

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
LAURETE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE DERECHO

LA ERA DIGITAL Y LOS SENTIDOS

TRABAJO DE TITILACIÓN PRESENTADO EN CONFORMIDAD A LOS
REQUISITOS PARA OBTENER EL TÍTULO DE ABOGADO DE LOS
TRIBUNALES DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

PROFESOR GUÍA: DR. JUAN JOSÉ PAEZ

AUTOR

ANÍBAL DAMIÁN HIDALGO ROBAYO

AÑO DE PRESENTACIÓN

2006

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

DR. JUAN JOSE PÆZ RIVADENEIRA.

ABOGADO

Quito, 7 de Julio del 2006.

Señor Dr.
Enrique Gómez Santillan.
Decano Facultad de Ciencias Juridicas y Sociales Universidad de las Américas.
Presente.-

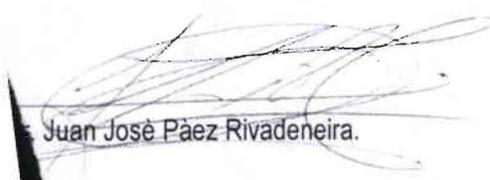
De mis consideraciones:

Por intermedio de la presente tengo a bien entregar el informe como profesor guia del trabajo de titulación "La era digital y los sentidos", elaborada por el estudiante Anibal Damian Hidalgo Robayo, en los siguientes términos:

- 1.-El trabajo denominado "La era digital y los sentidos", esta correlacionado con buen criterio de investigación en su contenido, por lo que del estudio se desprende que la investigación guarda un grado de confiabilidad en su contenido con el tema escogido.
- 2.-Los autores citados como fuente en la investigación son idóneos, por lo que la bibliografía escogida es fundamental para el desarrollo del trabajo.
- 3.-El estudiante investigador ha utilizado una redacción adecuada, así como sintaxis, ortografía y puntuación están al nivel de un trabajo de titulación.
- 4.- El trabajo de titulación cumple con los objetivos planteados en el anteproyecto, por lo que los mismos se han cumplido en la investigación.
- 5.- El estudiante ha aportado con su trabajo de titulación en un tema novedoso que implica la interrelación de los sentidos humanos, con los desarrollados por la tecnología, realiza un estudio sobre la importancia de regularizar bajo la normatividad el desarrollo de la tecnología para la protección y seguridad de las personas. Un tema nuevo e interesante para la perspectiva del derecho en donde radica la importancia de su estudio.
- 6.-El estudiante ha acogido las sugerencias del profesor guia, por lo que la investigación se ha adecuado al analisis de fondo del tema, así como a las formalidades del trabajo.
- 7.- El trabajo de titulación tiene una calificación de DIEZ sobre DIEZ, en razón de que el estudiante ha realizado una investigación interesante, novedosa, ha cumplido con cronogramas preestablecidos.

Justifico la calificación del trabajo de titulación, por considerar un aporte al estudio y analisis de la interrelación tecnología y derecho, y por ser un tema de estudio de informática Jurídica y Derecho Informático, materia de estudio obligatoria en la Facultad de Ciencias Juridicas de la Universidad de las Américas.

Atentamente:



Juan José Páez Rivadeneira.

TO: Av.Patria y Av. 10 de Agosto. Edif. Ex Bc.Préstamos. 5to.P. Ofic. 501-B. Teléfono 2903647 Fax: 2549884. E mail: jjpaez@cetid.org

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios que camina junto a mí, quien hace su Santa Voluntad en vida, enseñándome que fuera de Él nada soy.

Agradezco a mi Familia por ser una pieza fundamental de lo que he sido, soy y seré.

**Dedico el trabajo elaborado a mi familia, y
a un ángel, quien llegó cuando menos
lo pensé evitando que mi vida cambie de curso.**

RESUMEN

Este Trabajo de Titulación está destinado a efectuar un estudio de los avances tecnológicos del Internet en relación a cada uno de los sentidos y dentro de este marco se realiza un análisis de la legislación actual y se sugiere pautas que la legislación deberían contemplar para ir de la mano con los avances tecnológicos en esta área.

Analizaremos los Ciberespacios en la era digital, la visión general del desarrollo de los ciberespacios en los últimos años, los sentidos en relación con los cibermundos y su implicación en el Derecho, la Propiedad Intelectual, nuevos delitos informáticos, y se propondrá una conceptualización de la normativa aplicable con previsión del futuro.

En el trabajo se explora buscando las bases que ayuden a entablar la relación perdida entre el ciberespacio y el Derecho, hasta el punto de describir claramente la importancia del tema en la materia y en la sociedad actual, que en el futuro se incorporará a la cotidianidad.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	9
2.- LA ERA DIGITAL	11
2.1.- MUNDO ANÁLOGO VS. MUNDO DIGITAL	11
2.2.- EL CIBERESPACIO	13
2.2.1.- EL CIBERESPACIO Y EL DOMINIO PÚBLICO	15
2.2.2.- EL E-COMMERCE Y EL E-GOVERNMENT	19
2.3.- LA INTER RED UN CIBERMUNDO “INTERNET”	23
2.3.1.- ORIGEN Y CONCEPTO	23
2.3.2.- REGULACIÓN JURÍDICA	27
3.- QUE SON LOS SENTIDOS, CLASIFICACIÓN Y APLICACIÓN VIRTUAL	31
3.1.- CONCEPTO	31
3.1.1.- LOS SENTIDOS VIRTUALES	31
3.2.- CLASIFICACIÓN	32
3.2.1.- VISTA	32
3.2.1.1.- VISTA VIRTUAL	33
3.2.2.- OÍDO	34
3.2.2.1.- OÍDO VIRTUAL	35
3.2.3.- TACTO	36

3.2.3.1.- TACTO VIRTUAL	36
3.2.4.- OLFATO	37
3.2.4.1.- OLFATO VIRTUAL	38
3.2.5.- EL GUSTO	38
3.2.5.1.- GUSTO VIRTUAL	38
3.3.- EL SISTEMA NERVIOSO	39
4. PROPIEDAD INTELECTUAL Y EL CIBERESPACIO	40
4.1.- PROGRAMAS DE ORDENADORES O SOFTWARE	43
4.2.- NOMBRES DE DOMINIO	46
4.3.- INFORMACIÓN, DOCUMENTOS, O CUALQUIER CONTENIDO QUE FORME O SEA PARTE DE UNA PÁGINA WEB	49
4.5.- MARCAS Y EL CIBERESPACIO	53
4.6.- UNA MARCA UN NOMBRE DE DOMINIO	58
5.- DELITOS INFORMÁTICOS / INFRACCIONES INFORMÁTICAS	61
5.1.- DE LOS DELITOS A NIVEL INTERNACIONAL Y LA NORMATIVA INTERNACIONAL EXISTENTE	64
5.2.- DE LOS DELITOS A NIVEL	

NACIONAL Y LA NORMATIVA NACIONAL EXISTENTE	65
5.3.- CONFIGURACIÓN DE CIBERDELITOS	
APLICABLES HOY EN DIA	67
6.- UNA NUEVA ERA, UN CIBERMUNDO	
TOTALMENTE VIRTUAL	70
6.1.- ROMPIENDO LAS BARRERAS TIEMPO ESPACIO	71
6.2.- INMATERIALIDAD O REALIDAD	73
7.- EL DERECHO COMO CIENCIA,	
APLICADO A UN MUNDO VIRTUAL	75
7.1.- UNA VIDA VIRTUAL	78
7.1.1.- UNA RESIDENCIA VIRTUAL	78
7.2.1.- NEGOCIOS VIRTUALES	78
7.2.- EL DERECHO EN GENERAL	80
7.2.1.- DERECHOS Y OBLIGACIONES DE UN CIBER	
CIUDADANO	80
7.1.2.- DELITOS EN UN MUNDO VIRTUAL	81
8.- CONCLUSIONES	83
BIBLIOGRAFÍA	87
REFERENCIAS EN INTERNET	89

I.- INTRODUCCIÓN

Los cambios que hemos visto y que han iniciado en el siglo XIX, han dado pie a que el mundo de hoy en día mantenga una creciente interrelación con la tecnología.

Se cuenta que antiguamente, ante un “avance tecnológico”, las personas lo festejaban por días, pues sabían que un “MILAGRO” como ese no se repetiría al menos en 6 meses, sino no por decir en años.

Pero hoy al inicio del siglo XXI, como todos conocemos pensar en una celebración de esa magnitud nos parece pérdida de tiempo, pues estamos acostumbrados a que cada día, por lo menos se origine un nuevo invento, o simplemente que cada hora alguien logre de alguna forma modificar lo que ya existe, tecnológicamente hablando, mismos que son difundidos ampliamente por los distintos medios de comunicación.

Todos creeríamos que con la misma velocidad que avanza la tecnología, de igual manera avanza las ciencias en su conjunto, pero es triste reconocer y vivir en un mundo en que refiriéndonos al Derecho como ciencia, como en la fábula de la liebre y la tortuga, en algún punto de la historia nos confiamos de que nuestro avance es mayor que el desarrollo, y nos quedamos dormidos; la cuestión es que

finalmente nos damos cuenta que hoy en día el “Desarrollo Tecnológico” nos lleva una gran distancia en relación al avance de la legislación sobre estos temas.

Poner a la par el desarrollo tecnológico y la legislación adecuada, no es imposible, sin embargo no es cuestión de competir, sino de ir de la mano de las demás ciencias y de un mundo que de igual manera camina con ellas.

2.- LA ERA DIGITAL

2.1.- MUNDO ANÁLOGO VS. MUNDO DIGITAL

El Derecho Romano definía al derecho como “el conjunto de reglas fijadas por la autoridad, y a las cuales los ciudadanos estaban obligados a obedecer”¹.

Giorgio del Vecchio define al derecho como la “coordinación objetiva de las acciones posibles entre varios sujetos, según un principio ético que las determina excluyendo todo impedimento”².

Marco Monroy Cabra expresa que “el Derecho es un objeto cultural, los cuales abarcan todo lo que el ser humano crea o modifica con su acción, conducta o actividad”³.

Uniendo diferentes corrientes y criterios de varios tratadistas, entre ellos los mencionados anteriormente, podemos plantear que el Derecho como una ciencia es un conjunto de normas contenidas en los distintos cuerpos legales, dependiendo de la especialidad y materia, que rigen y dirigen al hombre en su

¹ Eugéne Petit, “Tratado Elemental de Derecho Romano” Novena Edición, Argentina, Abogados Asociados Editores, Edición 1910 p. 19.

² Giorgio del Vecchio, “Filosofía del derecho Sexta Edición, España, Editorial Bosch, Edición 1970 p. 20.

³ Marco Monroy Cabra, “Introducción al Derecho” Undécima Edición,, Colombia, Editorial Temis S.A, Edición 1998. p. 20.

conducta para que viva conforme a la justicia, siendo la manifestación propia de un lugar en particular, de una población y de un poder soberano.

El antes mencionado concepto se desarrolla, por un lado, dentro de un ámbito metodológico y por otro en esencia práctico. De esa manera, y pese a que las normas se encuentran inmersas en el concepto del “deber ser” son normas de un mundo ideal, en un mundo real que buscan principalmente los siguientes objetivos:

- Una organización de la conducta social.
- Establecer por medio de normas las conductas prohibidas, sanciones, procedimientos y otras reglamentaciones, todo con vista a evitar supuestos, antes de que éstos ocurran.

El desarrollo del Derecho, en un segundo estadio, llega a internacionalizarse con la aparición de un comercio internacional, relaciones extraterritoriales y globalización, eliminando para estos casos el concepto de territorialidad. Cabe recalcar que pese al concepto actual de globalización, aún se caracteriza por desenvolverse dentro de objetos y ámbitos meramente palpables (documento, evidencias, entre otros...).

Mundo análogo “es un mundo de átomos, donde la información se trabaja en cantidades variables”⁴.

Con la aparición de las nuevas y revolucionarias tecnologías, el derecho, al tratar de estar a la par de la evolución tecnológica y científica, instaura enmiendas superficiales en las que se comienza a aceptar el concepto de un mundo digital, el cual intenta desplazar al mundo análogo, anteriormente explicado.

Sofía Rodríguez Moreno señalan que el mundo digital es “un mundo de bits en donde la información se representa por dígitos, ya sea 1 o 0”⁵.

El mundo digital, un lugar de muy difícil acceso, una opción costosa que no se populariza, mantiene un punto de partida que desmaterializa los objetos y se amplía a un ámbito inminentemente virtual y la inexistencia de fronteras, supuestos que los desarrollaremos a continuación de una manera mas clara.

2.2.- EL CIBERESPACIO

Para comprender de mejor manera lo que es el ciberespacio, debemos partir de analizar el concepto de “Cibernética” y el de la “Realidad Virtual”.

⁴ Sofía Rodríguez Moreno, “La era digital y las excepciones y limitaciones al derecho de autor”, Colombia, Universidad Externado de Colombia, Edición 2004, p. 107.

⁵ Sofía Rodríguez Moreno, “La era digital y las excepciones y limitaciones al derecho de autor”, Colombia, Universidad Externado de Colombia, Edición 2004, p. 107.

La cibernética, es” la ciencia que se ocupa del control y gobierno automáticos en las maquinas y en los seres vivos”⁶, entendiendo así, como la implantación de cerebros en unidades mecánicas para la comunicación y el control entre el hombre y las máquinas. Tema que nació de películas de ciencia ficción y que actualmente se va convirtiendo en realidad. En palabras simples nos estamos refiriendo a la automatización de las maquinas y su desempeño.

La realidad virtual, es” la representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real”⁷, es decir es la tecnología que busca producir escenarios reales en la red los cuales se los puede apreciar en una, dos y tres dimensiones, dando la posibilidad al ciber-visitante de tener una perspectiva más amplia y completa de las imágenes, tal cual se lo haría en la realidad.

Con los conceptos manifestados anteriormente en el siguiente punto pasaremos a explicar lo que es el CIBERESPACIO.

⁶ “Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española”, España, Editorial Océano, Edición 2001.

⁷ “Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española”, España, Editorial Espasa, Edición 2002., Edición 2002..

2.2.1.- EL CIBERESPACIO Y EL DOMINIO PÚBLICO

El ciberespacio “etimológicamente nos une al mundo de la cibernética donde se incorporan mecanismos de comunicación y control”⁸ dentro de un espacio determinado, al cual llamaremos “Autopista de Información”.

El ciberespacio, por tanto es una realidad virtual existente dentro de las redes, ya sean internas (INTRANET) o externas (como la INTERNET). Pese a lo anterior no debemos identificar expresamente a la INTERNET con el ciberespacio, pues el sistema de redes puede ser de cualquier tipo o tomar de dicho servidor cualquier nombre o a su vez dentro de la INTERNET podemos hallar un sinnúmero de realidades que son los ciberespacios. Es importante decir que tampoco ocupa ningún espacio físico, por eso que al no tener territorio, existe una gran incógnita el momento de querer plantear leyes de tal o cual país determinado.

La existencia de estos ciberespacios está supeditada a un sinnúmero de cálculos matemáticos, algoritmos, logaritmos, entre otros... los que se digitalizan y son la base para su existencia. El ciberespacio busca que las personas interactúen entre si o con organizaciones creadas por el hombre.

⁸ Sofia Rodríguez Moreno, “La era digital y las excepciones y limitaciones al derecho de autor”, Colombia, Universidad Externado de Colombia, Edición 2004, p. 110

En esta primera parte no es necesaria la posibilidad de conectores biológicos implantados al cerebro o transmisiones neutrales directas, en uno de los capítulos siguientes nos centraremos un poco más en la explicación de este supuesto científico, y su aplicación al estudio que concluiremos.

Una característica esencial del ciberespacio es la familiaridad de trato interpersonal que se genera casi automáticamente (Correo electrónico, Chat, entre otros.); otras importantes pero no principales serían:

- Varios elementos de difusión del conocimiento.
- Intercambio de Información
- Inexistencia material, es decir existencia de omnipresencia.
- Inexistencia de temporalidad.
- Posibilidad infinita de interconexiones.
- La multirracionalidad de modos y formas de expresión.
- Entre otras...

Para poder comprender de mejor manera el tema del dominio público, primeramente definamos los conceptos dominio y público dentro de un marco general y otro específico, de acuerdo a nuestra legislación:

De acuerdo al Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española:

- “El Dominio es el poder de que tiene uno de usar y disponer de lo suyo.

- Público aplicase a la potestad, jurisdicción y autoridad para hacer una cosa, como contrapuesto a lo privado. Común del pueblo o ciudad.”⁹

Por otra parte, el Dr. Juan Larrea Olgún en la Enciclopedia Jurídica Ecuatoriana define:

- “El dominio o propiedad es el derecho real en una cosa corporal, para gozar y disponer de ella, conforme a las disposiciones de las leyes y respetando el derecho ajeno, sea individual o social. Sobre las cosas incorpóreas hay también una especie de propiedad. Así el usufructuario tiene la propiedad de su derecho de usufructo (Art. 619 Código Civil). Las producciones del talento o del ingenio son propiedad de sus autores.- la propiedad se registrá por las leyes especiales (Art. 620 Código Civil).
- Público es lo perteneciente o destinado al uso de todas las personas: bien público, lugar público. En el Derecho lo que es lo que es conocido por todos o puede ser conocido por cualquier persona.”¹⁰

El Código Civil Ecuatoriano define en su Art. 621 Dominio Público “a las cosas que la naturaleza ha hecho comunes a todos los hombres, como la alta mar, no son susceptibles de dominio, y ninguna nación, corporación o individuo tiene el derecho de apropiárselas. Su uso y goce se determinan, entre individuos de una

⁹ “Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española”, España, Editorial Espasa, Edición 2002.

¹⁰ Dr. Juan Larrea Holguín, “Enciclopedia Jurídica Ecuatoriana”, Ecuador, Edición 2005.

nación, por las leyes de ésta; y entre las distintas naciones, por el Derecho Internacional.”

Con estos conceptos claros podemos establecer que el Dominio Público como todo aquello que se encuentra destinado o constituye propiedad de la comunidad, la que tiene un uso y goce directo o indirecto de los habitantes. Las principales características del Dominio Público son:

- El dominio público es inalienable e imprescriptible.
- Se rige por los principios del derecho privado.
- El dominio es independiente de las cualidades materiales o inmateriales del objeto.

En el caso del ciberespacio, que está comprendido por varios ciberespacios, el dominio público no se supedita a control alguno, pero debe existir una autoridad, un ente regulador independiente a cualquier estado, pues cada ciberespacio tiene un titular que es el creador, el cual debe mantener lineamientos generales ya que la calidad de pública consiste en una integridad universal creada para uso y/o goce, es decir, que satisfaga una necesidad o un interés hacia un tercero.

El creador puede ser una persona natural o jurídica, considerando a los estados únicamente como compañías con iguales derechos y obligaciones ya que

no gozan del poder de imperio que en la realidad lo tiene, primero por la inmaterialidad y segundo porque no existen límites territoriales dentro de este mundo o mundos cibernéticos.

2.2.2.- EL E-COMMERCE o COMERCIO ELECTRÓNICO Y EL E-GOVERNMENT o GOBIERNO ELECTRÓNICO

La Ley de Comercio Electrónico, Firmas Electrónicas y Mensajes de Datos Ecuatoriana, en su Art. 44, define al Comercio Electrónico como “cualquier actividad, mercantil, financiera o de servicios, que se realice con mensajes de datos, a través de redes electrónicas”.

El E-Commerce o Comercio Electrónico, dado la amplitud de la tecnología y de la evolución que ha demostrado el comercio como materia autónoma, se ha acoplado a las necesidades de los proveedores y a los requerimientos de los adquirentes y su limitación de tiempo y espacio para adquirir bienes, servicios o información.

Su aparición se ha plasmado desde el momento de la existencia del teléfono, avanzando con el fax, telefax hasta convertirse en parte de los sistemas abiertos de comunicación y los ciberespacios. Todo esto con la idea de la expansión comercial, económica, política y social

Puesto que el E-Commerce no sólo contempla la compra y venta electrónica de bienes, información o servicios si no también de acuerdo a lo que plantea Julio Téllez Valdés en su libro "Derecho Informático" el concepto de comercio electrónico incluye:

- "Publicidad.
- Búsqueda de la Información sobre productos y proveedores.
- Negociación entre comprador y vendedor sobre precio y condiciones de entrega.
- Atención al cliente antes y después de la venta (pre y posventa).
- Cumplimiento de trámites administrativos relacionados con la actividad comercial.
- Colaboración entre empresas con negocios comunes"¹¹.

En el comercio electrónico, al igual que en la forma tradicional de comercio, existen formas de seguridad; en el campo comercial tradicional, es el hecho de comprar en un almacén localizado que da una garantía de la transacción, en cambio en el comercio electrónico la garantía de tener una localización exacta no resulta suficiente, existen medios de seguridad que sirven de verificadoras, mismos que garantizan la existencia de las empresas y que el servicio o producto se va a entregar de la manera que se ha contratado.

¹¹ Julio Téllez Valdés, "Derecho Informático" Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 189.

“La seguridad jurídica es condición para que el ciudadano y las personas jurídicas vivan y progresen. Esto se proyecta en progreso del Estado; y en último término, en progreso de la humanidad”¹². Por la falta de seguridad jurídica e informática de estos medios, los diferentes Estados han tratado de regular de alguna manera todas las transacciones que se realicen desde su país, es decir teniéndolo como lugar de origen; pero en vista de que este tema no puede radicarse con diferentes maneras de desarrollo de los negocios y la internacionalización de estos y su aplicación en las diferentes corrientes jurídicas, se ha establecido una Ley Modelo de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías (siglas en inglés UNCITRAL) que se encarga de regular los negocios electrónicos de manera mas acorde con las necesidades de un mundo globalizado, que poco a poco se concreta al ser suscriptores de ésta, actualmente un 70 % de los países existentes¹³.

El E-Government, sin perder secuencia de lo anteriormente manifestado, nos indica que estamos frente a una automatización y modernización del estado, es decir la facilidad que resulta de remplazar todo lo que es papeleos, trámites, notarizaciones, entre otros, a través de medios electrónicos tecnológicos avanzados.

¹² Enrique Echeverría G. “Sociedad y Seguridad Jurídica”, Revista de la Cámara Ecuatoriano-Americana, Número 324, Enero-Febrero 2005.

¹³ www.uncitral.com

Así, el E-Government o Gobierno Electrónico es el uso de las tecnologías de la Información y Comunicación, para que en lo que respecta a la gestión gobierno-ciudadano se cree un vínculo que de resultados de eficiencia y eficacia. Siendo el gobierno eje fundamental del estado, adquiere una doble dimensión, como motor de los procesos y otra como herramienta tecnológica en busca de mejorar su desempeño.

La idea del E-Government se desarrolla sobre los siguientes objetivos principales:

- Servicio Ciudadano.
- Transparencia
- Participación
- Flexibilidad
- Descentralización
- Desburocratización
- Competitividad Internacional

Para que funcionen los objetivos antes manifestados, debe existir una relación entre los diferentes entes del estado, gobierno central y la población. La normativa aplicable y que regula el E-Government es la aplicable en cada país, pues el E-Government no es más que una extensión de todo aquello que se tiene en archivos o se puede realizar en oficinas públicas.

Actualmente, en lo que respecta al E-Government, en nuestros países subdesarrollados existe una gran diferencia con los países industrializados, pues aun nuestra mentalidad se resiste a que se puede presentar o recibir un documento salido de una máquina y no de las propias manos de un funcionario, que a nuestro entender avala dicho documento. Por un lado, nuestra idiosincrasia y por otro, un gobierno que no se ha preocupado del desarrollo interno propio, ha mantenido un sistema caduco que con el paso del tiempo sólo nos deja día a día rezagados y no nos permite avanzar al futuro y su desarrollo.

Es importante aclarar que para que sea posible el funcionamiento del Gobierno Electrónico, la población debe contar con los medios necesarios para adquirir la tecnología o que el gobierno sea quien provea de la dotación completa de ésta, sin olvidar de un conocimiento básico para poder manejar los distintos ciberespacios.

2.3.- LA INTER RED UN CIBERMUNDO "INTERNET"

2.3.1.- ORIGEN Y CONCEPTO

La Internet o internacional Network es una de las redes mundiales o el ciber mundo mas importantes, pues es la red mas grande, en la que existe un intercambio de información puesta a disposición de los usuarios en general y otra

información especializada que no es accesible a todos, ya sea por que se necesita ser miembro o usuario, o por razones de costos económicos, todo esto a través de ordenadores que codifican y digitalizan la información y se interconectan por medio telefónico, radio enlaces o vía satelital.

Horacio Fernández Delpech, define a la Internet como “una red de redes de ordenadores instaladas en diferentes partes del mundo e interconectadas entre sí mediante líneas de comunicación de alta velocidad”¹⁴.

Existen otras expresiones sobre lo que significa la Internet, tales como una Autopista de la Información o la Red de Redes, que permiten acceder ya sea de una manera individual (desde un ordenador personal) o colectiva (desde una intranet).

El origen de la Internet¹⁵, no es como se piensa, no nació específicamente de un proyecto militar. A principios de la Guerra Fria, los Estados Unidos crea la Advanced Research Projects Agency – ARPA (Agencia para Proyectos de Investigación Avanzada), bajo el mando del Departamento de Defensa, buscando en su constante lucha con la Ex-Unión de Republicas Socialistas Soviéticas (URSS), el liderazgo sobre el desarrollo tecnológico.

¹⁴ Horacio Fernández Delpech, “Internet: Su Problemática Jurídica” Segunda Edición, Argentina, Editorial LexisNexis Abeledo-Perrot, Edición 2001, p. 13.

¹⁵ <http://www.nodo50.org/manuales/internet/1.htm>

De la ARPA nace una división a la que se le denominó IPTO o Information Process of Technologies Office (Oficina para las Tecnologías de Procesamiento de la Información), para ampliar el objetivo principal de un ordenador, no siendo simplemente una calculadora mecánica.

Un primer paso fue interconectar los ordenadores existentes, todo esto dentro de un ámbito de redes internas, hasta que de manera concreta aparece el proyecto ARPAnet, que ya no solo extendía una red entre las oficinas del Gobierno de Los Estados Unidos, sino que plantea una red internacional a la cual pueda acceder los otros gobiernos y personas privadas, lo que mas tarde y con un desarrollo mas avanzado da luz a la aparición de la INTERNET

De la Internet se desprenden conceptos como el de WEB o WWW – Word Wide Web, E-mail o Correo Electrónico, Chat, Buscadores, etc.

La **WWW** no es otra cosa que los hosting pages o la información alojada en una página y que un determinado usuario a puesto a disposición en la red (es decir URL), archivándola en una red local (LAN), sin olvidar que ésta puede tener LINKS o vínculos con un X número de otras páginas.

El **E-Mail** o correo electrónico es el envío de información entre los usuarios, jugando un papel igual que cuando uno envía o recibe una carta de una persona, ya sea este conocido o desconocido como es el caso cuando a nuestras casillas

postales llega publicidad, de esta forma sabemos que al igual que tenemos un número de nuestro casillero postal, así la Internet a través de una construcción matemática nos permite tener direcciones de correo representadas en números y/o en palabras conjugadas en una forma sencilla.

El **Chat**, que tiene su origen en la palabra en inglés Chat, se traduce como charlar, en el Chat las personas dentro de una hoja puesta al servicio específico para esto, los usuarios pueden mantener una comunicación virtual, ya sea en texto, audio, video y audio-video, al instante.

Los **Buscadores** son hojas que permiten que las personas que se encuentran en búsqueda de información puedan localizar distintas hojas en las cuales existe los tópicos investigados.

Con las sucintas descripciones antes mencionadas mas un sin fin de recursos que se puede extraer de la Internet, vemos que hay una amplia gama de ventajas y que es instrumento esencial para todas las personas, sin importar el objetivo que persigan.

Actualmente la INTERNET, a la cual tienen acceso cerca del 60 % de la población mundial¹⁶, es eje principal para todos los ámbitos del conocimiento y desarrollo, lastimosamente, intereses mezquinos del ser humano, de manera

¹⁶ www.alfa-redi.com/mail/46784

tergiversada han desviado el objetivo principal de la existencia de este tipo de cibermundos.

2.3.2.- REGULACIÓN JURÍDICA

El derecho y su vinculación con todo lo que constituye el ciberespacio se ha conceptualizado en el Derecho Informático.

El Derecho Informático, a mediados del siglo XIX da sus primeros pasos con el nacimiento del término cibernética, a partir de ese momento su vinculación por regulación con el Derecho la clasifica como una nueva rama del conocimiento jurídico.

Julio Téllez Valdés, define al Derecho Informático como “una rama de las ciencias jurídicas que considera a la Información como instrumento (Informática Jurídica) y objeto de estudio (Derecho de la Informática).”¹⁷ De esta definición se desprenden dos conceptos Informática Jurídica y Derecho de la Información.

Informática Jurídica, de la misma manera el mencionado Jurista la define como “el conjunto de aplicaciones de la información en el ámbito del Derecho”¹⁸.

¹⁷ Julio Téllez Valdés, “Derecho Informático” Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 19.

¹⁸ Julio Téllez Valdés, “Derecho Informático” Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 20.

En este ámbito hablamos de la incorporación y recopilación de información legal, para uso profesional y no profesional (Ejm: LEXIS). La que se da a través de etapas:

- “Documental (Almacenamiento y recuperación de textos jurídicos);
- Control y Gestión (Desarrollo de actividades Jurídico-Adjetivas);
- y Mercadotecnia (Apoyo en la decisión, educación, investigación, redacción y previsión del Derecho)”¹⁹.

Así, concluimos diciendo en palabras del autor “El derecho de la Informática, es el conjunto de leyes normas y principios aplicables a los hechos y actos derivados de la Información, clasificando en dos subdivisiones:

- Política Informática (Adecuado desarrollo de la industria de construcción de equipos de cómputo y de programación).
- Y Legislación Informática (Regulación de bienes informacionales, protección de datos personales, regulación de Internet, propiedad intelectual, delitos informáticos, contratos informáticos, comercio electrónico, aspectos laborales, valor probatorio y supuestos tecnológicos aplicables a futuro.)”²⁰.

¹⁹ Julio Téllez Valdés, “Derecho Informático” Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 20.

²⁰ Julio Téllez Valdés, “Derecho Informático” Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 22.

El desarrollo de la Normativa Informática, tuvo su primer avance al incluirla dentro de los regímenes jurídicos de cada país, aunque estos no sean dedicados especialmente al tema, ya de alguna forma existen para regular al Derecho Informático. En el caso del Ecuador y a nivel internacional tenemos variada normatividad en que se mencionan ciertos aspectos generales y otras específicamente dedicadas al tema, siendo algunas de estas:

- Constitución Política de la República del Ecuador (Al hablar del habeas data se entiende los registros, documentos y bases de datos, de la manera que se manejan estos actualmente son objeto de archivo en ordenadores), como su Ley de Control Constitucional.
- Tratados y Acuerdos de la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual)
- Decisiones comunes de la CAN sobre la Propiedad Industrial.
- Ley de Propiedad Intelectual
- Ley de Estadísticas.
- Ley de Comercio Electrónico, Firmas Electrónicas y Mensajes de Datos. Reglamento del mismo.

Con estos aspectos antes mencionados nos podemos dar cuenta que primero la legislación nacional para lo que engloba Derecho Informático, aún es muy escasa y no apropiada con la verdadera importancia que se le debería dar al tema, pues muy pronto todo lo que significa el derecho va a converger en el

derecho informático, no siendo mas una rama del Derecho, sino fundamento principal del Derecho como tal.

Por otro lado y en lo que respecta a un nuevo mundo que no tiene fronteras, y que es el ciberespacio, todos los países deberían procurar establecer una legislación común pertinente a los Estados, Organizaciones, Personas Jurídicas y Personas Naturales, tal legislación aún no existe.

3. QUÉ SON LOS SENTIDOS, CLASIFICACIÓN Y APLICACIÓN VIRTUAL

3.1.- CONCEPTO

Para la ciencia médica, los sentidos son órganos sensoriales especializados que, por medio de recepción voluntaria o involuntaria de estímulos externos, se convierten en impulsos nerviosos dirigidos al sistema Nervioso Central, el cerebro, concluyendo en la transformación de una sensación, es decir sentir algo.

Desde un punto de vista psicológico, tanto el hombre como los animales, tienen cinco sentidos principales y tradicionales, los cuales han mantenido una relación evolutiva con los seres vivos, siendo una consecuencia de adaptación al medio. Por esta razón su estudio resulta ser muy amplio e impreciso.

La existencia de fenómenos físicos o químicos y su interacción, de acuerdo a lo que nos concierne, el hombre, sirve de instrumento de armonización con el Universo.

3.1.1.- LOS SENTIDOS VIRTUALES

El continuo avance de la ciencia, ha llegado a derribar fronteras de lo real a lo virtual. Hoy en día la captación de los sentidos se puede hacer por medio del ciberespacio.

El computador u ordenador, como medio de transmisión de datos, dentro de una interfase virtual, nos está demostrando que es posible captar las sensaciones a través de cuerpos mecánicos y de datos; aún cuando, por el momento, no llegan a constituirse como uno lo esperaría en el mundo real; pero, que puede estar muy cerca de llegar a ese punto.

3.2.- CLASIFICACIÓN

3.2.1.- VISTA

La visión es la función fisiológica y psicológica por medio de la cual el ojo y el cerebro determinan información transmitida del exterior en forma de energía radiante llamada luz.

Al estar rodeados de radiación electromagnética, siendo una parte de esta la luz que podemos ver, percibimos por medio de los ojos la información Luz que llega a nuestro cerebro y que dependiendo de la circunstancias se comporta o

como ondas o como partículas (teoría de la naturaleza dual de la luz de Einstein²¹), reconociendo los colores de acuerdo a la interacción que existe con la materia.

Siendo más precisos, un primer paso de la formación de imágenes es en la retina, pues los fotones de luz externa se transforman en señales nerviosas a ser analizadas. La reacción con la luz visible que el ojo humano transmite al cerebro a través de las señales nerviosas se combinan y se comparan, permitiendo al cerebro reinvertir la señal y plantar una información sobre la forma, movimientos y colores de los objetos externos.

3.2.1.1.- VISTA VIRTUAL

Siendo la visión uno de los sentidos mas utilizados en razón de su desempeño para captar todas las imágenes que se encuentran en el medio que nos rodea, la tecnología busca crear una mejor captación visual de las imágenes y datos tratando de asemejarse a la realidad.

Varias empresas de desarrollo tecnológico han dado un primer paso al desarrollo de este sentido virtual al crear gafas de 3D (3 Dimensiones), una revolución a la transmisión y percepción de las imágenes de la INTERNET;

²¹ http://omega.ilce.edu.mx:3000/sites/ciencia/volumen1/ciencia2/19/htm/sec_12.htm "Einstein en su trabajo sugirió que la suposición de que la luz está formada de cuantos discretos de energía podía ser aplicada a algunos fenómenos que la teoría ondulatoria de la luz no podía explicar, como por ejemplo, la fluorescencia y el efecto fotoeléctrico."

actualmente se encuentran realizados varios estudios que han desembocado en la creación de un monitor que, sin pantalla, despliega imágenes holográficas tridimensionales.

3.2.2i.- OÍDO

El oído es el sentido por medio del cual es posible percibir el sonido, el cual se transmite, como una perturbación de aire, es decir una deformación mecánica en forma de ondas directa o indirectamente dirigidas.

De una manera anatómica y fisiológica se explica que la energía externa de la onda transmitida entra al oído solamente en una pequeña fracción suficiente, y sin que esta se modifique. La onda sonora atraviesa el canal auditivo e incide sobre la membrana timpánica produciendo vibraciones, funcionando así como un transformador de presiones. Estas vibraciones y movimientos que subyacentemente emiten compuestos químicos que a su vez emiten también señales eléctricas, transmitiendo estímulos nerviosos interconectados dirigidos hasta el cerebro, de lo que se obtiene la sensación de haber oído un sonido.

Este órgano sensorial, en especial el oído humano, distingue los sonidos fuertes de los débiles, demostrando su sensibilidad a la intensidad del sonido, ya que mientras mas energía lleva la onda, más fuerte y mayor será el nivel de intensidad. A diferencia del ojo, el oído tiene la capacidad de separar y distinguir

los diferentes timbres cuando llegan como ondas simultáneas con distinta frecuencia e intensidad.

Cabe aclarar que la ciencia no se ha pronunciado con certeza en el cómo se transmiten las características del sonido, como la frecuencia y la intensidad por medio de los canales nerviosos.

Hay que tomar en cuenta que el sentido del equilibrio se encuentra alojado en el oído.

3.2.2.1.- OÍDO VIRTUAL

Con la tecnología que los ordenadores comunes mantienen actualmente, la transmisión de datos de sonido se ha vuelto común desde hace unos años.

La transmisión de información de sonidos comenzó con datos wav, que son archivos muy extensos y pesados, con el tiempo se desarrolló los archivos mp3, mismo que han tenido gran acogida y actualmente lo último es el desarrollo de sistemas muchos mas complejos. Los cuales se transmiten autónomamente o conjuntamente con imágenes o videos.

El medio del ciber mundo Internet a dado la oportunidad ya sea para el despliegue o el intercambio de estos tipos de archivos.

El punto principal es buscar la caracterización real de estos datos permitiendo su captación como si fuera de una manera real y en vivo.

3.2.3.- TACTO

El sentido del tacto comprende la percepción de estímulos mecánicos que incluyen contacto, presión y golpeteo, los cuales consisten en la aplicación de una fuerza sobre la superficie que envuelve el cuerpo o en la presión que ejerce esta fuerza aplicada. Pudiendo así distinguir la magnitud de una fuerza sobre nosotros y la forma en que la fuerza esta distribuida sobre la superficie de nuestro cuerpo.

Debajo de la piel encontramos terminaciones nerviosas interconectadas, las que experimentan una deformación distinta, dependiendo de la presión, provocando señales nerviosas que finalmente se transmiten al cerebro.

Las terminales nerviosas también son sensibles a estímulos como el calor, el frío y el dolor, pero es importante señalar que células análogas dan información al cerebro sobre tensiones internas, como cuando las venas y arterias experimentan presiones sanguíneas.

3.2.3.1.- TACTO VIRTUAL

Para que este sentido se pueda implementar como una herramienta complementaria con la tecnología y el ciberespacio Internet, su desarrollo se dirige por el momento un poco más certeramente al comercio.

Hoy en día tenemos gracias a los avances tecnológicos, encontramos como un paso primitivo, las palancas de control para los juegos que envían vibraciones de acuerdo a la simulación, hasta llegar a un desarrollo más complejo que es un guante que permite transmitir sensaciones táctiles, tanto el hecho de tocar como las diferentes texturas.

3.2.4.- OLFATO

El olfato es el sentido que nos permite percibir los olores, fenómeno que ocurre cuando ciertas sustancias volátiles, es decir que desprendan vapores, se introducen a través de moléculas químicas en los conductos nasales al desprenderse de otras sustancias, llegando a tener la sensación de oler.

Biológicamente el proceso ocurre cuando, una vez que se ha respirado sea por la nariz o la boca, ingresan las moléculas de las diferentes sustancias químicas en la nariz interna se comunica con los conductos nasales hasta llegar a las células olfativas las cuales se conectan con el bulbo olfativo. Del bulbo olfativo se desprenden terminales nerviosas que directamente se conectan al cerebro.

3.2.4.1.- OLFATO VIRTUAL

La ciencia ha creado un aparato a través del cual esencias básicas se combinan para formar un sin número de aromas, los cuales no son transportadas a través del Internet, sino que sus instrucciones son las encargadas de crear y expulsar dicho olor.

3.2.5.- EL GUSTO

El gusto es el sentido que nos permite saborear las cosas, proceso que se desarrolla por medio de papilas gustativas que se encuentran en la lengua.

La lengua está compuesta por un conjunto de células gustatorias llamadas yemas gustativas las cuales se conectan con una fibra nerviosa que transmite la información al cerebro. Es importante mencionar que en las células gustativas se producen también sensaciones táctiles, como tamaño, consistencia, textura y temperatura.

3.2.5.1.- GUSTO VIRTUAL

Existe un dispositivo que permite saborear a través del computador. Este prototipo, una vez que recibe la orden del usuario escurre por el vidrio de la pantalla sustancias líquidas con sabores.

El consumidor para poder captar el sabor tiene que lamer la pantalla.

3.3.- EL SISTEMA NERVIOSO

El sistema nervioso, es el conjunto de conexiones con información dirigida al cerebro, que actúa como una unidad de procesamiento central, en el cual se manejan todas las actividades, conscientes e inconscientes del organismo, realizando tres acciones esenciales:

- La detección de estímulos
- La transmisión de información y
- La coordinación general

La inteligencia y la memoria son facultades que el cerebro realiza, que interactúa como un archivo continuo de información.

4. PROPIEDAD INTELECTUAL Y EL CIBERESPACIO

Para comprender de una mejor manera, comencemos definiendo en términos generales lo que es Propiedad Intelectual, para lo que hemos recogido algunos criterios de importantes tratadistas, así tenemos:

- Edmondo Picard, sostiene que “los derechos intelectuales no se limitan a lo que se ha dado en llamar propiedad científica, literaria y artística, sino que incluyen también incluyen los derechos emergentes de las patentes industriales, marcas y designaciones de fábrica, comercio y agricultura, desde el momento que lo amparado por la leyes que gobiernan estas instituciones es también producto del intelecto”²².
- Jorge Nonius define a la “Propiedad Intelectual como el conjunto de facultades que se reconoce por ley a quien crea una obra o realiza determinadas actuaciones o producciones, que se considera generadas por el intelecto.”²³.

La Propiedad Intelectual es y ha llegado a ser una terminología muy amplia y englobante, pues muchos autores solamente hablaban de la Propiedad Industrial, como aquella propiedad de la cual se desprendía todo el conjunto de derechos que posee una persona (natural o jurídica) sobre una invención sea que esta se

²² Picard, “Derecho Patrimonial y Derecho Real”, Argentina, Edición 2001 p. 81

²³ Jorge Nonius, “La propiedad intelectual y otras propiedades inmateriales. La propiedad industrial: Patentes, modelos de utilidad. Marcas. Los derechos de imagen”,
http://www.wikilearning.com/la_propiedad_intelectual_y_otras_propiedades_inmateriales_la_propiedad_industrial_patentes_modelos_de_utilidad_marcas_los_derechos_de_imagen-wkccp-3338-3.htm

conciba de una manera material e inmaterial, haciendo entender a la palabra intelectual como un termino erróneo y confundido con Industrial.

Con el constante desarrollo del derecho, hoy en día entendemos a la Propiedad Industrial como parte o como un sub-tema de la Propiedad Intelectual, pues tal cual lo plantea nuestra legislación en la Ley de Propiedad Intelectual, en su artículo 1 el concepto de propiedad intelectual comprende:

1. Los derecho de autor y derechos conexos
2. La propiedad industrial que, a su vez comprende:
 - Las invenciones;
 - Los dibujos y modelos industriales:
 - Los esquemas de trazado (topografía) de circuitos integrados;
 - La información no divulgada y los secretos comerciales e industriales.
 - Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales.
 - Las apariencias distintas de los negocios y establecimientos de comercio.
 - Las indicaciones geográficas; y,
 - Cualesquiera otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial o comercial.
3. Las obtenciones vegetales.

La Propiedad Intelectual está consagrada principalmente a nivel internacional en la Declaración Universal de Derecho Humanos, en los artículos

17²⁴ y 27²⁵(reconociendo la vida cultural, al goce de las artes, a la participación en el proceso científico y los beneficios que resulten de estos, siendo estos los intereses morales y materiales correspondientes. Con lo anterior establecemos una clara subordinación a la cultura y al progreso social

Hasta no hace mucho tiempo, para un abogado le era imposible concebir algún tipo de relación que podía existir entre la Propiedad Intelectual y el Derecho Informático, pero las nuevas perspectivas, el desarrollo de nuevos procesos tecnológicos, y la sofisticación y abstracción de la Propiedad Intelectual han llevado a la creación de un nuevo marco teórico y normativo sobre el Derecho y su aplicación a una nueva sociedad.

Las nuevas corrientes, nos demuestran que tenemos que modificar esencialmente 2 puntos dentro de la Propiedad Intelectual:

- Primeramente, la desmaterialización del bien a proteger dentro de la propiedad intelectual, sin necesidad que exista un soporte de igual manera material.
- Y la aterritorialidad del derecho de propiedad intelectual, pues dentro de un ciberespacio no existe tales límites, creando una normatividad general y única para todos los usuarios y quienes formen parte del ciberespacio.

²⁴ “Toda persona tiene el derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el proceso científico y en los beneficios que de el resulten”.

²⁵ “Toda persona tiene el derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias, o artísticas de la que sea autora”.

Con estos tradicionales y nuevos elementos y utilizando el concepto de la sentencia del Tribunal Andino de Justicia de la Comunidad Andina de Naciones en el Proceso 10-IP-94, planteamos que la propiedad intelectual “es un derecho real mueble especial, sobre un bien inmaterial que forma parte del patrimonio de quien o quienes ostentan su titularidad”²⁶ y que se debe deberia regular dentro de un marco único internacional en el que no cabe concepto de territorialidad.

Las bases fundamentales sobre las cuales partiremos para comprender la relación existente entre el Derecho, la Propiedad Intelectual y los cibermundos son los siguientes:

- Programas de ordenador (software)
- Nombres de dominio.
- Información, documentos, o cualquier contenido que forme parte o sea parte de una página web.

4.1.-PROGRAMAS DE ORDENADORES O SOFTWARE

En Informática se denomina programas de ordenadores o software a los programas y aplicaciones no físicas es decir el conjunto de instrucciones que permiten la utilización del equipo.

²⁶ Tribunal Andino de Justicia de la Comunidad Andina de Naciones, “Sentencia 10-IP-94”, www.comunidadandina.org. - 17 de marzo de 1995, El proceso busca dilucidar si nombre de dominio bigott.com es idéntico a la marca BIGOTT, sobre la cual la "Demandante" reclama derechos constituidos.

Así, los programas de ordenadores o software son “los programas o elementos lógicos que hacen funcionar un computador a una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición con los componentes físicos del computador o la red”²⁷.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI o WIPO en sus siglas en Inglés) considera que la función de un programa de ordenador es comunicarse y trabajar con otros componentes del sistema de ordenador y con sus usuarios, contando con un sistema lógico, de interconexión e interacción, para permitir a los elementos de los soportes físicos y lógicos, trabajar con otros soportes físicos y lógicos y con usuarios, en la forma prevista. Se protege la expresión del programa de ordenador y que las ideas y principios implícitos en los elementos del programa, incluidas las de sus interfaces, no pueden acogerse a tal protección mediante derechos de autor (manteniendo una relación con lo dispuesto en el Convenio de Berna sobre protección de obras literarias y artísticas²⁸).

²⁷ Julio Téllez Valdés, “Derecho Informático” Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 496.

²⁸ “Convenio de Berna sobre protección de Obras Literarias y Artísticas” Art.2.- Los términos « obras literarias y artísticas » comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias. Paris 1896

Nuestra legislación en el Art. 4 de la Ley de Propiedad Intelectual define al programa de ordenador o software como “toda secuencia de instrucciones o indicadores destinados a ser utilizados directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizado, 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, cualesquiera 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”.

La normativa Ecuatoriana considera a los programas de ordenador o Software como una Obra Literaria Utilitaria, protegida a través de derechos de autor y derechos conexos, y la respectiva protección sobre los mismos. Así tenemos que el Art. 28 de la Ley de Propiedad Intelectual establece que “los programas de ordenador se consideran obras literarias y se protegen como tales”²⁹.

Analizando el concepto ecuatoriano de Software, el cual no discrepa con el de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, encontramos que los programas de ordenadores son piezas fundamentales en el Derecho Informático, pues si no existieran estas “obras literarias” no físicas (pero que pueden estar

²⁹ “Ley de Propiedad Intelectual Ecuatoriana” R.O. 320 de 19 de Mayo de 1998, Art. 28.

sustentadas en un medio físico) no cabría el desarrollo de los ciberespacios en un ciber mundo. Lógicamente se entiende que un programa crea la estructura de un ciber espacio y la interconexión de este con otros, todo esto dentro de un ciber mundo, aclarando sus características de inmaterialidad y aterritorialidad...

En países como Estados Unidos de América, existe una nueva corriente sobre lo que se considera programas de ordenadores, la legislación norteamericana ha llegado a proteger a los software o programas de ordenador a través de patentes, rompiendo con el esquema en el que estos sólo se encuadraban en Derechos de Autor.

4.2.- NOMBRES DE DOMINIO

Los Nombres de Dominio no son otra cosa que un sistema de identificación de un ciber espacio; es decir, la dirección de lo que conocemos como una página web (URL) o hablando técnicamente de un ciber espacio. Los nombres de dominio constan de tres partes esenciales y una opcional.

Las **esenciales**:

- Indicación del **CIBERMUNDO**. Claro ejemplo de esto es en el caso de la **WORLD WIDE WEB** o la erróneamente llamada y conocida como Internet, pues toda dirección debe indicar el ciber mundo al que pertenece, siendo de acuerdo al ejemplo **WWW**.----- , es decir ellos

se identifican al poner en el Nombre de Dominio sus iniciales WWW mas las otras partes esenciales y posiblemente la opcional.

- **Palabra o juego de letras, números o símbolos** representativos del dueño del ciberespacio y con el cual desea ser identificado al ciberespacio. Siguiendo con el ejemplo, una vez que tenemos la dirección del ciberespacio, ponemos un punto para proseguir a escribir la palabra o juego de letras, números o símbolos que denoten la individualidad del ciberespacio obteniendo por ejemplo: **WWW.DAMIAN.---** .
- **Clasificación del ciberespacio.** Esto se puede dar de acuerdo al objetivo y la ubicación del ciberespacio dentro de una clasificación. pudiendo este ser: COM, NET, ORG, TV, XXX, etc. Continuando con el ejemplo anterior una vez que tenemos WWW.DAMIAN volvemos a poner un punto para señalar la clasificación quedando **WWW.DAMIAN.COM** en este caso utilizamos una clasificación general como es la de COM para comercio o compañías, pero de ser el caso que sería un canal de televisión sería TV o una organización ORG y así dependiendo la ubicación en la que se quiera clasificar al ciberespacio.

Una opcional:

- **Descripción territorial ficticia.** Que no es otra cosa que las iniciales del país que desea identificar al ciberespacio como parte de un ente de su

gobierno haciéndole constar como una extensión territorial. Este elemento es opcional pues se lo ocupa nada más, cuando el dueño del ciberespacio determinado, es un estado como ec, co, usa, cl, etc., ejemplificado sería: WWW.DAMIAN.GOV.EC .

Es importante decir que un dominio puede tener sub-dominios, y dentro de estos sub-dominios puede existir más sub-dominios, que se estructuran como unos organigramas entrelazados de un sistema de dominios (DNS – Domain Name System).

Los Nombre de Dominio, aunque nosotros no lo vemos de esa manera, se interconectan a direcciones no con palabras o símbolos, pues simplemente al ser parte de un sistema llamado ciber mundo que funciona como un programa madre codificado numéricamente, los Nombres de Dominio se transforman en direcciones TCP (Transport Control Protocol) e IP (Internal Protocol) que de igual manera demostrarán las partes esenciales y la opcional de éstas.

A nivel mundial existe la ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Number – Corporación de Internet para la Asignación de Nombre y Números) la cual y en nombre de InterNIC (Internet) se encarga de designar y registrar los Nombres de Dominio, pero esta a su vez ha dividido al mundo en tres partes creando la RIPECC (Réseaux IP Européens Network Coordination Center - EUROPA), AP-NIC (Asia Pacific NIC – Países asiáticos del pacífico) y la ARIN

(American Registry for Internet Numbers – América) y dentro de estas, en cada país para facilitar esta función ha designado a más NICs (Network Information Centres – Centros de Información de Redes) siendo estas empresas registradoras que asumen este rol, ejemplo de esto es NIC Ecuador, NIC Chile, etc... .

La función de la ICANN es dedicarse a preservar el funcionamiento y la organización del Ciber mundo Internet. Pero nos queda un cuestionamiento, si existe una corporación encargada de un ciber mundo, por qué no existe una legislación que de igual manera controle (en estricto contexto con el Derecho) a nivel mundial lo que es el ciber mundo?.

4.3.- INFORMACIÓN, DOCUMENTOS, O CUALQUIER CONTENIDO QUE FORME O SEA PARTE DE UNA PÁGINA WEB

En este tema, vamos a desarrollar primeramente un concepto un poco más amplio, explicando lo que es el Derecho de Autor.

Sofía Rodríguez Moreno, define al Derecho de Autor como “el conjunto de prerrogativas, derechos y facultades de carácter moral y patrimonial que le son reconocidos a los autores en virtud de su esfuerzo intelectual”³⁰, de la misma

³⁰ Sofía Rodríguez Moreno, “La Era Digital y las excepciones y limitaciones al Derecho de Autor”, Colombia, Universidad Externado de Colombia, Edición 2004 p. 27.

manera que se lo consagra en el Convenio de Berna³¹, como en el la Ley de Propiedad Intelectual Ecuatoriana³².

El Derecho de Autor se da en razón de la creación de una obra intelectual, el derecho existe desde el momento su creación, con ausencia de formalidad alguna, teniendo derechos sobre la obra con carácter moral y patrimonial, cabiendo la posibilidad de que este reconocimiento sea formal por medio de un título físico, que sustente su derecho.

La OMPI explica claramente que el derecho de autor es de dos tipos:

- Patrimoniales: los que permiten al titular de los derechos una remuneración derivada del uso de sus obras por otros; y
- Morales: los que permiten al autor tomar ciertas medidas para conservar el lazo personal existente entre autor y obra.

Este derecho como hemos visto se encuentra protegido desde un nivel internacional hasta un nivel nacional. Los cuales plantean de manera uniforme, a parte de lo explicado en el párrafo anterior, que:

³¹ “Convenio de Berna para la Protección de Obras Literarias y Artísticas”, Art.1.- Los países a los cuales se aplica el presente Convenio están constituidos en Unión para la protección de los derechos de los autores sobre sus obras literarias y artísticas. París 189

³² “Ley de Propiedad Intelectual Ecuatoriana” Art.1.- Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras. R.O. 320 de 19 de Mayo de 1998

- El Derecho de Autor recae sobre las obras del ingenio, sin importar la forma de expresión.
- Los Derechos de Autor son independientes de la propiedad del objeto material.
- Las personas naturales son autores, las personas jurídicas son titulares de los derechos de autor.
- Posibilidad de existencia de la coautoría.

Ahora ya con una idea más clara del concepto de Derecho de Autor y haciendo hincapié en lo que anteriormente se explicó, tenemos que el Derecho de Autor es parte de la Propiedad Intelectual, por lo tanto lo vamos a ver reflejado al referirnos a información, documentos, o cualquier contenido que forme parte o sea parte de una página web, conociendo que pueden ser un solo elemento o varios comprendidos dentro de la página web. Cada elemento comprendido ahí es susceptible de autoría o titularidad de un derecho de propiedad intelectual.

A los creadores de las distintas páginas web, por lo general se les ha olvidado este punto, pues muchos lo que hacen es encontrar una idea, una frase, información, música, hipertextos, etc. y simplemente lo colocan dentro, los más responsables hacen referencia al autor o al titular pero se les olvida que hay derechos patrimoniales y morales que deben ser reconocidos.

Existen quienes consideran que corresponde reconocer los derechos patrimoniales y morales del contenido de una página web y otros quienes piensan que lo que se debe perseguir es solo el reconocimiento moral.

Creemos, necesario rechazar la segunda postura, pues estaríamos invalidando el valor y reconocimiento para que el intelecto se desarrolle. Y estamos de acuerdo con aquellos autores que plantean la existencia a manera de licencia de métodos como:

1. La no susceptible de ser parte del comercio, es decir su autoría o titularidad se mantiene pero sin el ánimo de perseguir alguna forma de lucro, subsistiendo sólo y únicamente, por voluntad del autor su Derecho Moral.
2. La susceptible de ser parte del comercio, siendo al contrario de la anterior, es decir reconociendo la autoría o titularidad y ya que persigue fines económicos, cumplir con los derechos patrimoniales para con el autor o titular.

Dentro de estas posturas hay quienes alegan la facilidad de que una vez que se encuentre la música, el documento, etc. en el internet, existe la posibilidad de que estos sean modificados, con lo cual se pierde la esencia del trabajo. Pero aunque hoy en día no se ha encontrado una manera de cómo proteger de forma eficaz los derechos de autor de las obras que circulan en la red, existen identificadores que no permiten la modificación, como lo es el CITED (Copyright In

Transmitted Electronic Documents – Derechos de Autor en la Transmisión de Documentos Electrónicos) y además cabe recalcar que desde el año 1998 es indispensable que todo lo que se incorpore a la red debe, (aunque no se cumple hoy en día) ingresar con identificadores de propiedad, aunque ello en la practica no se cumple, permitiendo la piratería.

Finalmente, existe una tercera posición que desconoce aún desde la existencia de la propiedad intelectual, tomándola como una indebida apropiación del conocimiento, entendiendo al conocimiento como patrimonio de la humanidad. Esta tesis manifiesta que el internet es una república popular, en donde los ciudadanos de todas las partes del mundo conectados a una máquina, en la forma más democrática de todas, ya han impuesto su ley, misma que surge de la voluntad popular.

4.5.- MARCAS Y EL CIBERESPACIO

La representación de las marcas han existido en la humanidad desde hace mas de 3500 años, claramente se la puede identificar en las recopilaciones romanas sobre arqueología³³, pues develan que muchos de los enceres encontrados mantenían símbolos o firmas de representación de quienes las hacían, es decir esa firma o símbolo era una marca que representaba la fama y

³³ Quirke Stephen y Spencer Jeffre, “El Antiguo Egipto en el Museo Britanico”, Editorial Alianza, S.A., Introducción, Edición 2004.

autenticidad de quien lo hacia, pero es importante decir que desde ese entonces también podemos encontrar la existencia de copias de las enceres, con los símbolos o firmas de igual manera falsificadas.

Con la proliferación del comercio, y la continua necesidad de remarcar en cada producto su autenticidad y notoriedad surge una constante, poner algún signo o nombre de alguna forma en el producto, para que se sepa quien lo hizo y de igual manera se sepa la valía de la pieza en comparación con piezas similares de otro origen o con otro símbolo o referencia de quien lo hizo.

Esta es una de las razones por la que en la edad media aparecieron los tan nombrados mecenas que aprovechando de la habilidad de ciertas personas para crear verdaderas obras de arte o simplemente quienes a través de su ingenio o capacidad intelectual podían crear algo novedoso y ponerle su nombre, estas personas las acogían a su seno para que los otras en “agradecimiento” a ellos les concedan el honor de poco a poco lucrar de su fama y en otros casos ocultar los verdaderos cerebros detrás de las obras y suplantar su persona, aunque con un nuevo nombre.

En la historia las marcas han ido por distintas razones sufriendo cambios en su conceptualización, hasta poder llegar a una de las definiciones mas acertadas para la realidad de nuestros días.

Para OMPI, Marca es un signo que se utiliza para individualizar y distinguir los productos o servicios ofrecidos por una empresa de los ofrecidos por otra empresa competidora o no³⁴.

Carlos Mercuriali, explica que “las marcas tiene por principal propósito identificar un producto o servicio en un ámbito de protección limitado territorialmente y también circunscrito sólo a aquellos productos o servicios con ella amparados”³⁵.

Por otro la lado nuestra legislación nos dice que “se entenderá como marca un signo que sirva para distinguir productos o servicios en el mercado. Podrán registrarse como marca los signos que sean suficientemente distintivos y susceptibles de representación gráfica”³⁶.

La Decisión 486 del Régimen Común sobre la Propiedad Industrial para la Comunidad Andina de Naciones, en el Art. 134 nos explica claramente que “constituye marca cualquier signo que sea apto para distinguir productos o servicios en el mercado, pudiendo registrarse como marcas los signos susceptibles de representación gráfica”.

³⁴ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, “www.wipo.org”

³⁵ Carlos Mercuriali, “El Desafío de las Marcas en Internet” Derechos Intelectuales, tomo 9, ASIPI, Edición 2000, p. 76.

³⁶ “Ley de Propiedad Intelectual Ecuatoriana”, Art. 194. R.O. 320 de 19 de Mayo de 1998

Así, las marcas pueden estar compuestas por palabras, letras, cifras, abreviaturas, nombres, sonidos (jingle), combinación de colores, emblemas, signos, hologramas, imágenes, diseños o combinaciones de cualquiera de estos, sin que sea por si sola una referencia geográfica, aceptándose esta al momento que mantiene una combinación con alguna palabra, letras, cifras o abreviaturas; para que se considere como tal la marca debe cumplir con tres condiciones esenciales:

- Suficiente distintividad (Que no induzca a engaño).
- Que sean susceptibles de representación gráfica,
- Que sean perceptibles.

Existe una clase especial de marcas que podríamos considerarlas dentro de un nivel superior, es decir son marcas que una vez que han cumplido con la distintividad y que no inducen a engaño, el comercio las ha colocado en un puesto que les permite ser conocidas a nivel regional, continental o mundial, y tener dentro de sus características la "notoriedad", es decir un reconocimiento mayor que el nacional. Recordando lo expresado en capítulos anteriores, la Propiedad cumple en un concepto tradicional con la territorialidad, por esa razón para su protección existe en cada país oficinas que se encargan de llevar un archivo y control de cada uno de los registros, pero como hemos dicho antes, es momento de romper con ese mito y permitir de igual forma que en el ciberespacio una aterritorialidad de las marcas.

Las marcas se encuentran y son parte de multitudinarios ciberespacios dentro de los cibermundos como el Internet, y al estar ahí tienen que tener la misma protección que la que le da las diferentes legislaciones en cada país. Las marcas promocionan productos o servicios en el mundo real, en tanto que los dominios cumplen la misma función, en el mundo virtual.

Muchos ciberespacios han utilizado marcas como hipertextos, es decir como links o interconexión con el sitio donde se da el servicio o el producto que representa la marca, aquí encontramos un caso típico de publicidad, la cual se da de tres formas:

- Una gratuita.
- Una en la cual el dueño de la marca paga para que la publicidad se encuentre en ese ciberespacio.
- Y una final, en la que el dueño del ciberespacio paga por tener en su sitio un link que se pueda beneficiar de la notoriedad de tal marca.

Al momento que encontramos las marcas en los ciberespacios debemos entender que deben existir protecciones precisas e ineludibles, que demuestren la legalidad de un mundo virtual ordenado como lo es el cibermundo Internet, tal cual un mundo real.

4.6.- UNA MARCA UN NOMBRE DE DOMINIO

Dado que como mencionamos anteriormente las marcas promocionan productos o servicios en el mundo real, en tanto que los dominios cumplen la misma función, en el mundo virtual, de ello se desprende que a cada marca le debería corresponder un dominio.

Según Carlos Mercuriali, el "Nombre de Dominio es una dirección expresada con palabras, secuencia de letras o número de manera simple para facilitar al usuario la asociación de dicha dirección con el nombre, la marca o un concepto correspondiente a una persona"³⁷.

Del concepto anterior podemos ver que una marca puede constituir un nombre de dominio, pero en este caso encontramos una problemática especial, en el caso del registro del nombre de dominio, hasta hace algunos años cualquier persona podía registrar cualquier nombre de dominio sin ningún control.

En 1998 la OMPI emitió un documento en la cual pide a los entes encargados de registrar nombres de dominio que deben procurar una íntima relación con la entidad nacional de Propiedad Intelectual y con entes regionales de control, para evitar las controversias entre marcas y nombres de dominio y que

³⁷ Carlos Mercuriali, "El Desafío de las Marcas en Internet" Derechos Intelectuales, tomo 9, Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual (ASIPI), Edición 2000 p 57.

personas inescrupulosas no busquen aprovecharse de un registro de dominio para negociar beneficios económicos (ciberocupación³⁸).

En su resolución la OMPI provee un camino para la solución de estos casos, en los cuales igual que todo procedimiento legal, comienza con la demanda y termina con la sentencia de al OMPI, la cual para tomar su decisión se basa en los mismo principios tal cual como si fuera una marca, es importante señalar que para su procedimiento la OMPI utiliza un modelo de Gobierno Electrónico. Dado el tiempo que demora este tipo de solución, es muy usual que los propietarios de las marcas busquen un acuerdo o negociación privado, aunque el pago por el acuerdo en principio sea mas alto que lo que pagaría por llevar al tribunal de la OMPI, pues los réditos que obtienen en el ciberespacio son tan altos que en pocos meses podría recuperar ese pago, que esperando que se cancele la propiedad del nombre de dominio en cuestión.

Cabe indicar que muchos de los nombres de dominio (sean o no una marca), pueden utilizar al igual que los estados, la característica opcional que es la descripción territorial ficticia, con la que permiten un mejor acoplamiento con el usuario y el ciberespacio.

³⁸ <http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberocupaci%C3%B3n>, La ciberocupación es la acción y efecto de registrar un nombre de dominio, a sabiendas de que otro ostenta mejor título a él, con el propósito de extorsionarlo para que lo compre o bien simplemente para desviar el tráfico *web* hacia un sitio competidor o de cualquier otra índole

Por otro lado, cabe señalar que el uso indebido de los nombres de dominio es una de las causas principales que llama la atención de los profesionales del derecho, la Asociación Interamericana de Propiedad Intelectual – ASIPI - ha planteado entre las problemáticas más usuales las siguientes:

- Secuestro a la inversa del nombre de dominio, es decir el titular de una marca, la registra de esta manera posteriormente a la existencia del Nombre de Dominio, buscando solamente la cancelación del nombre de dominio.
- Confusión, existen personas que registran Nombres de Dominio, los cuales comparando con la marca, son similares y por tanto crean confusión al origen de la misma.
- Prácticas predatorias y parasitarias, es decir en el registro de un Nombre de Dominio encontramos incorporada al mismo una o varias marcas creando confusión publicitaria.

5.- DELITOS INFORMÁTICOS / INFRACCIONES INFORMÁTICAS

Dado que el ser humano no siempre respeta las normas establecidas, infringe la ley o causa daño a terceros, tenemos que tomar en cuenta los delitos o infracciones que pueden suscitarse dentro del nivel digital. Comenzaremos con explicar brevemente varios conceptos que nos ayudarán para el desarrollo de este tópico.

Derecho Privado es una rama del derecho que estudia las relaciones entre los particulares. Muchos juristas definen en estricto sentido al derecho Civil como sinónimo del derecho privado, pues este comprende las normas relativas al estado y la capacidad de las personas, bienes, patrimonio, obligaciones, contratos, sucesiones, regulando las relaciones entre particulares.

Derecho Público es una rama del derecho en la que se regula las relaciones de los ciudadanos con el estado, pues constituye la protección al interés colectivo y a la defensa del ser humano.

Derecho Penal según Franz Von Liszt, es “el conjunto de reglas jurídicas establecidas por el estado, que asocian el crimen como hecho, a la pena como legítima consecuencia”³⁹. Aquí encontramos que el estado mantiene la potestad

³⁹ Franz Von Liszt, “Derecho Penal”, http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Franz_von_Liszt&action=edit

punitiva cuyo principal objetivo es la convivencia pacífica de los integrantes de un estado.

Nuestro Código Penal habla de Infracciones Informáticas y en el Art. 57 señala que “Se consideran infracciones informáticas, las de carácter administrativo y las que se tipifican, mediante reformas al Código Penal, en la presente ley. En cuanto a las infracciones en general, en el Art. 10 de ese mismo cuerpo legal están definidas de la siguiente manera: “son infracciones los actos imputables sancionados por las leyes penales, y se dividen en delitos y contravenciones, según la naturaleza de la pena peculiar”⁴⁰.

Delito se define como una acción típica, antijurídica y culpable. La teoría del Delito establece que un determinado hecho constituye una infracción punible, a través de una sistematización de presupuestos jurídicos – penales concurrentes. El delito reacciona por medio de una pena, al restringir los derechos del responsable de la comisión de un delito. Por otro lado, y dado que el uso de las penas no resulta suficiente o adecuado, se han establecido en algunos países medidas de seguridad, no estando en este caso el Ecuador.

⁴⁰ “Código Penal Ecuatoriano”, Art. 57 y Art. 10. 1906

Una vez que hemos analizado brevemente la terminología que vamos a utilizar para desarrollar el tema, empezaré manifestando que muchas de las nociones que provienen del derecho privado (derecho civil) se utilizan en el derecho penal (derecho penal privado – derecho penal público). Por esta razón al momento que hablamos de delitos, nos debemos enfocar en penas y medidas de seguridad que se aplicarán sobre supuestos que necesariamente se han originado en el derecho civil.

Ejm: Derecho de Propiedad	-	Hurto Robo
Derecho Civil	-	Derecho Penal

En lo que respecta a los delitos informáticos, de igual manera han derivado o tienen su origen en la protección conferida en el ámbito civil, y en este caso primordialmente privado, desembocando como se dijo dentro de la protección de un derecho penal que partiendo de presupuestos protege y establece medidas de seguridad (Ejm: Documentos - Documentos Electrónicos – Robo de Datos).

Así, llegamos a decir según palabras textuales del tratadista penal italiano Carlos Sarzana, “los delitos informáticos son cualquier comportamiento criminal en que la computadora esté involucrada como material, objeto o mero símbolo”⁴¹. Pero es importante dejar aclarado que hoy en día la informática se encuentra

⁴¹ Carlos Sarzana, “Derecho Penal Informático”, Italia. Edición 2002, <http://www.fing.uach.mx/MatDidactico/Legislacion/deliinfo.htm>

presente en todos los campos y de esa misma forma existe la posibilidad de entender un sinnúmero de presupuestos delictivos.

5.1.- DE LOS DELITOS A NIVEL INTERNACIONAL Y LA NORMATIVA INTERNACIONAL EXISTENTE

Uno de los intentos más importantes, que abarca un ámbito mucho más amplio a nivel internacional y que trata de controlar y prevenir los delitos informáticos por medio de una cooperación al mismo nivel, es el “Manual de las Naciones Unidas para la prevención y control de delitos informáticos⁴²”.

Por otro lado, es meritorio mencionar los intentos que a nivel regional europeo y por parte de Estados Unidos de América han buscado crear un tratado sobre el tema, como es el “Tratado Internacional de Ciberdelitos o Cibercrimen⁴³”.

Pero no es menos significativo los acoplamientos que en Tratados de otras materias se ha dado para justificar los diferentes avances tecnológicos, como lo que es el comercio – comercio electrónico o la propiedad intelectual – nombres de dominio. Los intentos, de la misma manera que se han dado a nivel internacional, los podemos encontrar en cada uno de los diferentes países.

⁴² <http://www.uncjin.org/Documents/congr10/10s.pdf>

⁴³ www.alfa-redi.org/documentos/i-taller-delitos-informaticos/Taller_INTERPOL.ppt

Por eso, haciendo un análisis planteamos como puntos principales que constan en las leyes nacionales y tratados internacionales, aplicables al derecho informático y la lucha contra los ciberdelitos, los siguientes:

- Confidencialidad (espionaje), integridad y disponibilidad de datos y sistemas informáticos.
- Delitos contra la integridad sexual (principalmente pornografía infantil).
- Violación de correspondencia (e-mail o correo electrónico).
- Delitos contra el honor (Calumnias e injurias).
- Defraudación.
- Delitos contra la Propiedad Intelectual (propiedad, piratería, etc.)
- Interferencia y destrucción de sistemas informáticos por medio de virus, gusanos, bombas lógicas
- Protección de datos.
- El ciberespacio como medio o fin de un delito.
- Falsificación de documentos.
- Violación de códigos y sistemas de protección.
- Comercio Electrónico y Gobierno Electrónico.
- Entre otros.

5.2.- DE LOS DELITOS A NIVEL NACIONAL Y LA NORMATIVA NACIONAL EXISTENTE

En el Ecuador, en el que rige el principio “nulla pena sine lege” no hay pena sin ley, podemos decir que es el paraíso perfecto para los que quieren hacer de las suyas en el ciberespacio, al no haber un adecuado control.

La única ley referente y expresa al tema, que tiene el Ecuador, es la “Ley de Comercio electrónico, Firmas Electrónicas y Mensajes de Datos, la cual entre los puntos principales maneja:

- Protección de mensajes de datos.
- Confidencialidad y reserva de sistemas informáticos.
- La aplicación de la firma electrónica.
- Certificación de Datos y Documentos Electrónicos
- Contratación Electrónica y telemática
- Derechos de los consumidores en el comercio electrónico.
- Instrumentos públicos aplicables al gobierno electrónico.
- Falsificación y apropiación ilícita.

Actualmente, es menester, mencionar que nuestro Código de Penal contempla los siguientes casos:

- Violación de claves o sistemas informáticos.
- Obtención y utilización no autorizada de información.
- Falsificación electrónica.
- Daños informáticos.

- Apropiación ilícita, y
- Violación de la intimidad de la información

Los que son reprimidos desde una simple multa de quinientos dólares de los Estados Unidos de América, hasta una pena de reclusión menor de 9 años.

Como vemos, aun nos encontramos en pañales al momento de analizar el tema, pues vemos que algunos tópicos se los enfoca, pero solo desde un punto de vista de protección pero qué pasa si una vez que se configura un delito no lo hacemos punible?, ahí es donde nos encontramos atrasados?.

Pero es menester decir que, a falta de ley, existen varios remiendos en las diferentes leyes y normas nacionales que de igual manera solo protegen, y en ciertos casos llegan a la obligación de cumplir con efímeras indemnizaciones para enterrar en el olvido el ilícito.

5.3.- CONFIGURACIÓN DE CIBERDELITOS APLICABLES HOY EN DIA

Los diferentes ilícitos penales informáticos, no se los ha podido apreciar de una manera real, pues existen una serie de circunstancias básicas como:

- La falta de tipificación.
- La no ruptura del concepto de territorialidad y jurisdicción; y

- La no concepción de un delito inmaterial, y de igual forma que la inmaterialidad de la evidencia.
- La “prueba” de “hechos virtuales”⁴⁴.
- Y el atraso existente entre los supuestos y los desarrollos tecnológicos.

Para identificar y poder crear una normatividad, tenemos que tomar en cuenta lo que Julio Tellez Valdez indica, esto es las características principales que presentan los delitos informáticos:

- “Conductas criminales de cuello blanco que sólo un determinado número de personas con ciertos conocimientos técnicos puede llegar a cometerlas.
- Acciones ocupacionales, aplicables al sujeto que se halla trabajando.
- Acciones de oportunidad, aplicables al mundo de funciones y organizaciones del sistema tecnológico y económico.
- Que provoquen pérdidas económicas.
- Las que se consumen sin presencia física.
- Que no exista regulación nacional, ni internacional.
- Delitos sofisticados.
- Que al medio sean difíciles de comprobar por su carácter técnico.
- Que se consideren ilícitos éticos y nada mas por el momento”⁴⁵.

⁴⁴ Dr. Juan José Páez, “Peritaje Informático”, CETID-UDLA, p. 10/13, “Hechos Virtuales (Futuribles). El concepto de virtual puede tener múltiples interpretaciones, especialmente si se considera en entornos tecnológicos complejos. Sin embargo, aquí nos referimos a las especiales dificultades de prueba de lo no susceptible, pero que podrá suceder, o hubiera podido suceder” Edición 2004

⁴⁵ Julio Téllez Valdés, “Derecho Informático” Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004, p. 171-175.

Analizando, vemos que se puede desprender un sinnúmero de posibilidades de delitos informáticos, y que para contrarrestar existe un solo camino que es la creación de una normatividad única, que como se dijo no tenga territorio ni jurisdicción, es decir se maneje por un solo órgano que no se limite por jurisdicción alguna, y que sea respetado por todos los estados y que no tenga repercusión alguna fuera del territorio nacional.

6.- UNA NUEVA ERA, UN CIBERMUNDO TOTALMENTE VIRTUAL

Una vez que durante los capítulos anteriores hemos trabajado en lo que la relación entre el Derecho y principios de Nuevas Tecnologías se refiere, pues es necesario dejar sentado la necesidad de conjugar y explicar de igual manera la relación hacia los nuevos métodos tecnológicos existentes, aún no muy conocidos.

Como se hemos visto, el comienzo de la tecnología se ha dado en un ámbito externalizado, que poco a poco se encamina a la internalización en los cibermundos.

En el ámbito de externalización, nos queremos referir al punto en que las personas físicamente han utilizado ciberespacios dentro del ciber mundo internet y las diferentes intranets, por la necesidad de información y documentación de contenido variado.

Aquí vemos una clara presencia de la idea de usar un hardware que es el medio, y un software que de la misma manera es un medio, pero solo con un propósito, de tratar de usar los sentidos en una captación física para lograr comprender lo que se hace.

La tecnología ha acompañado a esta externalización, pues como se dijo anteriormente hoy en día existen hardware como aquellos que nos permiten sentir

texturas, olores, oír, ver, y degustar, eso sin olvidarnos de los programas que es la parte mas importante, pues a través de ellos se dan órdenes de funcionamiento al hardware.

Pero ni en el ámbito de la externalización se ha logrado crear una normativa completa que nos ayude al uso, protección y control.

6.1.- ROMPIENDO LAS BARRERAS TIEMPO ESPACIO

La barrera de tiempo y espacio han sido rotas por la información que se conduce y se encuentra en el ciberespacio, esto en el ámbito de la externalización.

La pregunta es, sí en la externalización existe un vínculo directo de la máquina con el usuario, como puede existir una internalización que etimológicamente nos hace entender un acercamiento más íntimo con la tecnología y que permita que el hombre sea parte al momento de romper la barrera de tiempo y espacio?.

Para poder entender ese cambio, planteemos en nuestras mentes la idea o lo que significó para Julio Verne, tratar de exponer la idea de un viaje al espacio o un viaje al fondo del mar, cuando aún no existía ni cohetes espaciales ni submarino, o remontándonos mucho tiempo atrás, Leonardo Da Vinci dibujó un

aparato para sumergirse o un aparato volador que hoy en día los identificamos como submarino y helicóptero.

Otra idea muy próxima, es lo que hoy en día llamamos ciencia ficción, pero que tan alejado de la realidad se encuentra lo que las películas y libros de ciencia ficción nos hacen entender?.

Pues si prolijamente usando la externalización en red, podemos encontrar que muchas de esas cosas existen y otras tantas que se encuentran en fases experimentales, ese es el caso de la idea de un mundo virtual, que nace con la externalización y llega hasta INTERNALIZACIÓN.

En el capítulo de los sentidos, claramente dejamos sentado que toda la idea de lo que apreciamos y sentimos, llega a un mismo punto que son las terminales nerviosas del cerebro, en la internalización o siendo mas precisos en la realidad virtual, el hombre virtualmente se transporta a un nuevo mundo donde no va a necesitar sistemas mecánicos para ver, oler, sentir, gustar, y oír tal cual como si lo hiciera en la realidad que todos conocemos.

La idea de la posibilidad de la realidad virtual, es un mecanismo que el hombre se lo coloca en la cabeza, dentro de esta forma de sombrero existen un multitudinal número de conexiones a puntos del cerebro, que mediante ondas se conectan con las terminales nerviosas, a las cuales llegan información y de la

misma forma sale información, pues el hombre se ha desconectado de la realidad y su cerebro es el único que lo conduce.

6.2.- INMATERIALIDAD O REALIDAD

La realidad se entiende de acuerdo al Diccionario de la Real Academia de la Lengua, como "la existencia real o efectiva de algo, y de igual manera nos dice que la realidad virtual es la representación de escenas o imágenes de objetos producidas por un sistema informático"⁴⁶.

Siguiendo con la idea de la realidad virtual, una vez que podemos darnos cuenta que concurren todas las posibilidades de llevar una vida tan normal, pero sin limitaciones podemos decir que sería una realidad tal cual el mundo en que vivimos, pero que no limitaría el tiempo, pues en un ciber mundo el tiempo lo hablaríamos en relación al uso y el espacio, donde podemos movernos sin limitación alguna.

En relación al uso o el tiempo en que podamos estar dentro, es igual que el tiempo que pasamos en la Internet, hay quienes pasan 20 minutos, otros dos horas o más, o quienes por razón de su trabajo pasan conectados durante las horas de trabajo, pues virtualmente solo se da la idea de las cosas haciendo que

⁴⁶ "Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española", España, Editorial Espasa, Edición 2002., Edición 2002..

el cerebro se engañe y funcione como si lo que se siente, existiera, pero físicamente el hombre necesita de una alimentación y un movimiento aunque sea mínimo, que ejercite su cuerpo.

Pero dentro del tiempo que nos encontremos en la realidad virtual, podemos hacer todo, absolutamente todo, pues no se han planteado reglas fuera de las que cada una de las personas intrínsecamente tiene como parte de su ética y moral; pero que es relativa al momento de relacionarla con la de los demás.

El único problema que encontramos en la realidad virtual para que pueda ser una realidad real, proviene del concepto tradicional de materialidad e inmaterialidad de las cosas, pero hoy en día entendemos como existentes las dos cosas, tal es el caso del dinero, no es mas que una inmaterialidad que se encuentra respaldada dentro de su forma como papel o en plásticos como en el caso de las tarjetas de crédito.

7.- EL DERECHO COMO CIENCIA, APLICADO A UN MUNDO VIRTUAL

El mundo virtual tal cual el mundo en el que vivimos debe ser conducido por un ente, una autoridad supranacional si se puede decir así, que nos represente del que emane un contrato social con los ciberciudadanos y los usuarios, para poder encaminar una cibernsiedad y convivir, como lo plantea Rousseau pero esta vez aplicado de acuerdo al desarrollo tecnológico.

Es decir a través del racionalismos ilustrado se debe procurar un pacto social que encuentre “una forma de asociación que defienda y proteja de toda fuerza común a la persona y a los bienes de cada asociado, y por virtud de la cual cada uno, uniéndose a todos, no obedezca sino a sí mismo y quede tan libre como antes⁴⁷”, dando un verdadero significado a la palabra ciudadano.

Como dice el Dr. Juan Larrea Holguín en el Manual Elemental de Derecho Civil del Ecuador, “todo absolutamente todo en el universo tiene un orden, y el hombre no es una excepción, por su naturaleza racional y libre y su cualidad de sociabilidad encuadra como su objetivo el principio “Donde hay sociedad hay Derecho” ⁴⁸.

⁴⁷ Jean-Jacques Rousseau, “El Contrato Social” Edición 1972,
<http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Rousseau/RousseauContratoIndice.htm>

⁴⁸ Dr. Juan Larrea Holguín, “Manual Elemental de Derecho Civil del Ecuador” Sexta Edición, Ecuador, Corporación de Estudios y Publicaciones, Edición 1998 p. 99.

Partiendo de lo anterior, entendemos que el primer elemento hombre, existe en el ciberespacio, y que de igual forma el elemento sociedad también existe; Así, ya con los elementos necesarios, cabe preguntarnos por qué razón no tenemos una normatividad aplicable? Creemos que las principales razones son:

- No se ha roto la concepción de territorialidad, pues no se ha planteado el nuevo concepto de que exista la posibilidad de un mundo sin límites.
- No existe una pluralidad de intentos para crear una legislación única pertinente, porque no es raro mencionar que aún países “industrializados” entienden como no compatible su existencia con los llamados “tercer mundistas”, ya que solo piensan en ser de apoyo hacia un inferior y no interrelacionarse de igual a igual.
- Y aun no existe la suficiente accesibilidad al mundo virtual, eso se da en razón de la accesibilidad a la tecnología, teniendo una connotación principalmente económica.

Es importante entender que no es necesario que todos, absolutamente todos seamos parte de esa sociedad del ciberespacio, pues es suficiente que un colectividad exista, para que se pueda considerar que existe una sociedad.

Ahora no podemos decir que es suficientes las distintas normatividades que tiene cada legislación, por el contrario se necesita un cúmulo de normas que se

apliquen para todos los aspectos (derecho civil, derecho penal, mercantil, administrativo, etc.), pues es un mundo que se va a manejar como una jurisdicción sin límites, que necesita de un ente que lo represente, controle y norme.

7.1.1- UNA VIDA VIRTUAL

Dado que los ciber ciudadanos son personas, sujetos de derecho, capaces de tener derechos y obligaciones, así pueden desempeñar una vida que parta de su existencia debidamente registrada y que todo lo que hagan dentro de su ciberespacio no altere de ninguna manera al ciber mundo.

Para ser más precisos, el reconocimiento a los ciberciudadanos, debe establecerse en una carta magna o constitución supranacional de la cual emanen parámetros de estructura y convivencia de dichos sujetos, su relación con el mundo virtual y su interrelación con el mundo real.

7.1.2.- UNA RESIDENCIA VIRTUAL

Para ser parte del ciber mundo no es necesario tener ser residente, pues igual que en la realidad para ir a un determinado lugar, no se necesita vivir allí, simplemente ingresar con algún tipo de documentación codificada y disfrutar de lo que en el caso en el ciber mundo, los ciberespacios ofrecen.

7.1.2.- NEGOCIOS VIRTUALES

Los negocios virtuales igual que en la realidad son sumamente amplios, pero con la única diferencia que pueden ser trasladados a la realidad real.

Pondremos varios ejemplos para identificar la forma de negocios:

- El primero, sería que una persona sin importar si es un ciber ciudadano o simplemente un usuario, ingresa al ciber mundo, y contacta con un ciber espacio de venta de autos, en este caso el sujeto tiene la posibilidad de ver las características del auto, probarlo sentirlo y si quiere, comprarlo, y que esta compra se traslade a la realidad real, pues al regresar a la realidad real el sujeto recibirá dicho auto.
- Un segundo ejemplo sería quienes desean formar una sociedad, sea de cualquier tipo, ellos pueden fusionar ciber espacios, crear o comprar, modificar, todo dentro del ciber mundo, lucrar de eso, por un lado podrían gastar sus utilidades dentro del ciber espacio o de igual forma trasladar sus ganancias a la realidad real y gastarlas de la forma que ellos deseen.
- Finalmente, hablemos de un ejemplo en el cual podemos ver desde la realidad virtual a la realidad real o viceversa, esto se puede dar cuando negocios importantes en la realidad real desean extenderse a la realidad virtual, ahí cabría una doble existencia, que es tan manejable como cuando negocios de otros países se convierten en multinacionales y ponen o ejercen la posibilidad de mantener negocios múltiples en otros lados.

Entre un sinnúmero de ejemplos que podríamos dar, pues existe el mismo número de posibilidades de sucesos que en la realidad real lo tenemos, pero que a diferencia de en la realidad real, en la realidad virtual no se encuentran regulados suficientemente.

7.2.- EL DERECHO EN GENERAL

De la misma forma que se concibe al derecho en todos los ámbitos de aplicación, se tiene que implantar al ciberespacio, pero con la existencia de la interconexión con el derecho del mundo virtual

A partir del momento que estamos hablando del ciber mundo y la relación con el mundo real, tenemos que entender la existencia de una normatividad única entre el mundo real y el mundo virtual que abarque todas las posibilidades.

7.2.1.- DERECHOS Y OBLIGACIONES DE UN CIBER CIUDADANO

Los derechos y obligaciones que el ciber ciudadano va a tener son exactamente los mismos que los que tenemos actualmente en las diferentes legislaciones, salvo los derechos preferentes que existen, pues las preferencias se dan en razón de factores físicos, y en el caso del ciber mundo las posibilidades e imposibilidades físicas no existen, pues todos estamos a un mismo nivel.

7.2.2.- DELITOS EN UN MUNDO VIRTUAL

Lo que se refiere a Delitos en un mundo virtual, nos lleva a lo que anteriormente mencionamos sobre la necesidad de una legislación única que conciba al ciber mundo y a la realidad en una sola, dejando la salvedad de ciertos casos.

Un ciberdelito es más probable de verlo reflejado en la realidad, como en los siguientes supuestos:

- Al estar conectados a la realidad virtual somos presa fácil de aquellos que al conocer la posibilidad de un manejo técnico del medio, pues si no existe algún recurso de protección en el sistema que nos permita acceder a la realidad virtual, es fácil de que un virus atrape al ser inmaterial, lo secuestre o que lo mate, pues físicamente puede seguir vivo, pero puede darse una muerte cerebral. En el caso debe existir la posibilidad de que se persiga tanto en la realidad como en el ciber mundo al culpable.
- Existe varias posibilidades de delitos, tal cual como si lo hiciéramos en persona o por otros medios, pero con la facilidad de no ser descubiertos pues no se los hace físicamente y de igual forma la evidencia puede desaparecer sin mérito de encontrarla.

Así como hemos hablado de “ciberdelitos” debemos hablar de los “ciberdelinuentes” quienes desarrollan ciertas conductas tendientes a vulnerar los bienes jurídicos que se intentan proteger. Dado que estas conductas infringen derechos de terceros será necesario que sean sancionadas, previamente a lo cual deberán haber normas que regulen y prohíban y finalmente una tercera categoría de normas que sancionen, aún cuando esto no sea una grata tarea, misma que se vuelve aún más complicada puesto que la clasificación de los técnicos en informática no coincide con la de los hombres de derecho, dado que los primeros clasifican por cuestiones de orden técnico y los segundos lo hacen por conductas desarrolladas.

Finalmente, hay que considerar el registro abusivo de los Nombres de Dominio y su influencia en la actividad comercial de las empresas, situación esta que debe ser por un lado regulada y por otro sancionada, en cuanto en algunos casos se ha convertido en una práctica ilícita y nociva empleada para obtener ganancias de la actividad registral de nombres de dominio, impidiendo que las legítimas propietarias de las marcas en el mundo real puedan implementar sus estrategias de protección en el mundo virtual.

CONCLUSIONES

- Los principios y conceptos básicos del derecho, al haber sido concebidos desde una óptica material-tangible, no compaginan ni con la realidad actual ni con los avances que hemos experimentado en los últimos 100 años, especialmente en el sentido de que la mayoría de estos avances se encuentran en un ámbito intangible. Es indispensable que las personas entiendan y no se cierren a la idea de progreso y globalización; se requiere por ende un cambio radical en la forma de pensar para enfrentar el futuro y no solucionar problemas con parches de agua tibia. Es de resaltar que las características a proteger en la información, confidencialidad, derecho a la privacidad, protección de datos, acceso a la información, entre otros, trascienden el ámbito de la computación como tal y deben ser visto desde la amplia óptica de la informática.
- El derecho como fundamento de la convivencia en la sociedad, no tiene que esperar que suceda algo para protegerlo o sancionarlo, debe estar lógicamente adelantado al suceso y prever con la mayor exactitud, aunque se entienda que no podrá anticiparse al todo. En esta virtud es necesario implementar normas que regulen la conducta de los individuos en el ciberespacio, así como medidas de protección tecnológica y sobre el uso de las tecnologías con un fin social, debiéndose también desarrollar normas que establezcan una política sobre la Sociedad de la Información y dentro

de ella normativa que atañe al derecho al acceso a la información, la protección de datos, derecho a la privacidad y protección de la intimidad, entre otros, respecto de todo lo cual debe haber una coordinación sobre la base de una jurisdicción aterritorial

- En la actualidad no existe un desarrollo parejo del derecho y la tecnología, por lo tanto, por un lado tenemos: la realidad en que vivimos con avances tecnológicos impresionantes, con una tendencia cada vez mayor a la internacionalización y la globalización; y, por otro lado una legislación insuficiente para regular aspectos derivados de estos avances que son parte de nuestro diario vivir y que han originado un entramado jurídico que trasciende la ley interna de cada país y está orientado mas bien a una legislación supranacional, comunitaria, internacional. Siendo por tanto, imperativo que las personas tengan claro los alcances y límites de la autoridad pública, sus derechos y obligaciones, pues como con toda verdad se ha dicho la principal barrera para el progreso es la inseguridad jurídica, pero el debate que nos lleve a lograr una seguridad jurídica es tarea de varios actores, no solamente de los legisladores, pues se requiere una participación activa y seria de los ciudadanos en forma individual, de los cuerpos colegiados y de los centros académicos.
- Es necesario, como he mencionado anteriormente, la unificación del derecho informático a nivel mundial, con la salvedad que para los territorios

determinados exista una sub-legislación concordante con la realidad de cada colectividad en particular, pero que no sea independiente de la norma general, norma madre. Así también es necesario que en las leyes nacionales se incorporen normas que se relacionen con los nuevos avances y tecnologías y específicamente, teniendo en cuenta que hasta ahora tecnológicamente no se puede evitar la reproducción de las obras en soporte digital, las leyes de Propiedad Intelectual deben incorporar normas por copia privada a los soportes digitales, una ley que defienda y proteja los derechos de los autores a cuyas obras se tiene "libre acceso" en el internet, estableciéndose su derecho a percibir una compensación económica por la copia privada de sus obras en el ámbito digital y permitiendo el derecho de "cita", dentro de ciertas limitaciones.

- En cuanto a la ficción jurídica y tecnológica de la Firma Electrónica, estimo que ella requiere una visión más práctica para los usuarios, de modo que exista un conocimiento exacto sobre su uso y aplicación, para que pueda penetrar con la profundidad que necesita el comercio electrónico, requiriéndose por tanto contar con herramientas normativas que permitan el uso de la firma electrónica como una vía para el desarrollo tecnológico de los negocios a través de Internet. Negocios estos que requieren regulaciones claras, pues los ataques informáticos avanzan y la seguridad se puede romper de muchas maneras.

- En lo que respecta a los delitos informáticos, dado que la mayoría de ellos tienen el carácter de transnacional, deben ser regulados por normas sustantivas como adjetivas supranacionales, se debe contar con convenios internacionales que establezcan por ejemplo cómo tratar la evidencia digital que no concuerda con el elemento material de la realidad. La Unión Europea cuenta con un Convenio de Cibercriminalidad, al que estimo sería conveniente que se adhieran todos los países miembros de la Organización de Estados Americanos OEA y posteriormente se unan a este todos los países restantes en todo el mundo. Tratándose de los delitos informáticos, es imperativo también establecer Leyes de protección de niños y adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia, así como normas claras y concretas y sanciones específicas y duras que repriman la pornografía infantil y el racismo en Internet. En este sentido, algunas legislaciones como la española han propuesto crear la figura del agente encubierto en la red, cuya finalidad es desarticular las redes de pornografía infantil y por ende controlar estos flagelos criminales.

BIBLIOGRAFÍA

- Eugéne Petit, "Tratado Elemental de Derecho Romano" Novena Edición, Argentina, Abogados Asociados Editores, Edición 1910
- Giorgio del Vecchio, "Filosofía del derecho Sexta Edición, España, Editorial Bosch, Edición 1970
- Marco Monroy Cabra, "Introducción al Derecho" Undécima Edición,, Colombia, Editorial Temis S.A, Edición 1998
- Sofía Rodríguez Moreno, "La era digital y las excepciones y limitaciones al derecho de autor", Colombia, Universidad Externado de Colombia, Edición 2004
- "Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española", España, Editorial Océano, Edición 2001.
- "Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española", España, Editorial Espasa, Edición 2002., Edición 2002..
- Dr. Juan Larrea Holguín, "Enciclopedia Jurídica Ecuatoriana", Ecuador, Edición 2005.
- Julio Téllez Valdés, "Derecho Informático" Tercera Edición, México, Editorial McGraw Hill, Edición 2004
- Enrique Echeverría G. "Sociedad y Seguridad Jurídica", Revista de la Cámara Ecuatoriano-Americana, Número 324, Enero-Febrero 2005.

- Horacio Fernández Delpech, "Internet: Su Problemática Jurídica" Segunda Edición, Argentina, Editorial LexisNexis Abeledo-Perrot, Edición 2001
- Picard, "Derecho Patrimonial y Derecho Real", Argentina, Edición 2001
- "Convenio de Berna sobre protección de Obras Literarias y Artísticas" Paris 1896
- "Ley de Propiedad Intelectual Ecuatoriana" R.O. 320 de 19 de Mayo de 1998
- Quirke Stephen y Spencer Jeffre, "El Antiguo Egipto en el Museo Britanico", Editorial Alianza, S.A., Introducción, Edición 2004.
- Carlos Mercuriali, "El Desafío de las Marcas en Internet" Derechos Intelectuales, tomo 9, ASIPI, Edición 2000
- "Código Penal Ecuatoriano", 1906
- Dr. Juan José Páez, "Peritaje Informático", CETID-UDLA, Edición 2004
- Dr. Juan Larrea Holguín, "Manual Elemental de Derecho Civil del Ecuador" Sexta Edición, Ecuador, Corporación de Estudios y Publicaciones, Edición 1998
- "Código Civil Ecuatoriano" RO/ Sup 104 de 20 de Noviembre de 1970
- "Constitución Política de la República del Ecuador" 1998
- "Decisión 486 de la Comunidad Andina de Naciones" 2000

REFERENCIAS EN INTERNET

- www.uncitral.com
- <http://www.nodo50.org/manuales/internet/1.htm>
- www.alfa-redi.com/mail/46784
- http://omega.ilce.edu.mx:3000/sites/ciencia/volumen1/ciencia2/19/htm/sec_12.htm
- http://www.wikilearning.com/la_propiedad_intelectual_y_otras_propiedades_inmateriales_la_propiedad_industrial_patentes_modelos_de_utilidad_marcas_los_derechos_de_imagen-wkccp-3338-3.htm
- www.comunidadandina.org
- www.comunidadandina.org/proceso/10-IP-94
- www.wipo.org
- www.es.wikipedia.org
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberocupaci%C3%B3n,](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciberocupaci%C3%B3n)
- http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Franz_von_Liszt&action=edit
- <http://www.fing.uach.mx/MatDidactico/Legislacion/deliinfo.htm>
- <http://www.uncjin.org/Documents/congr10/10s.pdf>
- www.alfa-redi.org
- www.alfa-redi.org/documentos/i-taller-delitos-informaticos/Taller_INTERPOL.ppt

- <http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Rousseau/RousseauContratoIndice.htm>
- www.asipi.org
- www.cetid.org
- www.lahora.com.ec