

Código abierto, contenidos digitales y derechos de autor

Fernando Quintana¹, Joseba Abaitua², JosuKa Díaz¹ e Inés Jacob¹

¹Facultad de Ingeniería, ²Facultad de Letras

Universidad de Deusto

Bilbao

e-mail: [fquintan,josuka,ines]@eside.deusto.es,
abaitua@fil.deusto.es

Resumen

Internet y el soporte digital están propiciando importantes transformaciones en las formas de intercambiar y compartir información. En esta comunicación los autores establecen un paralelismo entre el código abierto de los programas de software libre y los contenidos digitales de la información publicada en Internet. Experiencias recientes como los sistemas participativos de escritura (bitácoras y *wikis*), la sindicación de sus contenidos (mediante formatos RSS/RDF), la distribución libre de artículos técnicos y científicos (*e-prints*, arXiv), los protocolos de catálogos abiertos (OAI-PMH), así como los proyectos de recolección de citas (OpCit) y de acceso libre a los contenidos (OAM) permiten vaticinar una radical transformación en la forma de entender los derechos de autor.

1. El modelo bazar de código abierto

La ingeniería del software ha celebrado los cambios propiciados por Internet adoptando un nuevo paradigma llamado modelo *bazar*. El mayor proyecto de desarrollo que ejemplifica este modelo es Linux. Su creador Linus Torvalds liberaba versiones beta de Linux cada pocos días. De esta forma, la comunidad de usuarios podía probarlo y encontrar errores con rapidez. A la vista de estas experiencias Eric S. Raymond formuló la que llamó *la ley de Linus*: “con muchas miradas, todos los errores pronto se hacen visibles” [17]. Dentro de la comunidad de programadores de Linux era habitual que alguien encontrara el problema y otro lo resolviera en poco tiempo. Cada colaborador enfocaba el problema desde un ángulo distinto, lo que minimiza la duplicación del trabajo y optimizaba sobremano el depurado del software.

Este modelo de trabajo lleva implícita la necesidad de compartir el código fuente de los programas con la comunidad de usuarios y colaboradores. Se trata a todas luces de una experiencia que choca de frente con la práctica industrial de ocultar el código fuente y proteger los programas con derechos de autor, impidiendo la modificación y redistribución de los mismos dentro de la comunidad de usuarios. A menudo nos referimos a estos programas como software propietario.

2. Derechos de autor

Treinta y seis años después de que Roland Barthes proclamara la muerte del autor [1], diversas asociaciones de autores y editores (CEDRO, SGAE) se afanan en proclamar sus “derechos”. Conforme a la SGAE, estos derechos se gestionan ante todo mercantilmente

“otorgando a los usuarios de su repertorio las licencias o autorizaciones no exclusivas para la explotación de las obras, recaudando las remuneraciones como contrapartida a esas autorizaciones y repartiendo entre los asociados los derechos recaudados y las indemnizaciones percibidas”. En 2003 las asociaciones de España (SGAE), Francia (SACEM), Italia (SIAE), Alemania (GEMA) y los EEUU (BMI) formalizaron una alianza tecnológica, conocida como *Fast Track*, para impulsar aún más sus mecanismos de control sobre el mercado. Según datos de la alemana GEMA, esta alianza representa el 38.7% de la producción musical mundial, que en términos monetarios equivale a 1,7 millardos de dólares anuales. Es obvio que detrás de la aparente noble causa de defender los “derechos de autor” se esconden descomunales razones económicas.

En España los derechos de autor se regulan en la *Ley de la Propiedad Intelectual (LPI)*. Esta ley distingue dos tipos de derechos. Los llamados *derechos morales*, que garantizan al autor el control de la divulgación, modificación o retirada de su obra, así como el respeto a la integridad de la misma y el reconocimiento de su autoría; y los *derechos patrimoniales*, que otorgan el derecho de explotación económica de la obra. Estos últimos pueden ser transferidos a un tercero y son temporales (70 años tras la muerte del autor) [11]. Las condiciones en las que se ceden estos derechos de autor se especifican en unos contratos llamados licencias.

La Unión Europea también dispone de directivas [2, 3] que han debido entrar en vigor en los estados miembros o han de hacerlo próximamente.

3. Licencias GNU

Habitualmente, el software propietario se distribuye por medio de licencias de uso en las que el usuario exclusivamente puede ejecutar dicho software, negándole cualquier derecho a intercambiarlo o redistribuirlo. Por otro lado, la LPI sí permite hacer copias de seguridad de un programa, estudiarlo para realizar programas compatibles o someterlo a modificaciones de acuerdo a las necesidades del usuario. Sin embargo, este software propietario no suele distribuirse con el código fuente, por lo que el usuario no puede ejercer este último derecho, si no es gracias a una ardua tarea de ingeniería inversa.

La Fundación para el Software Libre (FSF, *Free Software Foundation*) fue creada en 1985 por Richard M. Stallman con el objetivo de eliminar estas restricciones sobre el intercambio, distribución y modificación de programas informáticos. El principal proyecto de la FSF es el denominado GNU, que pretende el desarrollo de un sistema operativo libre completo [8]. Un software adquiere el rango de libre cuando garantiza las siguientes libertades:

- Libertad 0: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
- Libertad 1: la libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades.
- Libertad 2: la libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino.
- Libertad 3: la libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Para que un software garantice todas estas libertades, el usuario debe tener acceso a su código fuente. Por ello, el software libre se distribuye junto a su código fuente.

Otra característica importante que lo diferencia del software propietario es la licencia bajo la que se distribuye. Las licencias libres otorgan ciertos permisos de forma explícita

a quien recibe el software. Suponen unas condiciones de uso y redistribución más ventajosas que las licencias de software propietario.

La licencia GNU GPL (*General Public License*) es la más popular de las licencias libres y fue creada por la FSF. Esta licencia hace uso de la legislación de copyright pero añade ciertas cláusulas permitiendo realizar modificaciones al software sin restricciones y redistribuirlo libremente. Sin embargo, impide expresamente agregar ninguna restricción adicional si el software es modificado o redistribuido [7]. Esta licencia garantiza que todo el software derivado de un programa GPL siga siendo libre.

La LGPL (*Lesser General Public License*), es una versión reducida de la GPL y permite la utilización de código libre en programas propietarios.

Las llamadas licencias tipo BSD (*Berkeley Software Distribution*) permiten la modificación del software y su redistribución acreditando la autoría original. Sin embargo carecen del carácter “vírico” de la licencia GNU GPL, ya que un software BSD puede redistribuirse bajo cualquier otra licencia. Las licencias de tipo BSD, al contrario que la GPL, garantizan más las libertades de quien recibe un software (libertad de uso y redistribución) que las de quién recibirá el software redistribuido a partir del original BSD.

Por el contrario, las licencias de tipo BSD o la LGPL contribuyen a que software libre se convierta en estándar “de facto”, haciéndolo atractivo también para la comunidad de software propietario. El espectro de licencias libres es muy amplio. Otras licencias del tipo BSD son: la licencia de X-Windows versión 11, la ZPL (*Zope Public License*) o la licencia de Apache. Por otro lado, otras licencias más similares a la GPL son: IBM Public License, Mozilla Public License, Affero General Public License, etc...

4. Contenidos digitales

De forma paralela al software, la generación de contenidos también está sufriendo importantes cambios en la forma en la que estos se crean y comparten a través de la Red. El problema con el que nos encontramos en la actualidad es que muchos de los principios que se esgrimen para defender la propiedad intelectual derivan de una situación anterior en la que los contenidos intelectuales no quedaban claramente separados del objeto físico que los contenía (el libro impreso o el disco de vinilo). Esta situación cambia radicalmente con la digitalización y publicación inmediata y global que Internet propicia.

Se produce por ello un fuerte choque de tendencias. Los mecanismos heredados de la era industrial que protegen a los creadores de los contenidos (en realidad protegen a los fabricantes y a las cadenas de distribución de los objetos “contenedores”) se enfrentan a la cualidad innata de los contenidos de fluir rápida y libremente entre las comunidades de usuarios conectadas por red.

La concepción originaria de *copyright* (la *Licensing Act* británica de 1662) consistía en una herramienta de censura para evitar que se editasen libros cuyo contenido no fuese previamente aprobado por la institución que ostentara el poder en ese momento. El concepto ya había cambiado cuando se introdujo en la constitución de los Estados Unidos de Norteamérica. Basándose en el *Statute of Anne*, que promulgó el Parlamento británico en 1710, se propuso que los derechos de autor garantizaran un monopolio sobre las copias de sus libros.

Según Stallman, esta idea no contemplaba el derecho natural del público a realizar copias. De esta forma, el copyright se instituyó finalmente como una restricción artificial al derecho de copia, enmascarada en el objetivo de amparar, rentabilizar y fomentar las inversiones en investigación y desarrollo, y de promover el progreso de la sociedad [19].

Los consumidores de contenidos se vieron despojados en realidad de un derecho que no eran capaces de ejercer, puesto que para copiar un libro había que disponer de la compleja maquinaria de la imprenta, que solo las editoriales poseían. Por lo tanto la ley de copyright era, en la práctica, una restricción de tipo industrial. En la actualidad, los consumidores de contenidos, gracias a Internet y a las ediciones digitales, se encuentran en una situación tecnológica radicalmente distinta a la de la era industrial [9]. Hoy en día, por lo tanto, la ley del copyright deja de ser una regulación industrial, para convertirse en una limitación *de facto* de los derechos fundamentales de copia y redistribución de contenidos digitales.

El fenómeno del trabajo en colaboración, que aparece en el mundo del desarrollo de software, se puede trasladar a la creación y edición de contenidos digitales [14]. Así por ejemplo, la licencia GNU FDL (GNU *Free Documentation License*), que fue creada por la FSF [6] para proteger la creación de documentación libre, es muy habitual en los manuales de usuario y documentación técnica del software libre. La libre circulación de documentación con licencia GNU FDL ha reportado beneficios similares a los conseguidos en el software libre, debido a la activación del modelo bazar. Por ejemplo se han creado diversas comunidades de colaboradores que trabajan en la traducción de estos documentos a multitud de idiomas.

Existen otras licencias libres que se pueden aplicar a los contenidos digitales. Una muy conocida es la licencia *Creative Commons*. Fue creada para publicar materiales en Internet permitiendo su copia, redistribución, exposición o representación bajo condiciones determinadas por el autor. Por ejemplo, la exigencia a ser acreditado como autor original de la obra. De la misma forma, el autor puede prohibir la utilización para fines comerciales, si no es bajo su consentimiento explícito. Por otro lado, puede permitir redistribuir copias modificadas de su trabajo, bajo idéntica licencia o no, o solamente copias inalteradas del mismo [4].

5. Wikis

Un fenómeno muy destacable de desarrollo de contenidos en colaboración es el denominado *wiki*. Los wikis son páginas web cuyo contenido no solamente está abierto y disponible, sino que además permiten que el lector modifique o añada texto, completando o enmendando el texto anterior. El experimento empezó el 25 de marzo de 1995 con una invitación realizada a través de la lista de correo PatternsList pidiendo contribuciones en la elaboración de un documento (que acabó convertido en la WikiWikiWeb).

Los contenidos que se producen en estos sitios alcanzan un alto grado de refinamiento gracias a las contribuciones de los usuarios de Internet. Uno de los mayores proyectos en Internet es *The Free Encyclopedia*, con casi 200.000 artículos, agregados por colaboradores en cuatro años, y traducciones a cerca de 50 idiomas [20]. Existen otras iniciativas de creación de enciclopedias libres como *Open-site.org* o *Nupedia.com*.

6. E-prints

Los *e-prints* son documentos científicos o técnicos que se ponen en circulación por medios electrónicos para facilitar el intercambio de conocimientos y el avance científico. Suelen incluirse borradores previos a la publicación en revistas especializadas (los llamados preprints), artículos de investigación, comunicaciones técnicas y otros documentos para la diseminación de resultados entre grupos pares.

La iniciativa de *Eprints.org* [5] es especialmente relevante, pues insiste una vez más en el modelo bazar, al ser el propio autor o incluso institución académica los encargados de incorporar sus trabajos en el depósito digital. Otras iniciativas relacionadas son *arXiv*, los protocolos de catálogos abiertos (OAI-PMH), así como los proyectos de recolección de citas (OpCit) y de acceso libre a los contenidos (OAM).

7. Medios de prensa colaborativos

Los especialistas en el campo del periodismo lo definen como el futuro del sector. Un ejemplo de ello es *ohmynews.com*, un periódico surcoreano digital, sólo accesible por web, iniciado, con un presupuesto mínimo, por un grupo de periodistas autónomos.

Otro ejemplo de periodismo independiente y colaborativo son los IMC (*Independent Media Center*). Esta red de medios de comunicación independientes es conocida como *Indymedia*. La idea surgió en Seattle en 1999 como un medio para divulgar las protestas realizadas durante la conferencia de la OMC (*Organización Mundial del Comercio*) y en la actualidad, con más de 100 centros repartidos por todo el mundo, es un referente para el intercambio abierto de información y el libre acceso a la misma [13].

8. Libros abiertos

Es un ejemplo más. El proyecto *Open Books* de la editorial O'Reilly [15] mantiene un repositorio de libros descatalogados en un formato accesible y con copyright abierto. Entre las razones que se aducen para ello está el hecho de que muchos lectores tienen necesidad de acceder a libros descatalogados, o libros que sin estarlo sus autores ceden sus derechos por motivos diversos, algo que también sucede en el caso de libros escritos de forma colaborativa. Sea quien sea quien tenga los derechos de autor, la decisión de aplicar una licencia abierta se deja al autor o autores, que pueden elegir entre GNU FDL [6], GNU GPL [7] u OPL [16].

Existen otros proyectos para la producción y distribución de libros abiertos como *Alqua.com*, GFDD (*GNUtemberg Free Documentation Database*) [10] o *BiblioWeb* [18].

9. Conclusiones

La generación y disponibilidad de contenidos con un sustrato digital han experimentado un incremento exponencial en los últimos años a causa del auge informático en general y de Internet en particular. Las cuestiones acerca de los derechos de autor de estos contenidos han aflorado inmediatamente, en un debate que aún no ha terminado. Sin embargo, los diversos ejemplos enumerados en los apartados anteriores muestran que, además del modelo “cerrado” basado en los tradicionales derechos de autor, existe otro modelo de desarrollo y disponibilidad de los contenidos, cimentado sobre el principio general de libertad de acceso y modificación de los mismos.

Calificamos a este modelo de “abierto” por similitud con el modelo de desarrollo de software libre que, pese a sus variantes a veces contradictorias, se ha convertido en un fenómeno de gran relevancia en el campo de la ingeniería del software. En ambos casos, ideas como el acceso universal a la información, el desarrollo en colaboración, la organización en comunidades virtuales no excluyentes, o el beneficio de la sociedad en su conjunto, sin que tengan que estar necesariamente asociadas de forma explícita a estos

paradigmas, sí se encuentran más o menos implícitamente tanto en su origen como en su propósito a largo plazo.

Todo ello pone de manifiesto la tendencia, a nuestro entender inevitable, a la emancipación de los contenidos frente a sus autores, como fenómeno emergente opuesto a las leyes sobre derechos de autor y patentes.

Referencias

- [1] Barthes, Roland. “La mort de l’auteur”, 1968, en Barthes, Roland *Le Bruisement de la langue*, Éditions du Seuil, 1984, pp. 63-69 (en castellano: Barthes, Roland *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*, Paidós, 1987).
- [2] Comunidades Europeas. “Derechos de autor y derechos afines: derecho de participación del autor de una obra de arte original”, <http://europa.eu.int/scadplus/leg/es/lvb/l26049.htm>, 2002.
- [3] Comunidades Europeas. “Los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información: armonización de algunos aspectos”, <http://europa.eu.int/scadplus/leg/es/lvb/l26053.htm>, 2001.
- [4] Creative Commons. “Creative Commons”, <http://creativecommons.org/>.
- [5] EPrints. “EPrints.org - Self-Archiving and Open Archives”, <http://www.eprints.org/>.
- [6] Free Software Foundation. “GNU Free Documentation License”, <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>, 2002.
- [7] Free Software Foundation. “GNU General Public License”, <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>, 1991.
- [8] Free Software Foundation. “GNU’s Not Unix!”, <http://www.gnu.org/>, 2004.
- [9] Ginsburg, Jane C. “Copyright without Walls? Speculations on Literary Property in the Library of de Future”, *Representations*, 42, 1993, pp. 53-73.
- [10] GNUtemberg!. “G.F.D.D. - GNUtemberg! Free Documentation Project”, <http://www.gfdd.org/>.
- [11] González Barahona, Jesús; Seoane Pascual, Joaquín y Robles, Gregorio. *Introducción al software libre*, Universitat Oberta de Catalunya, 2003 (también disponible de forma libre en <http://www.uoc.edu/masters/softwarelibre/esp/materials/libre.pdf>).
- [12] Grusin, Richard. “What is an Electronic Author? Theory and the Technological Fallacy”, *Configurations*, 3, 1994, pp. 469-483.
- [13] Independent Media Center. “(((i)))”, <http://www.indymedia.org/>.
- [14] Jaszi, Peter. “On the Author Effect: Contemporary Copyright and Collective Creativity”, en Woodmansee, Martha y Jaszi, Peter (eds.) *The Construction of Authorship: Textual Appropriation in Law and Literature*, Duke University Press, 1994, pp. 29-56.
- [15] O’Reilly. “Open Books Project”, <http://www.oreilly.com/openbook/>.
- [16] OpenContent. “Open Publication License”, <http://www.opencontent.org/openpub/>, 1999.
- [17] Raymond, Eric S. *The Cathedral and the Bazaar*, <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>, 2000.
- [18] sinDominio. “BiblioWeb de sinDominio”, <http://sindominio.net/biblioweb/>.
- [19] Stallman, Richard M. “Copyright versus Community in the Age of Computer Networks”, <http://www.gnu.org/philosophy/copyright-versus-community.html>, 2001.
- [20] Wikipedia. “Wikipedia, the free encyclopedia”, <http://www.wikipedia.org/>.