible "hacer fork" de importantes proyectos con "solo un click". Basta contar con un usuario en por ejemplo Github.com y "forkiar" pequeños softwares o grandes y complejas realizaciones.

Jokte! ha nacido a partir del código fuente de Joomla!(R), y su desarrollo contiene gran parte del desarrollo de dicho software. Por este motivo, en la actualidad la totalidad de "extensiones" para Joomla!(R) pueden ser instaladas en JOKTE!.

Lo que ha motivado la realización de un fork de Joomla!(R) obedece a aspectos técnicos, económicos, políticos y filosóficos. No obstante lo anterior, el motivo principal de la creación de un fork de Joomla!(R) es la necesidad de iniciar un proceso latinoamericano de desarrollo de tecnología web, que se oriente a atender las necesidades de comunidades y personas de nuestro continente, que son necesidades por lo general distintas a las necesidades de personas de otros lugares del mundo. ("Jokte! es una derivación," 2012).

## **2.6.- Los Fanzines**

### **2.6.1.- Historia**

Como referencia histórica de fanzines y su uso, se puede decir que, uno de los primeros en utilizar una publicación independiente como medio de expresión, fue Eugenio Espejo. Siempre crítico-contestatorio despertando rebeldías con sus letras, fue inculcado como autor de colocar banderitas, pasquines y papeles subversivos en distintas partes de la ciudad de Quito, tanto el 21 de octubre de 1794 y el 21 de noviembre del mismo año, con lo que el Presidente

de la Real Audiencia de Quito reacciono y manifestó: “los papeles encontrados el 21 de noviembre son el producto de la travesura de algún espíritu inquieto que procede por sí solo, pues la quietud del pueblo y el ningún efecto de las más activas averiguaciones lo indican así.” (Paladines, 1978, p. 327).

Este acto, tanto el de las banderitas como los papeles y pasquines, “constituyen el documento más explícito de la cosmovisión de nuestro compatriota en su última época, cosmovisión filosófico-política que aludía a la felicidad y a la gloria como condiciones de posibilidad de la libertad transformadora que llevaría a la Patria a su salvación definitiva.” (Paladines, 1978, p. 329).

Un referente de la historia mundial en cuanto al tema de los fanzines, es el Marques de Sade, a quien se le prohibió que circularan sus libros por ser crudos, directos y radicales, por ejemplo: *Los crímenes del amor*, *Aline y Valcour*. Sus obras se las incluyeron en el índice de libros prohibidos de la iglesia católica. Al tener esta restricción sus obras circulaban clandestinamente, a este escritor se lo catalogó como el espíritu más libre que jamás ha existido.

Mientras el mundo se estremecía con la depresión económica del 29, en un barrio de Cleveland, Ohio, un quinceañero precoz fanático de las historietas fantásticas se valía de papel de calcar y lápices para sacar la edición uno del que hoy se conoce como el primer fanzine de la historia: **Cosmic Stories**, un comic de acción y aventura que se convertiría en el padre de **A Science Fiction Story**, la publicación que desde 1934 se encargaría de administrar la fama universal del héroe de la criptonita, la trusa azul y la narizona roja. El quinceañero precoz era Jerry Siegel, quien distribuía por correo su medio de comunicación amateur.

Fue a partir de esa primera edición dedicada en su totalidad al cómic, que miles de jóvenes rebeldes, artistas, militantes de izquierda, sociólogos, etc., optaron por expresar sus ideales, frustraciones y críticas a la sociedad en las páginas

de estos pequeños y artesanales impresos de bajo costo que debido a su carácter underground no estaban sometidos a censura alguna por parte de ninguna organización.

Un referente ícono fue la invención de la fotocopiadora a nombre de Xerox Corporation en el año de 1959, con lo cual fue un motivante tanto como para fanzineros y fanzine.

Un referente de fanzine que no debo dejar de mencionar es **Cheap Truth**, relacionado con la ciencia ficción, cuyo significado es un juego de palabras que puede traducirse como <<la verdad del chip>> o <<la verdad barata>>. Este órgano de difusión se caracterizó por promover activamente la piratería, la reproducción indiscriminada de sus contenidos ya que carecía de copyright. Para 1986 este fanzine fue liquidado.

### **2.6.2.- Desarrollo**

Buscar medios y formas de comunicación es una necesidad e instinto humano, desde las paredes de las cavernas, pergaminos, la imprenta y demás medios que poseemos en la actualidad. Pero de forma paralela han surgido medios de comunicación y expresión con una visión y materialización de una forma diferente, si sumamos a esto la división clasista y el acceso elitista a la literatura, podemos cuestionar la tradicional forma de transmitir conocimiento. Lo esencial está en mantener una comunicación directa sin mediadores, que refleje y haga eco de lo que sentimos y pensamos, a través del medio material o digital, mas aun si analizamos la brecha digital existente y nos fijamos en los lugares aun excluidos del mundo de internet, los fanzines van a ser la forma más óptima de expresión.

Se entiende al fanzine como un vehículo de expresión radical, usado por grupos marginados, especialmente los jóvenes se han identificado con este medio, ante la falta de oportunidades de expresión. Es decir es un documento

de denuncia, sin que importe su ortografía, su estética es reemplazada por los contenidos.

El motivo principal para elaborar un fanzine es la difusión de ideas, generar medios de expresión alternativos, combatir la apatía, jugar a crear mundos distintos a los que impone el sistema, tejer redes de carácter internacional por las que circule la información que enlaza cotidianidades y crea comunidad. ("El motivo principal," 2002).

Uzcátegui (2001). No es fortuito que, como productos del mercado, una sociedad fundada sobre los supuestos del consumo origine para el grueso de su población la literatura de folletín y del panfleto, de uso rápido y digestión mecánica; reservando en tanto, el saber problematizador y libertador, la literatura compleja y reveladora de las posibilidades de lo humano, casi en exclusiva para los menos. Estos, por su posición privilegiada en la sociedad podían permitirse el paso por los circuitos educativos, excepciones sustentadas por la esclavitud de la masa analfabeta. (p. 4,5).

Lo importante está en tener la capacidad y el valor del empleo de la palabra, podemos recuperar y poseer medios para difundirla, pero debemos ser personas capaces de pensar por nosotros mismos sin ataduras a instituciones y mucho menos a intereses restrictivos, libres de conciencia para decir por el medio que creamos pertinente lo que pensamos, compartirlo y ponerlo a disposición, lo siguiente nos conduce a que como ciudadanos generemos y gestionemos de forma óptima nuestros propios canales de comunicación, acorde a nuestros intereses y a nuestros mensajes.

Uzcátegui (2001). El fanzine, abreviatura inglesa de "revista de fanático", era la respuesta de quienes no conseguían en el kiosco de la esquina una publicación que los satisficiera, que se pareciera a si mismos.

Fanzines existen de todas las tendencias, estilos de vida y propuestas políticas y culturales. Fue el inicio de la ruptura de una comunicación destinada "a las

masas”, a una de carácter selectivo y segmentada. Sus bajos costos, espontaneidad, irregularidad y realización por infinidad de editores la alejaban del control de la autoridad. La confiscación de la imprenta off-set, que por sus características físicas era de relativa fácil ubicación, era el blanco preferido de las fuerzas policiales en los allanamientos de sindicatos. Tal obstrucción se imposibilitaba con una máquina compacta y económica que se popularizaba y ofertaba sus servicios en infinidad de establecimientos.

Lo efímero de la existencia de un fanzine y las tiradas limitadas representan una restricción de la difusión de este tipo de publicaciones, pero a su vez, representan un valor por sí mismo. Un editor de fanzines responde a una profunda vocación comunicacional, y cuando ésta se agota simplemente deja de responder al llamado de su pasión por el lenguaje impreso. Sin compromisos con anunciantes o la necesidad creada en una masa lectora estática, se niega de plano a extender más allá del terreno del placer el tiempo de vida de su creación editorial. La mecanización del oficio o la supeditación de la calidad por la cantidad no encuentran aquí terreno fértil. Un fanzine se hace por el gusto de su elaboración, disfrute que desdibuja las fronteras entre trabajo y vida, esquizofrenia sobre la que se funda la sociedad actual.

Nuestra apuesta es que la personalización del proceso comunicativo, la comprensión de sus dinámicas y la responsabilización individual por su democratización, sea una posibilidad escrita en mayúsculas: que la vocación y la pasión sean el cemento de las estructuras que permitan todas las posibilidades y todas las realizaciones. La libertad. (p. 7,8,9,10).

## **2.7.- Festivales de cultura libre**

Festival es un espacio de convivencia, expresión e intercambio de experiencias, conocimiento, información y contenidos, resultan de la cooperación y colaboración de personas que persiguen intereses comunes. Se caracteriza por realizar determinados actos dependiendo su propósito, pueden

existir de diversos tipos acorde a lo que se persiga, por ejemplo en artes como la música, teatro, danza, etc. regularmente un festival está asociado con la idea de fiesta o celebración.

Se puede afirmar que existen festivales desde tiempos remotos ya que el ser humano buscó canales idóneos para comunicar sus ideas, creencias, tradiciones, por ejemplo los festivales que realizaban los griegos en el monte Olimpo (las famosas Olimpíadas), festivales patrios en todas las naciones.

Un festival de cultura libre puede abarcar todo tipo de manifestaciones y todo lo que abarca, así tenemos festivales realizados en Latinoamérica que giran en torno al creative commons, software libre, copyleft.

### **2.7.1.- Flisol**

Es un evento que se realiza en forma simultánea en más de 200 ciudades de Latinoamérica, en donde se instala software en las computadoras de los asistentes, se dictan charlas instructivas para novatos y expertos, acompañados de stands de organizaciones que promueven el software libre en el continente. ("es un evento," 2012).

El Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISoL) es el evento de difusión de Software Libre más grande en Latinoamérica. Se realiza desde el año 2005 y desde el 2008 se adoptó su realización el 4to Sábado de abril de cada año.

Su principal objetivo es promover el uso del software libre, dando a conocer al público en general su filosofía, alcances, avances y desarrollo.

A tal fin, las diversas comunidades locales de software libre (en cada país/ciudad/localidad), organizan simultáneamente eventos en los que se instala, de manera gratuita y totalmente legal, software libre en las computadoras que llevan los asistentes. Además, en forma paralela, se ofrecen

charlas, ponencias y talleres, sobre temáticas locales, nacionales y latinoamericanas en torno al Software Libre, en toda su gama de expresiones: artística, académica, empresarial y social.

"Es organizado por La Comunidad de Software Libre en Latinoamérica, conformada por personas y grupos de diversa índole, con el apoyo de otras entidades, principalmente educativas, y algunos patrocinadores de los eventos en cada localidad". ("El Festival Latinoamericano," 2012).

En Ecuador el festival Flisol se realizó en los siguientes lugares: Ambato, Cayambe, Cotopaxi, Guayaquil, Ibarra, La Concordia, Loja, Machala, Manta, Quito, Riobamba, Sangolquí, Santa Isabel, Santo Domingo de los Tsáchillas, Sucumbíos, en donde participaron, Comunidades de Software Libre del Ecuador, Comunidades de Software libre de las Universidades, Comunidad Ubuntu Ecuador <http://www.ubuntu.ec/>, Comunidad Loxalibre.

### **2.7.2.- Festival Audiovisual CC**

El Festival Audiovisual CC Medellín es un espacio de reflexión en torno al concepto de Cultura Libre desde el contexto audiovisual. La programación incluye proyección de material audiovisual internacional y local de diferentes realizadores que consideraron un tipo de licencia con algunos derechos reservados (Creative Commons) para la distribución de su creación audiovisual.

Durante el festival se realizan talleres y laboratorios como ejercicios de aplicación de la inteligencia colectiva, y se abren espacios de diálogo sobre temas como: código abierto, tipos de financiamiento colectivo, procomún, entre otras temáticas relacionadas con la creación artística, medios libres de distribución y prácticas de autogestión.

Este festival es una iniciativa de los colectivos CiudadRed y Mastodonte junto a un grupo de personas organizadoras con interés en las diversas formas de creación colectiva.

El Festival Audiovisual CC Medellín, además de proyectar realizaciones audiovisuales licenciadas bajo Creative Commons, le apuesta al concepto de creación colaborativa entendido como la realización colectiva de una expresión artística, en este caso la audiovisual, que incluye un modo de producción que toma como base el código abierto desde la filosofía del software libre. ("El Festival Audiovisual CC," 2012).

### **2.7.3.- Fábrica de Fallas**

Es un festival de cultura libre y copyleft que se realiza en Argentina, es realizado por el colectivo la tribu, cuenta con cuatro ediciones y actualmente están trabajando en su quinta edición.

El Festival manifiesta su forma ciertamente de forma poética:

<< salir de occidente / con el pelo rojo de una niña / prender fuego la civilización / el pasto seco es tan inflamable / como el cemento de una autopista / incendiar el bosque de tu miedo / que no quede ni una astilla, ni una familia, ni un centavo / vivir como si fuera posible / es tomar decisiones / el cuerpo desnudo de nuestra felicidad / está lleno de cicatrices / que pueden leerse con los ojos vendados / el primer territorio: lo que alcanza tu vista / todos los artistas deberían estar presos / todos los presos deberían ser artistas / terminó la época heroica de los discos y los libros y las películas / a(r)mar a los obreros / no tenemos nada más / que aquello por lo que estemos dispuestos a perderlo todo / una ilusión que dura dos días / si dura una mil y una noches más / en tu espíritu / maravilla / lxs inmigrantes somos cajitas musicales portátiles / pánicas / nadie nunca nada que huele a redención / tregua / respiro / las muchas maneras de inundar un mundo / y en el mismo acto de inundarlo / construir balsas frágiles de materiales nobles / para navegarlo / la puesta en

ruido / de aquello que hacemos silenciosamente en las habitaciones / sí, el capitalista que llevamos dentro debe suicidarse / la belleza incendiaria de dos niñas amándose / el hombre no es ni inteligente ni estúpido / es libre o no lo es / leer como arqueólogos en los huesos de los edificios / en las entrañas de la ciudad / no ya el humo de ofrendas al fuego / sino el de patrullas policiales ardiendo / una lágrima de felicidad en el sitio exacto / donde coinciden lo ilegal y lo legítimo / vengan a buscarnos: ahí vivimos / y no queremos vivir mejor / queremos vivir bien / somos muchxs / estamos furiosamente alegres / vivimos en estado de excepción / si lo asumimos plenamente / nos vemos en el presente >> ("salir de occidente," 2012).

#### **2.7.4.- Primer Festival de Cultura Libre (Bucaramanga)**

Busca promover las iniciativas que permiten la libertad de conocimiento en las artes, las ciencias, las leyes y la tecnología, y mostrar la importancia de estas iniciativas en la generación de ideas creativas, innovación, nuevos desarrollos, conocimiento y cultura.

De esta forma, el Festival tratará temas como propiedad intelectual, licenciamiento libre, software libre, hardware libre, transformación de contenidos, educación virtual, sociedad digital e investigación en la era digital. ("busca promover," 2012).

#### **2.7.5.- Pereira Fest**

Es un evento que pretende mostrar diversas expresiones artísticas/culturales entorno al Software y la Cultura Libre, tiene su nacimiento en la ciudad de Pereira en el año 2011.

Es organizado por El grupo de usuarios de Software Libre de Pereira - Pulpa. Colectivos comprometidos con el software y la cultura libres, y su potencial para transformar las realidades de su territorio.

La Comunidad de Mujeres Colombianas que promueven el Software y la Cultura Libre fosschix y la Fundación Casa del Bosque @fcbosque. ("es un evento," 2012).

### **2.7.6.- LimaCC**

Es un festival de cine creative commons que se basa en el BccN (Barcelona Creative Commons Film Festival) como espacio de referencia mundial para la difusión y el encuentro del cine en Creative Commons, al igual que el festival de Medellín.

CC WORLD nace dentro del festival BccN (bccn.cc/) como un proyecto que apoya una de las ramas impulsoras de la cultura: el cine. Concretamente con su adaptación a las oportunidades y herramientas tecnológicas de nuestro tiempo, como es Internet. La potenciación de una distribución más libre, con más posibilidades de llegar a un público más amplio y más justa para el autor. Apoyan el trabajo de los equipos que hacen posible este cine, proporcionándoles un lugar dónde exhibirlo y una red de distribución a nivel mundial.

Bajo la premisa "Copia este festival", CC WORLD permite la copia de BccN Barcelona Creative Commons Film Festival con licencia CC BY-NC-SA 3.0 (Atribución / No Comercial / Compartir Igual). ("CC WORLD nace," 2012).

### **2.8.- Género**

Si bien el género entendido en la cultura libre, por sí solo puede ser motivo de un tema de investigación, es necesario mencionarlo de manera ligera, ya que es parte del tema central de investigación.

(Bareiro, Line, 1995) El mejor reflejo de las relaciones de poder y de los valores dominantes en una sociedad, son las normas legales que la rigen. Las leyes

están hechas por instituciones o instancias que poseen la facultad de dictar las reglas a las cuales deben atenerse todas las personas que integran un colectivo determinado. La institución que cuenta con el poder para que los que integran una sociedad cumplan lo que disponen sus dirigentes es el Estado.

Este ha adoptado diversas formas, pero en todas las conocidas históricamente las mujeres han estado, si no totalmente excluidas, por lo menos en situación de subordinación, es decir, que otros ejercían poder sobre ellas. Las desigualdades, privilegios y discriminaciones que pudieran existir tienen que ver con el poder que cada colectivo tiene en la sociedad y el Estado. (p. 185).

Cabe diferenciar entre sexo y género, entendiendo el primero a la diferencia biológica entre machos y hembras, a diferencia del género que se refiere a la construcción sociocultural de comportamientos y roles atribuidos a mujeres y hombres en una época determinada de la sociedad, las mismas que pueden mutar.

(Camacho, Gloria; Prieto, Mercedes, 1997, citado en Material Flacso: Evaluación Ex ante de proyectos de Desarrollo I, 2010) El género más allá de las diferencias biológicas del sexo, reconoce que existe un complejo de determinaciones y características económicas, sociales, jurídico-políticas y psicológicas, es decir culturales, que crean lo que en cada época, sociedad y cultura son los contenidos de ser mujer o de ser hombre. (p. 24).

Voy a dejar enunciados sobre los cuales gira esta temática, la libertad del ser humano de elegir libremente su orientación sexual; la capacidad de las mujeres para decidir por sí mismas en todos los asuntos de su vida (incluido el aborto); la vinculación del género y la tecnología.

## 2.9.- Economía Creativa

El concepto de economía creativa tiene su origen en el término industrias creativas, y este a su vez, se inspira en el proyecto Creative Nation, de Australia, de 1994.

A continuación detallo un cuadro de definiciones de la UNCTAD respecto a economía creativa e industrias creativas.

Tabla No. 2.1.- Definiciones Economía Creativa e Industrias Creativas

<b>ECONOMÍA CREATIVA</b>	<b>INDUSTRIAS CREATIVAS</b>
<p><b>"La economía creativa</b> es un concepto en evolución que se fundamenta en activos creativos capaces de generar crecimiento económico y desarrollo.</p> <p>* Puede incentivar la generación de rentas, la creación de empleo y los Ingresos por exportaciones, y promover la Inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano. * Incluye aspectos económicos, culturales y sociales, que interactúan con objetivos de tecnología, de propiedad intelectual y de turismo.</p> <p>* Es un conjunto de actividades económicas basadas en el conocimiento, con una dimensión de desarrollo y vínculos con el conjunto de la economía, a niveles micro y macro.</p> <p>* Es una opción de desarrollo factible. Que reclama una acción interministerial y respuestas políticas innovadoras y multidisciplinarias.</p> <p>* Las industrias creativas son el corazón de la economía creativa."</p>	<p><b>"Las Industrias creativas:</b></p> <p>Son los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan la creatividad y el capital Intelectual como Inputs primarios.</p> <p>* Constituyen un conjunto de actividades basadas en el conocimiento, centradas en las artes -pero no limitadas a ellas- capaces de generar ingresos del comercio y los derechos de propiedad intelectual.</p> <p>* Incluyen productos tangibles y servicios intangibles de carácter intelectual o artístico, con contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado.</p> <p>* Son el punto de confluencia entre los sectores industrial, artesanal y de servicios.</p> <p>* Constituyen un sector nuevo y dinámico en el comercio internacional."</p>

Fuente: (UNCTAD, 2008, citado en Loscos, Javier, et al., 2010).

(Duisenberg, Edna, citada en Fonseca Ana, 2008), la economía creativa sería un enfoque holístico y multidisciplinario, manejando la interfaz entre la economía, la cultura y la tecnología, centrada en la predominancia de los productos y servicios con contenido creativo, valor cultural y objetivos de mercado, resultante de un gradual cambio de paradigma. (p. 24).

Al intentar clasificar la diversidad de actividades que engloba el sector económico de la dimensión creativa, lo que llama la atención es su heterogeneidad. (Loscos Fernández, Javier; Díaz Pulido, José Manuel; Zacharewicz, Thomas., (2010) Su ámbito se extiende a lo largo de una gran variedad de disciplinas (desde las más tradicionales, como la pintura y la escultura, hasta las vinculadas con la utilización de las tecnologías más avanzadas); sus técnicas de producción varían desde las más artesanales hasta la producción industrial masiva (como en las industrias del sector audiovisual), y sus productos presentan una muy amplia variedad de destinos: desde el mero disfrute o consumo (que, a su vez, puede abarcar desde la esfera puramente individual al consumo de masas) hasta su incorporación como bienes intermedios (por ejemplo, en el caso del diseño) en otros procesos de producción, dentro o fuera del sector "cultural". (p. 12).

(Piedra, Ernesto, citado en Fonseca Ana, 2008) La actividad derivada de la creatividad no sólo genera empleo y riqueza, sino que además incrementa el bienestar de la población en general, ya que promueve la expresión y participación de los ciudadanos en la vida política, favorece un sentido de identidad y seguridad social y expande la percepción de las personas. (p. 29).

La economía creativa demanda de una profundidad de estudio bastante amplia que escapa el tema de investigación planteado, por lo que en cuanto al tema se refiere, respecto a los derechos de propiedad intelectual, debemos considerar tres aspectos:

Primero, las ideas juegan un papel trascendental en la economía creativa, con lo cual se concede a los derechos de propiedad intelectual una importancia

única, ahora como menciona Reis el marco regulador es excesivamente rígido para hacer frente al conflicto entre los derechos individuales de remuneración financiera del creador y los derechos de acceso público al conocimiento generado.

La reacción a este fenómeno de rigidez, se ve en la facultad del creador de establecer y administrar los derechos que provienen de su obra, surgiendo opciones como el creative commons y desarrollos en colaboración.

Segundo, el debate se vuelve mucho mas delicado al vincular conocimientos tradicionales con derechos de propiedad intelectual, dando como resultado que conocimientos milenarios se conviertan en negocios lucrativos sin que las comunidades originales se beneficien, por ejemplo esto se puede apreciar en casos como el yoga y el ayurveda se convirtieron en negocios globales, posibilitando el registro de patentes ajenas a las comunidades en las que se originaron hace milenios.

Tercero, la supremacía de leyes internacionales sobre la normativa interna de cada país o lo que es mas penoso la adaptación de la normativa nacional a lineamientos internacionales.

(Venturelli, 2000, citado en Fonseca Ana, 2008) "Bajo el sistema regulador supranacional emergente es posible que diversas áreas de política nacional, regulación o mecanismos legales implementados por el interés público se vean tachados de discriminatorios o entorpecedores del comercio mundial por cualquier otro Estado". (p. 43, 44).

(Fonseca, Ana, 2008) La economía creativa no es tan sólo un conjunto de sectores enmarcados en una nueva categoría, sino el emblema de un nuevo ciclo económico, que surge como respuesta a problemas globales renitentes, que motiva y fundamenta nuevos modelos de negocios, procesos organizacionales e institucionales y relaciones entre los agentes económicos y sociales. En este nuevo paradigma, que incluye la cultura en su esencia y la

tecnología como un medio propulsor, la organización de los mercados en redes, las alianzas entre los agentes sociales y económicos, la prevalencia de aspectos intangibles de la producción, el uso de las nuevas tecnologías para la producción, distribución y/o acceso a los bienes y servicios y la unicidad de la producción, fuertemente anclada en la singularidad, son rasgos característicos de este modelo que tiene como supuesto de sostenibilidad la mejora del bienestar y la inclusión socioeconómica...

Mientras los cambios de paradigmas conllevan oportunidades, la pérdida de esas oportunidades genera un coste. Coste social, coste cultural, coste económico. Nos compete decidir si queremos crear las condiciones para convertir la diversidad y los talentos creativos de los países en vías de desarrollo en un activo económico o si preferimos perpetuar en el futuro las disparidades históricas con las que convivimos hoy. (p. 48, 49).

## **CAPÍTULO III: PROPIEDAD INTELECTUAL.**

### **3.1.- Sistema de Propiedad Intelectual**

(Lemos, Ronaldo, 2005, citado en Fonseca, Ana, 2008) Pese al desarrollo tecnológico que hizo surgir, por ejemplo, la tecnología digital y la Internet, las principales instituciones del derecho de propiedad intelectual, forjadas en el siglo XIX sobre la base de una realidad social completamente distinta a la que hoy vemos, permanecen prácticamente inalteradas. (p. 42).

Con la terminología propiedad intelectual es común pero no correcto asociar a todas las manifestaciones que comprenden no solamente las expresiones de ideas sino a los signos distintivos, patentes, variedades vegetales, etc. por cuanto por su naturaleza son defectuosamente asimilables. Es igualmente cuestionable que se utilice el término propiedad -como se emplea a los bienes tangibles, materiales y rivales- en su sentido literal y comúnmente entendido, dada sus propiedades de bienes inmateriales, intangibles y no rivales (bienes que pueden ser compartidos sin que se consuman o se agoten).

(García, Ernesto, 1996, 1997). La tendencia moderna es la de ubicar los dos regímenes dentro de la propiedad intelectual por ser ésta el área jurídica destinada a otorgarle protección a cualquier producto del intelecto independientemente de si está dirigido a la cultura o al entretenimiento (creación literaria o artística), de si tiene aplicación industrial (patente o modelo de utilidad), o de si se configura como un instrumento competitivo en el mercado (signos distintivos del comerciante). (p. 51).

Acorde como avanza la dinámica social el concepto de propiedad debe irse adaptando o redefiniendo para que tenga sentido, por lo que se habla de un concepto de propiedad flexible, elástico y con posibilidad de adaptarse a nuevas formas de apropiación. De hecho pensar en el concepto clásico de

propiedad y emplearlo a la propiedad intelectual es errado, ya que la propiedad ordinaria recae sobre un objeto material preexistente y se lo adquiere con los modos de adquirir el dominio regulados en la ley, a diferencia de la propiedad intelectual que recae sobre un objeto inmaterial sin que preexista una propiedad intelectual anterior, además que engloba tanto lo patrimonial como lo extra patrimonial. *“El derecho de autor se ejerce sobre la creación intelectual y no sobre el soporte físico o material que incorpora o exterioriza la creación. Además, surge a partir del momento del acto de creación y no a través de los modos tradicionales de adquirir el dominio.”* (García, Ernesto, 1996, 1997, p. 65).

Kohler desarrolla una teoría de los derechos inmateriales, la misma que es una tesis dualista [patrimoniales y personales (morales)], por un lado prerrogativas patrimoniales de explotación de la obra, como objeto inmaterial; y, prerrogativas de carácter moral. En contraposición a esta teoría se encuentra Kant que pondera que el derecho de autor es una manifestación del derecho de la personalidad, en donde el objeto intelectual es considerado parte de la personalidad misma.

Una opción válida para designarlos es el otorgamiento de ciertos derechos monopólicos, por parte del Estado o algún instrumento jurídico internacional, de forma ficticia, por un lapso de tiempo determinado. Con lo cual se constituyen mecanismos de monopolio temporal, sin que de ninguna manera se hable de propiedad en estricto sentido, sino de derechos por tiempo limitado.

Aunque para muchos doctrinarios y defensores acérrimos de la propiedad intelectual, el hablar de monopolio en cuanto al sistema de propiedad intelectual es erróneo y casi casi un pecado capital, hay que nombrar a las cosas por su nombre aunque se las quiera maquillar con determinados términos. Necesariamente cuando nos referimos a derechos de exclusiva, nos referimos a un monopolio, de hecho el ejercicio más básico para demostrar esta afirmación es que monopolio es sinónimo de exclusiva, además para

reforzar lo dicho, se asocia al término monopolio, la idea de un productor único que explota un bien o un servicio, lo que le confiere un gran poder y le brinda un posición de privilegio o se puede entender como el ejercicio exclusivo de una actividad. Con lo cual el hecho de que el sistema de propiedad intelectual otorgue derechos de exclusiva, directamente está otorgando monopolios temporales. Este monopolio se traduce en lo que se conoce como *ius excludendi alios* y *ius prohibendi*.

En estricto sentido no hay diferencia entre el derecho de monopolio de explotación limitado (copyright angloamericano) y el derecho exclusivo (derecho de autor). El tratadista Franceschelli se identifica con la categoría de los derechos de monopolio sobre los bienes inmateriales, otorga características propias y definidas, otorgando al titular del derecho la facultad de autorizar o impedir actos respecto del bien inmaterial objeto del monopolio.

(Franceschelli, citado en García, Ernesto, 1996, 1997). Menciona el esquema general de la categoría jurídica de los derechos de monopolio: su contenido patrimonial estriba en que proporcionan al titular una fuente de ganancias a través de la exclusión de la concurrencia; su naturaleza es la de derechos absolutos, ya que crean una obligación general de abstención que se dirige erga omnes; finalmente, su estructura esencial es la exclusión, el impedir a todos el ejercicio de la industria y del comercio o una actividad determinada de carácter económico, como la impresión de un libro, la fabricación de un producto. (p. 73).

La apropiación viene dada de igual manera por cuestiones de exclusividad temporal, la primera ley de copyright en EEUU, otorgaba exclusividad al autor por un lapso de 14 años, en ese momento se pensaba que este lapso de tiempo era suficiente para que el autor tuviese una remuneración justa por su obra. De manera paulatina estos lapsos se han ido incrementando a 25, 30, 50 o 90 años, el proceso dinámico de la economía hacía pesar que el beneficio del autor de igual manera era ágil y por lo tanto los plazos de monopolios de

exclusividad cortos, pero curiosamente no ocurrió eso, sucediendo todo lo contrario, los plazos de exclusividad se ampliaron.

¿Es conveniente y racional tener lapsos de tiempo tan largos como 50 o 70 años de exclusividad al autor en obras, teniendo presente la dinámica y vertiginosa forma en la que se desarrolla el mundo real mucho más el mundo virtual?. Pues a mi modo de ver es absurdo y no responde para nada a la realidad, inclusive a los intereses mismos del autor. Porque para que su obra pase al dominio público de forma espontánea, sin que otorgue una licencia, en primer lugar debe estar muerto y además debe esperar mínimo 50 años dependiendo la legislación.

Otro aspecto que quiero mencionar, es el caso específico del software, tal cual como está regulado actualmente en la mayoría de los países, incluido el nuestro, se lo protege como una obra, sin querer entrar en polémica si debería protegerse como patente, es decir su protección es por derecho de autor, con lo cual goza de una protección de 70 años después de la muerte del autor, no tiene ninguna lógica que luego de ese rango de tiempo tan largo alguien esté interesado en usarlo, sino únicamente como referencia y cargo en un museo, pero no con un uso idóneo, que este acorde al desarrollo de la realidad.

*“Se supone que en economías más eficientes y retornos más veloces, los plazos de monopolios deberían ser menores, pero ciertamente ha sucedido todo lo contrario.”* (Busaniche, Beatriz; Chaparro, Enrique; Heinz, Federico; Vannini, Pablo; Cayuqueo, Sergio; Ribeiro, Silva; Rodríguez Cervantes, Silvia; Fiorito, Susana; Westermann, Werner., 2007, p. 18).

### **3.2.- Dilucidaciones en torno al Derecho de Autor.**

#### **3.2.1.- Un poco de historia**

El derecho romano no distingue entre el derecho de propiedad sobre el objeto material y el derecho sobre la producción intelectual que incorpora la obra. Un antecedente previo a la imprenta puede entenderse cuando en la época del Renacimiento, con el descubrimiento de la idea del genio, la obra es una manifestación de la personalidad autónoma, libre que refleja la espiritualidad del autor, a diferencia de la Edad Media que no reconocía ningún valor en la originalidad y espontaneidad del espíritu.

El conocimiento que poseían los libros era libre relativamente, pero muy limitado, pensemos de manera imaginaria en el absurdo de otorgar derechos de copyright sobre los libros que los monjes copiaban a mano en la época medieval, la deficiencia en ese entonces era mas bien de tipo estructural por el tiempo que tomaba transcribir un libro. No existía problema con la difusión de obras orales, que se transmitían de generación en generación sin ningún tipo de limitación.

En este punto, hay que precisar terminologías, el derecho de autor, conocido como copyright (derecho de copia) se vincula al sistema jurídico del common law practicado por ejemplo en EEUU, y el derecho de autor, ligado al sistema jurídico romano-francés de corte civilista, que se practica en Latinoamérica.

Históricamente el derecho de autor y el copyright son recientes, de hecho no existieron por un largo período de la historia, no fue necesario contar con un sistema jurídico de este tipo. Incluso nos hace pesar que no fue un tema central, sino qué hubiese ocurrido con Mozart, Shakespeare, Cervantes, cantos gregorianos, música étnica, las pinturas de Miguel Ángel o libros mucho mas conocidos para la humanidad como la Biblia o el Corán.

La invención de la imprenta marca un referente claro y con ella la primera transacción social del conocimiento, cedemos nuestro derecho a reproducir libros libremente lo cual resulta bastante obvio, primero por lo complejo de la copia, y en segundo lugar por las tasas de analfabetismo de esa época, por lo que a cambio de nuestra cesión recibimos libros de manera más ágil, el Rey tenía más poder de censura y control sobre los impresores, a quienes se les otorgaba este derecho exclusivo, mantenían cierto monopolio sobre las obras que publicaban, para tener un margen de tiempo para recuperar la inversión, sin que se aleje de nuestra realidad actual, el autor queda fuera de este pacto y sus publicaciones quedan a la buena voluntad de los editores o los mecenas.

El pacto no parecía injusto ya que lo que buscaba era traer más y mejores publicaciones a un público en el cual la lectura y la escritura eran escasos y los editores podían recuperar su inversión. De hecho, este sistema de privilegios se concedieron en el siglo XV, en la República de Venecia, por el año de 1470, este privilegio que no era propiamente un derecho de propiedad intelectual, sino fue un derecho de explotación económica por la reproducción de una obra a favor de los editores no de los autores. En resumen, las obras no se podían reproducir sin contar con la autoridad del soberano (monarca); El monopolio lo tenían los libreros-impresores (Stationer's Companies); En 1470 se dieron los primeros privilegios en Venecia.

Estos privilegios tenían las siguientes características: No eran un derecho de propiedad intelectual; eran un derecho de explotación de la obra respecto de la distribución y venta; el derecho radicaba en el editor e impresor no en el autor; el dueño de la obra (ejemplar) se tenía como titular.

Esto da nacimiento a lo que conoceríamos como la primera normativa en copyright en el mundo occidental, el estatuto de la Reina Ana, el 10 de enero de 1710, en Inglaterra. Si bien esto da paso a un reconocimiento verdadero de los primeros derechos a favor de los autores, pasando del sistema de privilegios de los editores, a que sean los autores los que gocen del

reconocimiento de su titularidad exclusiva sobre la obra, cuya finalidad última consistía en ceder su derecho de publicación a los editores, a través de algún acuerdo de tipo comercial. Es decir la facultad de un editor para publicar un libro se encontraba supeditada a la decisión del autor, quien lo cedía con fines comerciales y no en el soberano.

Surgen derechos post sistema de privilegios, se otorgan un derecho al editor, emanado del autor por 14 años; luego el autor reasumía su derecho por otros 14 años (podía disponer de él libremente); transcurridos los 28 años, la obra entraba al dominio público.

(García, Ernesto, 1996, 1997). En cuanto al Estatuto menciona: El valor histórico del Estatuto de la Reina Ana radica en haber considerado que la retribución económica de los autores por sus obras publicadas incidían en beneficio de la cultura y en haber puesto de manifiesto los tres factores esenciales que hay que tener en cuenta para llegar a una ponderada y equitativa comprensión del derecho de autor: cultura, interés público y derechos de los autores. (p. 57, 58).

El derecho de autor (*Droit d' Auteur*) como tal, en su esencia misma, surge en Francia, la Asamblea Nacional de Francia expidió el decreto de 13 a 19 de enero de 1791 y luego el decreto de 19 a 24 de julio de 1793, los cuales instan el derecho exclusivo del autor sobre su obra ligados por su relación individual y de tinte personal y espiritual. Buscó equiparar el derecho de autor a la propiedad común y a criterio de Le Chapelier y La Kanal como definen al derecho de autor: "la más sagrada de las propiedades".

A mediados del siglo XVIII se le ocurre a alguno de los iluminados de la época y lo recoge la Constitución de los Estados Unidos, que una forma de estimular la producción del conocimiento es atribuyéndole monopolios temporales al autor o inventor sobre su obra o invención por cierto tiempo, con esto lo que se buscaba era fomentar las artes y las ciencias, independizarlos de los editores,

los compadrazgos y el Estado, además que puedan vivir de su creación, es lo que doctrinariamente se conoció como “cláusula del progreso”.

(Chaparro, Enrique, et al., 2007). Este es un experimento político-económico. Como experimento, a lo largo del tiempo hemos visto que ha fallado miserablemente respecto de las intenciones declamadas, al mismo tiempo que ha sido usado con intenciones que no eran las originales, esto es, la apropiación de este conjunto de saber, colectivamente construido pero individualmente asignado, que ha pasado a las manos de las grandes corporaciones de todos los colores. (p. 16,17).

La evolución del derecho de autor está marcado por una línea humanista, considerando al derecho de autor como un derecho humano, el 10 de diciembre de 1948, la Asamblea general de las Naciones Unidas, en París, proclaman la Declaración Universal de los Derechos Humanos, que en su normativa correspondiente al artículo 27 numerales 1 y 2 dice, 1.. “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.”

2.- “Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le corresponden por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.”

Adicionalmente a la declaración antes dicha, hay normas supranacionales que regulan la materia de derecho de autor, como por ejemplo: el Convenio de Berna para la protección de las Obras Literarias y Artísticas, el Acuerdo Sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC), La Decisión de la Comunidad Andina 351 y el Tratado de la Organización Mundial de la propiedad Intelectual sobre Derecho de Autor.

### 3.2.2.- Noción de Derecho de Autor

(Ríos, Ruiz, 2011). El derecho de autor, como disciplina jurídica, forma parte integral de un todo omnicomprendido denominado propiedad intelectual, que se traduce en un derecho personal por antonomasia, que reviste un matiz económico y patrimonial sobre toda creación del dominio literario, artístico o científico, que se da de parte del Estado desde el mismo momento de la creación a favor de un titular originario o derivado, por un tiempo determinado, oponible frente a terceros y que presenta un contenido dual expresado en prerrogativas de orden moral y patrimonial. (p. 3).

*“Es la rama del Derecho que regula los derechos subjetivos del autor sobre las creaciones que presentan individualidad resultantes de su actividad intelectual, que habitualmente son enunciadas como obras literarias, musicales, teatrales, artísticas, científicas y audiovisuales.”* (Lipszyc, Delia, 2005, p. 11).

*“Es una moderna disciplina jurídica que regula la particular relación del autor con su creación intelectual y de ésta con la sociedad.”* (García, Ernesto, 1996, 1997).

El derecho de autor abarca dos elementos que son comunes en las relaciones jurídicas, por un lado la obra (objeto) y por otra parte el autor o titular (sujeto).

La conjunción de estos elementos dan como resultado que la obra como resultado del proceso creativo del autor, sea considerada como una manifestación de su fuero interno, espíritu e impronta personal y por otro aspecto consideramos a la obra en su esfera netamente patrimonial como un bien económicamente explotable.

En su expresión espiritual es lo que la doctrina y la legislación regula como derecho moral, el cual se caracteriza por ser perpetuo, intransferible, inalienable, inembargable, imprescriptible e irrenunciable. Comprende el

derecho de paternidad, derecho de divulgación (mantener la obra inédita o primera divulgación: dar a conocer la obra por primera vez), derecho de integridad, derecho de modificación, derecho de arrepentimiento o retracto, derecho de acceso al ejemplar único o raro.

Si bien el derecho de autor centra su protección sobre obras literarias, artísticas o científicas, se desprenden de este otro tipo de derechos llamados conexos, que como lo menciona Arosemena (2011), no son aportes creativos directos para que la obra sea considerada como tal, el esfuerzo está encaminado a contribuir para el desarrollo y/o difusión de obras en general, lo cual explica que se desprendan derechos conexos sobre obras que se encuentran en el dominio público. (p. 88). Dentro de los derechos conexos se ubican los derechos de artistas, intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y las producciones de los organismos de radiodifusión.

En cuanto al tema patrimonial que comprende los aspectos transaccionales de explotación y beneficios económicos de la obra, dejando que el autor siga la suerte de la obra, esto se lo conoce como derechos patrimoniales: reproducción, distribución, transformación, importación y comunicación pública.

El reto consiste en lograr el justo equilibrio entre el interés privado del autor, visto en su esfera patrimonial y de beneficio económico, y el interés público de la sociedad, entendido en el acceso, disfrute de la cultura y de las creaciones del intelecto humano.

### **3.2.3.- La obra**

Se considera obra, "toda creación intelectual original de naturaleza artística, científica o literaria, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma". (Decisión 351).

### 3.2.3.1.- Componentes de la de obra

Debemos dividirla en tres aspectos, en primer lugar, la creatividad, como consecuencia del empleo del intelecto destinado para la creación de una obra, no como el empleo de una actividad común que demande de la capacidad intelectual como leer, caminar u operar una maquinaria.

Es importante que esta creación sea perfectamente distinguible de las que se encuentran existentes, es decir que sea distinta, lo que nos conduce al segundo aspecto, la originalidad, que tiene que ver con el fuero personal e íntimo del autor, es decir la impronta y sello que lo hace diferenciable de lo anteriormente creado.

En este punto pensar que existe una impronta auténtica, única realizada sin consideraciones previas, resulta bastante complejo, ya que los seres humanos reaccionamos y plasmamos nuestras manifestaciones basados en sus elementos, vivencias, además que en muchas ocasiones nos vemos marcados por influencias e inspiraciones determinadas que condicionan de buena manera la creación. Diferente es el caso de pretender de manera intencionada realizar una copia, en donde los grados de similitud como última instancia le corresponderá a las autoridades pertinentes dependiendo la acción, sea judicial o administrativa.

(Chaparro, Enrique, et al., 2007). Ningún artista puede reivindicar originalidad, cada cosa que creamos está basada en cosas que otros crearon, toda la expresión científica técnica, cultural es el resultado de un conjunto de mecanismos de transmisión social. Este conjunto de conocimientos se ha transmitido tradicionalmente en forma social.

Es una construcción a la que cada uno ha hecho una pequeña contribución marginal y esta suma de pequeñas contribuciones marginales es la que ha formado el conocimiento. (p. 15).

Por ejemplo el blues normalmente es atribuido su origen a los EEUU cuando en realidad proviene del Centro de África, de Mali, los guitarristas de Mali son los mejores bluseros.

Existen acepciones para el término original que no corresponden a la definición de obra, como por ejemplo asociar el término original con nuevo o novedoso, ya que la obra no debe ser nueva sino creativa, distinguible y que refleje la personalidad del autor. De igual manera se puede interpretar original con ejemplares originales, para lo cual un ejemplar es original cuando cuenta con la debida autorización del autor o titular, indistintamente del formato contenedor.

El tercer aspecto se refiere a la susceptibilidad de reproducción, no se exige que la obra haya sido divulgada o reproducida sino que sea posible su reproducción, para lo cual se entiende que la obra ha salido del fuero interno del autor, así este decida mantenerla inédita, cuando este decida divulgarla su reproducción va a ser posible.

#### **3.2.4.- El autor y titular.**

Autor es la persona natural que realiza la creación intelectual, u obra, si la ejecuta de forma colaborativa con otra persona natural obtiene la calidad de coautor.

Cabe mencionar que solo los seres humanos debido a nuestra calidad y condición podemos tener la calidad de autores, es ilógico pensar que una persona jurídica, en su entidad ficticia pueda exteriorizar su espiritualidad.

Titular, es la persona natural o jurídica, sobre quien reposa los derechos patrimoniales o económicos de autor sobre una obra. Los derechos morales son de exclusiva propiedad del autor.

### **3.2.5.- Idea y expresión**

Las ideas como tal no gozan de ningún tipo de protección bajo el sistema propiedad intelectual, es decir no son protegibles bajo el régimen de derecho de autor ni patentables. Mientras esa idea se mantenga en la mente de la persona, está en su esfera íntima, solamente al momento de expresar y desarrollar esa idea a través de su primera fijación, goza de protección legal.

Gozan de protección las ideas en cuanto se encuentren expresadas y debidamente desarrolladas. El principio general es que las ideas gozan de libertad puesto que, resulta infundado y un verdadero obstáculo de desarrollo que se otorgue a alguien un derecho exclusivo en base a una idea. Son numerosos los ejemplos penosos que podría mencionar si caeríamos en este hecho inadmisibile.

### **3.2.6.- Protección automática o ausencia de formalidades**

Al momento mismo en el cual la obra está viendo la luz, fuera del fuero interno, ésta goza de protección automática. No necesitamos realizar ningún trámite, registro o formalidad para que nuestra creación goce de protección.

*“El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación”* (art. 5 Ley de Propiedad intelectual).

El régimen de protección de derecho de autor es declarativo y no constitutivo de derechos, por lo que realizar el depósito de la obra en la entidad competente (Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual –IEPI-) no genera ningún tipo de derechos, mas en la práctica resulta conveniente si el certificado de presunción de autoría y obra se lo requiere para un trámite en específico, además que este trámite resulta bastante ágil y económico.

En cuanto a determinar la autoría y autenticidad de la obra en una esfera mas de litigio, el documento otorgado por el IEPI es insuficiente, ya que al momento

del pleito, el conjunto de pruebas aportadas son las que van a determinar la veracidad de la pretensión.

### **3.2.7.- No-Discriminación.**

El derecho de autor no realiza juzgamientos valorativos en cuanto al merito, destino, modo de expresión, finalidad, para que alcance su protección. Lo único que al derecho de autor le interesa es que se apegue a la definición de obra entendida como una creación intelectual original, susceptible de reproducción, mas no su calidad, valor artístico o económico, evitando condicionar la protección de la obra por aspectos cualitativos o cuantitativos.

Si bien el autor tiene toda libertad para crear su obra como le resulte placentero, tiene un tope extremo al momento en que la sociedad y las buenas costumbres estén corriendo un peligro inminente si se protege esa obra.

### **3.3.- Propiedad**

El individualismo es una característica de todas las relaciones humanas y sociales que se ha puesto de manifiesto sobre todo en la sociedad occidental, influenciada por el capitalismo y su afán de “tener” por sobre el del “ser”, forjando una competitividad extrema, en donde prima el individuo por sobre la colectividad, lo mío por sobre lo nuestro, el bien privado por sobre el bien común, pone al individuo por sobre y de forma separada del conjunto social del cual forma parte inevitablemente. El “otro” que forma parte de este conjunto es una amenaza, alguien que reclama su reconocimiento y existencia, pienso en el yo por sobre los demás.

Es difícil renunciar a nuestra individualidad, de hecho el trabajo colectivo de ninguna manera exige una renuncia a nuestros derechos y desafíos individuales, lo que recoge es pensar en un proyecto colectivo apoyado en suma por las potencialidades y capacidades individuales, adoptando una

conciencia colectiva, dejando de lado la mezquindad individual. Debemos dejar de pensar en los intereses del individuo por encima de los de la colectividad.

El colectivismo en sus orígenes más primitivos se exteriorizaba en la lucha conjunta por la existencia mismo, se pensaba en la propiedad comunal la misma que es desplazada por la propiedad privada y el individualismo. Si bien no mantengo una postura radical como la de Marx de que la propiedad privada no debe existir, los medios de producción individuales o colectivos deben sumar intereses individuales para conseguir objetivos colectivos, el planteamiento está alineado al bien común y el cumplimiento de la función social de la propiedad. Al topar el tema de propiedad necesariamente nos vincula con sistemas económicos y políticos como el capitalismo y el socialismo, hay conceptos desarrollados por estos sistemas que deben ser puestos en práctica pero desde un sentido mejorado, es específico la competitividad, que no se relaciona únicamente con el capitalismo, debe trascender y ser pensado de forma colaborativa, no competir sino colaborar aprovechando ventajas y destrezas individuales en colectivo.

(Larrea, Ana María, et al., 2011). La acción colectiva es fundamental para superar los procesos históricos de desigualdad y opresión vividos por las sociedades latinoamericanas. Sin embargo, es necesario buscar un justo equilibrio entre acción colectiva y acción individual, y permitir que la iniciativa individual se despliegue, procurando procesos de producción redistributiva y procesos de regulación y control por parte del Estado... Recuperar el Estado para la ciudadanía y también fomentar la acción colectiva de la propia sociedad. Se parte del respeto a la autonomía de las organizaciones sociales y se reconoce el papel del Estado para promover la participación social y ciudadana. (p. 12).

(Chaparro, Enrique, et al., 2007). Ahora bien, la sociedad capitalista en la que hoy vivimos necesitó de un proceso de acumulación originaria del capital. Esta acumulación originaria surgió de expropiar bienes comunes, básicamente la

propiedad común agrícola, que pasó de manos del conjunto, de las comunidades que usaban las tierras de pastura o labrantía comunes, a apropiación privada. La justificación filosófica de esto es que es económicamente más eficiente la propiedad privada que la propiedad común....

Ya no quedan bienes materiales por apropiar, pero hay un montón de cosas que sí quedan por apropiar, como son los denominados bienes inmateriales: el conocimiento, las expresiones artísticas, las expresiones de la cultura en general, se han convertido en materia deseable y apropiable. (p. 15, 16).

Existe proporcionalidad entre los beneficios y proporcionalidad de ingresos que obtienen los editores, las disqueras y los autores, el porcentaje de cobro de los artistas es mínimo, este acuerdo era mas o menos justo hasta la época de los años 80's ya que para transmitir ideas de forma escrita se necesitaba contar con un gran aparataje, capacidad industrial y dinero. ¿Cabe mantener esta distribución de ingresos y porcentajes en la era digital?.

Debemos entender que la tecnología nos otorga ventajas que deben ser entendidas, el acto creacional es capacidad de los seres humanos, pero la forma de reproducirlo ha tomado un giro, por lo que nuestro derecho originario de reproducción, que inicialmente con la imprenta fue cedido, hoy en día está en nuestras manos, muchas veces no necesitamos recurrir a una imprenta para ejecutarlo, debemos tender a balancear el sistema que en su origen, cuando por cuestiones de operatividad y costos, tenía sentido. *“Frenar la reproducción de información digital es cercano a lo técnicamente imposible. De hecho en el mundo digital no existe el concepto de copia. Uno reproduce originales ya que las copias son indistinguibles del original.”* (Chaparro, Enrique, et al., 2007, p. 17).

La libertad de compartir una canción, un libro, el conocimiento cada vez es más limitado por cuestiones de tipo restrictivo en el campo penal incluso, por lo que

deben mantener esta apropiación del conocimiento, es mucho más preocupante el abanico a donde se está extendiendo, la forma en la que procuran emplear la propiedad privada, que abarquen conocimientos tradicionales, sociales, bienes comunes del conocimiento y sobre todo de vida (transformación de semillas, información genética). *“Este proceso de apropiación se ha extendido primero a las semillas y ahora también a otras formas de vida, a formas de vida orgánicas, lo que los especialistas del área llaman biotecnologías verdes y rojas, cuando se refieren a vegetales y animales.”* (Chaparro, Enrique, et al., 2007, p. 18).

El maíz puede ser un buen ejemplo, el maíz fue el resultado de varios años de trabajo y esfuerzo, el maíz no existe por sí en la naturaleza, responde a un esfuerzo de bioingeniería (no ingeniería genética) que debemos agradecer a los indígenas de Mesoamérica, logrando difundirse por el resto del mundo, siendo hoy en día una de las bases alimentarias del planeta, en estricto sentido deberíamos pagarles por patente u obtención vegetal a los indígenas de Mesoamérica, pero imaginémosnos por un momento ¿qué hubiese ocurrido si alguna empresa era quien realizó estos esfuerzos para tener el maíz que hoy poseemos? La respuesta es personal.

El interés por apropiarse y mercantilizar estos espacios es cada vez mayor, produciendo un proceso de expropiación del patrimonio humano, tal cual explicaba al inicio, como sucedió con las tierras de pastura, el interés se vuelca a los bienes inmateriales, como ya no hay bienes materiales de los cuales puedan apropiarse, todo esto en beneficio del capitalismo industrial. En donde sus márgenes de ganancia son exorbitantes, tanto en las empresas farmacéuticas y en las de software, compañías que uno pensaría que su mayor gasto viene dado en investigación y desarrollo, pues no, es en marketing. Además factores accesorios a este trabajo, de cómo manejan sus esquemas de ventas a la sociedad, en el peor de los casos inclusive con fondos públicos.

### **3.4.- El poder detrás del poder**

#### **3.4.1.- Entidades reguladoras**

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) es una de las entidades rectoras en temas de propiedad intelectual, es un organismo que se desprende del sistema de Organizaciones de Naciones Unidas, establecido en 1967 en virtud del Convenio de Estocolmo, su sede se encuentra ubicada en Ginebra, Suiza. Actualmente cuenta con 185 países miembros. Se dedica al uso de la propiedad intelectual como medio para estimular la innovación y la creatividad.

Una característica importante de la OMPI es que la firma de sus tratados y resoluciones no es obligatoria para los Estados Miembros, salvo el instrumento de ratificación básico para el ingreso, por un lado deja cierta autonomía a los Estados miembros para moverse en los tratados que este organismo administra, por otro se muestra debilitado en su objetivo de establecer un sistema de armonización fuerte en propiedad intelectual.

La Organización Mundial de Comercio (OMC), es fruto de la Ronda Uruguay del GATT (1986-1994), fue fundada el 1 de enero de 1995, su sede se encuentra en Ginebra, Suiza. La OMC es la única organización internacional que se ocupa de las normas que rigen el comercio entre los países miembros. Entre sus principales tareas está la de reducir los aranceles en las transacciones comerciales internacionales, fomentando la liberalización general de las relaciones comerciales entre los países. Además monitorea las políticas domésticas de sus miembros en este sentido y está facultado para actuar como árbitro en caso de controversias. Cuenta con 157 Estados miembros al 2012.

Una característica que hay que destacar de este organismo es su facultad sancionadora a los países miembros en caso de incumplimiento de sus reglas,

para lo cual cuenta con un Órgano de Solución de Diferencias y sus Paneles de Expertos, que actúan como tribunal en caso de alguna controversia.

Cada Ronda de negociación que es como opera la OMC al igual que operaba el GATT, llama al cuestionamiento y alteración de países pobres y varios movimientos sociales, (Busaniche, Beatriz, et al., 2007) referente al tema: activistas manifiestan su repudio a este brazo político de la alianza global entre el poder corporativo y el estatal, y que ha sido acusado de tratar en forma desigual a sus miembros, constituyendo los paneles de expertos con ejecutivos destacados de las principales empresas transnacionales interesadas en las mismas discusiones sobre las que se suponen deben terciar. (p. 42).

Producto de esta Ronda de Uruguay del GATT, nace la OMC pretendiendo establecer “*un marco multilateral de disciplinas para el comercio de servicios y para la protección de los derechos de propiedad intelectual relacionados con el comercio, así como el esfuerzo de las disposiciones multilaterales sobre el conocimiento de productos agropecuarios y de textiles y de prendas de vestir*”, esto trae consigo lo que conocemos como ADPIC, Acuerdo sobre los Aspectos de Propiedad Intelectual relacionados al comercio.

ADPIC, es el acuerdo global respecto a estos temas, se caracteriza por ser vinculante, además de contar con mecanismos de respaldo que facultan establecer sanciones inclusive de tipo penal a los países miembros que no cumplan lo que regula el acuerdo por parte de la OMC, además es posible apelar a los sistemas de resolución de diferencias de este organismo en caso de controversias. Con lo cual cuenta con una fortaleza jurídica y de tipo económico que compensa la debilidad que comentaba que OMPI posee. Este acuerdo cuenta con niveles mínimos de cobertura, con lo cual se puede afirmar que ADPIC es una versión ampliada de OMPI, ampliando su campo de acción agregando normas nuevas y convenios rigurosos, esto con el plus coercitivo que antes mencione.

Los países miembros de la OMC tienen obligaciones de tipo penal en caso de violación de propiedad intelectual e industrial y otros monopolios de este campo.

La metodología de OMC es que cada país cuenta con un voto, cualquier país puede frustrar y retardar las negociaciones, sobre todo los países en desarrollo. Las negociaciones pueden ser lentas y tender a no realizarse, en caso de no llegar a consensos.

(Busaniche, Beatriz, et al., 2007). La acción de algunos países miembros, y el repudio de los movimientos sociales en las calles ante cada Reunión Ministerial ponen a la OMC en un ámbito de cuestionamiento permanente sobre la legitimidad o no de las directrices que adopta y pretende imponer.

OMPI y OMC no alcanzan para las metas de las grandes potencias y las grandes corporaciones en materia de armonización y profundización de los regímenes de monopolios sobre el conocimiento, la vida y la cultura. Por eso, siguen esbozando estrategias cambiantes y combinadas, y allí es donde entran los acuerdos bilaterales en escena. (p. 44).

Los Tratados de Libre Comercio, son acuerdos que se realizan de forma bilateral o regional para ampliar el mercado de bienes y servicios, eliminar barreras aduaneras, fomentar el comercio de libre intercambio entre las partes, además se pretende armonizar las legislaciones entre los países participantes. Regularmente los tratados se basan en pautas de la OMC.

EEUU se ha preocupado en promover la firma de varios acuerdos bilaterales, sobre todo luego del intento frustrado de constituir el ALCA (Área de Libre Comercio de las Américas), en estos tratados lo polémico resulta precisamente lo correspondiente a la propiedad intelectual.

Las obligaciones contraídas por medio de un tratado de libre comercio son pisos mínimos de cumplimiento, por lo que a partir de eso se puede modificar para arriba, pero de lo acordado no se puede modificar sobre lo acordado.

Generalmente en los tratados de libre comercio se considera a la propiedad intelectual y los aspectos de bioprospección como una inversión de cualquier otro tipo, sin realizar consideraciones diferentes por lo delicado y la naturaleza del tema.

(Busaniche, Beatriz, et al., 2007) Da su opinión al respecto: Los Tratados de Libre Comercio son una parte esencial de la estrategia combinada para la armonización de los regímenes de monopolios tal como conviene a las grandes corporaciones y las naciones más desarrolladas, que tienen de esta manera, instrumentos poderosos de influencia y coerción para imponer estos regímenes sobre naciones menos desarrolladas. (p. 46).

### **3.4.2.- ¿Quién Legisla? Y ¿Para quién?**

La función legislativa está en manos del anterior Congreso, hoy Asamblea Nacional en nuestro país, bueno eso por mandato constitucional y desde que surgió la separación de poderes con la Revolución Francesa, pero en realidad, ¿están siendo las leyes pensadas en el interés de las personas, la sociedad y del país? ¿Son las normas instrumentos legítimos que respondan a nuestros intereses como ciudadanos?, ¿Se está pensando en un interés general y comunitario al momento de emitir leyes, o a qué tipo de intereses responden?. Las empresas hacen y cumplen su papel muy importante en la sociedad y dentro de la dinámica del comercio son muy necesarias, pero qué pasa cuando los Gobiernos empiezan a ser la parte débil y sumisa del sistema, las reglas del juego varían y existen beneficios que las grandes corporaciones pretenden y en definitiva logran obtenerlos por la presión y el poder que representan. Sino ¿cómo entendemos que dentro del directorio de la OMC sean parte tan activa al momento de la toma de decisiones siendo juez y parte?.

Otro ejemplo lo presenta el New York Time cuando habla de la walmartización, se refería a cómo Wal-Mart había presionado la baja de salarios y la seguridad social de los trabajadores en sus tiendas en Estados Unidos, este es un fenómeno que ocurre en los lugares donde se instala esta tienda, además del efecto liquidador que causa en las tiendas locales.

El 8 de febrero de 2004; Peter Goodman y Philip Pan escribían en el Washington Post: *“Mientras el capital registra el globo en busca de trabajadores más baratos y maleables, y mientras los países pobres recurren a las multinacionales para que les provean empleos y abran mercados de exportación, Wal-Mart y China se ha constituido en la empresa conjunta de capital de riesgo más extrema, su simbiosis influye las condiciones de trabajo y consumo por todo el mundo”*.

El 80 por ciento de las 6 mil fábricas que proveen a Wal-Mart están en China, esto por las condiciones laborales y los bajos precios de las miserables maquilas que se dan en Bangladesh.

Pensemos en empresas como la petrolera BP, Exxon Mobil, Shell, General Motors representan economías mayores que Portugal, Israel, Irlanda, Nueva Zelanda. Wal-Mart es la empresa más grande del mundo, su volumen de venta es mayor que el producto interno bruto de Noruega, Arabia Saudita y Austria.

A través de fusiones y el desarrollo de empresas vinculadas, de manera silenciosa van dominando todo el mercado a través de oligopolios de propiedad intelectual.

Al decir de Ribeiro con la compra de la empresa mexicana Seminis, Monsanto pasó a ser la mayor empresa global de venta de semillas (no sólo transgénicas, de las que controla 90 por ciento, sino de todas las semillas vendidas comercialmente en el globo). Empresas como Bayer, Syngenta, BASF, Dow, en agrotóxicos perciben 84 por ciento de las ventas globales y en cuanto a

farmacéuticas empresas como Pfizer, Glaxo, SmithKline, Sanofi- Aventis ocupan el 59 por ciento del mercado.

De igual forma empresas como Nestlé, Archer Daniel Midlands, Altria, Pepsico realizan ventas al consumidor y al mismo tiempo son las que condicionan las formas de producción, calidad, precio, procesadores, distribuidores y que es lo que llega al consumidor.

(Ribeiro, Silva, et al., 2007). Respecto a las multinacionales: Con tal poderío y cada vez más legislaciones nacionales e internacionales a su favor, las multinacionales condicionan diariamente la vida de todos, creando guerras reales y de mercado, entretejidas en gobiernos y medios de comunicación, desplazando un enorme poder de propaganda y apropiándose de los mercados, desde la producción hasta la compra directa del consumidor...

Frente a la enormidad, el fortalecimiento de las estructuras comunitarias y solidarias no es una opción ideológica: es un principio de sobrevivencia. (p. 48, 49).

La concentración y la figura de la fusión no es nuevo, de hecho responde a lineamientos capitalistas, las empresas desarrollan una tendencia competitiva extrema que se devoran unas a otras con el objetivo de eliminar la competencia, con lo cual se puede poseer un mejor control del mercado, precios, salarios de trabajadores y por supuesto nosotros como clientes que nos vemos reducidos a opciones de elección. Existen casos referenciales de compras y fusiones, por sectores por ejemplo en el petrolero, Chevron y Texaco, AT&T y Bellsouth, Google y Youtube, este caso es interesante y una práctica que nos deja la puerta a reflexionar si en realidad hemos considerado el grado de influencia que tienen Google, Facebook en nuestras vidas, en el caso de esta compra, youtube es un canal de muestra de videos uno de los de más fácil acceso, lo curioso y escalofriante del asunto radica en la primera acción de Google al momento de la compra de youtube, eliminó mas de 30 mil

videos que se encontraban en el sitio obviamente bajo la bandera de la propiedad intelectual, con lo cual Google se convierte en el Hermano Mayor del sistema (asimilado a la novela de George Orwell "1984").

(Ribeiro, Silva, et al., 2007). A su manera señala: Las empresas son cada vez menos pero cada vez más grandes, con mayor poder para imponernos sus productos y pautas de consumo, determinar condiciones laborales o desempleo o ejercer presiones de todo tipo sobre congresistas, gobiernos o instituciones internacionales para lograr las normas y legislaciones que consideren necesarias. Lo que no pueden lograr por mecanismos de mercado lo pueden imponer a través de leyes a su favor, como ha sucedido en múltiples ocasiones. (p. 51).

En el caso de las industrias de la vida es decir las de biotecnología, pensar en la influencia que marcó la adquisición de Biomet por un grupo inversor Blackstone Group y al Texas Pacific Group, demuestra que la competencia dejó de ser por eliminar un competidor en el mercado, reemplazándose por grupos de inversión fuertes que en su objeto social predomina el lucro esencialmente, es comprensible por razón lógica que el lucro y la obtención de dinero como tal es algo necesario, muchas veces los medios son los inadecuados, la forma y a costa de que lo conseguimos. La acumulación en este caso es extremadamente desproporcionada, pensar si quiera en una justa distribución de ingresos es un imaginario, su objetivo ya no radica en el capital sino en el poder y el control.

Pensemos la forma inicial de transacción, intercambiamos un bien por un cierto monto de dinero, este acuerdo responde a un acto comercial netamente, que debe regirse por normas civiles, comerciales, mercantiles, pero pensar en llevar a instancias penales, el acto solidario de pasarle una canción a un amigo. En la música quienes se resisten son los productores fonográficos, ni si quiera los artistas, son quienes poseen los derechos, los que han empleado el poder de coerción del estado para resolver un conflicto comercial en instancias penales.

Debemos agradecer a ADPIC tener normas de este tipo en el ámbito nacional e internacional. Con el tema de la música es natural que un músico quiera que su música se difunda y mientras mayor sea el número de personas va a ser mucho mejor para él, así que en quienes radica el problema es en la industria fonográfica, los músicos tienen en sus presentaciones en vivo uno de sus ingresos más significativos. Debemos pensar en la proporcionalidad de la norma y la sanción, enviar un mail con una canción a un amigo amerita un encarcelamiento pero a quienes administran monopolios y no permiten que mas artistas o inventores puedan acceder a información abierta y clave para desarrollar innovación, deben estar libres.

(Weinstein Cayuela, José; Ficsor, Mihály; Schuster, Santiago; Zapata, Fernando; Lasúen, José Ramón; Martin-Prat, María; Nuttal, Francois Xavier; Antequera, Ricardo; Peters, Marybeth; Slachevsky, Paulo; Dietz, Adolf; Ramonbordes, Christiane; Villalva, Carlos A.; Sevillano, José Luis; Ossa Rojas, Claudio; Castillo, Eduardo, 2004). Se sugiere equilibrar la situación: Hay que proteger la creación, los derechos de inventores y creadores. Pero en el marco señalado ¿Para quién se legisla? ¿para los creadores, la ciudadanía y el país? ¿o para las multinacionales? En qué ejercicio es básico establecer ciertos equilibrios entre derechos económicos del propietario o titular y los derechos humanos y sociales del conjunto de la sociedad. (p. 154).

Analicemos la relación y situación precaria que existe entre el derecho a la propiedad y el derecho a la vida (derechos monopólicos de patente de medicamentos) o en su defecto o el efímero equilibrio entre el derecho a la educación y la cultura (si se inventara hoy día el sistema de escritura Braille) en dónde terminan los límites del derecho de propiedad.

(Slachevsky, Paulo, et al., 2004). Al respecto: La creación, y más aún la investigación, se nutren de creaciones previas, y para poder crear se requiere cierta libertad de tomar, de apropiarse. ¿Por qué pedir autorización para crear una Mona Lisa con bigotes? ¿Por qué tener que pagar sumas enormes a

Microsoft por una licencia de desarrollo para crear un nuevo programa que sea operativo con Windows? Está claro que leyes muy rígidas y represivas en la materia facilitan el monopolio de los derechos intelectuales en grandes grupos, incrementando la concentración económica y limitando de hecho la transferencia tecnológica a los países en desarrollo, relegándolos a un rol pasivo de consumidores de esa producción generadores de las riquezas los consorcios y países. Las legislaciones en el ámbito de los derechos de propiedad intelectual incrementan o reducen la desigualdad entre los países.

Por ello, en las negociaciones de libre comercio, como en las modificaciones legislativas, se requiere abrir el debate. Es fundamental enfrentar este tema, que está en la base de la riqueza de las naciones en la era de la globalización, desde una perspectiva cultural y social, desde el Sur, y no bajo el dominio del prisma comercial que procura imponernos el Norte. (154, 155).

### **3.5.- Una mirada desde el Sur**

Hablar del Sur directamente nos transporta a pensar en diversidad, tradición, costumbres, una cultura, un legado, que debe ser valorado y protegido como bien común-superior de la humanidad.

(Smiers, Joost, 2006). Da su punto de vista: Los países del Tercer Mundo tampoco se benefician con el copyright; mas aun, la apropiación individual de creaciones e inventos es una idea que a muchas culturas les resulta extraña...en muchas culturas no es común que un individuo explote una creación o un invento de manera monopólica durante décadas. Después de todo los artistas y los inventores continúan el trabajo de quienes los precedieron. (p. 112).

Existen varios ejemplos de cómo la creatividad se sirve de manifestaciones pasadas y presentes, pensemos en culturas musicales tradicionales y populares, el pasillo, el calipso, la samba, la bomba, el tango, las rancheras, la

cumbia, el rap, y un ejemplo muy interesante el yaraví (estilo musical de Perú) que se construye como un conjunto de signos sociales careciendo de autor individualizado, depende de las circunstancias, el lugar, el público, la época.

Debemos entender las expresiones artísticas en su conjunto, resulta complejo apreciar la samba, la bomba sin realizar un ejercicio mental de vinculación con el baile transformando la música y el baile en un solo elemento, con lo cual en ejercicio equitativo del derecho de autor el sistema de regalías por ejemplo debería extenderse hasta esta expresión artística escénica como es el baile.

(Collins, John 1993, p. 149-150 citado en Smiers, Joost, 2006) En cuanto a las regalías señala: Si el sistema de regalías fuese equitativo en lo que a creatividad se refiere, habría que dividir entre los cuatro elementos que la compone: la letra, la melodía, la base rítmica, y los pasos de baile, y dentro de la melodía habría que hacer una subdivisión para incluir los contrapuntos o melodías cruzadas, y los mismo para el ritmo, que no es único dentro de un mismo tema. (p. 114).

Admitir la necesidad de reconocimiento y respeto de derechos colectivos a grupos culturales tradicionales cuyos derechos de propiedad intelectual deben entenderse en grupo dejando un híbrido entre derechos individuales y dominio público. Imaginar que existe una fuente cultural primigenia no es lo correcto por cuanto de una expresión cultural pueden desprenderse varias derivaciones, debido a influencias o rasgos culturales identitarios.

Pensar en nuestra mega diversidad y en las más variadas expresiones del folklore nos conduce a definirlo o regularlo, el término como tal tiene una fuerte atadura con las tradiciones vivas del pasado y su amparo bajo el régimen de propiedad intelectual carece de pertinencia.

(Pérez de Cuéllar, 1996, p. 196 citado en Smiers, Joost, 2006). Da su opinión: Habría que proponer una nueva concepción que se basara en ideas inherentes

a las normas sociales tradicionales. Eso sería más constructivo que tratar de que las formas de protección se ajustaran a un contexto que les es ajeno, y en el que los que se valen de las nociones del copyright y los que las desarrollan se resisten con tenacidad al cambio. (p.115).

Es notoria la diferencia de ingresos que perciben las potencias y los países del sur en vías de desarrollo. (Boyle, James, 1996, p. 124 citado en Smiers, Joost, 2006). En cuanto al dinámico aprovechamiento económico de la producción intelectual: El concepto de autor se erige como una puerta que se debe atravesar para adquirir derechos de propiedad intelectual. En la actualidad, esa puerta tiende a favorecer en mayor grado la contribución de los países desarrollados al mundo de la ciencia y la cultura. El curare, el batik, muchos mitos y la lambada salen de países en vías de desarrollo y no están protegidos por derechos de propiedad intelectual; en cambio, el Prozac, Los Levi's, Grisham y la película Lambada se exportan a esos países bajo la protección de una caterva de leyes de propiedad intelectual, respaldadas a su vez por la amenaza de sanciones comerciales. (p. 116).

Somos nosotros quienes de forma directa o indirecta contribuimos a la construcción del aparataje jurídico y político, es digno de admirarse los permisos que podemos llegar a ser en cuanto a sesión de posiciones a favor de la propiedad intelectual ante la OMC y cómo descuidamos proteger bienes de uso colectivo que nos permitan aplicar políticas propias.

(Smiers, Joost, 2006). Podría decirse que el sistema actual del copyright no da opción a los artistas y los países del Tercer Mundo, y que el dominio público está acogiéndose. El copyright es una especie de creencia sagrada...la idea de que vela por el bienestar de todos es muy cuestionable. Sin embargo, los artistas y los países del Tercer Mundo no pueden actuar como si no existiesen ni el sistema, ni las demandas, ni las sanciones, y no les queda más remedio que formar parte del engranaje. Así, se enfrentan a un dilema estratégico de grandes proporciones. Mientras tanto asistimos a un proceso en el que los

grandes grupos se devoran el saber y la creatividad que forman parte de nuestro dominio público común. (p. 118).

## CAPÍTULO IV COPYLEFT

### 4.1.- Software o programa de ordenador

Antes de empezar a dilucidar cuestiones conceptuales respecto del software libre, quiero empezar por hacer un acercamiento respecto de lo que es el software, conocido también como programa de ordenador o computador, soporte lógico, etc., una definición bastante simple de software es: conjunto de instrucciones en lenguaje natural o codificado que buscan que una máquina, un computador o hardware realice o ejecute determinada tarea.

En cuanto a las definiciones de software, nos podemos nutrir de algunos enunciaciones que las encontramos en cuerpos normativos.

Programa de ordenador (software): Expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un ordenador -un aparato electrónico o similar capaz de elaborar informaciones-, ejecute determinada tarea u obtenga determinado resultado. El programa de ordenador comprende también la documentación técnica y los manuales de uso. (Decisión 351).

Programa de ordenador (software): Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, ordenador, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, cualquiera que fuere su forma de expresión o fijación. El programa de ordenador comprende también la documentación preparatoria, planes y diseños, la documentación técnica, y los manuales de uso. (Ley de Propiedad Intelectual Ecuador).

Un sistema operativo está compuesto por un núcleo, además presenta otros componentes tales como: compiladores, editores de texto, formateadores, software de correo, interfaces de comandos (Shell), enlazadores y ensambladores, de igual manera se puede añadir elementos aplicativos como por ejemplo hojas de cálculo, procesadores de palabras, etc.

La protección de un programa de ordenador se lo realiza bajo la modalidad de derecho de autor, específicamente como obra literaria (creaciones expresadas mediante letras, signos o convenciones). Existen debates entre si la protección debería ser realizada de una manera sui generis, propiedad intelectual e industrial, a través de patente de invención o modelo de utilidad para productos o procedimientos o informaciones confidenciales (secreto empresarial). El argumento para que se proteja como patente, afirma que patentar las invenciones implantadas por computador permiten hacer un avance y un mejor desarrollo tecnológico, porque el escrito de reivindicaciones, una vez publicada la solicitud, permite realizar la divulgación, consulta y conocimiento del producto o procedimiento patentable. La corriente en la legislación mundial ha sido optar por proteger a los programas de ordenador como derecho de autor, esto lo regula el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (Toda) o Wipo Copyright Treaty (WCT) en inglés, en su artículo 4, que en la parte respectiva dice: "Los programas de ordenador están protegidos como obras literarias en el marco de los dispuesto en el artículo 2 del Convenio de Berna. Dicha protección se aplica a los programas de ordenador, cualquiera que sea su modo o forma de expresión".

La protección que se otorga al soporte lógico (software) es en su integridad, tanto a su sistema operativo como en su sistema aplicativo, por lo que la protección abarca tanto lo expresado en forma de código fuente (instrucciones en lenguaje de programación hechas y entendibles por el ser humano, programador) o de código objeto (instrucciones de un programa fuente compiladas o traducidas a código binario entendible por la máquina, también denominado código ejecutable).

#### **4.1.1.- Clases de programas**

Existen ciertos tipos de soportes lógicos lo cual nos ayudará a tener una visión más clara del tema, para lo cual me voy a basar en una circular emitida por la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia, de fecha 9 de octubre de 2001, para definir los cuatro primeros.

##### **4.1.1.1.- Comerciales**

Son los adquiridos ordinariamente en puntos de distribución autorizados por el productor con su respectiva licencia, y que presentan las siguientes características:

- Hay reserva de derechos (C).
- Back up o copia de seguridad sólo en caso de falla o destrucción.
- No se permite modificaciones.
- No se permite realizar nuevos trabajos a partir del paquete (obras derivadas).

##### **4.1.1.2.- Shareware**

El productor o creador realiza la distribución de manera directa, ordinariamente mediante la red (on line) autorizando al usuario para descargar (download) o probar el programa por algún tiempo. Si se desea continuar usándolo, se debe pagar la remuneración respectiva.

##### **4.1.1.3.- Freeware**

Se autoriza de manera gratuita a cualquier persona para usarlo, copiarlo, distribuirlo, comercializarlo y modificarlo.

El titular de los derechos no se desprende de ellos, pues aun cuando fija unas condiciones de uso bastante amplias, el programa sigue bajo su control.

#### **4.1.1.4.- Dominio Público**

En general una obra protegida por el derecho de autor, y en el caso del software, éste puede salir del dominio privado (deja de ser software propietario) y entrar en el dominio público en los siguientes casos:

- Cuando el titular de los derechos patrimoniales renuncia a ellos de manera expresa y por escrito.
- Cuando se agota el término de protección
- Cuando opera la expropiación de los derechos.

#### **4.1.1.5.- Abandonware**

Abandonware es un término compuesto que procede de los términos ingleses «abandoned» y «software».

Son aquellos programas y en especial los videojuegos descatalogados o difíciles de encontrar en venta, debido a su antigüedad, a que la empresa desarrolladora cambió de nombre, desapareció, se declaró en quiebra o tienen un estado legal incierto por diversos motivos. Y por ello se entiende que ese software ya no va a volver a ser comercializado y por tanto, su descarga sin ánimo de lucro (que no es lo mismo que distribuirlo gratuitamente) no provocará ningún perjuicio económico. (“Abandonware es,” 2012).

Es el software cuyos derechos de autor ya no son defendidos o que ya no está siendo vendido por la compañía que lo hizo. (“Es el software,” 2012).

Regularmente los titulares de este software por cuestiones de obsolescencia o por cuestiones de salida del mercado del titular de los derechos no ejerce alguien ese control de uso o comercialización, lo que no significa que haya un abandono o dejen de pertenecer los derechos al titular.

#### **4.1.1.6.- Warez**

“Es un término muy usado en las subculturas cracker para aludir a versiones crackeadas de software comercial, versiones en las cuales la protección de los derechos de autor ha sido quitada. Los hackers reconocen ese término, pero no lo usan”. (Raymond, Eric 1998, p. 120 citado en Carranza, 2004).

Se refiere principalmente al material bajo copyright distribuido con infracción al derecho de autor. El término es referido generalmente a distribuciones ilegales por grupos o personas, en contraposición a la acción de compartir archivos cliente-a-cliente (P2P) entre amigos o grandes grupos de personas con intereses comunes usando una Darknet (red no oficial). (“Se refiere principalmente,” 2012).

### **4.2.- Software libre y Open source**

#### **4.2.1.- Historia**

##### **4.2.1.1.- Acontecimientos previos o prehistoria**

La década de los 50's y 60's esta marca por el comienzo de la informática, en aquel entonces la industria se vincula e instala grandes ordenadores en empresas y centros gubernamentales, lo característico resultaba que al momento de adquirir el ordenador conjuntamente el software necesario para su funcionamiento en versión fuente, con la posibilidad de usarlo, copiarlo, estudiarlo, modificarlo y distribuirlo. Se dieron prácticas de compartir el software en los grupos de usuarios como Share (usuarios de sistemas de IBM) o Decus (usuarios de DEC).

Entonces se aprecia que al momento en que surge la computación no existe esa división entre software y hardware sino, todo es una sola adquisición por lo

que, como tal, no existía la necesidad si quiera de pensar en un software propietario. Existen testimonios de personajes al respecto, Richard Stallman. Cuando empecé a trabajar en el Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) en 1971, formé parte de una comunidad que compartía software que había existido por muchos años. El compartir software no se limitaba a nuestra comunidad en particular; es tan antiguo como las computadoras, del mismo modo que compartir recetas de cocina es tan antiguo como cocinar. Pero nosotros lo hicimos más que la mayoría...

No llamábamos «software libre» a nuestro software porque ese término todavía no existía; pero eso es lo que era. En cualquier ocasión que personas de otra universidad o de una empresa quisieran portar y usar un programa, les dejábamos con gusto. Si veía a alguien usar un programa que no era familiar e interesante, siempre podía pedir ver el código fuente, para que pudiera leerlo, modificarlo, o tomar partes del mismo para hacer un nuevo programa. ("Cuando empecé " 2012).

(González, Barahona, 2003). Podría decirse que durante estos primeros años de la informática el software era libre, al menos en el sentido de que los que tenían acceso a él podían disponer habitualmente del código fuente, estaban acostumbrados a compartirlo, a modificarlo y a compartir las modificaciones. (p. 15).

*“El concepto de free software es un concepto antiguo. Cuando las computadoras llegaron a las universidades, eran herramientas de investigación. El software era libremente intercambiado, y los programadores eran pagados por el acto de programar, no por los programas en cuanto tales.”* (Perens, Bruce y Raymond, Eric 1998, p. 25 citado en Carranza, 2004).

Es bastante válido el planteamiento de Carranza sobre el anacronismo del software libre, (Carranza, Martín, 2004). se cuestiona al respecto: ¿Por qué

decimos que con estas afirmaciones se incurre en un anacronismo? Porque, si bien es cierto que en esta primera época, los usuarios de software tenían facultades similares a las que confiere lo que actualmente se conoce como software libre, no es menos cierto que no puede afirmarse que el software de esa época “era libre” porque todavía no se había planteado la cuestión de si el software debe ser libre o es conveniente que lo sea o, por el contrario, debe ser propietario o es conveniente que lo sea. (p. 25). Por lo que a la fecha era impensable la disyuntiva entre software libre y propietario.

1969 e inicios de 1970 –período: modelo del software propietario- IBM anuncia que separará el software del hardware y comenzará a vender este último por separado, esto debido a la amenaza de una acción antitrust del Departamento de Justicia norteamericano y por el aumento de los costos para desarrollar software.

A raíz de este acontecimiento el software se va independizando del equipo como tal, pasando a tener identidad y existencia propia ya completamente separado del dispositivo.

Otro acontecimiento de gran importancia en los 70's es la aparición de las microcomputadoras, con lo que se visualiza al software de una manera diferente, enfocado en su aspecto creativo y se lo trata como una obra y por ende goza de protección del derecho de autor (copyright), esto trae consigo la industria del software potencializada, existe la opción de intercambiar el derecho de uso de un sistema operativo por dinero, dependiendo al acuerdo que lleguen los concernidos, dando pie al licenciamiento del software.

1971 y 1972, AT&T tiene problemas por la incompatibilidad de los diferentes sistemas de procesamiento de textos utilizados debido a las diferentes arquitecturas de hardware, querían solucionar el problema haciendo compatibles los sistemas, pero K. Thompson y D. Ritchie, desarrollan lo que se conoce como UNIX de AT&T, que consiste en hacer que el sistema operativo

mismo sea 'portable' a los diferentes tipos de máquina. UNIX de AT&T empieza a distribuirse a las universidades y centros de investigación *“con una licencia que permitía su uso para fines académicos... Los que tenían acceso al fuente de UNIX tuvieron un sistema que podrán estudiar, mejorar y ampliar”*. (González, Barahona, 2003, p. 17).

La llegada de UNIX a la Universidad de California, en Berkeley en 1971 y el trabajo que realizaría la comunidad Computer Science Research Group (CSRG) sobre el UNIX de AT&T, será un antecedente de software libre, este sistema requiere unas modificaciones para que funcionen las máquinas del CSRG.

En 1977 surge la Berkeley Software Distribution (BSD), una versión de UNIX de AT&T mejorada por el CSRG de Berkeley. Dando como resultado que existan dos versiones de UNIX de forma paralela, que luego se enfrentaría, tanto la versión Unix System Labs de AT&T por un lado y la de Computer Systems Research Group (CSRG) de Berkeley por el otro.

A partir de 1978 hasta 1989 se dan varias versiones del Berkeley Software Distribution, 1978: 2BSD-2.11BSD; 1979 (diciembre): 3BSD; 1980 (octubre): 4BSD; 1981 (junio): 4.1BSD; 1983 (agosto): 4.2BSD; 1986 (junio) 4.3 BSD.

En 1989 surge un problema que tiene que ver con BSD debido a que a pesar de haber sido desarrollada por el CSRG de la Universidad de California estas eran versiones de UNIX de AT&T que se distribuían bajo términos y licencia, todos los que recibían una versión BSD primero tenían que conseguir una licencia de la fuente de AT&T, la que cada vez era más costosa y difícil de conseguir. Para resolver este inconveniente, en junio de 1989, el CSRG libera una parte de UNIX relacionada con la implementación de los protocolos en el kernel y con las utilidades (TCP/IP) que no incluía código de AT&T.

Networking Release 1 (Net-1) es la primera liberación de código libremente redistribuible de la Universidad de Berkeley, cuya licencia con la cual se liberó fue la Licencia BSD. (Mackusick, M. K., 1998, citado en Carranza, 2004) al respecto: Los términos de la licencia eran liberales. Un licenciatario podría liberar el código modificado o sin modificar en fuente o forma binaria sin pedir autorización o pagar derechos (with no accounting or royalties) a Berkeley. Los únicos requisitos eran que los avisos de copyright en el archivo de fuente permanecieran intactos y que los productos que incorporaron el código indicaran en su documentación que el producto contenía código de la Universidad de California y de sus contribuidores. (p. 29).

Networking Release 2 Net 2, rescribe todo el código de lo que quedaba de UNIX de AT&T, sólo faltaba una parte del código de kernel, de igual forma se libera bajo licencia BSD. Luego de unos meses se escribe lo que faltaba del código del kernel con la finalidad de que el sistema pudiese funcionar correctamente sobre hardware i386. La versión liberada se denominó 386BSD y de ella han salido todos los sistemas de la familia BSD: NetBSD, FreeBSD, OpenBSD, inclusive una versión propietaria BSDI distribuida incluyendo el código fuente y los binarios en enero de 1992.

Unix Systems Labs (USL), una subsidiaria de AT&T, demandó a BSDI a fin de que detuvieran la campaña de promoción de su producto, con el argumento de que el producto de BSDI contenía código propietario y secretos comerciales de USL, lo que, según el actor, podría ocasionarle un daño irreparable por la pérdida de su secreto comercial si BSDI proseguía con sus distribuciones. USL reformuló su pretensión y demandó por la utilización de los seis archivos a BSDI y a la Universidad de California. Luego de varios incidentes judiciales, (González, Barahona, 2003) Novell compró los derechos de Unix a USL, y en enero de 1994 llegó a un acuerdo extrajudicial con la Universidad de California. Como resultado de este acuerdo, el CSRG distribuyó la versión 4.4BSD-Lite, que fue pronto utilizado por todos los proyectos de la familia \*BSD. Poco

después (tras liberar aún la versión 4.4BSD-Lite Release 2), el CSRG desapareció.

#### **4.2.1.2.- Coexistencia de hechos históricos.**

Existen hechos que ocurren de forma paralela, si bien hay acontecimientos previos al movimiento del software libre, hay etapas de convivencia y complemento sobre todo en los años de 1984-94, por ejemplo el proyecto UNIX-BSD se lo ubica en la prehistoria pero es una parte trascendental de lo que hoy se conoce como cultura libre, de hecho la licencia BSD es un modelo tipo de software libre.

El hecho de incluir como acontecimientos previos a UNIX-BSD radica en que esto surge en un tiempo en el cual no se hablaba de software libre, ya que no existía en la forma en la que actualmente lo concebimos, por cuanto ni UNIX-BSD ni el CSRG nacieron como reacción al tema mercantilista de la venta de software por separado del hardware.

#### **4.2.1.3.- La Free Software Foundation y el Proyecto GNU**

De forma coincidente al momento en que Richard Stallman ingresa al Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT en el cual compartir el código fuente era lo habitual, IBM toma la decisión de separar el software y el hardware, surgiendo el software propietario.

En 1984 renuncia de su trabajo en el MIT, con el objetivo de crear y desarrollar un sistema operativo, estilo UNIX, es decir que pudiera ser usado, estudiado, copiado, modificado o redistribuido por cualquiera de forma libre, para lo cual se servirá de otros de sus objetivos, crear una comunidad de desarrolladores que le ayuden a cumplir su meta, esta acertada decisión la toma por su disconformidad de la propiedad del software. Su decisión en renunciar es acertada, al ser Stallman parte del equipo de trabajo del MIT estos podrían

reclamar derechos de propiedad intelectual poniendo en riesgo el proyecto, a decir de él: *“Yo no tenía la intención de hacer un trabajo enorme sólo para ver que perdía la utilidad para la cual se había realizado: crear una nueva comunidad para compartir software”*.

Al querer implementar un sistema operativo tipo UNIX, debía existir en el nombre una referencia terminológica, siguiendo una vieja costumbre hacker, Stallman decide llamar “GNU” al sistema operativo y “Proyecto GNU” al proyecto encargado de llevar a cabo la tarea. La referencia a UNIX, está dada por el acrónimo recursivo “GNU”, que significa “GNU’s not Unix”, es decir, “G(NU) N(no) (es) U(nix). Se elige este nombre por los siguientes motivos: 1) Es un acrónimo recursivo de ‘GNU No es Unix?; 2) porque ya existía esa palabra (N. Del T.: en inglés, Gnu significa Ñu), y 3) por lo divertido de decirla o cantarla.

En el mismo año de 1984 Stallman y un grupo de colaboradores desarrollan dos herramientas esenciales para un sistema operativo tipo UNIX, primero, el compilador “GCC” para lenguaje C y el editor de texto “EMACS” con “Lisp” para escribir comandos de edición.

Todo el trabajo desarrollado por el proyecto “GNU” estimula a Stallman a fundar en 1985, la Free Software Foundation (FSF) una entidad sin ánimo de lucro exenta de impuestos para el desarrollo de software libre, el mismo año publica el Manifiesto GNU en el que se sistematiza los principios del proyecto GNU como de la FSF, además que sirve como acta fundacional de la fundación.

El proyecto GNU busca hacer ese sistema operativo por el cual nadie tuviese que pagar, además generar una comunidad a partir de este objetivo. (Di Bona, C., 1998, citado en Carranza, 2004). Stallman lanzó el proyecto GNU porque esencialmente pensaba que el conocimiento que constituye un programa corriente —que la informática llama código fuente- debe ser libre. Si no lo fuera,

argumentaba Stallman, sólo muy poca gente con gran poder dominaría la informática. Donde los vendedores comerciales propietarios del software vieron una industria que guardaba los secretos comerciales a fin de que fueran protegidos firmemente, Stallman vio que el conocimiento científico debe ser compartido y distribuido. El principio básico del Proyecto y de la Free Software Foundation (la organización de paraguas para el proyecto del GNU) es que el código fuente es fundamental para fomentar la informática y que la libre disponibilidad de código fuente es verdaderamente para que la innovación continúe. (p. 33).

Se pone manifiesto ese espíritu comunitario pero suscita el caso "Lisp" con la empresa Symbolics cuando esta solicita a Stallman el consentimiento para usar "Lisp" este consecuente con su ética otorga el consentimiento a través de una versión libre de la obra, la empresa realizó ampliaciones y mejoras y que situación mas desagradable, cuando Stallman quiere acceder a esas mejoras Symbolic no se lo permitió.

Este acontecimiento da como resultado la licencia redactada por Stallman conocida como GNU General Public License (GPL) en 1989, la licencia permite a los usuarios seguir usando, copiando, estudiando, modificando o redistribuyendo el software creado y desarrollado por la FSF, pero que les impidiese apropiarse de las modificaciones que en el futuro ellos mismos realizasen o combinar software GNU con otro tipo de software.

La licencia se basa en el principio jurídico inspirador copyleft siguiendo la costumbre hacker.

Para 1990 el proyecto GNU estaba cerca de su objetivo, el sistema operativo prácticamente se encontraba listo, se habían desarrollado herramientas fundamentales del sistema, reemplazando una a una las de UNIX de AT&T, pero nuevamente la piedra de tropiezo la clave: el kernel o núcleo del sistema,

para lo cual la FSF estaba trabajando en el kernel a través de un proyecto "GNU HURD".

A esto es a lo que me refería con la coexistencia, se da de forma paralela pero sin que haya comunicación entre estas entidades, por un lado la FSF y el proyecto GNU trabajan en la clave kernel y de forma simultánea pero sin ninguna conexión, la CSRG de la Universidad de California de igual manera trataba de reescribir el código kernel, del UNIX de AT&T, por los problemas que había con su licencia. En 1991 la CSRG liberó la Networking reléase 2 con la mayoría del código kernel abierto hasta que la 386BSD reescribe todo el código, se lanza la versión del kernel (0.01) con ciertas fallas pero para 1994 apareció la versión (1.0) ya estable.

Otro personaje digno de mencionar es sin duda el joven Linus Torvalds, estudiante finlandés que aparece en este panorama en julio de 1991, a su propia cuenta y riesgo ubica un mensaje en internet anunciando su proyecto de hacer un sistema libre para reemplazar a MINIX.

Linus decide entonces hacer un llamamiento a través de las news para quien quiera ayudarlo en el desarrollo. A los pocos meses (1992), son unos cientos de entusiastas hackers de todo el mundo, coordinados a través del correo electrónico y de las news y sin ningún interés económico, los que consiguen el milagro. A un ritmo frenético y en medio de un caos aparente, van dejando versiones en los repositorios FTP de Internet para que la gente las pruebe, las estudie o las mejore. ("Linus decide entonces," 2000).

El trabajo realizado por Torvalds, fue realizado de forma independiente y por cuerda separada de la FSF y el proyecto GNU, ha sido un aporte clave para desarrollarlo, Torvalds pone al kernel Linux bajo licencia GPL y es en donde entra el proyecto GNU, para 1992 la FSF combina Linux con el trabajo de GNU resultando un sistema operativo libre completo, Linux es el complemento ideal de GNU para su funcionamiento y operatividad, de hecho el nombre GNU/Linux

es la combinación de composiciones tanto del sistema GNU como de Linux. Aunque lo más cercano sería pensar que el nombre de Linux es autorreferencial, se dice que es un reconocimiento al químico Linus Pauling laureado dos veces por el Premio Nobel de Química y de la Paz, admirado por los padres de Linus Torvalds.

El responsable de esta revuelta antipropietaria ("Linux es subversivo": así empieza "La catedral y el bazar") no es Linus Torvalds ni Richard Stallman ni la FSF, ni universidad, gobierno o institución alguna, ni menos aún las empresas que ahora cotizan en el Nasdaq con "Linux" como bandera. El responsable de todo esto es la propia comunidad de usuarios del sistema. En el caso de Linus Torvalds, su mayor mérito y por lo que debe ser reconocido sin discusión no es por el kernel Linux, por extraordinario que sea este, sino por el "modelo bazar", la genial intuición de ingeniero que tuvo para ponerlo a tope de vueltas en el momento justo (sin la explosión de Internet y de los ordenadores personales no habría sido posible). Linus ha llevado probablemente hasta sus límites el modelo bazar y lo ha exprimido al máximo, aunque justo es decir que para nada lo inventó pues desde siempre formaba parte de algunos entornos UNIX y de la práctica de determinadas comunidades científicas y académicas (como Bell Labs, el MIT AI Lab o la Universidad de California en Berkeley), que lo aplicaron y obtuvieron éxitos legendarios: pero nadie antes que Linus lo había lanzado a escala planetaria, fuera del ámbito científico y con ese formidable grado de intensidad y productividad. Se puede afirmar sin temor a exagerar que el sistema operativo libre GNU/Linux es la obra más importante que hasta ahora ha producido Internet. ("El responsable de esta revuelta," 2000).

#### **4.2.1.4.- La Open Source Initiative**

Para 1994 GNU/Linux era la única alternativa competitiva frente a los sistemas operativos propietarios, lo cual para cierto segmento de hackers trajo consigo un problema, el alejamiento del mundo empresarial, esto en gran medida por la

prédica libertaria, reaccionaria y ofensiva de Richard Stallman, agrupando a todo el movimiento del software libre bajo un mismo grupo.

Con lo cual tenemos dos grupos el del movimiento FSF y los hackers que querían interactuar con el sector corporativo, sobre todo porque veían en el modelo bazar un foco de atracción para la industria, ya que *“permitía el desarrollo del software de alta calidad en períodos de tiempo más cortos que los empleados en el mundo del software propietario y a un costo mucho más bajo,”* (Carranza, Martín, 2004, p. 36). Es lo que conoceríamos como modelo bazar de desarrollo de software, que permite la contribución de voluntarios, colaboraciones espontáneas de hackers y de la comunidad conectados por la internet. Raymond hace una crítica al desarrollo del software cuando es encerrado y sin liberaciones ágiles, cree en un modelo Linus, libre, rápido que sea abierto hasta el punto de la promiscuidad.

El modelo bazar se lo reconoce a través de La Catedral y el Bazar, además de su forma dinámica de trabajo, se lo conoce por imponer el punto de quiebre entre la ideología de la FSF y la visión mas empresarial del movimiento, surgiendo la Open Source Initiative.

Este otro grupo de líderes del segmento del software libre angustiados por el distanciamiento de la comunidad industrial con el software libre por encasillarlos a todos bajo un mismo movimiento, en 1997, (Di Bona, C., 1998, citado en Carranza, 2004) se reúnen para: encontrar una manera de promover las ideas que rodeaban al software libre a la gente que anteriormente había rechazado el concepto. Acordaron que el mensaje anticomercial de la Free Software Foundation había impedido al mundo apreciar realmente el poder del software libre. (p. 37).

Entre las estrategias a realizar plantearon trabajar en campañas de marketing, con lo cual generaría opinión pública y se estrecharían relaciones con el mercado informático, proponen designar al software libre como open source

software, inclusive para evitar ambigüedades entre el término inglés free (libre o gratis), pero su prioridad estaba dada en lograr una diferenciación de las ideas y de la comunidad Stallman.

Eric Raymond contactó a Bruce Perens con la idea de emprender algo similar a la FSF, pero enfocados en el Open Source. El mismo Perens en cuanto al suceso, (Perens, Bruce 1998, citado en Carranza, 2004) lo relata: Raymond estaba preocupado porque los empresarios conservadores se habían asqueado de la prédica libertaria de Stallman, que, al contrario, era muy popular entre los programadores más liberales. Pensaba que estaba sofocando el desarrollo de Linux en el mundo empresarial, mientras prosperaba en el ámbito de la investigación. (p. 37).

En 1998 Raymond y Perens fundan lo que se conoce como Open Source Initiative (OSI) entidad que necesitaba bases conceptuales y directrices a manera de un manifiesto o estatuto, para lo cual se basan en lo trabajado por Perens la Debian Free Software Guidelines (licencias que no aplicaban el copyleft pero que pretendían ser catalogadas como libres; clasifica el software en libre y no-libre), Perens reescribe su contrato y lo adapta dando como documento final la Open Source Definition (OSD).

Si bien existen más movimientos del open source es la más importante, por lo que así las cosas se identifican tanto la una corriente representada por Stallman y la Open Source, las fuerzas se tienden a equilibrar sobre todo a favor del movimiento open source, a partir del fracaso comercial e influida por el artículo La catedral y el bazar, a comienzos de 1998, Netscape decidió liberar el código de su producto, el Navigator 5.0, lo cual significa un fuerte impacto en la industria del software y la primera batalla ganada para el movimiento. La concepción del software libre cambió para las empresas y lo empiezan a ver como algo digno de estudio y de mucho interés. El despegue del software libre llega al mercado financiero quienes empezaron a ocuparlo, en septiembre de 1998, Red Hat Linux, una empresa distribuidora de GNU/Linux, anunció que

Netscape e Intel habían invertido en ella. Esto es una clarificación de que la brecha entre Stallman, la FSF, el software libre y el mundo empresarial empezó a recortarse.

Es necesario hacer hincapié que son dos movimientos independientes y no hay vínculos ni relaciones entre el Software Libre de la FSF y el Open Source Initiative incluso Richard Stallman ha realizado enérgicos pronunciamientos para que esta diferencia sea tomada en cuenta, ya que no comparten modos de operar y mucho menos principios filosóficos similares, en palabras de Stallman; *“no soy partidario (supporter) del movimiento open source, y nunca lo he sido... Por favor, no nos agrupe junto al otro movimiento en nuestra comunidad, porque los partidarios del open source evitan cuidadosamente las cuestiones relativas a la libertad y del principio que planteamos en el movimiento del software libre; solamente mencionan como razones de lo que hacen a las ventajas prácticas a corto plazo.”*

### **4.3.- Software libre**

(Ríos, Ruiz, 2011). Cuando se utiliza la expresión software libre como traducción de la original en idioma inglés free software, estamos denotando que nos encontramos frente a un software libre en cuanto a su utilización y cuyo código fuente es abierto (open source), y no necesariamente ante un software que sea en estricto sentido gratuito o no comercial. Un software libre puede perfectamente diseñarse para fines comerciales, y ello no desnaturaliza su propósito.

Las prerrogativas y libertades que implica la expresión software libre hacen alusión a las facultades que tiene el usuario de este tipo de herramientas para usarlas, estudiarlas, modificarlas, mejorarlas, adaptarlas, rediseñarlas y redistribuirlas, con la única condición de que tras realizar cualquiera de dichos cambios no introduzca ninguna restricción al producto modificado. (p. 283, 284).

Lo medular del software libre radica en tener acceso a su código fuente, es decir, el código debe ser abierto (open source), con lo cual se puede realizar modificaciones, mejoras, estudiarlo, inclusive llevar a cabo ingeniería de reversa o reingeniería para entender y desentrañar su funcionamiento, con lo que podemos decir que si no tenemos la facultad de acceso al código fuente del programa, no se trata de un software libre o de código abierto.

Para poder manejar el sistema operativo de un software propietario, -Windows 3.1., 95, 98, Me, NT, 2000, XP- debemos adquirir vía remuneración una licencia de uso, misma que estará sujeta a las condiciones, dependiendo del tipo de licencia, puede ser de usuario (licencia de máquina y la de uso individual), multiusuario o para ambiente de redes, etc.. A diferencia cuando intentamos emplear el sistema operativo de un software libre, GNU-Linux, RedHat, Mandrake, Debian, Ututo, Slackware, o de ambiente de redes como Apache y Sendmail, esta licencia puede ser que no tenga costo y en el caso de que haya algún pago de por medio, por lo general la licencia será multiusuario.

No debemos entender que software libre tiene algo que ver con el precio o en su defecto con que sea gratuito, ya que existen ambas posibilidades, que el software libre signifique un costo al momento de adquirirlo o en su defecto que sea gratuito, por lo que no hay que asociar el término libre con gratuidad sino con accesibilidad y apertura.

El software libre tiene su sustento en el derecho de autor, precisamente esto es la base para otorgarle al autor o titular la facultad para otorgar licencias abiertas y específicas que permiten modificaciones, uso, distribuciones y redistribuciones, pero que, esencialmente evitan que los posteriores usuarios introduzcan restricciones a los resultados o mejoras logradas, lo cual nos acerca al significado del copyleft.

Es común que se asocie al software libre con el dominio público, lo cual es un entendimiento erróneo, ya que en primera instancia lo que está en el dominio

público es de uso gratuito y sin ningún tipo de restricción, además que las mejoras, rediseño, adaptaciones que se realice sobre la base de lo que se encuentra en el dominio público, quien las realizó se genera derecho de autor sobre lo logrado, con lo cual podría restringir su uso y modificaciones a su trabajo, en donde radica la diferencia y esencia del software libre, que las modificaciones realizadas deben mantenerse libres de susceptibles transformaciones posteriores.

Existen posiciones tanto de empresas y países que manifiestan argumentaciones a favor y en contra, en menor grado, del uso del software libre, que los recoge Ríos (2011) en su libro *La propiedad intelectual en la era de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC'S)*. "En Asia, países como China, Japón y Malasia, desde el año 2000, han buscado desarrollar el software libre como premisa que evite la dependencia tecnológica de países extranjeros y que suscite un desarrollo tecnológico sostenido en la industria nacional que permita emplear mano de obra local y reactivar sus respectivas economías.

Gartner Group (2001), el costo de compra del software en si mismo considerado sólo representa el 8 por ciento de la inversión total, pues el restante 92 por ciento se destina a gastos de capacitación, aprendizaje técnico, migración, mantenimiento y requerimiento de compatibilidad.

Data Corporation (IDC), especializada en investigaciones de mercado, tras un estudio contratado por Microsoft, encontró que dentro de un lapso de cinco años los costos de administración del sistema operativo Linux serían menores en unas áreas, pero mayores en otras, por la falta de personal calificado que conozca el funcionamiento de esa plataforma.

El Yankee Group, en un sondeo realizado a mediados de 2002, pudo establecer que el descontento de los usuarios de los sistemas operativos propietarios tradicionales se daba por los abusos en la posición dominante que

éstos ejercían ante el consumidor; por eso, se da un buen recibo frente a otras alternativas, entre ellas las que ofrecen el software libre.

Skina (desarrolla herramientas basadas en Linux) el propósito es cuidar los intereses nacionales y estatales al intervenir en la adopción de las herramientas computacionales que más le convienen al conglomerado. Lo que se busca no es sacar del mercado firmas que producen software propietario, sino que se les imponga una obligación general de develar el código fuente de sus desarrollos.

Según algunas cifras recogidas por la IDC, en 2002 la penetración en el mercado de los servidores por Windows fue del 42 por ciento, seguido por Linux, con un 26 por ciento, y en tercer lugar Unix, con un 12 por ciento. Vale decir que estas cifras, tratándose de Linux, solo corresponden a los paquetes de los cuales se paga y no a aquellos que se bajan de manera gratuita desde cualquier sitio web. Sin embargo, proyecciones realizadas por Meta Group muestran que para 2007 y 2008 Linux estaría presente en el 45 por ciento de los servidores". (p. 290, 295, 296).

#### **4.3.1.- Cuestionamientos jurídicos a la propiedad intelectual desde el software libre**

No resulta sorprendente que el software libre realice cuestionamientos negativos a la propiedad intelectual, Stallman menciona que hay que evitar el empleo de "propiedad intelectual" entendida en su forma genérica, incluyendo en el mismo saco al derecho de autor (copyright), patentes, marcas, por varias razones que las desarrollo a continuación.

(Stallman, Richard, 1998, citado en Carranza, 2004) menciona: el extendido uso de la expresión 'propiedad intelectual' es una manía reciente, manía que ha surgido con la fundación del Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

(OMPI o WIPO), entidad que tiene como objeto defender los derechos de los titulares de derechos de autor, patentes, etc. (p.64).

En primer lugar, es erróneo dotarle a la propiedad intelectual una amplitud de significados, y de diferentes regímenes jurídicos que se quiere incluir en uno solo, *“esto convierte a “propiedad intelectual” en una expresión vaga, y generalizar sobre términos afectados de vaguedad es una imprudencia.”* (Carranza, Martín, 2004, p. 63).

Hablar de ‘propiedad intelectual’ es también una generalización imprudente. Esta expresión es un cajón de sastre en el que se mezclan diversos sistemas legales diferentes... A los editores y abogados les gusta describir el copyright como «propiedad intelectual», un término que también se aplica a patentes, a marcas registradas y a otras áreas legales más difusas. Estas leyes tienen tan poco en común y difieren tanto entre sí, que no es conveniente generalizarlas. Es preferible hablar específicamente sobre «derechos de autor», «patentes» o «marcas registradas». ("Hablar de," 2012).

En segundo lugar, ligado al anterior al encasillar a toda la propiedad intelectual en un solo concepto, se ignora su esencia, se pierde atención a las restricciones que impone al público y sus consecuencias, de hecho lo hace tan impreciso como para formular políticas públicas respecto al tema.

En tercer lugar, asimilar la naturaleza de los bienes materiales e inmateriales, según Stallman hay una incorrecta asimilación a bienes que por su naturaleza son diferentes, y con lo cual salta el problema de aplicar las ideas básicas del régimen de propiedad de los bienes materiales a los bienes inmateriales.

El término «propiedad intelectual» esconde en su significado que la forma de pensar sobre todos estos asuntos tan dispares está basada en una semejanza con los objetos físicos, y nosotros los concebimos como una propiedad física.

Cuando se trata de copiar, esta analogía no atiende a la diferencia crucial entre los objetos materiales y la información: la información puede ser copiada y compartida casi sin esfuerzo, mientras que los objetos materiales no se pueden copiar de esa manera. ("El término «propiedad intelectual», 2012).

Los bienes materiales son finitos y de uso limitado, por lo que después de cierto periodo de tiempo no puede ser utilizado o al menos no con el mismo rendimiento, a diferencia de los bienes inmateriales que son infinitos, y de uso ilimitado, no hay un desgaste por cuestiones de tiempo o número de usuarios. Al gozar de esta característica no hay ninguna razón para conceder a sus titulares exclusividad alguna.

Al ser bienes con naturaleza jurídica diferente Stallman manifiesta que no se puede aplicar un régimen jurídico análogo a los bienes materiales y otorgar esta exclusividad al titular de bienes inmateriales. Específicamente esta exclusividad es otorgada al software, por cuanto goza de protección de derecho de autor, se lo conoce como software propietario, ejercer esta titularidad es inmoral, anti-ético, y manifiesta un modelo social que divide a los ciudadanos porque los incentiva a no colaborar entre ellos, según Stallman, priva a sus usuarios de aprender y de ayudar a sus compañeros.

(González, Barahona, 2003) En cuanto a la naturaleza de los bienes: Inmediatamente nos damos cuenta de que la información se comporta, a efectos de su "consumo", de forma muy diferente a los bienes materiales. Si yo tengo una manzana, y se la doy a alguien, ya no puedo comerla, ni dársela a un tercero. Pero si tengo un programa de ordenador, una novela en formato electrónico o la grabación digital de una canción, la máquina perfecta de copia de la que hablábamos hace un poco (la suma de la informática más Internet) me permite darle una copia a quien quiera, seguir "consumiendo" la obra cuantas veces quiera, y seguir repartiendo más copias en el futuro. Ninguno de los que interviene en una "transacción" de información (ni quien la recibe, ni quien la "da") está en principio motivado para impedirlo aunque no reciba

contraprestación. Quien la recibe, porque queda claramente beneficiado. Quien la da, porque no pierde nada, y quizás gane algo, aunque sólo sea en términos de agradecimiento del receptor. Esto marca una diferencia muy importante con respecto a los objetos físicos. Ahí sí hay motivos claros para no "cederlos" a otra persona: si lo haces, te quedas sin él. Mientras que cualquiera que tenga un objeto físico puede estar motivado para defender su "propiedad" sobre él, quien tenga un documento digital no tendrá, en general, motivos para oponerse a que otros obtengan copias. (p. 1).

(Carranza, Martín, 2004) del tema dice: Si esto es así, la pregunta obligada es la siguiente: ¿quién o quiénes debería/n tener derecho a la utilización de un bien inmaterial? Todos. Pero ¿en qué medida? Por igual. Y esto no es sino otra forma de decir que la utilización de los bienes inmateriales debería ser "libre", en el sentido de que todos y cada uno de sus potenciales usuarios debería tener la posibilidad de utilizarlo de la manera en que lo creyera conveniente sin que, a su vez, se viera en la necesidad de tener que pagar o pedir permiso a su creador cada una de las veces que quisiera hacerlo. (p. 67).

#### **4.3.2.- Categorías del Software libre**

##### **4.3.2.1.- Software de dominio público**

El software de dominio público es aquel que no tiene derechos de autor. Si el código fuente es de dominio público, se trata de un caso especial de software libre sin copyleft, lo que significa que algunas copias o versiones modificadas pueden no ser libres en absoluto. ("El software," 2012).

*"Obras tales como el software pueden ser puestas en el dominio público y, en ese caso, están fuera del alcance de las leyes de copyright.*

El software (o cualquier otra obra) que está en el dominio público no puede, por definición, imponer restricción alguna sobre quién puede usarlo o de qué

*manera puede ser usado, modificado o distribuido.”* (Webbink, M., 2003, p. 79 citado en Carranza, 2004).

*“Pueden ser usadas... por cualquier persona sin que ninguna pueda adquirir derechos exclusivos sobre ella; sí, en cambio, sobre los aportes creativos que se le adicione... o sobre las nuevas obras resultantes.”* (Lipszyc, D., 1993, p. 79 citado en Carranza, 2004).

Al momento en que una obra se encuentra en el dominio público no está cubierta bajo la protección del derecho de autor, no hay un titular de derechos patrimoniales, se puede disponer de la obra libremente incluso generar obras nuevas.

No hay que confundir dominio público con Res Nullius (cosa de nadie) cuando alguien adquiere la propiedad de ese objeto, surge un derecho de propiedad, a diferencia del dominio público ya que el bien inmaterial desde el momento en que fue creada tiene un dueño, y por circunstancias legales o decisión propia ha puesto su obra al dominio público, con lo cual la obra pasa a ser de todos.

Pueden haber obras que se encuentran en el dominio público pagante u oneroso, la misma que no genera derecho de autor sino es un gravamen.

#### **4.3.2.2.- Software libre y software de fuente abierta**

“Comparando las definiciones Open Source y Free Software, uno encuentra que todo el Free Software es Open Source, pero, tal como es administrado por la Free Software Foundation, no todo el Open Source es *Free Software*”. (Webbink, M., 2003, p. 79 citado en Carranza, 2004).

Para definir software libre me voy a valer de los documentos de la Free Software Foundation y del proyecto GNU.

Software libre, significa que el software respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. En términos generales, los usuarios tienen la libertad de copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software. Con estas libertades, los usuarios (tanto individualmente como en forma colectiva) controlan el programa y lo que hace.

Un programa es software libre si los usuarios tienen las cuatro libertades esenciales:

- La libertad de usar el programa para cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria previa para esto.
- La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu prójimo (libertad 2).
- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. (libertad 3). El acceso al código fuente es un requisito previo para esto.

La FSF aclara que un programa es software libre si los usuarios tienen todas estas libertades y que el ser libre de hacer esto significa, entre otras cosas, no tener que pedir o pagar permisos.

En cuanto a las libertades, la libertad cero se refiere a usar de cualquier forma y en cualquier sistema informático, la libertad uno se refiere de modificar el programa acorde a sus necesidades o conveniencias sin tener que comunicarlo o anunciar estas modificaciones. La libertad dos y tres afirma que deberías tener la libertad de distribuir copias, sea con o sin modificaciones, gratis o cobrando una cantidad por la distribución, esta libertad de distribución debe incluir tanto las formas binarias o ejecutables del programa como su código fuente, sean versiones modificadas o sin modificar, pueden haber reglas sobre la distribución de software libre, mientras no entren en conflicto con las

libertades centrales. La libertad de publicar sus versiones modificadas como software libre. Una licencia libre también puede permitir otras formas de publicarlas; en otras palabras, no tiene que ser una licencia de copyleft. No obstante, una licencia que requiera que las versiones modificadas no sean libres, no se puede considerar libre.

Copyleft, “izquierdo de copia” regla que implica que, cuando se distribuya el programa, no se pueden agregar restricciones para denegar a otras personas las libertades centrales. Esta regla no entra en conflicto con las libertades centrales, sino que más bien las protege.

En cuanto a la libertad tres no debemos entender mejora en su aspecto cualitativo sino hacerlo extensivo a modificación, ya que no necesariamente va a resultar un producto mejorado para bien o mal, es mejor entenderlo como libertad de modificación.

Hay condiciones necesarias para que estas “libertades” sean aplicables y tengan sentido:

- 1.- que se pueda acceder al código fuente del programa,
- 2.- que ellas sean irrevocables mientras el usuario no haga nada incorrecto, lo cual significa, según términos de la GNU GPL, no violar los términos de la propia licencia. Si el desarrollador del software tiene el poder de revocar la licencia aunque no le hayas dado motivos, el software no es libre.

Software libre no necesariamente significa que no sea comercial ya que un programa puede estar disponible para uso, desarrollo, distribución comercial, el software comercial libre cada vez es más usual. Por ejemplo es indistinto como hayas obtenido copias del software GNU, con o sin coste, siempre tienes la libertad de copiar y modificar el software, e incluso vender copias.

El software de fuente abierto sigue los siguientes criterios o requisitos descritos a continuación:

- 1) libre redistribución: la licencia no debe impedir a nadie la venta o entrega del software ni requerir derechos de autor u otros pagos por la venta;
- 2) código fuente: el programa debe incluir el código fuente, y la licencia permitir la distribución del programa tanto en su versión fuente en forma compilada;
- 3) obras derivadas: la licencia deber permitir la realización de modificaciones derivadas y su distribución bajo los mismos términos de la licencia original;
- 4) integridad del código fuente del autor: la licencia puede impedir que el código fuente sea distribuido en su versión modificada sólo se permite la distribución de los “parches” (patch files) con el código fuente, con el propósito de modificar el programa en tiempo de construcción. Debe permitir la distribución de software sobre la base de código fuente modificado y puede exigir que las obras derivadas lleven un nombre o número de versión distinto al del programa original;
- 5) no discriminación contra personas o grupos de personas;
- 6) no discriminación contra campos de aplicación: la licencia no puede por ejemplo, impedir el uso del programa en negocios;
- 7) distribución de la licencia: las facultades concedidas deben ser aplicadas a todas las personas a quienes se redistribuya el programa, sin necesidad de obtener una licencia adicional;
- 8) no especificad de la licencia con relación a un producto: los derechos aplicados a un programa no deben depender de la distribución particular de software de la que forma parte;
- 9) no restricción de la licencia con relación a otro software; la licencia no debe imponer restricciones sobre otro software que es distribuido junto con el licenciado. Por ejemplo, la licencia no debe insistir en que todos los demás programas distribuidos en el mismo medio deben ser software de fuente abierta;
- 10) neutralidad tecnológica de la licencia: ninguna de sus estipulaciones puede estar basada en un tipo de tecnología determinada o estilo de interfaz.

#### 4.3.2.3.- Software protegido y no protegido con copyleft

Richard Stallman precisa al copyleft: *“La idea central del copyleft es que le damos a cualquiera el permiso para correr el programa, copiar el programa, modificar el programa y redistribuir versiones modificadas –pero no le damos permiso para agregar restricciones propias—De esta manera, las libertades cruciales que definen al ‘software libre’ quedan garantizadas para cualquiera que tenga una copia; se transforman en derechos inalienables. Para que el copyleft sea efectivo, las versiones modificadas deben también ser libres.”*

La Free Software Foundation nos provee las definiciones, el software protegido con copyleft es software libre cuyos términos de distribución no permiten a los redistribuidores agregar ninguna restricción adicional cuando éstos redistribuyen o modifican el software. Esto significa que cada copia del software, aun si ha sido modificado, debe ser software libre. Se puede licenciar este software bajo términos de la GNU GPL.

El software libre no protegido con copyleft viene desde el autor con autorización para redistribuir y modificar así como para añadirle restricciones adicionales. Si un programa es libre, pero no protegido con copyleft, entonces algunas copias o versiones modificadas pueden no ser libres completamente. Una compañía de software puede compilar el programa, con o sin modificaciones, y distribuir el archivo ejecutable como un producto propietario de software. Se puede licenciar este software bajo términos de la BSD.

(Carranza, Martín, 2004). Podemos decir, entonces, que el f/oss protegido con copyleft da a los usuarios permiso para hacer muchas cosas, pero no les da permiso para distribuir versiones propietarias de él. En cambio, el f/oss no protegido con copyleft da permiso para realizar todas las acciones que autoriza el f/oss protegido con copyleft, pero además, permite hacer lo que éste prohíbe. (p. 102).

(Perens, Bruce., 1998, p. 102 citado en Carranza, 2004) En el caso del software protegido con *copyleft* “*el autor retiene los derechos de autor, y permite la redistribución y la modificación bajo términos diseñados para asegurar que todas las versiones modificadas del software permanezcan bajo los términos del copyleft*”. *En el software no protegido con copyleft, el autor “retiene la protección de los derechos de autor al solo efecto de eximirse de garantía y requerir una adecuada atribución de las obras modificadas, pero permite la redistribución y modificación, aun en obras propietarias”.*

#### **4.3.2.4.- Software propietario**

La Free Software Foundation lo define: “*el software propietario es software que no es libre... Su uso redistribución o modificación está prohibida, o requiere que usted solicite autorización, o está tan restringida que no puede hacerla libre de un modo efectivo.*”

(Hipatia, 2003, citado en Carranza, 2004). En cuanto al tema: Los usuarios de software propietario no pueden acceder al código del mismo, por lo tanto se ven privados del conocimiento real de las utilidades y funciones que el software realiza. Los usuarios de software propietario están privados del derecho a compartirlo, modificarlo, adaptarlo o corregir sus errores. Los usuarios de software propietario se convierten en clientes cautivos de las empresas que los desarrollan y de sus servicios técnicos autorizados, y pierden así sus derechos básicos como consumidores. El software propietario se caracteriza por privar de derechos a sus usuarios, por lo tanto es correcto denominarlo privativo... En un mundo regido por el copyright (Copyrestrictions), el software, aun el binario, se considera igual que un libro o una canción. (p. 105).

#### **4.3.3.- Libertades que otorga el Software libre**

Como usuario de un software libre estas frente a las siguientes facultades o alternativas:

- Ejecutar el programa con cualquier propósito: con lo cual se puede correr el programa con cualquier tipo de intención, fines lucrativos, comercial, empresarial, educativo, cultural, político, religioso, social, etc.
- Estudiar su funcionamiento y adaptarlo a sus necesidades: al tener acceso al código fuente es susceptible de estudio, realizar tareas de forma pormenorizada, conocer sus funciones ocultas, ventajas, fortalezas, debilidades, falencias, realizar reingeniería en sus procesos. La adaptación se entiende como la posibilidad de modificación, adicionar o suprimir funciones, etc.
- Distribuir y redistribuir copias: la distribución del código viene atada del código fuente, esta distribución puede ser de forma onerosa o gratuita, nacional o internacional, siempre y cuando se respeten las mismas libertades y restricciones en que fue licenciado u otorgado.
- Mejorar el programa y ponerlo a disposición del público: las mejoras incluyen desde, desempeño, requerimientos de hardware, en ejecuciones y temporalidad, optimización y uso de memoria en el disco, efectividad y márgenes de error. Las mejoras se pone a disposición del público por cualquier medio sitios web, noticias o en cualquier escenario académico, científico, etc.

#### **4.3.4.- Software libre un modelo de negocio**

Este tema es uno de los cuales despierta muchas incógnitas, puesto que, para la gran mayoría resulta muy idealista y una filosofía muy bonita pero que a la larga no es rentable y como de la libertad se sueña y no se come, el modelo exitoso empresarial es el del software propietario (utilidades por derechos de explotación, uso) de la mano con la inversión que realizan las empresas, sino quien asumiría esa inversión.

De hecho la postura de quienes son contrarios al software libre señalan que este es un modelo económico no sostenible y que desmotiva a los desarrolladores de software; en el software libre la recuperación de inversión se

da a través de servicios secundarios como: soporte, asesoría, capacitación, educación, documentación, adaptación, con lo cual no atentan la libertad operativa y modificatoria del software y a su vez el cliente paga por el servicio específico y no por una imagen corporativa.

(Abelló Silva, Harún M.; Beltrán, Diego A.; Calvo, Jorge Mario; Expósito Vélez, Juan Carlos; García, Ximena; Leguizamón, Manuel; Linero Méndez, Mará José; Osorio, Mauricio; Peña Valenzuela, Daniel; Peres Useche, Marco; Plata, Carlos; Ramírez, Juan Felipe; Rojas Vargas, Alberto; Urrea , Joaquín; Vargas, Jorge Enrique., 2003) Al respecto: La comunidad de software libre no quiere que Microsoft y las empresas de desarrollo de software comercial desaparezcan, ni que acabe la libre competencia; lo único que queremos es que escriban un buen código y que la comunidad lo pueda validar; y que finalmente tengamos un negocio donde lo que se imponga sea la calidad y el conocimiento, y no la fuerza comercial, como ha sido hasta hoy en el negocio del software, donde grandes productos como Macintosh han desaparecido por la presiones comerciales.

Además, gracias al software libre el usuario tiene alternativas que puede escoger sin ninguna presión comercial. Y cuenta así mismo con la tranquilidad que él puede soportar las aplicaciones por su cuenta, si lo desea, sin temor de que recibirá un anuncio del proveedor de software propietario descontinuando el producto y obligándolo a actualizarse a precios exagerados.

Linux y el software libre han surgido como alternativa viable y rentable para las empresas en comparación con los productos propietarios UNIX y Windows para las empresas. (p. 130).

#### **4.4.- Licenciamiento**

La dinámica de la tecnología y los constantes cambios a los que se ve sujeto el software hacen que la mayoría de los desarrolladores opten por realizar

herramientas de manera general, lo que no limita que en caso de un requerimiento en específico se desarrolle una herramienta ajustada a un estándar o requerimiento específico.

La licencia de uso es el medio jurídico a través del cual los desarrolladores comercializan sus herramientas, sobre las cuales gozan de derechos morales y patrimoniales, precisamente sobre los patrimoniales son los que se pacta, en este convenio se acuerdan diversas modalidades específicas de uso que el licenciatario deberá cumplir.

*“Es un contrato en virtud del cual el titular de los derechos de autor sobre una obra de software (licenciante) autoriza a otra persona (licenciataria) a usar, copiar, modificar o distribuir a ese software”.* (Carranza, Martín, 2004, p. 138).

Cada licencia tiene su propia modalidad y en ella las facultades y usos pueden ser de variada índole, dependiendo de criterios e intereses, por lo que cada licencia dependerá en últimas de la voluntad de las partes y del libre acuerdo de voluntades, esto en suma, por cuestiones del ámbito privado al que se sujeta el contrato de licencia, en donde prevalece la autonomía de las partes.

*“Las licencias son entonces la hoja de ruta, el canon de conducta, en el que el licenciante o titular de los derechos establece las reglas del juego, otorga facultades y las limita a los usuarios o licenciarios.”* (Ríos, Wilson, 2011, p. 264).

Para desarrollar las clases de licenciamiento voy a servirme de la circular 5 del 9 de octubre de 2001 emitida por la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia,

- Licencia de máquina:

El programa se licencia para el uso en un solo equipo que puede ser utilizado por personas indeterminadas. En este caso se especifica el número de serie, marca y demás características del terminal de computador.

- Licencia de uso individual:

El programa se licencia para el uso de una persona predeterminada o individuo específico. De tal suerte que si así lo establece la licencia de uso respectiva, esa persona podrá llevar el programa a donde desee.

- Licencia de uso concurrente:

Pueden utilizarlo varios usuarios a la vez, ordinariamente en ambientes de redes, es un típico ejemplo de licencia multiusuario. Se podrá establecer una cantidad determinada de usuarios o también dejarlo abierto.

- Licencias de ubicación o corporativas:

Son licencias de uso masivas que implican un alto volumen de usuarios. El precio de la licencia disminuye en tanto el número de licencias aumenta. Sólo la organización autorizada puede hacer uso del programa.

- Licencias en universidades (Campus Agreement):

Este tipo de licencias fueron diseñadas por los desarrolladores y productores de software para adaptarlas a los requerimientos y necesidades de las universidades, instituciones que cuentan con una 'comunidad' de personas compuestas normalmente por estudiantes, monitores, asistentes graduados, profesores de planta, de cátedra, investigadores, etc., personal administrativo y

empleados vinculados vía relación laboral o contrato civil de prestación de servicios.

Este tipo de licencias normalmente multiusuario y de uso concurrente, brinda la opción inclusive de copias para uso personal en domicilios, de quienes sean miembros de la comunidad universitaria.

#### **4.4.1.- Creative commons**

Para definir esta opción de licenciamiento me voy a servir de las fuentes oficiales tanto en la web como de material de difusión.

Creative Commons constituye un innovador proyecto internacional que tiene por objetivo fortalecer a creadores y creadoras, para que sean quienes definan los términos en que sus obras pueden ser usadas, qué derechos desean entregar y en qué condiciones lo harán.

La organización sin fines de lucro creada por Lawrence Lessig, profesor de derecho en la Universidad de Stanford y autor de importantes textos sobre ley del ciberespacio, tiene como idea central ofrecer un modelo legal de licencias y una serie de aplicaciones informáticas que faciliten la distribución y uso de contenidos dentro del dominio público. (“Creative Commons constituye,” 2012).

(Creative Commons Ecuador, díptico informativo). Fundada en 2001. Creative (cc) es una organización no gubernamental internacional sin ánimo de lucro que permite el intercambio y reutilización de la creatividad y el conocimiento a través de la provisión de herramientas legales gratuitas. CC cuenta con filiales en todo el mundo quienes ayudan a asegurar que las licencias funcionen adecuadamente en cada país, y a crear conciencia sobre las mismas. En el caso de Ecuador la contraparte nacional es la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) desde abril del 2008.

Nuestras licencias de derechos de autor gratuitas y fáciles de usar proporcionan una manera simple estandarizada para dar el permiso de usar y compartir tu trabajo creativo en las condiciones que escojas. Las licencias CC le permiten cambiar fácilmente los términos del derecho de autor desde el clásico “todos los derechos reservados”; las licencias CC no son una alternativa de copyright, trabajan junto a los derechos de autor y te permiten modificar los términos que mejor se adapten a tus necesidades.

Queremos explotar todo el potencial de internet con un acceso universal a la investigación, educación y a la participación plena en la cultura, conduciendo una nueva era de desarrollo, crecimiento y productividad. (p.2).

Si el paradigma del sistema tradicional del derecho de autor es “Todos los derechos reservados”, para las licencias CC es “Algunos derechos reservados”. Si en el sistema del derecho de autor el principio es que toda utilización de una obra debe tener un permiso expreso del titular de los derechos de autor, para las licencias CC el principio es el de la libertad creativa. Este sistema no está pensado como un enemigo del derecho de autor. Al contrario, se complementa con éste. Estamos conscientes de la importancia del derecho de autor en nuestra cultura.

Creative Commons proporciona un sistema que automatiza la búsqueda de contenidos “comunes” o bajo licencia CC. Así, al licenciar su obra, el creador establece condiciones generales que quedan incorporadas digitalmente a la obra, de manera que un motor de búsqueda puede identificarlas y escoger la que más le convenga. (“Si el paradigma,” 2012).

(Creative Commons Ecuador, díptico informativo). ¿Qué puede hacer CC por ti?

Si quieres dar a los demás el derecho de compartir, usar e incluso crear un trabajo a partir del tuyo deberías considerar publicar bajo las licencias CC.

CC te da flexibilidad (por ejemplo, puedes escoger que se permitan solamente usos no comerciales) y protege a las personas que usan tu obra sin que ellos tengan que preocuparse por la infracción del derecho de autor, siempre y cuando acaten las condiciones que has especificado.

Si estás buscando contenidos que puedas usar libre y legalmente, hay un pedazo gigante de creatividad licenciado con CC disponible para ti. Hay cientos de millones de obras – desde canciones y videos hasta material académico y científico – disponible al público para uso libre y legal bajo los términos de nuestras licencias de derechos de autor y con más contribuciones diarias. (p. 2).

#### **4.4.1.1.- Tipos de condiciones**

Poner sus obras bajo una licencia Creative Commons no significa que no tengan derecho de autor. Este tipo de licencias ofrecen algunos derechos a terceras personas bajo ciertas condiciones.

Hay cuatro tipo de condiciones:

1.- **Atribución (Attribution):** El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.

Todas las licencias CC requieren que aquellas personas que usan tu obra de cualquier manera te den los créditos de la forma que tu lo solicites. Si ellos quieren usar tu obra sin darte los créditos, primero deberían obtener tu permiso.



2.- **No comercial (Non commercial):** El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.

Les permites a otros copiar, distribuir, exhibir, ejecutar y (excepto que hayas optado por “Sin obras derivadas”) modificar y usar tu obra para cualquier propósito que no sea comercial, a menos que primero ellos obtengan tu permiso.



3.- Compartir igual (Share alike): El material creado por usted puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Les permites a otros copiar, distribuir, exhibir, ejecutar y modificar tu obra siempre y cuando ellos distribuyan cualquier obra modificada en las mismas condiciones.



4.- Sin obras derivadas (No Derivate Works): El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original.

Les permites a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar solo copias originales de tu trabajo. Si ellos quieren modificar tu trabajo, primero deberían obtener tu permiso.



#### 4.4.1.2.- Tipos de licencias Creative Commons

Existen seis licencias Creative Commons, esto resultado de la combinación de las condiciones:

1.- Atribución: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos.



2.- Atribución y sin obras derivadas: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se pueden realizar obras derivadas.



3.- Atribución, sin obras derivadas y no comercial: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial. No se pueden realizar obras derivadas.



4.- Atribución y no comercial: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial.



5.- Atribución, no comercial y compartir igual: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No se puede obtener ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.



6.- Atribución y compartir igual: El material creado por usted puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.



#### **4.4.2.- Licencia Pública General, (LPG) o General Public License (GPL)**

Es un mecanismo de instrumentación de los principios del software libre y que se garantiza a través del copyright.

Lo que busca la GPL, “es *crear unos criterios o estándares generales en el Licenciamiento del software libre, haciéndolos compatibles entre sí.*” (Ríos, Wilson, 2011, p. 289).

Carranza (2004) afirma que es un hecho que, en el mundo f/oss (free/open source software), la GNU GPL es la licencia de mayor trascendencia, y esto por varias razones: En primer lugar, porque la mayoría del f/oss es licenciado bajo sus términos. Segundo, porque es la licencia oficial del movimiento free software: “*El Proyecto GNU la utiliza – a la GPL – como en los términos de distribución para la mayoría del software GNU*” finalmente, porque los propios promotores del movimiento open source recomiendan su empleo: “*te pido firmemente que uses la GPL...Traté, infructuosamente, de persuadir Netscape a usar la GPL...Recomendé la GPL como licencia Open Source*”. (p. 137).

(Di Bona, C., 1998, citado en Carranza, 2004) Básicamente La GPL dice que puedes copiar y distribuir el software licenciado bajo la GPL, con tal de que no impidas a otros hacer lo mismo, sea cobrándoles por el software mismo o limitándolos a través de un licenciamiento posterior. Además las GPL requiere que las obras derivadas de una obra licenciada bajo GPL sean licenciadas también bajo la GPL. (p. 138).

(Carranza, Martín, 2004) La GNU GPL, obliga a quienes desean redistribuir el software licenciado bajo sus términos, sea en su versión original o en una versión modificada, hacerlo bajo esos mismos términos. Confiere, pues, a los licenciarios la facultad de usar, copiar, estudiar, modificar y redistribuir el f/oss al que se aplica, pero si ellos deciden redistribuir ese f/oss, están obligados, conforme a los términos de la licencia, a conferir esta misma facultad, bajo idénticos términos a todos los sub-licenciarios.

Por consiguiente, podemos decir que:

1.- El autor del programa original (licenciante de la versión original) conserva la titularidad de los derechos de autor sobre su obra, pero renuncia

voluntariamente al monopolio de explotación que las leyes de derechos de autor le reconocen;

2.- El autor de la versión modificada (licenciatarario de la versión original y licenciante de la versión derivada) conserva la titularidad de los derechos de autor sobre su obra, pero se ve obligado a renunciar, en virtud de los términos de licenciamiento de la versión original, al monopolio de explotación que las leyes de derechos de autor le reconocen;

3.- Los usuarios (licenciatararios de las versiones original y derivada) cuentan con un derecho, irrevocable en principio, a usar, copiar, estudiar, modificar y distribuir f/oss sin necesidad de tener que pedir permiso a los autores del software ni pagarles emolumento alguno en concepto de derechos de autor. (p.138, 139).

La GPL otorga facultades a quien recibe el software libre distribuido bajo sus términos, de igual manera implica restricciones a quienes traten de redistribuir ese software.

(Webbink, M., 2003, citado en Carranza, 2004). Esos derechos y obligaciones son los siguientes:

- El derecho de copiar y redistribuir el f/oss con tal de que el redistribuidor incluya un anuncio en el que indique quién es el titular de los derechos de autor y que éste se exime de garantías.
- El derecho de hacer obras derivadas para su uso propio
- El derecho de distribuir obras derivadas de ese f/oss, siempre que:
  - 1.- Identifique la obra como modificada;
  - 2.- la licencia bajo GPL;
  - 3.- si el programa normalmente lee órdenes, suministre interactivamente información sobre los derechos de autor (esto no se aplica a las obras independientes que se distribuyen con la obra bajo GPL y que corren en obras bajo GPL).

- El derecho a distribuir la obra en código objeto o formato ejecutable con tal de que el código fuente sea:
  - 1.- distribuido con el código objeto;
  - 2.- ofrecido por escrito según parámetros que establecen la propia GPL;
  - 3.- ofrecido junto con la información que se recibió (sólo para distribuciones comerciales)
- No se pueden imponer restricciones sobre ninguno de estos derechos.

La obligación de no añadir restricciones propietarias tiene, como único propósito, *“preservar la integridad de la concesión original de libertad a través de cualquier canal de redistribución e impedir la posibilidad de que alguien cree una versión del software que ofrezca a los destinatarios menos libertad de la que la versión original había concedido. Parafraseando, la GPL establece un principio muy importante ‘una vez libre, siempre libre’”*.

La GPL no requiere que un licenciataria, que no ha distribuido el software a otro, suministre copias de este software a cualquiera que se lo pida. Es decir, no hay una obligación en redistribuirlo. Las restricciones de la GPL se aplican solamente cuando el software bajo GPL está siendo suministrado otro, y la GPL está relacionada solo con la preservación de su propósito original, nada mas.

Webbink divide a los usuarios de f/oss en tres categorías, cuyas implicaciones legales son diferentes:

- 1.- usuarios que sólo usan los programas bajo GPL en formato binario de manera similar a como lo hacen con cualquier otro tipo de programa: la GPL no los afecta;
- 2.- usuarios que modifican el código fuente de un programa GPL, pero no lo redistribuyen: la GPL no los afecta;
- 3.- usuarios que redistribuyen el programa GPL, habiendo o no modificado el código fuente: a este grupo de usuarios se dirige la GPL. “los usuarios que

redistribuyen versiones modificadas de software Open Source deben obedecer la 'Regla de Oro' de la GPL de licenciar el software distribuido bajo la propia GPL sin añadir restricciones. En la medida en que alguien quiera beneficiarse de software GPL usando restricciones propietarias tradicionales, comprobará que es difícil, sino imposible, aplicarlas". (p. 139, 140, 141),

(Nonius, J., citado en Carranza, 2004) La GNU GPL está estructurada conforme al siguiente orden lógico:

1.- Preámbulo

2.- Cláusulas generales:

a. definiciones y ámbito de aplicación de la licencia. Advertencias de copyright (GPL cláusula 0);

b. formas de aceptación de la licencia (GPL cláusula 5).

3.- Uso y explotación del programa:

a. copia, modificación y distribución libres (GPL cláusulas 1 a 3);

b. copyleft, o persistencia de la libre distribución de programas derivados (GPL cláusulas 4, 6 y 10);

c. integridad del sistema copyleft en caso de impedimento forzoso a la libre distribución (GPL cláusula 7);

d. posibilidad de límites geográficos a la libre distribución (GPL cláusula 8).

4.- Intangibilidad de la licencia. Versiones sucesivas (GPL cláusula 9).

Tanto el copyleft y la GPL son el principio base, y un instrumento técnico jurídico respectivamente de los cuales se sirve el software libre para llevar a cabo su ideología, fundamentada en la libertad.

Hay posturas que piensan que la GPL es válida, pero las cláusulas que obligan a los licenciatarios a renunciar la exclusividad sobre eventuales obras derivadas son nulas y deben tenerse por no escritas.

#### 4.5.- Copyleft

La característica y argumentación central del software libre radica en el acceso y apertura del código fuente para poder trabajar libremente en él, pensemos que alguien realiza mejoras a un software libre y quiere transformar en software propietario lo que en principio operó como libre, no es posible, precisamente en esto radica lo que se conoce como copyleft, lo cual surge como contraposición al copyright.

El copyright permite al autor o titular imponer restricciones, limitantes, condiciones de desarrollo en cuanto al soporte lógico, a diferencia del copyleft que permite realizar modificaciones, actualizaciones, estudios pero que prohíbe a quien realizó estas alteraciones al momento de distribuir o redistribuirlo restringir el acceso libre que tenía el software en su estado inicial. Es decir quien trabaja sobre un software libre, está impedido de imponer restricciones sobre modificaciones futuras que otro desarrollador quiera implementar.

Es lo que se conoce en el copyleft como efecto viral o reacción en cadena, éste se extiende y contagia o contamina a todo lo que tenga contacto con él. Por lo cual si realizamos trabajos de desarrollo operativo combinando software libre y software propietario, el resultado logrado es libre, se cobija por copyleft, *“los efectos del software libre extienden su espectro a los segmentos de software propietario que entren en contacto con él; es una “epidemia” causada por el “efecto viral”*”. (Ríos, Wilson, 2011, p. 289). Si la regulación copyleft no contendría esta restricción a las modificaciones posteriores el principio y filosofía se caería por sí mismo.

Stallman (en el proyecto GNU) reafirma esto: *“para que el copyleft sea efectivo, las versiones modificadas deben ser también libres. Esto asegura que todo trabajo basado en el nuestro quedará disponible para nuestra comunidad si se publica...cualquier cosa agregada a o combinada con un programa bajo*

copyleft debe ser tal, que la versión combinada con tal sea también libre y bajo *copyleft*".

El copyleft abarca no solo al soporte lógico, sino también los demás componentes del programa como la descripción, instrucciones, elementos, material auxiliar y manuales de usuario. De acuerdo a Richard Stallman el término copyleft fue acuñado y utilizado por primera vez, por su compañero de labores Don Hopkins entre 1984 o 1985, éste escribió: "*Copyleft all right reserved*". La Wikipedia nos relata una versión del origen del término: el término copyleft proviene de un mensaje contenido en el programa Tiny BASIC, una versión de BASIC distribuida libremente y escrita por el Doctor Li-Chen Wang a finales de los años setenta. El listado del programa contenía las frases "@COPYLEFT" y "TODOS LOS ERRORES RESERVADOS", en contraposición a "copyright" y "todos los derechos reservados", términos estos usados habitualmente en los textos de derechos de autor. ("el término copyleft," 2012).

(Carranza, Martín, 2004) En efecto, el copyleft se da cuando, en vez de conservar y ejercer el monopolio de explotación que legalmente le corresponde, el titular de los derechos de autor renuncia a esa exclusividad, pero lo hace bajo la condición de que las futuras distribuciones de su software, en su versión original o en versiones modificadas, concedan a los potenciales usuarios las mismas facultades de utilización que él confirió. (p. 98).

El autor se reserva los derechos para que su obra pueda ser utilizada por cualquiera con la única condición de que nadie recorte o elimine esos derechos de libre uso: en el momento en que alguien suprima o añada nuevas condiciones que limiten en algo su disponibilidad (por ejemplo, distribuyendo código binario modificado sin posibilidad de acceder a las fuentes modificadas) estaría vulnerando la licencia y perdería el derecho a servirse de ese software.

Obligando a transferir esos derechos a cualquiera que copie ese software, lo modifique o no, se beneficia quien está de acuerdo con mantener su futuro trabajo con copyleft, mientras que quien quiera desarrollar software propietario no podrá utilizar código libre y deberá empezar desde cero. ("El autor se reserva," 2000).

La FSF afirma que *"copyleft es la forma general de hacer un programa software libre y requiere que todas las modificaciones y versiones extendidas del programa sean también software libre... Los desarrolladores de software propietario emplean el copyright para quitar la libertad a los usuarios; nosotros empleamos ese copyright para garantizar su libertad. Por esto cambiamos el nombre 'copyright' por 'copyleft'".* De igual manera la misma identidad señala que, *"el software protegido con copyleft es software libre cuyos términos de distribución no permiten a los redistribuidores agregar ninguna restricción adicional cuando éstos redistribuyen o modifican el software. Esto significa que cada copia del software, aun si ha sido modificado, debe ser software libre".* *"Cualquiera que redistribuya el software, con o sin cambios, no podrá restringir nadie la libertad de copiarlos, redistribuirlos o cambiarlo".* Copyleft garantiza que el usuario mantenga su libertad"; es decir, protege esas libertades para todos.

Si bien es cierto el titular renuncia a su derecho monopolístico de explotación, lo cual no implica la renuncia a la titularidad de todos sus derechos, la renuncia viene dada bajo la condición resolutoria de que los potenciales usuarios no estén facultados a agregar restricciones al momento de redistribuir el software, esta renuncia se produce como facultad del derecho de autor que posee de la obra original, esta licencia irrevocable permite la redistribución (incluida la venta) de posibles futuras copias modificadas, bajo el condicionante de que todas esas copias lleven la misma licencia y permitan ser modificadas.

(Nonius, J., citado en Carranza, 2004) El copyleft pretende justamente la transmisión de los efectos de la licencia del programa originario a las licencias

de los programas derivados, como cualquier licencia, aunque no se trata sólo de eso: requiere seriamente la persistencia del carácter libre del software libre modificado y (re)distribuido. El copyleft preserva el carácter de software libre prohibiendo que de un programa libre se obtenga otro no libre o que se redistribuya con restricciones adicionales a las libertades de los destinatarios. El copyleft no afecta directamente los derechos del autor del programa originario, pero sí los del autor del programa derivado en el momento de su redistribución. ¿Cómo es posible esto? Porque el segundo aceptó la licencia del primero. Copyleft no es lo contrario de copyright. El copyleft contiene lo que técnicamente se conoce en Derecho como 'condición resolutoria...se trata de un suceso (condición) que, de darse, produce determinado efecto en los derechos. El suceso en nuestro caso es la infracción de una licencia, que por tanto, queda desactivado (resuelta). La condición resolutoria implícita en el copyleft se produce al añadirse restricciones a la libre explotación del programa derivado sobre las que figuraba en la licencia del programa original. La cláusula copyleft la impone el autor de la obra original en uso de sus facultades de copyright, no en contra de tales facultades... Y la aceptación por el destinatario de la licencia con cláusula copyleft supone si vulnera la cláusula, la licencia deja de ampararlo a él y al programa derivado que redistribuya, que pasa a ser automáticamente ilegítimo. (p. 136, 137).

#### **4.6.- Hardware Libre**

Este tema lo voy a referir de forma sumaria y puntual por cuanto la importancia y extensión del contenido demandaría de una investigación por sí misma. Además que el hardware y su protección tiene una estrecha relación con la propiedad industrial, sin perjuicio de encontrarse ligado al software y la propiedad intelectual en varios aspectos. Quería realizar una mención del mismo por cuanto forma parte muy significativa de la cultura libre. Antes de iniciar con el tema de hardware libre es muy importante tener en cuenta el significado de hardware.

Corresponde a todas las partes tangibles de un sistema informático; sus componentes son: eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos. Son cables, gabinetes o cajas, periféricos de todo tipo y cualquier otro elemento físico involucrado; contrariamente, el soporte lógico es intangible y es llamado software. El término es propio del idioma inglés (literalmente traducido: partes duras), su traducción al español no tiene un significado acorde, por tal motivo se la ha adoptado tal cual es y suena; la Real Academia Española lo define como «Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora». El término, aunque sea lo más común, no solamente se aplica a las computadoras; del mismo modo, también un robot, un teléfono móvil, una cámara fotográfica o un reproductor multimedia poseen hardware (y software). ("Corresponde a," 2012).

Hace referencia al componente o dispositivo físico, la parte tangible que interactúa con el software y hace posible la operatividad del mismo, recordemos como menciono en el presente trabajo, que inicialmente no estuvieron separados y fueron un solo elemento tanto el equipo como el sistema operativo. En pocas es contra lo que nos desquitamos y lo golpeamos cuando falla el programa o el dispositivo.

Se llama hardware libre a los dispositivos de hardware cuyas especificaciones y diagramas esquemáticos son de acceso público, ya sea bajo algún tipo de pago o de forma gratuita... El término hardware libre se ha usado principalmente para reflejar el uso del software libre con el hardware y el lanzamiento libre de la información con respecto al hardware, a menudo incluyendo el lanzamiento de los diagramas esquemáticos, diseños, tamaños y otra información acerca del hardware... Con el auge de los dispositivos de lógica programable reconfigurables, el compartir los diseños lógicos es también una forma de hardware libre. En vez de compartir los diagramas esquemáticos, el código HDL es compartido. ("Se llama," 2012). Muchos aspectos tanto en conceptos, licencias, contenidos y la filosofía misma del software libre es

aplicable al hardware, al ser un concepto relativamente nuevo no existe una definición exacta.

Su objetivo es crear diseños de aparatos informáticos de forma abierta, de manera que todas las personas puedan acceder, como mínimo, a los planos de construcción de los dispositivos. ("Su objetivo," 2012).

El hardware puede ser tan libre como el software, por más complicada que sea de digerir la idea. Esto se debe a que estamos acostumbrados a procesadores, placas de vídeo, módulos de memoria y discos duros que se compran de forma tal que sus creadores no dan ningún detalle sobre su proceso de fabricación. Pero lo mejor de todo es que el concepto de hardware abierto y libre no se limita a componentes informáticos. La electrónica también tiene un lugar de privilegio, y existen muchas otras cosas que, dadas las condiciones necesarias, podrían compartir esa "libertad". Al mismo tiempo, es posible lucrar con el hardware libre. Hemos reiterado en varias ocasiones la diferencia intrínseca entre "gratis" y "libre", que básicamente se reduce a que un término no garantiza la presencia del otro. Por ejemplo, un programa puede ser gratis, pero no libre (Paint.NET), mientras que otro puede ser libre, pero no gratis (Red Hat Enterprise). Al mismo tiempo, una pieza de hardware puede ser gratis y no libre (un pendrive obsequiado en una convención), y también el inverso (las placas Arduino). ("El hardware," 2005-2011).

## CAPÍTULO V PUNTO DE EQUILIBRIO

### 5.1.- Fuerzas opuestas compensadas

De la evolución histórica hasta la fecha actual se han suscitado posturas de una y otra tendencia, al inicio de la historia, como menciono en este trabajo, la producción literaria y artística eran libres, sin ningún tipo de restricciones, hasta que posteriormente aparece el copyright seguido del derecho de autor y la implementación de sistema de otorgamiento de derechos de exclusiva, mejor definido como derechos monopólicos sobre la producción de creaciones intelectuales, en base a un periodo de tiempo determinado; hasta encontrarnos actualmente en la manifestación enérgica de movimientos, doctrinas y pensamientos que defienden la cultura libre, que aterrizado en el campo de la propiedad intelectual, se traduce en la filosofía copyleft, software libre y licenciamientos para su acceso y forma de trabajo colaborativo y libres. La cultura libre no es solamente propiedad intelectual, es una doctrina que abarca una filosofía y conceptos mucho mas amplios que consideran al conocimiento en todas sus ramificaciones y formas de expresión como bien público y un derecho básico que no debe tener obstáculos para su pleno desarrollo.

En cuanto a la propiedad intelectual debemos empezar a llamar y tratar a las cosas por su nombre, no todo es propiedad intelectual y no necesariamente todas sus ramificaciones deben tener este sistema de propiedad. Desde sus definiciones resaltan que su tratamiento debe ser diverso, por ejemplo en el tema de derecho marcario o de signos distintivos –propiamente llamado propiedad industrial- es un signo que su función primordial es la de distinguir los productos o servicios dentro del mercado; lo cual nos conduce de forma ineludible al aspecto mercantilista, negocio, compra, venta, leyes del mercado, competencia; pero ¿qué se entiende por derecho de autor?, es la creatividad misma del autor, expresada desde su más íntima esfera espiritual, de este concepto el primer acercamiento es en cuanto a lo espiritual del lado creativo de cada artista, sin que necesariamente tenga una aproximación con el mercado –obras inéditas - sin perder tampoco la oportunidad de poder hacerlo.

De hecho surge mencionar la división entre los derechos morales y patrimoniales de los que dispone el autor respecto de su obra.

El mismo ejercicio podemos hacerlo en cuanto a las patentes y las variedades vegetales, lo uno como inventiva, el Estado le otorga derechos exclusivos sobre su creación, y las variedades vegetales en cambio se refieren a las especies vegetales mejoradas por el hombre, en suma las plantas tratadas.

Todo y muchos aspectos adicionales se encuentran bajo el sistema de propiedad intelectual, pensemos en los secretos comerciales como en el caso Coca Cola como referente, base de datos –información- y la competencia que por esfuerzos normativos actuales se está desvinculando del sistema y tomando independencia propia. Precisamente estas definiciones nos debe llamar a la reflexión, no necesariamente este sistema es el más idóneo, debemos llamar a las cosas por su nombre y no de forma genérica para que no se preste a confusiones, las marcas no se patentan ni se registran los libros o si? bueno, en el lenguaje correcto de la propiedad intelectual estamos diciendo una sojería cuando nos referimos a patentar una marca, pero en el fondo la sabiduría popular que no se debe a tecnicismos, no está del todo equivocada, por cuanto al fin de cuentas, en resumen para el sistema de propiedad intelectual, lo que le interesa, todos tienen que registrar todo, tanto las marcas, patentes e inclusive las obras que supuestamente y de forma legalmente expresa, no deben ser registradas para que gocen de protección inmediata, basta su primera manifestación creacional, para que existan derechos. Debemos registrar todo ya que es la única forma de obtener derechos exclusivos erga omnes y poder ejercer nuestras facultades para prohibir o autorizar el uso de las creaciones o invenciones, este registro es nuestro pase todo acceso, mejor dicho nuestro derecho exclusivo monopolístico.

Necesariamente la reforma a la normativa de propiedad intelectual es evidente, de hecho el surgimiento de los movimientos a favor de todo acceso, no estarían como la piedra en el zapato de quienes pretender agarrarse al sistema tal cual está planteado. Hay que tener muy presente el factor de legitimidad del

cual debe gozar toda norma, entonces ¿son legítimas las leyes de propiedad intelectual? la respuesta es NO, una ley es legítima cuando es válida justa y eficaz, cuando es obedecida por la sociedad, sin que exista coerción sino mas bien que sea el resultado de un proceso y comportamiento normal, por cuanto es aceptada, acatada y reconocida por el pueblo.

Del estado del arte en este tema, se desprenden dos fuerzas, quienes están a favor de la propiedad intelectual, en donde encontramos la mayor fuerza y en donde actualmente radica la mayor concentración de poder, desde el legislativo, económico y político, institucionalizados en gobiernos, organismos internacionales y como los más fuertes las multinacionales, con esto no pretendo caer en infantilismos sin argumentos en contra de los capitalistas a quien se los ve como una amenaza, sino en datos reales, pues largamente los activos y patrimonio de las empresas multinacionales superan a gran cantidad de países con sus presupuestos, pensemos en el presupuesto del Ecuador y en los activos de Google Inc., ¿quién tiene más presupuesto? ¿O de alguna farmacéutica?. Entonces es real, quienes tienen más poder económico y por ende político son estas compañías, si queremos ponerlo de forma gráfica, el tamaño de un Estado al lado de una empresa, la empresa debe ocupar mayor volumen en la gráfica.

Si bien la forma en la que han obtenido su fortuna nos debe resultar indiferente, pero no del todo, pues cuando nos vemos afectados porque las leyes no están siendo empleados como mecanismos que generen paz social, algo está sucediendo, no es posible que el Gobierno este sumiso, donde quedó el histórico discurso del Presidente Abraham Lincoln en Gettysburg, Pennsylvania, el 19 de noviembre de 1863, cuando menciona “El gobierno del pueblo, por el pueblo y para el pueblo”, ¿sólo para atraer votos en épocas electorales?. La evidencia no necesita de lógica, nuestra soberanía se manifiesta a través del Gobierno en el ámbito internacional, entonces ¿estamos siendo soberanos?. Analicemos el caso del Ecuador en cuanto a la propiedad intelectual, curiosamente el Acuerdo Sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC) entra en vigor el 1

de enero de 1995. En ejercicio 'soberano' el Estado ecuatoriano por cumplir sus compromisos internacionales aprueba la Ley de Propiedad Intelectual el 19 de mayo de 1998, si bien las relaciones internacionales son trascendentales para el crecimiento de un país y de sobre manera para lograr su integración, ¿hasta qué punto la ley de propiedad intelectual respondía a los intereses de los ciudadanos?. El ADPIC otorga pisos base de los derechos propiedad intelectual, se puede regular para mayor protección nunca para otorgar menos garantías, pero hay casos muy particulares como el del tiempo de protección del derecho de autor que contradicen o no son válidos, en concreto el artículo 80 de la Ley de Propiedad Intelectual otorga una protección durante toda la vida del autor y setenta años después de su fallecimiento, en cuanto ADPIC en su artículo 12 otorga protección durante no menos de 50 años, ¿por qué o en base a qué análisis el Ecuador otorga mayor tiempo de exclusividad?, este fenómeno conocido como ADPIC Plus, no es altivo ni mucho menos pensado en la realidad ecuatoriana.

Esto significa que debemos esperar tan solo 50 años para que una obra entre al dominio público y que sea utilizada por cualquier persona libremente, pero en el caso del Ecuador 70 años, nótese que este tiempo es luego de la vida del autor, es decir post mortem, para cuando haya transcurrido este tiempo de acuerdo al promedio de vida de una persona en el mejor de los casos que esté viva, muy probable que ya no le apetece usar esa obra. El espíritu de este artículo supuestamente es porque las obras de un artista adquieren o tienen mayor reconocimiento una vez que éste haya fallecido, pero esta lógica no es necesariamente cierta, lo que hace es alargar el monopolio del que gozan los titulares de los derechos, que dicho sea de paso no necesariamente son los artistas, pues por regla general un artista lo que pretende es que su obra sea base de influencia y que su trabajo sirva como fuente de inspiración para que trascienda de forma real. Incluso el tema se vuelve mucho más delicado cuando abordamos temas de salud pública y cuando la vida del ser humano está de por medio por la falta de acceso a medicamentos por costos elevados, provocados por cuanto hay derechos monopólicos de por medio. La presunta

compensación al ser países en vías de desarrollo con transferencia de tecnología son dadas que distan mucho de aplicarse en su total capacidad, así que la innovación tecnológica sigue en proceso de transferencia con la industria farmacéutica local y en deuda de sobre manera con la población.

Compensar la balanza es el desafío, este trabajo ha tenido intencionalmente una postura inclinada al desarrollo doctrinario del lado desventajado de la balanza, ya que lo normal es hablar del registro de lo exclusivo, abordar el tema de derecho de autor en su formato de obra, autor, principios, limitaciones y excepciones, abanderándolo como una opción. Cómo redimir esta diferencia es el reto y lo que se pretende. La reforma normativa es uno de los mecanismos, sin optar por posicionamientos apasionados sino más bien lógicos, pensando en el desarrollo como fin último, el sistema de propiedad intelectual es el nuevo enemigo, pero de hecho no debe ser visto de esa forma, porque las bases como tal son válidas, actualmente los movimientos libres reconocen el mérito del derecho de autor y se sirven del sistema para optar por mecanismos legales que les sean de utilidad para su objetivo, muestra de ello es el principio copyleft aplicado en licencias creative commons y en licencias GPL y que se manifiesta como epidemia a través de su efecto viral o reacción en cadena, contaminando todo lo que tenga contacto con él, por cuestiones de efectividad todo lo que se trabaje en base a este principio debe mantenerse de la misma forma, nace como libre y se mantiene siempre libre, con lo cual el trabajo queda asegurado para la comunidad. En el aspecto jurídico hay una renuncia al derecho exclusivo -no a la titularidad- la renuncia se da en base a la condición resolutoria para que los potenciales usuarios no estén facultados a agregar restricciones al momento de reutilizar el trabajo, esto precisamente demuestra el uso y el reconocimiento del derecho de autor y del sistema como institución valedera, por cuanto permite al autor o titular renunciar a su derecho y optar por una opción diferente en cuanto a sus modificaciones futuras.

Pero este mecanismo jurídico debe ser visto como una opción paralela y regulada de forma independiente al derecho de autor, para que los mecanismos condicionantes no resulten limitados y confusos. Para sus

pensadores y seguidores el copyleft es la forma conceptual más eficaz para mantener el lado creativo sin estar sujeto a ataduras, que no necesariamente significa que quien opte por trabajar de esta manera lo haga de forma gratuita. Libre no significa gratuito. Son los modelos de negocios los que varían, optar por otros ingresos como capacitación, asesoría son las opciones, no centrarnos en el pago de derechos por la obra netamente, sin que desaparezca esta opción, insisto siempre dejando libre los contenidos.

Vistas las opciones se pueden plantear las dos alternativas con independencia en la legislación, sin que eso menoscabe el sistema de propiedad intelectual o el derecho de autor y siendo compensatorios de ambos lados de las fuerzas. La transformación normativa debe atacar cuestiones generales y en su totalidad cuestionándonos los conceptos y definiciones establecidas, tenemos una ley con más de catorce años de vigencia, es saludable su reforma, plantear cambios y someter al debate aspectos de sostenibilidad, abordar temas de obsolescencia programada en el sistema de propiedad intelectual – actualización temporal de software-, cuestionarnos si el sistema de regalías por cada vez que alguien usa una obra es lo correcto, o simplemente ha despertado el interés en pseudo artistas que anticipan lo material a lo cualitativo. Qué papel y cuan efectivas están siendo las sociedades de gestión, requerir información para poder hacer planteamientos que beneficien al artista, son por menores de todo el aparataje que debe ser revisado de manera óptima, racional y equitativa.

Al mismo tiempo que surge el movimiento libre están sus detractores quienes plantean que el copyleft y los licenciamientos no son estrategias jurídicamente aceptables, puesto que a través de ellos el autor de la versión original de una obra libre obliga a sus potenciales usuarios a renunciar por anticipado a la exclusividad que, en justicia, se les reconoce y garantiza, lo que argumentan es que este modelo fomenta que quien ha hecho suficiente mérito –el autor de la versión original- es quien hace realidad el principio respecto de las modificaciones introducidas a la obra libre. Plantean que la cláusula que obliga

a los licenciarios a renunciar a la exclusividad sobre eventuales obras derivadas son nulas y se deben tener por no escritas.

Pero este mismo argumento puede perfectamente ser planteado para quienes defienden obras protegidas por cuanto no es la justicia la que lo reconoce como tal, sino la ley a través de un mandato, por cuanto ya he mencionado que la ley no es legítima en su totalidad, prueba de ellos los movimientos de cultura libre.

Son las empresas incluso quienes han optado por hacer caso omiso de la ley y del sistema de propiedad intelectual deslegitimándola, esto por cuanto la protección legal es quebrantable, la vía judicial les resulta lenta, categórica y costosa, sumado a que puede ser refutada la infracción y cuando llega muchas veces para éstos son sutiles y no compensan su inversión en todo el aparataje de justicia. Adicionalmente plantean la vulnerabilidad del uso de los derechos de exclusiva a través de doctrinas como el uso justo, las limitaciones y excepciones lo cual por estos problemas son el motivo para que 600 ejecutivos encuestados por economistas de Carnegie Melon y Yale afirmaran que el tiempo de antelación, las curvas de aprendizaje y los esfuerzos de ventas o servicios son mucho más eficaces para proteger la propiedad intelectual que las patentes. Esto determina que hayan optado por una variedad de estrategias de mercado para frenar la apropiación indebida y no por seguir la vía de observancia de la ley.

Latinoamérica con su riqueza pluricultural de personas, tradiciones, costumbres y culturas, con un porcentaje considerable de cuota indígena, debe, pensando extensivamente en la universalidad del ser humano, pues la armonía es medular al momento de relacionarnos con todo nuestro entorno, buscar ese punto de equilibrio como la satisfactoria tarea a realizar. Debemos sobreponer la igualdad de los seres humanos, abanderar lo que en definitiva es la propiedad intelectual, para que sea vista como un derecho humano, entendiendo que el arte por esencia es una manifestación del espectro y no una mercancía, que puede tener entre sus múltiples opciones ser

comercializada pero no es su funcionalidad esencial. El ser humano es la piedra medular no el capital.

Por la naturaleza de la materia dista mucho de ser un bien privado como normalmente se lo entiende, por tanto, se cuestiona el hecho de que sea una propiedad entendida como propiedad privada, exclusiva, debemos pensar que por diversas cuestiones es un interés superior, son bienes comunes los cuales no necesariamente deben seguir intereses particulares sino de la colectividad.

El Estado juega un papel fundamental al ser custodio y administrador de estos bienes, quien deberá ser justo y equitativo, pero sustancialmente está llamado a dictar políticas públicas que satisfagan a todos los sectores sociales y de forma particular que busquen el desarrollo, sin caer en tentaciones y discursivos planteamientos de que la propiedad intelectual es la nueva solución para los países en vías de desarrollo, sino siendo críticos y en base a datos reales, con estudios y análisis de campos, con fuentes primarias y secundarias, podamos dictar y cumplir metas en base a las políticas públicas que respondan a nuestra realidad buscando el buen vivir. Considerar a la economía creativa, no sólo a la propiedad intelectual, como opción válida, pero para ello necesitamos situarnos en nuestra realidad, por lo que es conveniente impulsar una industria musical o cinematográfica, indagar si al artista le interesa fomentar esa industria tal cual está concebida en esta forma de modelo de negocio, o en su defecto optar por la independencia, compensar posiciones dotando de soluciones catalizadoras del bien común, basados en cifras y en ejercicio de nuestra soberanía como país, respetando compromisos previos internacionales pero que de forma inteligente nos sirvamos de lo regulado a favor de nuestros intereses.

Las personas somos el centro del proceso, del cosmos y, tiene que ver mucho con nuestra riqueza étnica y ancestral, además que, debemos poseer de manera íntegra y garantizada nuestra libertad, acceso y protección tanto de manera individual y colectiva. Los papeles han variado y el papel de simples consumidores pasivos ha cambiado en gran medida por las nuevas

tecnologías, ahora somos prosumidores, lo cual nos hace pensar en las ventajas, como una integración de la región y del mundo a través de una honesta invasión cultural, no de lights y comida chatarra, obtener alternativas creativas conscientes de excluir del consumo local los enlatados culturales y formar una industria cultural acorde a nuestras necesidades y en especial de los artistas, sin olvidar al individuo.

## CONCLUSIONES:

- Externalizar los sentimientos más íntimos entendiéndolos como lo que son, una necesidad de expresión humana, no una industria del entretenimiento.
- Tener al conocimiento como el principal motor de desarrollo de la sociedad y del ser humano, nos hace pensar en el manejo de la información, replanteando al conocimiento como bien público y no del sector privado, en donde haya libre flujo de la información e intercambio del mismo.
- La cultura libre no es solamente propiedad intelectual, es una doctrina que abarca una filosofía y conceptos mucho mas amplios que consideran al conocimiento en todas sus ramificaciones y formas de expresión como bien público y un derecho básico que no debe tener obstáculos para su pleno desarrollo.
- Para referirse a la propiedad intelectual debemos empezar a llamar y tratar a las cosas por su nombre, no todo es propiedad intelectual y no necesariamente todas sus ramificaciones deben tener este sistema de propiedad.
- El sistema de propiedad intelectual es el nuevo enemigo, pero de hecho no debe ser visto de esa forma, porque las bases como tal son válidas, actualmente los movimientos libres reconocen el mérito del derecho de autor y se sirven del sistema para optar por mecanismos legales que les sean de utilidad para su objetivo, muestra de ello es el principio copyleft aplicado en licencias creative commons y en licencias GPL y que se manifiesta como epidemia a través de su efecto viral o reacción en cadena, contaminando todo lo que tenga contacto con él, por cuestiones de efectividad todo lo que se trabaje en base a este principio debe

mantenerse de la misma forma, nace como libre y se mantiene siempre libre, con lo cual el trabajo queda asegurado para la comunidad.

- El copyleft es la forma conceptual más eficaz para mantener el lado creativo sin estar sujeto a ataduras, que no necesariamente significa que quien opte por trabajar de esta manera lo haga de forma gratuita.
- Los detractores plantean que el copyleft y los licenciamientos no son estrategias jurídicamente aceptables, puesto que a través de ellos el autor de la versión original de una obra libre obliga a sus potenciales usuarios a renunciar por anticipado a la exclusividad. Plantean que la cláusula que obliga a los licenciarios a renunciar a la exclusividad sobre eventuales obras derivadas son nulas y se deben tener por no escritas.

**RECOMENDACIONES:**

- Mantener y priorizar actos de cooperación puros, regalar arte, intercambiar semillas, plantas, alimentos, hacer trueques de bondad, mas mingas, mas pamba mesas, despojarnos de los demonios del lucro y la explotación al prójimo, compartir información de forma libre, el dinero como bien suntuario responde a momentos; el conocimiento, la bondad son eternos.
- Pretender beneficiarnos de herramientas para un aprendizaje mutuo, aprendiendo del otro en base a su experiencia y resultados, aportar y compartir información práctica sobre cómo contribuir a solucionar un problema, modificar dispositivos, tareas, sin límites más que la imaginación.
- La reforma a la normativa de propiedad intelectual es evidente, la transformación debe atacar cuestiones generales y en su totalidad cuestionándonos los conceptos y definiciones establecidas, tenemos una ley con más de catorce años de vigencia, es saludable su reforma, plantear cambios y someterla al debate al debate.
- Latinoamérica con su riqueza pluricultural de personas, tradiciones, costumbres y culturas, con un porcentaje considerable de cuota indígena, debe, pensando extensivamente en la universalidad del ser humano, pues la armonía es medular al momento de relacionarnos con todo nuestro entorno, buscar ese punto de equilibrio como la satisfactoria tarea a realizar. Debemos sobreponer la igualdad de los seres humanos, abanderar lo que en definitiva es la propiedad intelectual, para que sea vista como un derecho humano, entendiendo que el arte por esencia es una manifestación del espectro y no una mercancía, que puede tener entre sus múltiples opciones ser comercializada pero no es su funcionalidad esencial. El ser humano es la piedra medular no el capital.

- Considerar a la economía creativa, no sólo a la propiedad intelectual, como opción válida, pero para ello necesitamos situarnos en nuestra realidad, por lo que es conveniente impulsar una industria musical o cinematográfica, indagar si al artista le interesa fomentar esa industria tal cual está concebida en esta forma de modelo de negocio, o en su defecto optar por la independencia, compensar posiciones dotando de soluciones catalizadoras del bien común.
  
- Las personas somos el centro del proceso, del cosmos y, tiene que ver mucho con nuestra riqueza étnica y ancestral, además que, debemos poseer de manera íntegra y garantizada nuestra libertad, acceso y protección tanto de manera individual y colectiva.

## REFERENCIAS:

### FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Abelló Silva, Harún M.; Beltrán, Diego A.; Calvo, Jorge Mario; Expósito Vélez, Juan Carlos; García, Ximena; Leguizamón, Manuel; Linero Méndez, Mará José; Osorio, Mauricio; Peña Valenzuela, Daniel; Peres Useche, Marco; Plata, Carlos; Ramírez, Juan Felipe; Rojas Vargas, Alberto; Urrea, Joaquín; Vargas, Jorge Enrique., (2003). Gobierno digital tendencias y desafíos, Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

Arosemena Burbano, Flavio., (2011). Derecho de Autor para Autores y Empresarios, Quito: Empredane gráficas Cía. Ltda.

Bareiro, Line., (1995). Palabras del silencio Las mujeres latinoamericanas y su historia, Sueños y luchas por leyes igualitarias. Quito: Abya-Yala, Unicef, Embajada Real de los Países Bajos.

Botasso, Juan., (2002). Yamaipacha especial. Foro No. 2 Cosmovisión indígena y pensamiento occidental, ¿Contradiccion o complemento?, Quito: Indesic.

Busaniche, Beatriz; Chaparro, Enrique; Heinz, Federico; Vannini, Pablo; Cayuqueo, Sergio; Ribeiro, Silva; Rodríguez Cervantes, Silvia; Fiorito, Susana; Westermann, Werner.; (2007). MABI: monopolios artificiales sobre bienes intangibles, Córdoba: Fundación Vía Libre.

Carranza Torres, Martín., (2004). Problemática Jurídica del Software Libre. Buenos Aires: Lexis Nexis.

Christiane; Villalva, Carlos A.; Sevillano, José Luis; Ossa Rojas, Claudio; Castillo, Eduardo., (2004). Derecho de autor: un desafío para la creación y el desarrollo, Chile: LOM Ediciones.

Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo. 2007. Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.

De la Torre, Luz María; Sandoval, Carlos., (2004). La reciprocidad en el mundo Andino. Quito: Abya-Yala; Ildis-Fes.

Diez del Corral, Belda; Parra Casado, Henar; Reyero Hermosilla, Carlos; Rodríguez Molina, Guillermo., (2006). La Enciclopedia del Estudiante, Historia del Arte, Buenos Aires: Santillana.

DURÁN, S., (2005). Cooperación cultural euroamericana. El tercer sector en la cultura: redes, asociaciones, organizaciones. Madrid: Oeimad.

Fonseca Reis, Ana Carla., (2008). Economía creativa : como estrategia de desarrollo : una visión de los países en desarrollo. São Paulo: Itaú Cultural.

González Barahona, Jesús; Seoane Pascual, Joaquín y Robles, Gregorio., (2003). Introducción al software libre: <http://download.berlios.de/curso-sobre/sobre-all-1.1.pdf>.

Kreimer, Juan Carlos; Vega, Frank., (2007). Contracultura para Principiantes, Buenos Aires: Era Naciente SRL.

Larrea, Ana María; Peña, Alejandra; Bedón, Gustavo; Báez, Sara; Calvas, Glenda; Jácome, Lorena; Mayorga, Galo; Sánchez, Nathalie; Tello, Amanda; Torres, María Josefina y Uquillas, Óscar., (2011). Recuperación del Estado para el Buen Vivir, La experiencia ecuatoriana de transformación del Estado. Quito: Senplades.

Lipszyc, Delia., (2005). Derecho de Autor y Derechos Conexos. Buenos Aires: Unesco-Cerlalc-Zavalía.

Loscos Fernández, Javier; Díaz Pulido, José Manuel y Zacharewicz, Thomas.,

(2010). Impacto social y económico de los centros para la producción artística. Madrid: Avam.

Material Flacso., (2010). Evaluación Ex ante de proyectos de Desarrollo I. Quito: Flacso.

Moreno, Horacio., (2003). Cyberpunk: más allá de Matrix, Barcelona: Círculo Latino, S.L. Editorial.

Núñez, Jorge., (1992). Eugenio Espejo y el pensamiento precursor de la independencia. Quito: Artes Gráficas Señal.

Orwell, George., (1982). 1984, España: Salvat Editores, S.A.

Paladines, Carlos., (1978). Eugenio Espejo Conciencia crítica de su época. Quito: Centro de publicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Rengifo García, Ernesto., (1996, 1997). Propiedad Intelectual El Moderno Derecho de Autor, Bogotá: Sigma Editores Ltda.

Ríos Ruiz, Wilson Rafael., (2011). La Propiedad Intelectual en la era de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC'S). Bogotá: Editorial Temis S.A.

Romero Moragas, Carlos, et al.; (2005). Cooperación Cultural Euroamericana, Propiedad intelectual, patrimonio y cultura libre, Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).

Smiers, Joost, (2006). Un mundo sin copyright, Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.

Uzcátegui, Rafael., (2001). Nos seguimos robando el fuego. San Antonio de los Altos: Naufrago de itaca ediciones.

Weinstein Cayuela, José; Ficsor, Mihály; Schuster, Santiago; Zapata, fernando; Lasúen, José Ramón; Martin-Prat, María; Nuttal, Francois Xavier; Antequera, Ricardo; Peters, Marybeth; Slachevsky, Paulo; Dietz, Adolf; Ramonbordes,

### **FUENTES LEGALES:**

CAN, Decisión 351 Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos. Lima, Perú, 17 de diciembre de 1993

Constitución Política de la República del Ecuador

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas.

### **FUENTES REVISTAS:**

Nadia C; Jane E. Humble; Gloria Cubana; Ratgeb; NietzsChe Guevara; Fidel Costra; Rolf, Nadir, Gaucho Marx; s/f. Por que amo liberar productos de las grande corporaciones. Herald (La Habana), 1, 4-5.

Piñeros, Luisa; Triana, Esteban; Albarracín, Víctor; Daza, Federico; Bueno, Julián; León, Leonardo; (2007). Fanzines provocaciones caseras. Revista Cartel urbano (Bogotá), 13, 30-31.

### **FUENTES ELECTRÓNICAS:**

González, Barahona., (2003). El futuro de la información: ¿vamos hacia donde queremos? <http://sindominio.net/biblioweb/telematica/futuroinfo.html>

<http://clibre.co/acerca-del-festival/> (Consulta: 12/09/2012), ("busca promover," 2012).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Abandonware> (Consulta: 09/09/2012), ("Abandonware es," 2012).

[http://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa\\_Ciudadana](http://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa_Ciudadana), (Consulta: 13/09/2012) ("Desarrollar dispositivos," 2011).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft> (Consulta: 08/09/2012), ("el término copyleft," 2012).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo>, (Consulta: 10/09/2012), ("El Dadaísmo se manifiesta," 2012)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware> (Consulta: 08/09/2012), ("Corresponde a," 2012).

[http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware\\_libre](http://es.wikipedia.org/wiki/Hardware_libre) (Consulta: 08/09/2012), ("Se llama," 2012).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Warez> (Consulta: 09/09/2012), ("Se refiere principalmente," 2012).

[http://es.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0) (Consulta: 11/09/2012), ("Existe una diferencia," 2012)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0), (Consulta: 11/09/2012) ("Un sitio Web 2.0 permite," 2012).

<http://festival.cc.pe/jcopia-este-festival> (Consulta: 12/09/2012), ("CC WORLD nace," 2012).

<http://fmlatribu.com/culturalibre/> (Consulta: 12/09/2012), ("salir de occidente," 2012)

<http://jokte.co> (Consulta: 15/09/2012)

<http://juuntos.org/flisol.html> (Consulta: 12/09/2012), ("es un evento," 2012).

<http://medellin.festiaudiovisual.cc/edicion-2012/brochure-2012>

<http://raulespinola.files.wordpress.com/2009/01/hardware-libre.pdf> (Consulta: 08/09/2012), ("Su objetivo," 2012).

<http://redalyc.uaemex.mx>, (Consulta: 10/09/2012) ("La palabra prosumidor" 2008).

<http://revistarebeldia.org/revistas/numero17/07fanzines.pdf>, (Consulta: 11/09/2012), ("El motivo principal," 2002)

<http://www.arteespana.com/dadaismo.htm>, (Consulta: 10/09/2012) ("El Dadaísmo surge," 2005)

<http://www.consumer.es/web/es/tecnologia/hardware/2007/11/20/171514.php> (Consulta: 08/09/2012), ("Es una plataforma," 2007).

<http://www.creativecommons.cl/acerca-de/> (Consulta: 09/09/2012), ("Creative Commons constituye," 2012).

<http://www.eddiy.es> (Consulta: 13/09/2012), ("Todas las soluciones," 2012)

<http://www.euskadinnova.net/es/innovacion-social/noticias/educacion-together-aprendiendo-cultura-comunidades/6704.aspx> (Consulta: 15/09/2012) ("Sin embargo," 2011).

<http://www.forbes.com>, (Consulta: 13/09/2012)

<http://www.gnu.org/gnu/manifesto.es.html> (Consulta: 09/09/2012), ("Si hay algo que merece," 2012).

<http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.es.html> (Consulta: 10/09/2012), ("Cuando empecé " 2012).

<http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.es.html> (Consulta: 09/09/2012), ("Toda decisión," 2012).

<http://www.gnu.org/philosophy/words-to-avoid.es.html> (Consulta: 09/09/2012), ("Hablar de," 2012).

<http://www.installfest.net/FLISOL2012> (Consulta: 12/09/2012), ("El Festival Latinoamericano," 2012).

<http://www.masterdiwo.org/> (Consulta: 14/09/2012), ("Todas las soluciones," 2012), ("es un proyecto independiente," 2011).

<http://www.mundoculturalhispano.com>, (Consulta: 10/09/2012) ("Se produce una exaltación," 2003-2012).

<http://www.neoteo.com/famosos-proyectos-de-hardware-libre> (Consulta: 08/09/2012), ("El hardware," 2005-2011).

<http://www.pereirafest.cc/> (Consulta: 12/09/2012), ("es un evento," 2012).

<http://www.rizomatica.net/espacios/prosumidor-los-usuarios-se-apropian-de-la-red/>, (Consulta: 10/09/2012) ("Es una actitud" 2007)

<http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/14741435/Software-Libre-vs-Software-Privativo-o-Propietario.html> (Consulta: 09/09/2012) ("Es el software," 2012).

Vidal, M., Cooperación sin mando: una introducción al software libre, <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/softlibre/> (Consulta: 09/09/2012), ("El autor se reserva," 2000).

Vidal, M., Cooperación sin mando: una introducción al software libre, <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/softlibre/> (Consulta: 09/09/2012), ("Linus decide entonces," 2000)