

UNA REINTERPRETACIÓN DE LA LEGISLACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR PARA UNA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO LIBRE¹

Ulises Hernandez Pino²
ulises@unicauca.edu.co

Documento de Trabajo v0.1
2005-06-06

Propósito.....	2
La desasimilación sobre derechos de autor en Colombia.....	2
El movimiento de Software Libre.....	2
Licencias de Software.....	2
La libertad más allá del Software.....	2
La necesidad de una Sociedad del Conocimiento Libre.....	2

PROPÓSITO

1. LA DESASIMILACIÓN SOBRE DERECHOS DE AUTOR EN COLOMBIA

1.1 Origen del Derecho de Autor

El Derecho de Autor es un concepto producto de una larga y complicada evolución histórica que atiende a la necesidad de reconocimiento de la creación intelectual y al establecimiento de un monopolio de beneficio económico que incentive la creación. No hay pleno acuerdo en cuanto al nacimiento y su evolución, ya que aunque algunos autores lo vinculan con la invención de la imprenta en la Europa del siglo XV, esta técnica ya existía en China desde siglos atrás.[1]

En la antigüedad, los griegos ya disponían de medios para sancionar el plagio literario y para los romanos sus manuscritos eran fuente de lucro, por lo que eran conscientes que la publicación y utilización de una obra ponía en juego derechos patrimoniales y morales.[1]

En Inglaterra y en el continente europeo las autoridades civiles y el clero pronto comprendieron la importancia de la imprenta, pues era un instrumento de influencia política y social. Por esta razón los reyes otorgaron a algunos editores los derechos de publicación exclusiva de determinadas obras, y al

1 Copyright © 2005 Ulises Hernandez Pino <ulises@unicauca.edu.co>

Se permite la copia, distribución y/o modificación de este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU (FDL – Free Documentation License), versión 1.2 o cualquier versión posterior publicada por la Fundación de Software Libre. Una copia de esta licencia se encuentra en la siguiente dirección: <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>

2 Ingeniero en Electrónica y Telecomunicaciones de la Universidad del Cauca. Joven Investigador del Grupo SEPA convenio Universidad del Cauca – Colciencias. Miembro del Grupo de Investigación en Educación y Comunicación y del Grupo GNU/Linux de la Universidad del Cauca. Ingeniero del Nodo Dinamizador de la Red de Investigación Educativa – ieRed y Coordinador del Grupo de Estudio en Aplicación del Software Libre Vultur.

mismo tiempo, las autoridades centrales utilizaron este sistema para controlar y conservar la producción de los editores y así vigilar estrechamente la prensa.[1]

Durante el siglo XVIII, la influencia de las doctrinas liberales del filósofo John Locke y de otros pensadores hizo tambalear el antiguo orden. Surgieron ideas individualistas y el régimen parlamentario reemplazó la monarquía de derecho divino. Las restricciones a la imprenta se redujeron y se llegó a poner en tela de juicio los monopolios de impresión. Luego sobrevino un período de anarquía, que derrumbó los monopolios otorgados por los reyes, teniendo los libreros y editores que defender sus privilegios invocando la teoría de la propiedad intelectual.[1]

En Inglaterra, en el año de 1709, se presentó en la Cámara de los Comunes un proyecto que establecía protección a la propiedad intelectual y en el que se atribuía la propiedad de los ejemplares de libros impresos a los autores o compradores de dichos ejemplares. Este proyecto se convirtió en la Ley del 10 de abril de 1710, convirtiéndose en la primera ley sobre derechos de autor en el sentido moderno de la expresión, ley que reconoció por primera vez la existencia de un derecho individual de protección sobre una obra impresa.[1]

En Colombia desde 1811 en el Acta de la Federación de las Provincias Unidas de la Nueva Granada, se empezó a hablar de la protección de los bienes intelectuales particularmente de los inventos, pero sólo hasta 1834 se expidió el primer estatuto autoral. En la actualidad, los hitos legislativos que enmarcan el derecho de autor en Colombia son[1][2]:

- En el año de 1982 se expidió la Ley 23 que protege a los autores de obras literarias, científicas y artísticas; protege también a los intérpretes y ejecutantes, a los productores de fonogramas y a los organismos de radiodifusión, en sus derechos conexos con los del autor.
- En el año de 1987 se expide la Ley 33 por medio de la cual se aprueba el “Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas” del 9 de septiembre de 1886.
- El decreto 1360 de 1989 reglamenta la inscripción del soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de autor.
- La Constitución de 1991 en su artículo 61 consagró la protección a la propiedad intelectual.
- La Ley 44 de 1993 modificó y adicionó la Ley 23 de 1982, especialmente en el campo del registro del derecho de autor, en las funciones de las sociedades autorales y en el aumento de penas para quienes violen los derechos de autor.
- En el año de 1993, la Comisión del Acuerdo de Cartagena, expidió la Decisión 351, la cual crea un régimen común sobre Derecho de autor y Derechos conexos que desplaza las disposiciones internas de los países del pacto.
- En 1994, la Organización Mundial del Comercio concerta el Acuerdo sobre los ADPIC - Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio, acuerdo obligatorio para los países firmantes y que se materializa en la Ley 170 de 1994.

[1] SANDOVAL, Justo Evelio. Elementos sobre Derecho de Autor. Popayán, Colombia: Universidad del Cauca, 2002. (Documento sin Publicar).

[2] Sitio Web de la Dirección Nacional de Derechos de Autor en Colombia. <http://www.derautor.gov.co>

1.2 El Concepto de Propiedad Intelectual en la Legislación

La **Propiedad Intelectual** es la protección que se ejerce sobre toda creación del talento o del ingenio humano, dentro de un ámbito científico, literario, artístico, industrial o comercial, siempre que sea susceptible de plasmarse en un medio de reproducción o de divulgación conocido o por conocer. La propiedad intelectual comprende el Derecho de Autor y la Propiedad Industrial[1].

La protección que la ley colombiana otorga al **Derecho de Autor** no requiere ningún registro y perdura durante toda la vida del autor. El registro ante la Dirección Nacional del Derecho de Autor sólo tiene como finalidad brindar mayor seguridad a los titulares del derecho[2].

La **Propiedad Industrial** por su parte es la propiedad que se ejerce sobre las producciones intelectuales que tienen aplicación en la industria, entendiéndose por industria cualquier actividad productiva, incluidos los servicios. La Propiedad Industrial sí requiere un registro final en la Superintendencia de Industria y Comercio y sólo es válido durante algunos años[3].

El Derecho de Autor comprende los Derechos Morales y los Derechos Patrimoniales. La Propiedad Industrial comprende entre otros, las Nuevas Creaciones y los Signos Distintivos.

Por **Nuevas Creaciones** se consideran, entre otras, las invenciones de productos, procedimientos, o de materia viva en los casos en que lo permita la ley, siempre que sean novedosas, tengan nivel inventivo y sean susceptibles a la aplicación industrial[1].

Los **Signos Distintivos** son los nombres comerciales que sirven para identificar al comerciante y al establecimiento de comercio. Las marcas, los lemas comerciales y las indicaciones geográficas (denominaciones de origen e indicaciones de procedencia) son los signos que identifican los productos y servicios[1].

La legislación colombiana asimila el desarrollo de software a la escritura de una obra literaria, permitiendo que el código fuente de un programa esté cubierto por la ley de Derechos de Autor[4].

La diferencia fundamental entre los Derechos de Autor y la Propiedad Industrial, es que mientras los primeros protegen el medio en el que va la creación y el ingenio, la segunda protege la idea pero sólo en el caso en que tenga una aplicación industrial.

[1] Acuerdo 008 de 1999 del Consejo Superior de la Universidad del Cauca. Por la cual se expide el Estatuto sobre la Propiedad Intelectual. [Consultado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.unicauca.edu.co/acuerdos.php?idn=5>

[2] Sitio Web de la Dirección Nacional de Derechos de Autor en Colombia: <http://www.derautor.gov.co>

[3] Sitio Web de la Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia: <http://www.sic.gov.co/>

[4] Decreto 1360 de 1989 de la Presidencia de la república de Colombia. Por el cual se reglamenta la inscripción de soporte lógico (software) en el Registro Nacional del Derecho de Autor. [Consultado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://juriscol.banrep.gov.co:8080>

1.3 Los Derechos de Autor

La **Ley de Derecho de Autor** protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas o contenido conceptual de las obras literarias, artísticas y científicas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni su aprovechamiento industrial o comercial[1]. El Derecho de Autor comprende los Derechos Morales y los Derechos Patrimoniales.

Los **Derechos Morales** consisten en el reconocimiento de la paternidad del autor sobre la obra y el respeto a la integridad de la misma; otorgan al autor facultades para: exigir que su nombre y el título de la obra sean mencionados cada vez que ésta se utilice, publique o divulgue; oponerse a las transformaciones o adaptaciones de la misma, o a autorizarlas; dejar la obra inédita o publicarla en forma anónima o bajo un seudónimo; modificar la obra en cualquier tiempo y retirarla de la circulación, previo el pago de las indemnizaciones a que haya lugar; y las demás consagradas en la ley [1].

Los Derechos Morales nacen en el momento de la creación de la obra, sin necesidad de registro. Corresponden al autor de manera personal e irrenunciable; por su carácter extrapatrimonial no pueden enajenarse ni embargarse, no prescriben y son de duración ilimitada[1].

El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable, e irrenunciable para[2]:

- Reivindicar en todo tiempo la paternidad de su obra y, en especial, para que se indique su nombre o seudónimo;
- A oponerse a toda deformación, mutilación u otra modificación de la obra, cuando tales actos puedan causar o acusen perjuicio a su honor o a su reputación, o la obra se demerite, y a pedir reparación por éstos;
- A Conservar su obra inédita o anónima hasta su fallecimiento, o después de él cuando así lo ordenase por disposición testamentaria;
- A modificarla, antes o después de su publicación;
- A retirarla de la circulación o suspender cualquier forma de utilización aunque ella hubiese sido previamente autorizada.

Los **Derechos Patrimoniales** por su parte, consisten en la facultad de aprovecharse y de disponer económicamente de la obra por cualquier medio conocido o por conocer; pueden tener como titular al autor o pueden corresponder a otras personas, según la modalidad bajo la que aquél cree la obra. Pueden cederse por el autor o por disposición legal a favor de terceras personas, en todo o en parte, por acto entre vivos o por causa de muerte. Tienen carácter temporal; pueden renunciarse y embargarse; son prescriptibles y expropiables, y se causan con la publicación o con la divulgación de la obra. *Los derechos patrimoniales son tantos cuantas formas de utilización puedan darse a una obra.* Las distintas formas de utilización de una obra son independientes entre sí; la autorización del autor para hacer uso de una de ellas no se extiende a las demás [1].

Los derechos de autor comprenden para sus titulares las facultades exclusivas de[2]:

- Disponer de su obra a título gratuito u oneroso bajo las condiciones lícitas que su libre criterio les dicte.
- Aprovecharla, con fines de lucro o sin él, a través de cualquier medio de reproducción, multiplicación, o difusión conocido o por conocer.
- La edición, o cualquier otra forma de reproducción;
- La traducción, arreglo o cualquier otra forma de adaptación;
- La inclusión en película cinematográfica, videograma, cinta video, fonograma, o cualquier otra forma de fijación y
- La comunicación al público, por cualquier procedimiento o medios tales como: 1). La ejecución, representación, recitación o declamación; 2). La radiodifusión sonora o audiovisual; 3). La difusión por parlantes, telefonía con o sin cables, o mediante el uso de fonógrafos, equipos de sonido o grabación y aparatos análogos, y 4). La utilización pública por cualquiera otro medio de comunicación o reproducción, conocido o por conocerse.

Pero el Derecho de Autor tiene unas limitaciones y excepciones en procura de asegurar el desarrollo de la sociedad, algunas son[2]:

- Es permitido citar a un autor transcribiendo los pasajes necesarios, siempre que éstos no sean tantos y seguidos que razonadamente puedan considerarse como una reproducción simulada y sustancial, que redunde en perjuicio del autor de la obra de donde se toman. En cada cita deberá mencionarse el nombre del autor de la obra citada y el título de dicha obra.
- Es permitido utilizar obras literarias o artísticas o parte de ellas, a título de ilustración en obras destinadas a la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones de radiodifusión o grabaciones sonoras o visuales, dentro de los límites justificados por el fin propuesto, o comunicar con propósitos de enseñanza la obra radiodifundida para fines escolares, educativos, universitarios y

de formación profesional sin fines de lucro, con la obligación de mencionar el nombre del autor y el título de las obras así utilizadas.

- Pueden ser reproducidos cualquier artículo, fotografía ilustración y comentario relativo a acontecimiento de actualidad, publicados por la prensa o difundidos por la radio o la televisión, si ello no hubiere sido expresamente prohibido.
- Es lícita la reproducción, por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro.
- Las bibliotecas públicas pueden reproducir, para el uso exclusivo de sus lectores y cuando ello sea necesario para su conservación, o para el servicio de préstamos a otras bibliotecas, también públicas, una copia de obras protegidas depositadas en sus colecciones o archivos que se encuentren agotadas en el mercado local. Estas copias pueden ser también reproducidas, en una sola copia, por la biblioteca que las reciba, en caso de que ello sea necesario para su conservación, y con el único fin de que ellas sean utilizadas por sus lectores.
- Será permitido reproducir por medio de pinturas, dibujos, fotografías o películas cinematográficas, las obras que estén colocadas de modo permanente en vías públicas, calles o plazas, y distribuir y comunicar públicamente dichas reproducciones u obras. En lo que se refiere a las obras de arquitectura esta disposición solo es aplicable a su aspecto exterior.
- Las conferencias o lecciones dictadas en establecimiento de enseñanza superior, secundaria o primaria, pueden ser anotadas y recogidas libremente por los estudiantes a quienes están dirigidos, pero es prohibida su publicación o reproducción integral o parcial, sin la autorización escrita de quien las pronunció.
- Es libre la utilización de obras científicas literarias y artísticas en el domicilio privado sin ánimo de lucro.

Los derechos de autor sobre las obras creadas por empleados o funcionarios públicos, en cumplimiento de las obligaciones constitucionales y legales de su cargo, serán de propiedad de la entidad pública correspondiente. Se exceptúan de esta disposición las lecciones o conferencias de los profesores. Los derechos morales serán ejercidos por los autores en cuanto su ejercicio no sea incompatible con los derechos y obligaciones de las entidades públicas afectadas.[2]

[1] Acuerdo 008 de 1999 del Consejo Superior de la Universidad del Cauca. Por la cual se expide el Estatuto sobre la Propiedad Intelectual. <http://www.unicauca.edu.co/acuerdos.php?idn=5>

[2] Ley 23 de 1982 del Congreso de la República de Colombia. Sobre derechos de autor. [Consultado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://juriscol.banrep.gov.co:8080>

2. DERECHOS DE AUTOR SOBRE EL SOFTWARE

2.1 Definición

Cuando apareció el software su reproducción no autorizada causó muchos perjuicios a sus creadores, y los legisladores buscaron su protección por diferentes medios entre otros por la vía de la propiedad industrial, el secreto industrial, la vía contractual, hasta llegar a que la vía adecuada era el Derecho de autor.

Después de muchas discusiones, dado que la OMPI adoptó en 1978 para la protección del software unas disposiciones tipo por la vía del Derecho de autor, la tendencia ha sido la de considerar a estas creaciones como una nueva clase de obra que nació en el mundo autoral.

En Colombia mediante el art. 2 de la Ley 23 de 1982, se le otorga al autor o titular del software la misma protección y garantías que puede tener el autor de una obra propia del dominio literario. Mediante el decreto 1360 de junio 23 de 1989, se estableció la inscripción del soporte lógico

(software) en el Registro Nacional del Derecho de autor, disposición que evidencia la protección de este tipo de creación por el derecho de autor. [2]

La Decisión Andina 351 de 1993, norma de aplicación preferente y directa, define en su artículo 3º al programa de computador (Software), como: “Conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un computador –un aparato electrónico o similar capaz de elaborar informaciones-, ejecute determinada tarea u obtenga determinado resultado. El programa de computador comprende también la documentación técnica y los manuales de uso”. Por tal motivo el programa de computador es asimilado a una obra literaria.

Dentro del proceso de creación de un programa de computador, los desarrolladores generan en primera instancia un algorítmico que servirá como estructura del programa final; éste se traslada a un lenguaje especializado (Cobol, Pascal, Visual Basic, Visual C, Oracle, Java, etc.), para constituir finalmente lo que se denomina **Código Fuente**. En este punto el programa no puede ser ejecutado por el computador, por lo que se requiere un procedimiento que transforme el Código Fuente a uno decifrado por la máquina, que se denomina **Código Ejecutable**.

[2] SANDOVAL, Justo Evelio. Elementos sobre Derecho de Autor. Popayán, Colombia: Universidad del Cauca, 2002. (Documento sin Publicar).

[1] Circular No. 05 del 9 de octubre de 2001 de la Dirección Nacional de Derechos de Autor en Colombia. Derechos de autor sobre los programas de computador, su licenciamiento y sanciones derivadas de su uso no autorizado. [consultado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: http://www.derautor.gov.co/htm/legal/directivas_circulares/directivas_circulares.htm

2.2 Licencias de Uso

La **Licencia de Uso** es un instrumento, ya sea en forma de contrato o autorización, por medio del cual el titular de los derechos patrimoniales autoriza lo que pueden y no pueden hacer los usuarios. Por lo general sólo son comercializados el código Ejecutable (lenguaje de máquina) y los manuales de funcionamiento, detentando el titular de manera exclusiva el manejo sobre el código fuente. De esta manera el programador se asegura de poder explotar su obra en forma sistemática sin tener que transferir su dominio, al mismo tiempo que resguarda su razonamiento lógico inicial previniendo que otra persona desarrolle un programa de computador de características similares.

De acuerdo con lo anterior, las disposiciones relativas a la protección del programa de computador consagradas en la Decisión Andina 351 de 1993, determinan que todo acto de explotación de la obra, diferente a la copia en la memoria del computador, a la copia de seguridad (backup) o a la adaptación para exclusiva utilización, se entenderá como violación a las normas de Derecho de Autor si no cuenta con la previa y expresa autorización del autor o titular legítimo de tales derechos.

Entre las presentaciones más comunes de un programa de computador se tienen cuatro tipos de clasificaciones: la comercial, el shareware, el freeware, y el dominio público:

1. **Comercial**: representa la mayoría de los programas adquiridos en las tiendas comerciales de computadoras. Las condiciones del convenio de licencia varían dependiendo de la voluntad del productor. Por lo general este tipo de licencias estipulan que: 1) el programa de computador está protegido por el derecho de autor; 2) aunque pueden hacerse copias del programa para archivo, la copia de respaldo no puede ser usada excepto cuando el paquete original falla o es destruido; 3) no se permite hacer modificaciones al programa de computador; 4) no se permiten hacer nuevos trabajos construidos con base en el paquete (obras derivadas)
2. **Shareware** es una forma amplia de publicar programas de computador, la cual permite al creador ahorrarse los usuales costos de mercadotecnia mediante la distribución de su trabajo a través de una red de computadoras; este método autoriza a los usuarios descargar y probar el programa por

algún tiempo, si desean prolongar su uso deben enviar un pago al titular; no hacerlo constituye una violación a los derechos de autor.

3. Por **Freeware** se entiende la licencia en virtud de la cual cualquier persona está facultada para hacer copias de un programa de computador, distribuirlo, explotarlo económicamente y modificarlo. Aunque pareciera que en este tipo de licencias los autores se desprenden de sus derechos sobre él no es posible hacer tal afirmación, ya que si bien, las restricciones a su utilización son pocas, no se puede desconocer la titularidad sobre el mismo. De tal forma que este tipo de obras están protegidas por el Derecho de Autor, y las condiciones para su uso son definidas por el titular del derecho. Por lo general estas condiciones son completamente opuestas a las restricciones establecidas para el común de los demás tipos de programas. En lo que se refiere al freeware, el usuario no tiene ninguna obligación legal de pagar.
4. **Dominio Público.** Se predica tal calidad de un programa de computador, cuando el titular del derecho explícitamente renuncia a él, o cuando transcurrido un término específico de tiempo la legislación le otorga tal calidad. Para Colombia se entiende que las obras son de dominio público transcurridos 80 años de fallecido del autor.

La costumbre ha generalizado cuatro tipos primarios de licencias comerciales utilizadas para las aplicaciones de computadoras personales :

1. **Licencias de máquina:** bajo esta autorización el programa de computador es licenciado para el uso en una sola máquina que puede ser utilizada por una persona indeterminada. Si una empresa desea tener el mismo programa en 20 máquinas, debe adquirir 20 licencias.
2. **Licencia de uso individual:** bajo este tipo de convenio, el programa de computador es licenciado para uso de un individuo específico. Entonces cabe la pregunta: ¿le es permitido al individuo con licencia, instalar el paquete en otra máquina en casa y /o de viaje?. La respuesta dependería de la manera como la licencia esté redactada; en algunas circunstancias este uso es permitido, pero en otros casos no lo es.
3. **Licencia de uso concurrente:** la característica de este tipo de licencias es el número de usuarios que pueden conectarse simultáneamente a un programa de computador. Se pretende con estas, hacer más eficiente el uso que se da al programa, teniendo en cuenta que varias personas podrían o no estar interesadas en utilizarlo al mismo tiempo, de esta manera puede una organización sólo adquirir las licencias que son indispensables.
4. **Licencia de ubicación o corporativa:** en la práctica se han convertido en descuentos por volumen, mediante los cuales los precios por licencia disminuyen mientras el número de licencias aumenta. Sólo la organización autorizada puede utilizar el programa.

[1] Circular No. 05 del 9 de octubre de 2001 de la Dirección Nacional de Derechos de Autor en Colombia. Derechos de autor sobre los programas de computador, su licenciamiento y sanciones derivadas de su uso no autorizado. [consultado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: http://www.derautor.gov.co/htm/legal/directivas_circulares/directivas_circulares.htm

1.3 Piratería de Software

A la reproducción no autorizada de programas de computador en sus diferentes modalidades, se le conoce con el nombre de piratería, aunque dicho término no sólo señala la duplicación, fijación, grabación sino también la comercialización o distribución de obras de ingenio, sin la debida autorización de los titulares del derecho de explotación.

Es dable resaltar que en toda utilización del programa de computador debe mediar una autorización previa y expresa del autor o de los titulares (artículo 54 de la Decisión Andina 351 de 1993), de lo contrario se atenta contra el derecho de autor y se incurrirá en un ilícito que conlleva a sanciones civiles y penales.

[1] Circular No. 05 del 9 de octubre de 2001 de la Dirección Nacional de Derechos de Autor en Colombia. Derechos de autor sobre los programas de computador, su licenciamiento y sanciones derivadas de su uso no autorizado. [consultado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: http://www.derautor.gov.co/htm/legal/directivas_circulares/directivas_circulares.htm

3. EL MOVIMIENTO DE SOFTWARE LIBRE

3.1 Origen

Hasta la década del 70 el desarrollo de software era realizado por programadores en centros académicos y de investigación, pero no de forma individual, ellos constituían una comunidad en el que el acto de compartir software no estaba limitado.

En ese entonces no existía la denominación «software libre»; pero eso es lo que esta comunidad de programadores desarrollaba, ya que si alguien deseaba usar y modificar un programa se lo daban con gusto (con todo y código fuente), de manera que cualquier persona podía leerlo, cambiarlo, o canibalizar ciertas partes del mismo para hacer un nuevo programa.

La situación cambió drásticamente cuando a partir de los años 80 se empezaron a conformar empresas para desarrollar y comercializar software junto con el hardware que se venía comercializando, las cuales incluyeron contratos y acuerdos para no revelar cómo estaban hechos los programas, inclusive para los programadores de la misma institución que compraba los equipos.

Los primeros efectos de esta práctica que se empezó a generalizar, fue que los programadores no podían ajustar los programas a las necesidades de los centros académicos y de investigación. Pero lo más grave era el trasfondo para esta comunidad de programadores, ya que se prohibía la existencia de una comunidad cooperativa. La nueva regla impuesta por las empresas de software era: «si usted comparte con su vecino, usted es un pirata. Si desea algún cambio, ruégueles para que lo hagamos nosotros».

Esta situación llevó a que muchas comunidades desaparecieran, y sus desarrolladores entraran a trabajar a las empresas de software. Sin embargo hubo una persona que tomó un camino distinto: Richard Stallman.

Richard Stallman entró a trabajar en el Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT en 1971 y hacía parte de una de las comunidades de programadores más dinámicas. Pero dicha comunidad desapareció debido a que muchos de ellos ingresaron a trabajar a las empresas de desarrollo de software, las cuales les hacían firmar acuerdos de no revelar los desarrollos de código fuente. Así que en 1984 tomó la determinación de renunciar al MIT para emprender un proyecto que permitiera tener un sistema operativo libre.

La razón por la que Richard Stallman inició este proyecto, es porque es el software crucial para empezar a usar un computador, además este podría ser un proyecto a través del cual construir una nueva comunidad colaborativa de desarrollo de software. La decisión de que este nuevo sistema operativo fuera compatible con Unix, se dio para que el software desarrollado fuera portable de un sistema a otro y para que los usuarios de Unix (en ese momento el único sistema operativo para grandes computadores) podrían cambiarse a él con facilidad. El nombre GNU se eligió siguiendo una tradición hacker, como acrónimo recursivo para «GNU's Not Unix».

El desarrollo de un sistema operativo es complejo y de gran envergadura. Por esta razón para el Proyecto GNU se tomó la determinación de adaptar y usar piezas existentes de software, siempre que fuera libre.

A medida que el interés en el uso de los programas desarrollados dentro del Proyecto GNU crecía, otras personas se fueron involucrando al proyecto. Con el propósito de buscar y administrar fondos

se creó en 1985 la Fundación para el Software Libre (FSF - Free Software Foundation), una organización sin ánimo de lucro para el fomento y desarrollo del software libre.

La filosofía del Software Libre rechaza una práctica específica de negocio ampliamente difundida, pero no está contra el negocio. Cuando los negocios respetan la libertad de los usuarios, la FSF los promueve y apoya.

La comercialización de algunos programas desarrollados dentro del Proyecto GNU demostró una clase de negocio con software libre: la venta de servicios. Esto incluía la enseñanza, el soporte, la personalización o adaptación de programas, entre otros..

En la actualidad cada una de esas clases de negocios con software libre está puesta en práctica por una cantidad de corporaciones. Algunas distribuyen colecciones de software libre en CD-ROM; otras venden asistencia en niveles que van desde responder preguntas de usuarios, reparación de errores, hasta el agregado de nuevas características mayores. Incluso estamos viendo compañías de software libre basadas en el lanzamiento de nuevos productos de software libre.

[1] STALLMAN, Richard. La primera comunidad que comparte el software. FSF, 1998, Actualizado en Agosto de 2004 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.es.html>

3.2 Que es el Software Libre

Con el Software Libre (Free Software) lo importante no es el precio sino la libertad. Libertad para que los usuarios de software puedan[1]:

1. Ejecutar un programa con cualquier propósito.
2. Modificar el programa y adaptarlo a sus necesidades. Una condición necesaria es tener acceso al código fuente.
3. Redistribuir copias, tanto gratis como por un precio. Una condición necesaria es entregar el código fuente.
4. Distribuir versiones modificadas del programa, de tal manera que la comunidad pueda beneficiarse con sus mejoras. Una condición necesaria es entregar el código fuente.

Pero el Software Libre también impone unas restricciones con la intención de asegurar que estas libertades para los usuarios no se pierdan. Las dos restricciones más importantes son:

1. Cuando se redistribuya Software Libre no se pueden restringir ninguna de estas libertades.
2. Todo producto derivado debe conservar estas libertades.

En contraposición al Software Libre se tiene el Software Privativo, el cual generalmente prohíbe su redistribución o modificación, en algunos casos el uso que se puede hacer del programa, y casi siempre se distribuyen únicamente los archivos ejecutables, con lo cual se hace muy difícil estudiar el programa y mucho más, modificarlo[2].

El Software Libre no es Software Gratuito (Freeware). El término «Freeware» se utilizaba con frecuencia para hacer referencia a programas que se obtienen sin ningún costo pero con restricciones en su uso, en su código fuente o en alguna otra de las libertades que promulga el Software Libre[2].

El Software Libre tampoco es Software de Prueba (Shareware o Trial). El Shareware es software que viene con autorización para redistribuir copias, pero dice que quien continúe haciendo uso de una copia deberá pagar un cargo por licencia. El Shareware no es Software Libre porque el código fuente no está disponible y porque restringe el propósito de uso[2].

El Software Comercial es aquel que se desarrolla con la intención de hacer dinero. Debido a que esto no viola las libertades antes mencionadas, el Software Libre al igual que el privativo puede ser Software Comercial. Lo importante del Software Libre no es el precio sino la libertad del usuario[2].

[1] FREE SOFTWARE FOUNDATION. La Definición de Software Libre [en línea]. Boston, Estados Unidos: FSF, 1996, actualizado en Mayo de 2005 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

[2] FREE SOFTWARE FOUNDATION. Categorías de Software Libre y No Libre [en línea]. Boston, Estados Unidos: FSF, 1996, actualizada en Mayo de 1999 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

3.3 Posición Respecto a los Derechos de Autor

Las tecnologías digitales de la información contribuyen al mundo haciendo que sea más fácil copiar y modificar información. Las computadoras prometen hacer esto más fácil para todos.

No todo el mundo quiere que esto sea más fácil. El sistema del copyright permite que los programas de software tengan "propietarios", la mayor parte de los cuales pretenden privar al resto del mundo del beneficio potencial del software. Los propietarios desearían ser los únicos que puedan copiar y modificar el software que usamos.

El sistema de copyright creció con la imprenta --una tecnología usada para la producción masiva de copias. El copyright se ajustaba bien a esta tecnología puesto que restringía sólo a los productores de copias en masa. No privaba de libertad a los lectores de libros. Un lector cualquiera, que no poseyera una imprenta, sólo podía copiar libros con pluma y tinta, y a pocos lectores se les ponía un pleito por ello.

Las tecnologías digitales son más flexibles que la imprenta: cuando la información adopta forma digital, la puedes copiar fácilmente para compartirla con otros. Es precisamente esta flexibilidad la que se ajusta mal a un sistema como el del copyright. Esa es la razón del incremento de medidas perversas y draconianas que se emplean en la actualidad para hacer cumplir el copyright del software. Considera estas cuatro costumbres de la Software Publishers Association (SPA):

1. Propaganda masiva diciendo que está mal desobedecer a los propietarios para ayudar a un amigo.
2. Pedir a la gente que se conviertan en soplones para delatar a sus colegas y compañeros de trabajo
3. Redadas (con ayuda policial) a oficinas y escuelas, en las que se dice a la gente que deben probar que son inocentes de hacer copias ilegales.
4. El proceso judicial (por el gobierno de los EEUU, a petición de la SPA) de personas como David LaMacchia del MIT, no por copiar software (no se le acusa de copiarlo), sino meramente por dejar sin vigilancia equipos de copia y no controlar su uso.

Cada una de estas cuatro costumbres se asemejan a aquellas usadas en la antigua Unión Soviética, donde todas las máquinas de copiar tenían un vigilante para prevenir copias prohibidas, y donde las personas tenían que copiar información en secreto y pasarla de mano a mano'. Por supuesto hay una diferencia: el motivo para el control de información en la Unión Soviética era político; en los EEUU el motivo es el beneficio económico. Pero son las acciones las que nos afectan, no el motivo. Cualquier intento de bloquear el compartir información, sin importar por qué, lleva a los mismos métodos y a la misma dureza.

Los propietarios hacen uso de distintos argumentos para que se les conceda el control de cómo usamos la información:

- Insultando. Los propietarios usan palabras difamatorias como "piratería" y "robo", al igual que terminología experta como "propiedad intelectual" y "daño", para sugerir una cierta línea de pensamiento al público --una analogía simplona entre los programas y los objetos físicos. Nuestras ideas e intuiciones acerca de la propiedad sobre los objetos materiales tratan acerca de si es justo quitarle un objeto a alguien. No se aplican directamente a hacer una copia de algo. Pero los propietarios nos piden que las apliquemos de todas formas.
- Exageración. Los propietarios dicen que sufren un "daño" o "pérdida económica" cuando los usuarios copian programas por su cuenta. Pero el copiar no tiene un efecto directo sobre el propietario, y no hace daño a nadie. El propietario sólo puede perder si la persona que hizo la copia, hubiese pagado por una del propietario en su lugar. Un poco de consideración muestra que la mayoría de tales personas no habrían comprado copias. Aun así los propietarios calculan sus "pérdidas" como si todos y cada uno hubiesen comprado una copia. Esto es una exageración --por decirlo de una manera suave.
- La ley. Los propietarios a menudo describen el estado actual de la ley, así como las duras sanciones con las que nos amenazan. En este enfoque va implícita la sugerencia de que la ley actual refleja un punto de vista moral incuestionable --y aun así al mismo tiempo, se nos insta a considerar estas sanciones como hechos naturales por los que no se puede responsabilizar a nadie. Esta línea de persuasión no está diseñada para defenderse ante el pensamiento crítico; está concebida para reforzar un camino mental habitual. Es evidente que las leyes no distinguen lo que está bien de lo que está mal. Todo americano debería saber que, hace cuarenta años, iba contra la ley que un persona de raza negra se sentase en la parte frontal del autobús; pero solamente los racistas dirían que sentarse ahí no estaba bien.
- Derechos naturales. Los autores a menudo sostienen que existe una conexión especial con los programas que han escrito, y añaden que, en consecuencia, sus deseos e intereses respecto al programa simplemente prevalecen sobre aquéllos de cualquier otra persona --o incluso de los del resto del mundo. (Normalmente son las empresas, no los autores, los que retienen los copyrights sobre el software, pero se espera de nosotros que ignoremos esta discrepancia). A aquéllos que proponen esto como un axioma ético --el autor es más importante que tú --sólo les puedo decir que yo, un notable autor de software, lo llamo una tontería. Pero la gente por lo general sólo suele sentir alguna simpatía hacia los derechos naturales por dos razones.

Una razón es una analogía forzada entre el software y los objetos materiales. Cuando yo cocino espaguetis, me quejo si otra persona se los come, porque entonces yo ya no me los puedo comer. Su acción me duele exactamente tanto como lo que le beneficia a él; sólo uno de nosotros se puede comer los espaguetis, así que la pregunta es, ¿quién? La más mínima distinción entre alguno de nosotros es suficiente para inclinar la balanza ética.

Pero el hecho de que tú ejecutes o modifiques un programa que yo he escrito te afecta a tí directamente y a mí indirectamente. Si tú le das una copia a tu amigo te afecta a tí y a tu amigo mucho más que lo que me afecta a mí. Yo no debería tener el poder de decirte que no hagas estas cosas. Nadie debería.

La segunda razón es que a la gente se le ha dicho que los derechos naturales de los autores son una tradición aceptada e indiscutida de nuestra sociedad. Desde un punto de vista histórico, sucede justamente lo contrario. La idea de los derechos naturales de los autores fue propuesta y decididamente rechazada cuando se concibió la Constitución de los EEUU. Ésa es la razón por la que la Constitución sólo permite un sistema de copyright y no requiere uno; por esa razón dice que el copyright debe ser temporal. Establece asimismo que el propósito del copyright es promocionar el progreso --no recompensar a los autores. El copyright recompensa a los autores en cierta medida, y a los editores más, pero éso esta concebido como un medio de modificar su comportamiento. La tradición realmente establecida de nuestra sociedad es que el copyright vulnera los derechos naturales del público --y que esto sólo se puede justificar por el bien del público.

- Economía. El último argumento que se emplea para justificar la existencia de los propietarios de software es que éste lleva a la producción de más software. A diferencia de los demás, éste argumento por lo menos adopta un enfoque legítimo sobre el tema. Se basa en un objetivo válido --satisfacer a los usuarios de software. Y está empíricamente demostrado que la gente producirá más de algo si se les paga bien por ello.

Pero el argumento económico tiene un fallo: se basa en la presunción de que la diferencia es sólo cuestión de cuánto dinero debemos pagar. Asume que la "producción de software" es lo que queremos, tenga el software propietarios o no.

La gente acepta gustosamente esta presunción por que está de acuerdo con nuestra experiencia acerca de los objetos materiales. Considera un bocadillo, por ejemplo. Es posible que puedas conseguir un bocadillo equivalente bien gratis o por un precio. Si es así, la cantidad que pagas es la única diferencia. Tanto si lo tienes que comprar como si no, el bocadillo tiene el mismo sabor, el mismo valor nutricional, y en ambos casos te lo puedes comer sólo una vez. El hecho de si el bocadillo lo obtienes de un propietario o no, no puede afectar directamente a nada más que la cantidad de dinero que te queda después. Esto es cierto para cualquier objeto material --el hecho de que tenga o no tenga propietario no afecta directamente a lo que es, o a lo que puedas hacer con ello si lo adquieres.

Pero si un programa tiene un propietario, esto afecta en gran medida a lo que es, y a lo que puedes hacer con un copia si la compras. La diferencia no es sólo una cuestión de dinero. El sistema de propietarios de software incentiva a los propietarios de software a producir algo --pero no lo que la sociedad realmente necesita. Y causa una contaminación ética intangible que nos afecta a todos.

¿Qué es lo que la sociedad necesita? Necesita información que esté verdaderamente a disposición de sus ciudadanos --por ejemplo, programas que la gente pueda leer, arreglar, adaptar, y mejorar, no solamente ejecutar. Pero lo que los propietarios de software típicamente ofrecen es una caja negra que no podemos ni estudiar ni modificar.

La sociedad también necesita libertad. Cuando un programa tiene un propietario, los usuarios pierden la libertad de controlar una parte de sus propias vidas. Y sobre todo una sociedad necesita incentivar el espíritu de cooperación entre sus ciudadanos. Cuando los propietarios de software nos dicen que ayudar a nuestros vecinos de una manera natural es "piratería", están contaminando el espíritu cívico de nuestra sociedad. Esto es por lo que decimos que el software libre es una cuestión de libertad, no de precio.

El argumento económico para justificar la propiedad es erróneo, pero la cuestión económica es real. Algunas personas escriben software útil por el placer de escribirlo o por admiración y amor al arte; pero si queremos más software del que esas personas escriben, necesitamos conseguir fondos.

Desde hace ya diez años, los desarrolladores de software libre han intentado varios métodos de encontrar fondos, con algo de éxito. No hay necesidad de hacer rico a nadie; los ingresos medios de una familia media, alrededor de \$35.000, prueba ser incentivo suficiente para muchos trabajos que son menos satisfactorios que programar.

Durante años, hasta que una beca lo hizo innecesario, yo me ganaba la vida realizando mejoras a medida sobre software libre que yo había escrito. Cada mejora se añadía a la versión estándar lanzada y así, eventualmente, se hacían disponibles al público en general. Los clientes me pagaban para que trabajase en las mejoras que ellos querían, en vez de en las características que yo habría considerado la máxima prioridad.

La Fundación para el Software Libre [Free Software Foundation] (FSF, por sus siglas en inglés) , una entidad sin ánimo de lucro exenta de impuestos para el desarrollo de software libre, consigue fondos mediante la venta de CD-ROMs de GNU, camisetas, manuales, y distribuciones "deluxe",

(todos los cuales los usuarios son libres de copiar y modificar), así como mediante donaciones. Ahora cuenta con un equipo de cinco programadores, y tres empleados que se encargan de los pedidos por correo.

Algunos desarrolladores de software libre ganan dinero mediante la venta de servicios de soporte. Cygnus Support, que cuenta con alrededor de 50 empleados [cuando se escribió este artículo], estima que en torno al 15 por ciento de la actividad de su equipo es desarrollo de software libre --un porcentaje respetable para una compañía de software.

Algunas compañías, incluyendo Intel, Motorola, Texas Instruments y Analog Devices, han unido esfuerzos para financiar el desarrollo continuado del compilador GNU para el lenguaje C. Mientras, el compilador GNU para el lenguaje Ada está siendo financiado por la Fuerza Aérea de los EEUU, que cree que ésta es la manera más efectiva de conseguir un compilador de alta calidad. [La financiación de la Fuerza Aérea se acabó hace algún tiempo; el Compilador GNU de Ada está ahora en servicio, y su mantenimiento se financia comercialmente.]

Todos estos ejemplos son pequeños; el movimiento de software libre es aún pequeño, y aún joven. Pero el ejemplo de la radio "mantenida-por-la-audiencia" en este país [los EEUU] muestra que es posible mantener una actividad grande sin forzar a cada usuario a pagar.

Como un usuario de informática hoy en día, te puedes encontrar usando un programa privativo (18.000 caracteres). Si tu amigo te pide hacer una copia, estaría mal negarse a ello. La cooperación es más importante que el copyright. Pero una cooperación clandestina, escondida no contribuye a mejorar la sociedad. Una persona debería aspirar a vivir una vida honrada abiertamente con orgullo, y esto significa decir "No" al software privativo.

Te mereces ser capaz de cooperar abierta y libremente con otras personas que usan software. Te mereces ser capaz de aprender cómo funciona el software, y enseñar a tus estudiantes con él. Te mereces ser capaz de contratar a tu programador favorito para arreglarlo cuando se rompa.

[1] STALLMAN, Richard. Por qué el software no debe tener propietarios [en línea]. FSF, 1994, actualizado en Agosto de 2004 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.gnu.org/philosophy/why-free.es.html>

3.4 Posición Respecto a las Patentes de Software

Imagine que cada vez que tomó una decisión de diseño de software, y especialmente cuando usó un algoritmo que leyó en una revista, o que programó una característica que le pidieron los usuarios, usted ha tomado el riesgo de ser demandado.

Esta es la situación actual en los EEUU debido a las patentes de software. Proximamente puede existir la misma situación en la mayor parte de Europa. Los países que administran la Oficina Europea de Patentes, motivados por las grandes compañías y alentados por los abogados de patentes se dirigen a permitir las patentes que cubren cómputos matemáticos.

Para bloquear este movimiento, los ciudadanos europeos deben actuar, y pronto--hablando con sus gobiernos nacionales para aumentar la resistencia al cambio. Es especialmente importante actuar en Alemania, Suecia, Finlandia, Holanda, y /o Dinamarca, para que se unan a la campaña que en este momento está en marcha en Francia.

Las patentes ya han perjudicado al software libre. Durante la década de 1980, los poseedores de la patente de las claves públicas de cifrado eliminaron totalmente al software libre de esos trabajos. También querían suprimir las PGP, pero al enfrentar la crítica del público, aceptaron un compromiso: agregar restricciones a PGP para que dejara de ser software libre.

Compuserve desarrolló el formato GIF para imágenes, entonces se sorprendió cuando Unisys amenazó con demandarlos, y a cualquier otro que desarrollara o ejecutara software para producir GIFs. Unisys había obtenido una patente del algoritmo de compresión de datos LZW, que es una

pieza para generar el formato GIF, y se niega a permitir que el software libre use LZW. Como resultado de lo anterior, cualquier software que permita hacer una compresión GIF verdadera esta en riesgo de una demanda.

En los EEUU y algunos otros países, el software libre para MP3 es imposible; en 1998, los desarrolladores norteamericanos que desarrollaron programas libres para la generación de MP3 fueron amenazados con juicios de patentes, y fueron forzados a abandonarlos. Algunos ahora se distribuyen en países europeos-- pero si la Oficina Europea de Patentes efectua los cambios planeados, también puede hacerse no disponible ahí.

Posteriormente en 1998, Microsoft amenazó a la World Wide Web, obteniendo una patente afectando a las hojas de estilo --después de alentar al consorcio WWW a incorporar la característica en el estándar. No es la primera vez que un grupo de estándares ha caído en la trampa de una patente.

En el asunto de las patentes, los desarrolladores de software libre pueden hacer una causa común con la mayoría de los desarrolladores de software privativo, porque ellos en general también estan expuestos a perder con patentes. Como también la multitud de desarrolladores de software especializado.

Para estar seguros, no todo mundo pierde de las patentes de software; si esto fuera así, el sistema sería abolido muy pronto. Las grandes compañías frecuentemente tienen muchas patentes, y pueden forzar a la mayoría de las demás compañías, grandes o pequeñas, a intercambiar licencias con ellos. Ellos evaden la mayoría de los problemas de patentes porque, a la vez que disfrutan de la parte grande del poder que las patentes confieren. Esta es la razón del porque los principales promotores de las patentes son las corporaciones multinacionales. Éstas tienen un trato de mucha influencia con los gobiernos.

Ocasionalmente una compañía pequeña se beneficia de una patente, si su producto es tan sencillo que se escapa de infringir las patentes de las compañías grandes y así ser forzado a intercambiar licencias con ellos. Y los poseedores de patentes que no desarrollan productos, sino que exprimen el dinero de quienes sí desarrollan, pueden burlarse camino al banco mientras obstruyen el progreso.

Pero la mayoría de los desarrolladores de software, así como los usuarios, pierden con las patentes de software, las cuales hacen más por obstruir el progreso del software que por alentarlo.

La gente solía llamar al software libre una idea absurda, diciendo que carecemos de la habilidad de desarrollar una gran cantidad de software. Los hemos refutado con hechos empíricos, desarrollando una amplia gama de software poderoso que respeta la libertad del usuario. Dando al público el amplio espectro de software de proposito general al alcance de la mano, a menos de que dar software al público este prohibido.

[1] STALLMAN, Richard. Salvando a Europa de las patentes de software [en línea]. FSF, actualización Marzo de 2001 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.gnu.org/philosophy/savingeurope.es.html>

3.5 Licencias de Uso de Software Libres y Privativas

La Licencia es un acuerdo de uso de un programa informático en donde el autor le indica al usuario lo que puede y no puede hacer con el programa[1]. La Ley Colombiana protege por defecto todos los derechos del autor, lo que significa restringir todos la libertad del usuario sobre la obra del autor. Sin embargo, existen algunas licencias en las cuales el autor le da más libertades al usuario, esta interpretación de la ley es la que utiliza el Software Libre como marco jurídico.

La licencia de Software Libre más difundida en la actualidad es la Licencia Pública General de GNU o GNU/GPL (GNU General Public License) para abreviar [2].

La idea central de esta licencia es que el autor le da a cualquier persona el permiso para correr un programa con cualquier propósito, copiarlo, modificarlo y redistribuirlo con o sin modificaciones

adicionales, pero no se le da permiso para agregar restricciones propias a la licencia. De esta manera, las libertades cruciales que definen al Software Libre quedan garantizadas para cualquiera que tenga una copia.

Existen un abanico más amplio de tipos de Licencias que implementan en mayor o menor grado estas características, algunas de ellas bajo la denominación de Software de Código Abierto[3] e incluso bajo la denominación de Software Libre, sin embargo, el propósito que persigue el Software Libre, sólo se da cuando el programa protege las libertades y asegura las restricciones antes mencionadas.

En cuanto a algunas de las licencias del software privativo, un estudio realizado por "Melbourne Cybersource", empresa Australia que provee servicios en tecnologías de la información, pone en evidencia las diferencias que existen entre la licencia EULA (End-User License Agreement) utilizada por Microsoft en su producto Windows XP y la licencia GPL bajo la cual se distribuye la mayor parte del Software Libre. Las conclusiones más importantes del estudio son[4]:

EULA de Microsoft:

- Se prohíbe la copia.
- El software solo puede ser empleado en un único ordenador con un máximo de 2 procesadores.
- No puede ser empleado como webserver o fileservidor.
- Registro imprescindible a los 30 días.
- Puede dejar de funcionar si se efectúan cambios en el hardware.
- Las actualizaciones del sistema pueden modificar la EULA.
- Solo puede ser transferida una vez a otro usuario.
- Limita la ingeniería inversa.
- En cualquier momento se podrá recoger información del sistema y su uso, información que podrá ser suministrada a terceros.
- La garantía tan solo cubre los primeros 90 días.
- Las actualizaciones y parches no tienen garantía.

GPL de la FSF:

- Permite la copia, modificación y redistribución del software.
- Da derechos para que las personas copie, modifiquen y redistribuyan el software.
- No ofrece garantías.
- Puede ser vendido y se puede cobrar por los servicios sobre el software.
- Cualquier patente sobre el mismo debe ser licenciada para el beneficio de todos.
- Debe incluir el código fuente.
- Los cambios en la licencia deberán mantener las libertades del usuario.

[1] Circular 1: Fundamentos de Derecho de Autor de la oficina de Derechos de Autor de los Estados Unidos [en línea]. Diciembre de 2004 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.copyright.gov/circs/circ1-espanol.html>

[2] FREE SOFTWARE FOUNDATION. GNU General Public License [en línea]. Boston, Estados Unidos: FSF, actualizada en Mayo de 2005 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

[3] OPEN SOURCE INITIATIVE. The Open Source Definition [en línea]. [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: <http://www.opensource.org/docs/definition.php>

[4] Zymaris, Con. A Comparison of the GPL and the Microsoft EULA [en línea]. Melbourne, Australia: Cybersource, v1.9 Mayo de 2003 [citado en Junio de 2005]. Disponible en la Web: http://members.iinet.net.au/~cybersrc/about/comparing_the_gpl_to_eula.pdf

LA LIBERTAD MÁS ALLA DEL SOFTWARE

Hay licencias copyleft para todos los gustos, una más permisivas que otras, pero todas ellas permiten que las creaciones se copien y se distribuyan libremente y obligan normalmente a mantener la atribución al autor. Después varían según su ámbito de aplicación más adecuado y en función de si permiten que las obras puedan ser modificadas y utilizadas con fines lucrativos.

- General Public Licence (GPL), Copyleft, la madre de todas las licencias libres. Libre no significa gratuito, dice Richard Stallman, fundador del movimiento del free software, cuando explica que free software (free significa 'libre' y 'gratis' en inglés) se refiere a la libertad para utilizar el software, modificarlo y distribuirlo a voluntad. La GPL, creada en 1988, es un pilar central del movimiento del software libre, y la inspiración para toda una corriente que promueve el compartimiento, la libre distribución y uso, aunque no necesariamente gratuidad, de la información. En opinión de muchos la licencia GPL es un prodigio de ingeniería legal. De la misma familia es la GNU Free Documentation Licence (GFDL), utilizada en los manuales del software libre, o una reciente licencia destinada a diseños y realizada por dos españoles, Leovigildo García-Bobadilla y Vicente J. Ruiz, la Libre Designs General Public License (LDGPL). Hay donde elegir en la familia GPL.
- Licencias Creative Commons, a gusto del autor. Creative Commons se está convirtiendo en el estandarte mundial del movimiento por la distribución abierta de contenidos. Pueden encontrarse sitios con creaciones de todo tipo (música, fotos, novelas, etc.) que usan las licencias de Creative Commons. Sus condiciones básicas establecen que los contenidos se pueden copiar y distribuir libremente en todo el mundo. Después el autor elige entre varias opciones: si debe mantenerse la atribución de la obra, si puede ser modificada y se pueden hacer usos comerciales de ella y si hay que compartir con las mismas condiciones. El sistema proporciona tres documentos diferentes: uno de sencilla comprensión para legos en derecho, otro con validez legal y un tercero legible por máquinas, creado, por ejemplo, para que los buscadores reconozcan que una página utiliza este tipo de licencia.
- Licencia 20 Minutos (L20m), con sabor autóctono. Su autor, Pepe Cervera, periodista, la define como "una licencia para uso de profesionales", y según sus términos está hecha para sitios web. Uno puede colgar las noticias del diario 20 Minutos en su web y no tiene que pedir autorización. Basta con que mantenga la atribución de las noticias. Si quiere modificar los artículos basta con dejar claro quién es el nuevo autor. La licencia tiene la ventaja de estar en español y de haber sido revisada por un bufete y es una adaptación de la Design Science Licence (DSL).
- Open Audio Licence, música para todos. Si la música utilizara esta licencia no habría piratería. El grupo que la utilice permite que se haga cualquier uso de sus canciones: distribuir las, copiarlas, modificarlas, etc., sólo exige que se mantenga la autoría. "Creada como un mecanismo de libertad para los artistas que quieren que sus nuevos trabajos lleguen a otros artistas y a nuevos fans". La organización más batalladora por los derechos civiles en el entorno digital y que promueve con una campaña la distribución en las redes P2P, la Electronic Frontier Foundation, creó en 2001 esta licencia específica para música. Otras licencias para la música es la Free Music Public Licence.

Copyleft, o una nueva conciencia para el ecosistema cultural
<http://www.rie.cl/?a=2623>

Las Licencias Creative Commons

http://edukalibre.org/softwarelibre/apuntes/docs/branches/jfelipe-creative-commons/thu_jun__2_08:59:45_utc_2005/eabstract.html

¿Qué es Copyleft? <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html>

Creative Commons. <http://creativecommons.org/>

Sitio Copyleft. <http://www.sindominio.net/copyleft>

Lawrence Lessig. <http://www.lessig.org/blog/>

MIT OpenCourseWare. <http://ocw.mit.edu/index.html>

Magnatune. <http://magnatune.com/>

GPL. <http://es.gnu.org/Licencias/gpl.es.html>

Lincencia 20 Minutos. <http://www.20minutos.es/madrid/?noti=2946>

Open Audio Licence. http://www.eff.org/IP/Open_licenses/eff_oal.php

Creative Commons. <http://creativecommons.org/learn/licenses/>

Free Music Public Licence. <http://www.fmpl.org/fmpl.html>

LDGPL. http://opendesigns.ourproject.org/article.php?id_article=3&lengua=en

[formulario] Formulario interactivo CC. <http://creativecommons.org/license/>.

[MIT-OCW] MIT Open CourseWare. <http://ocw.mit.edu/index.html>.

[ScienceC] Science Commons. <http://science.creativecommons.org/>.

[PLoS] The Public Library of Science. <http://www.publiclibraryofscience.org/>.

[Eldritch] Eldritch Press. <http://www.ibiblio.org/eldritch/>.

[OpenPhoto] The Open Photo Project. <http://openphoto.net/>.

[barrapunto] Barrapunto. <http://barrapunto.com>.

[YahooCC] Yahoo Creative Commons Search Engine. <http://search.yahoo.com/cc>.

LA NECESIDAD DE UNA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO LIBRE

La relación entre la dignidad humana, el arte, la ciencia y la búsqueda del saber se expresa con elocuencia en la carta de las Naciones Unidas y en la Constitución de la Unesco, según la cual "La amplia difusión de la cultura y la educación de la humanidad son indispensables a la dignidad del hombre y constituyen un deber sagrado que todas las naciones han de cumplir".

El fundamento teórico del derecho de autor se origina en las necesidades de la humanidad en materia de acceso al saber y, en definitiva, en la necesidad de fomentar la búsqueda del conocimiento recompensando a quienes la efectúan. Ello explica que el derecho de autor ocupe un lugar entre los derechos fundamentales que figuran en la Declaración Universal de Derechos

Humanos, aprobada en 1948 por la Asamblea General de las Naciones Unidas. El artículo 27 de la declaración dice así:

1. “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la Comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.
2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.”

El derecho de autor atiende a fundamentos de índole económico y a la justificación y reconocimiento de la creación intelectual. De este fundamento se deriva la existencia de la división de los derechos autorales en derechos patrimoniales y derechos morales.

Uno de los objetivos del legislador al elaborar las Leyes sobre derecho de autor es el de fomentar la producción intelectual; de ahí que las leyes garanticen a los autores, durante su vida y a sus derechohabientes, el goce exclusivo de los frutos de su labor creadora. Si los autores tienen la certeza de que sus obras serán protegidas durante cierto tiempo, tenderán a producir más obras enriqueciendo de esta manera la producción intelectual del país. Los legisladores reconocen que la protección es una forma justa y equitativa de recompensar la labor de los autores.

Los legisladores también han querido fomentar el acceso a las obras protegidas y por eso han limitado la duración de tales derechos. Por esta razón, el derecho de autor protege los derechos patrimoniales durante la vida del autor y 80 años más (art. 21 Ley 23 de 1982). A la muerte del autor, corresponde ejercer estos derechos a los derechohabientes. La decisión 351 protege dichos derechos durante la vida del autor y 50 años después de su muerte; la Organización Mundial del Comercio dice que la protección no puede ser menor de 50 años después de la muerte del autor.

El fenecimiento del plazo de protección conlleva la desaparición del derecho, y la obra entra en el dominio público, situación en la que puede ser reproducida, ejecutada, traducida y, en general, utilizada sin más límites que el del acatamiento al derecho moral.

[1] SANDOVAL, Justo Evelio. Elementos sobre Derecho de Autor. Popayán, Colombia: Universidad del Cauca, 2002. (Documento sin Publicar).