

## Derechos de autor: ¿un freno a la creatividad? La solución de *Creative Commons*

NANCY W. GEYMONAT VIGNOLO<sup>1</sup> – MIGUEL ÁNGEL PEÑA FERNÁNDEZ<sup>2</sup>

### INTRODUCCIÓN

Los derechos de autor (que en inglés se llaman *copyright* o “derecho de copia”) constituyen una creación moderna. No es que con anterioridad no se reconociera la paternidad de una obra. Los griegos de la época clásica sabían reconocer la autoría de las obras de Esquilo o de Sófocles. Pero en su concepción actual, surgen con la Revolución Francesa y están consignados en la Declaración de Derechos del Hombre y del Ciudadano de 1789.

Se considera que estos derechos nacen en el mismo momento de la concepción de la obra en el intelecto y en la sensibilidad de su creador. Por consiguiente, no se requiere de ningún registro para que el reconocimiento de tales derechos surta efecto desde el momento de la creación. Si yo escribo una novela, esa novela es de mi autoría desde el momento que nace, aunque nunca la inscriba en un registro de derechos de autor.

Los derechos de autor a su vez se dividen en dos planos: (a) los derechos patrimoniales y (b) los derechos morales. Los primeros los puedo ceder, vender, etc. Implican poder percibir los beneficios económicos que la obra pueda dar por su venta, ejecución, representación, etc. Pero también puede poner su obra a disposición de todos, en el dominio público renunciando así a percibir derechos. Por eso es importante distinguir diferentes situaciones. Un autor puede optar por la difusión gratuita en Internet de su obra (es decir, renunciando a los derechos patrimoniales). Pero eso no significa que se pueda copiar, modificar, difundir o utilizar de cualquier forma salvo que el autor lo autorice de manera expresa.

Por su parte, los segundos (los derechos morales) son universales, inalienables, imprescriptibles, irrenunciables y no se pueden ceder. Los primeros tienen una vigencia que varía de 50 a 70 años (o más según los países) luego de lo cual pasan al dominio público. Los derechos morales, en cambio, no caducan jamás. Es por eso que hoy una orquesta puede ejecutar una obra de Beethoven y no tiene que pagar derechos de autor. Pero en cambio, debe respetar su integridad y reconocer su autoría.

El plano de los “derechos morales” incluye un conjunto de derechos. En primer lugar –como señalamos antes– el reconocimiento de la paternidad. Esto no tiene nada que ver

---

1 Maestra, especializada en Informática, dinamizadora del Plan Ceibal. Es Profesora de Informática en Educación Secundaria y en el Instituto de Profesores “Artigas”.

2 Profesor de Historia egresado del Instituto de Profesores “Artigas”. Doctor en Derecho y Ciencias Sociales por la Facultad de Derecho, Universidad de la República. Miembro del Instituto de Derecho Informático de la citada Facultad. Es Profesor de Historia del Derecho en el Instituto de Profesores “Artigas” y Profesor de Informática en Secundaria y en el INET.

con que tenga que pagar o no derechos de autor. En segundo lugar, viene otro conjunto de derechos. Por ejemplo, a que se respete la integridad de la obra (lo que no impide que haya adaptaciones o interpretaciones –muy común en las obras de teatro– siempre y cuando se aclare convenientemente). También incluye el derecho al arrepentimiento: El autor puede cambiar de parecer y decidir –hasta donde le sea posible– retirar la obra o la creación artística de circulación o realizarle cambios significativos. Otro de los derechos es el de publicar la obra con un seudónimo y aún, de manera anónima.

El repertorio de creaciones protegidas por los derechos de autor es muy vasto: obras literarias, creaciones artísticas, obras musicales, obras audiovisuales, diseños, mapas, planos, fotografías... Pero también el desarrollo de programas informáticos, bases de datos, sitios *web*, diseño gráfico...

El rasgo distintivo para que una obra esté protegida por este conjunto de derechos es la originalidad. Se entiende que la obra debe reflejar la personalidad de su autor. Una aclaración importante: lo que está protegido es la forma, no la idea. Las ideas no se registran pues frenaría el avance humano. Pensemos en una papelera en el escritorio de mi computadora. Está concebida para que llevemos ahí los archivos que queremos eliminar. Podemos registrar una forma de papelera pero no podemos registrar la idea de papelera. Tampoco están protegidos por los derechos de autor, los procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí

Hoy la Informática y las redes digitales (principalmente Internet) están poniendo en cuestionamiento estos principios. En primer lugar, por la difusión de las creaciones humanas a escala planetaria, haciendo accesibles las creaciones artísticas y del intelecto en cualquier parte del mundo. En segundo lugar, la facilidad con la que las nuevas tecnologías permiten copiar. Puede decirse que los derechos de autor están a la distancia de un “clic”. En tercer lugar, las nuevas tecnologías de la digitalización hacen posible la realización de una copia exacta y no como sucedía antes donde la fotocopia o el grabador nos permitían hacer una copia pero cada vez de menor calidad. Y finalmente, las tecnologías de digitalización y de redes, me permiten difundir las copias por todo el planeta ignorando límites y fronteras.

#### *LA DIVISIÓN DE LAS AGUAS*

Frente a esta situación se han abierto diferentes y hasta encontradas posiciones. En primer lugar, están los que entienden que deben mantenerse a rajatabla los clásicos principios del derecho de autor. Fundamentan su posición en la necesidad de proteger los derechos económicos del creador o intérprete de una obra, que pueda disfrutar de los beneficios de su creación o de su interpretación.

En el otro extremo, están los que consideran que Internet ha abierto una nueva era y es preciso revisar ese concepto. En otras palabras, ir hacia la elaboración de una nueva concepción del derecho de autor y abrir y compartir las creaciones del intelecto y difundir el conocimiento de manera abierta.

Así por ejemplo, en materia de *software*, existe una corriente, la del *software libre*, que defiende el respeto al derecho de autor en cuanto al reconocimiento de la autoría pero que entiende que la creación intelectual, especialmente en lo que atañe a programas informáticos, debe ser de libre difusión y estar al alcance de todos.

Es importante destacar que, en todos los casos, la polémica se centra en torno a los derechos patrimoniales, ya que ninguna de estas posiciones niega los derechos morales explicados anteriormente. También debe señalarse que en general, todas las legislaciones del mundo en materia de protección de derechos de autor, prevén excepciones y entre ellas, el uso con fines educativos.

### *UNA SOLUCIÓN MÁS FLEXIBLE*

Los que defienden la primera posición (la defensa a ultranza de los derechos de autor) justifican su posición señalando que el autor de una obra original tiene derecho a una retribución por la misma, ya que no es justo que terceros obtengan beneficios económicos por su ejecución, venta, transmisión, sin que el autor perciba retribución alguna.

Pero, también, es muy fuerte la posición de quienes sostienen que tras el escudo de los derechos de autor, buscan abrigo los grandes intereses de multinacionales que defienden sus privilegios. En este sentido, uno de los centros más críticos es la Universidad de Stanford, Estados Unidos. Lawrence Lessig, profesor de Derecho de esa Universidad ha saltado a la fama internacional con sus obras *Código* (una auténtica Biblia de todos los preocupados por la lucha a favor del software libre y de los ciberderechos) y *Liberen a la cultura*.

Lawrence Lessig se ha convertido en el adalid de un movimiento desorganizado, el del *copyleft*, que pugna por conseguir que las leyes del *copyright* y los derechos de autor, sean más flexibles. Como referente mundial en el estudio de la tumultuosa relación entre la ley y la tecnología, Lessig lleva casi una década luchando contra la ampliación sin límite del *copyright*, pero también defiende el derecho a la compensación de los autores.

Lessig sostiene que Internet ha abierto la posibilidad de que todos seamos creadores, pero la legislación *está ignorando todo el potencial de Internet para permitir la creatividad de los ciudadanos*. ¿Estamos volviendo al idealismo utópico de los “padres fundadores” de Internet”? ¿Será que los principios clásicos del derecho de autor fueron pensados para la era de la imprenta y se adaptan mal al nuevo mundo abierto por las redes digitales?

Un aspecto esencial de las tecnologías digitales es que dotan a los ciudadanos de la capacidad de convertirse en creadores. Cuando alguien remezcla una canción está creando nueva música, pero el problema es que las leyes hacen que sea extremadamente difícil participar legalmente en este tipo de creatividad porque cada usuario debería pedir al dueño del *copyright* permiso y eso es extremadamente difícil. (Lessig, 2005)

Lessig ha señalado que la tecnología está cambiando la relación de la gente con la cultura. Hacer un disco o una película estaba reservado a un pequeño grupo de gente y muchas formas de expresión cultural han acabado siendo desechadas. Lo que las tecnologías digitales han conseguido es que, de nuevo, un montón de gente pueda participar en esta creación cultural. Y en lugar de estimular, la ley parece estar frenando la creatividad.

Frente a esta situación, Lessig fue el creador e impulsor de una idea novedosa: *Creative commons*, un conjunto de licencias flexibles que otorgan al autor la capacidad de decidir qué derechos y libertades acompañan su obra. Surgen de la visión de que los derechos de autor (en su concepción tradicional) constituyen un impedimento al proceso creativo y al

disfrute de las obras culturales más que un elemento necesario del proceso creativo y el acceso a la cultura artística (Dusollier, 2005).

Señala al respecto Delacroix:

Las licencias Creative Commons (CC) parten de la voluntad de levantar las inhibiciones creadas por la posición de “todos los derechos reservados”, dejando la posibilidad a los creadores de poner a disposición sus creaciones como materiales para otras obras. Mediante el “ciertos derechos reservados”, una obra regida por CC puede ser redistribuida y modificada libremente. Las licencias CC gozan de un gran éxito en Internet, a juzgar por la floración de logos y pequeñas etiquetas señalando los sitios Web. Esta popularidad no debe enmascarar su complejidad. Para comenzar, es necesario hablar de licencias en plural, pues los CC reagrupan seis licencias generalistas, fruto de la combinación de opciones modulables, así como de una serie de nuevas licencias más específicas. (Delacroix, 2005: 41)

#### *LOS DERECHOS DE AUTOR EN UNA NUEVA RUTA*

Vivimos en lo que se ha dado en llamar la Sociedad de la Información. Juan Ignacio Pozo, en “Aprendices y maestros” considera a los seres humanos como auténticos *informívoros*, es decir, necesitamos información para poder sobrevivir, igual que necesitamos alimento, calor o contacto social.

Y recurrimos, en la mayoría de los casos, para obtener información a Internet, y al uso de la computadora, que se ha convertido actualmente en algo tan natural en nuestras vidas, como lo fue anteriormente la radio, primero, y luego la televisión. En nuestros hogares usamos la computadora y también en nuestras instituciones educativas. Los docentes, de todas las disciplinas, intentan, cada vez más, de usar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); cada vez más asisten a la sala de Informática con sus grupos, o hacen uso de su *laptop* y del cañón para poder amplificar la información. Utilizan recursos que están en Internet y a veces crean sus propios recursos.

Las tecnologías nos brindan la posibilidad de crear nuestros propios recursos digitales educativos. Y también podemos publicarlos en Internet, tenerlos en “la nube” para poder hacer uso de ellos en el momento que lo necesitemos, sin tener que transportar el recurso en un *pendrive*, en una computadora, en un CD o DVD. Lo “guardamos” en Internet, y lo tenemos disponible para utilizarlo en cualquier lugar y en cualquier momento. Lo podemos guardar en forma privada, como, por ejemplo, en el *mail*. Pero si queremos, podemos compartir lo publicamos en un *blog*, en un sitio *web*, wikis... para que nuestros colegas también se puedan beneficiar de nuestros recursos, que nos ha llevado bastante tiempo y dedicación poder realizarlos. Estamos dejando atrás la cultura del aislamiento, y cada vez más nos adentramos en la cultura de la colaboración, de la comunicación, de utilizar los recursos de Internet, los trabajos realizados por otros que están ahí. Los estudiantes y docentes, no somos solamente consumidores de información, sino que muchos nos hemos transformado en *prosumidores* (productores y consumidores)

George Bernard Shaw decía: *Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana, e intercambiamos manzanas, entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana. Pero si tú tienes una idea, y yo tengo una idea, e intercambiamos ideas, entonces ambos tenemos dos ideas.*

¿Pero hasta dónde es lícito emplear los recursos disponibles en Internet? ¿Hasta dónde podemos tomar parte de una creación y adaptarla y hacer nuestra propia creación? ¿Basta con citar la fuente? ¿Y cómo proteger nuestras producciones?

No todo lo que está en la *Web* lo podemos utilizar libremente y tomarlo como base para crear un nuevo contenido. Todo lo que está en la red está sometido a los derechos de autor. Pero sí, hay mucho material que se puede utilizar.

Lo que encontramos en Internet no es libre mientras no esté especificado lo contrario. Los derechos de autor son válidos también en la gran red global. Sin embargo, muchas personas pueden pensar que sería provechoso compartir sus creaciones con otras personas y permitir que las copien, las modifiquen y las distribuyan, siempre dentro del mismo espíritu de colaborar y compartir sin afán de lucro. Y ahí es donde *Creative Commons* abre un nuevo camino.

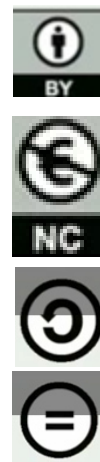
¿Qué finalidad tienen estas licencias? La finalidad de *Creative Commons* (CC) es ayudar a reducir las barreras legales que frenan la creatividad por medio de una nueva legislación y de nuevas tecnologías. Se trata de un modelo legal basado en herramientas informáticas para facilitar la *distribución y uso de contenidos*. Originariamente fueron creadas en inglés, pero varios países las están adoptando y adaptando a sus legislaciones y han sido traducidas a distintos idiomas. El sitio web de la organización es <http://creativecommons.org/>

Los símbolos de la flexibilidad

Las licencias CC permiten copiar, utilizar, reproducir y comunicar públicamente, y cada autor o creador puede determinar qué aspectos permite usar o modificar de su obra. Esto se indica mediante un conjunto de símbolos.

Para saber qué autoriza y qué no una licencia *Creative Commons*, es necesario saber el significado de cada símbolo.

- Significa que la obra se puede utilizar siempre que se respete el reconocimiento la autoría original de la obra. Los derechos de autor protegen la expresión creativa, tales como libros, sitios de Internet, *blogs*, fotografías, videos, filmes, música y otras producciones audiovisuales.
- Representa la voluntad del autor de que no se haga una utilización comercial, (euro o dólar tachado)
- Este icono, que es una flecha que vuelve sobre sí misma) significa que la obra se debe compartir igual. La obra derivada debe mantener la misma licencia que tenía el original.
- Es el signo igual y prohíbe expresamente la realización de obras derivadas. Es decir, no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.



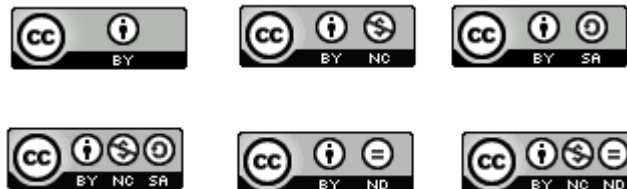
Combinando estos cuatro íconos podemos obtener los seis tipos de licencia CC, que son los detallados a continuación, para los países que utilizan euro como moneda:



Como observamos en todas se debe respetar la autoría. Pero hay variaciones. Si numeramos comenzando por arriba, y de izquierda a derecha, tenemos:

- Solo autoría
- Respetar autoría y no comercializar
- Respetar autoría y compartir igual
- Respetar autoría, no comercializar y compartir igual.
- Respetar autoría, no realizar obras derivadas.
- Respetar autoría, no comercializar y no realizar obras derivadas.

Las mismas licencias, pero con la diferencia de que aparece el signo de \$ en vez de euro, son:



Teniendo en cuentas estos seis tipos de licencia, sabiendo los significados correspondientes a cada uno, ahora sí estamos en condiciones de producir nuestros propios recursos digitales, de saber si podemos utilizar recursos producidas por otras personas (siempre que citeamos la fuente), y estamos en condiciones de saber qué tipo de licencia deseamos colocarle a nuestros recursos.

Tener conocimiento sobre propiedad intelectual y transmitirla a nuestros estudiantes es muy importante, ya que respetamos y enseñamos a respetar las producciones de otras personas. No sólo debemos saber manejar y utilizar las TIC en el aula sino que debemos enseñar el uso adecuado y correcto de las mismas.

En esta nueva era de intercambio de comunicación e información en conjunto vamos creando libremente nuestros nuevos espacios, nuevos modelos, nuevos conocimientos... y

éstos no responden a premisas comerciales que pretenden monopolizarlos y apropiarse de ellos. Estamos en una nueva era, que podemos llamar la “Era Digital”. Por lo tanto, debemos actuar en base a ello, teniendo en cuenta las nuevas circunstancias, las nuevas formas de comunicarnos y de entender el mundo. La información que se maneja en la Red debe de ir de la mano de una responsabilidad por parte de quien la utiliza. La propiedad intelectual ante todo es algo que los docentes deben de tener siempre presentes al utilizar determinado material. Una asignatura que debe ser rescatada y promovida en este sentido es la ética profesional y los valores que deben de ser promulgados por la educación en la formación del futuro profesional. Tanto para hacer uso de los materiales como para publicar material.

Culmino con las siguientes palabras de Alex de la Iglesia: *no hay nada mejor que sentirse libre creando y compartir esa creación con el resto.*

#### BIBLIOGRAFÍA

- Bertrand Warusfel (2001). *La propriété intellectuelle et l'Internet*. París, Flammarion.
- Delacroix, Jérôme (2005). *Les wikis: espaces de l'intelligence collective*. París, M2 Ediciones.
- Dusollier, Séverine (2005). *Droit d'auteur et protection des oeuvres dans l'univers numérique*. Bruselas, Editorial Larcier.
- Lessig, Lawrence (2005). L'avenir des idées: le sort des biens communs à l'heure des réseaux numériques. Lyon, Presses Universitaires de Lyon.
- Lawrence Lessig (2005) Los jueces no deberían decidir sobre ilegalización de tecnología. *El País* de Madrid. Obtenido en la Red Mundial el 14 de julio de 2011: Dirección (URL) [www.casanas.com.ar/artsAdj/2005\\_07\\_07\\_-\\_lawrence\\_lessig-4.pdf](http://www.casanas.com.ar/artsAdj/2005_07_07_-_lawrence_lessig-4.pdf)
- Luna Lombardi, Raúl. Ponencia. “Crear en tiempos revueltos. Docentes y propiedad intelectual”. Obtenido en la Red Mundial el 14/7/2011: dirección (URL)<http://ionafomacionvirtual.ning.com/forum/topics/ponencia-de-raul-luna-lombardi> .
- OECD (2009). El conocimiento libre y los recursos educativos abiertos. Gobierno Regional de Extremadura, España; OECD Publishing
- Pozo, Juan Ignacio (1996). *Aprendices y maestros: la nueva cultura del aprendizaje*. Madrid, Alianza.
- Scherrer, Isabelle (2005). Internet, un réseau sans frontière? Le cas de la frontière franco-belge. Obtenido en la Red Mundial el 3/7/2011
- Dirección (URL) <http://www.cairn.info/revue-Annales-de-geographie-2005-5-page-471.htm>
- Sornum, Kabilen (2010). *Creative Commons: Business, Social & Educational Implications*. Alemania, Grin Verlag.
- Verbiest, Thibault y Étienne Wéry (2002). *Le droit de l'internet et de la société de l'information: droits européen, belge et français*. Bruselas, Editorial Larcier.
- Wekstein, Isabelle (2002). *Droits voisins du droit d'auteur et numérique*. París, Litec.