

6

CAPÍTULO 6

Legalidad y ética

6

Legalidad y ética



Un cibernauta puede tener distintas identidades en Internet, varias cuentas de correo, diferentes *nicks* e, incluso, distintos perfiles. Llevado al extremo, puede incluso crearse una nueva identidad en Second Life y ser y tener todo lo que siempre deseó.

En este mundo continuamente cambiante, la ley va siempre algunos pasos por detrás y, a pesar de que el problema de la identidad ya surgió con la explosión de Internet en la década de los noventa, la Web 2.0 trae implícitas varias cuestiones legales y éticas que por ahora no están resueltas.

A pesar de que la Web social se basa en la idea de que hay que compartir el conocimiento y las ideas -incluso algunos vídeos futuristas prevén que desaparezcan los derechos de autor-, la editorial que acuñó el término (O'Reilly Media) registró en el año 2004 la marca "Web 2.0", lo que parece una gran contradicción. Esta contradicción existe también cuando se plantean cuestiones de índole legal sobre la Web 2.0.

Teniendo en cuenta que la Web social fomenta la colaboración de los usuarios, la reutilización de contenidos y el libre acceso a la información para desarrollar la inteligencia colectiva, **¿qué ocurrirá con los derechos de autor y la propiedad intelectual?**

El éxito de la Web participativa reside principalmente en que haya usuarios activos que aporten contenidos. Si estos usuarios no obtienen nada a cambio de su participación y no tienen los derechos de su obra, ¿quién garantiza su continuidad como creadores de contenidos y que no prefieran hacerlo a través de otro canal?

Sin propiedad intelectual, la Web 2.0 corre el peligro de que los usuarios dejen de aportar contenidos. Con ella, se perderá el flujo de conocimiento y la filosofía Web 2.0 en sí: "Lo que no se comparte se pierde". Para que esto no ocurra, es preciso encontrar la fórmula que permita compartir el conocimiento sin desincentivar a las personas dispuestas a hacerlo.

¿Frenará la propiedad intelectual el avance de Internet? La opinión general y la de los expertos del FTF se encuentran divididas. Casi el 53% de los expertos opina que la propiedad intelectual no será un freno para el avance de Internet, por las siguientes razones:

- La rápida evolución de las ideas gracias a la filosofía Web 2.0 implicará que aparezcan ideas mejores en un período muy corto de tiempo (dos o tres años), lo que hará disminuir la relevancia de las patentes.
- La Ley de Propiedad Intelectual ha quedado obsoleta e Internet obligará a actualizarla para adecuarse a las nuevas necesidades.

■ Aunque la mayoría de las comunidades sufren reiterados incumplimientos de la propiedad intelectual por parte de los propietarios ([Youtube](#), [Facebook](#), [Myspace](#), etc.), se espera encontrar soluciones rápidamente, ya que algunos de ellos son dueños de propiedad intelectual y, por tanto, están comprometidos con la búsqueda de la solución.

El resto de los expertos considera que la propiedad intelectual será un obstáculo, por las siguientes razones:

- Dificultad a la hora de compartir contenidos.
- Mientras la Web 2.0 madura, los usuarios activos exigirán una remuneración o poseer la propiedad intelectual de los contenidos, y los proveedores del servicio tendrán que acceder.
- La Ley de Propiedad Intelectual tendrá que evolucionar con Internet como lo ha venido haciendo y, hasta que no lo haga, frenará el desarrollo de la Web 2.0.
- Mientras que la ausencia de control o de derechos de propiedad sobre los contenidos destruiría los incentivos para participar, su exceso ahogaría la innovación.
- A corto o medio plazo, los conflictos de propiedad intelectual inhibirán el desarrollo de algunos aspectos de Internet. No obstante, los más interesados van tomando conciencia de que les conviene tener una actitud más abierta, aunque este cambio de mentalidad llevará tiempo.
- Muchos sectores y negocios se sostienen en capitalizar la propiedad. Internet y los contenidos digitales permiten el acceso casi gratuito a contenidos y modelos de distribución libres de fronteras geográficas, por lo que se necesitarán nuevos principios, prácticas y regulaciones.
- La legislación irá siempre por detrás de la práctica real en la Web.
- Las empresas aún no han aprendido a establecer un modelo de negocio viable en un mundo en el que la propiedad intelectual esté abierta, por lo que crearán una fuerte resistencia al cambio y con ello frenarán el desarrollo de un entorno más abierto.
- Cuando la sociedad y las instituciones sean conscientes del valor de sus contribuciones individuales, buscarán recompensa por ellas, de modo que la propiedad de los contenidos será negociada y se respetará la ley.

Mis notas

Tal vez la solución para fomentar la participación sin frenar la innovación sea adoptar una postura intermedia, por lo que se ha preguntado a los expertos del

FTF con respecto a sobre quién deberían recaer los derechos de autor. Algunas de sus respuestas han sido las siguientes:

- Los derechos corresponderán a una combinación de contribuyentes, proveedores de servicio y dominio público, dependiendo de la aplicación.
- Nadie poseerá derechos exclusivos. Todos los contribuyentes compartirán derechos no exclusivos; por ejemplo, la persona que contribuya a un artículo en la Wikipedia tendrá derechos compartidos sobre ese artículo.
- Se establecerán los derechos en función del contexto (por ejemplo, Wikipedia: nadie; Flickr: el fotógrafo).
- A la larga, algún modelo parecido a la licencia *Creative Commons* debería servir a los intereses de la comunidad. Sin algo así, existe el peligro de que surja una guerra de propiedad intelectual, que obstaculizará la innovación, en la que sólo ganen los abogados.
- Si los propietarios del contenido y los de la aplicación no son los mismos, los primeros tendrán que elegir: acceso gratis a todo el mundo, limitado a ciertas comunidades, pago por consumo, etc.

Como vemos, se trata de una cuestión de difícil solución y que, además, afectará a otros sectores. Un tema candente en este aspecto es el de las redes *peer-to-peer* (P2P), utilizadas fundamentalmente para compartir o descargar música de la Red.

En España, la Federación de Consumidores en Acción (FACUA) aclara que tanto el uso de las redes P2P como la copia de discos o películas seguirán siendo legales siempre que no se lleve a cabo "con ánimo de lucro y en perjuicio de tercero". De hecho, ya existe un [precedente](#): una jueza ha absuelto a un internauta acusado de descargar y compartir música en Internet por considerar que esa práctica no constituye delito siempre que no exista ánimo de lucro y, además, está amparada por el derecho de copia privada.

Este derecho a copia privada existe en España, pero no en el mundo anglosajón, por lo que no sólo nos encontramos con la problemática intrínseca a los derechos de autor y la propiedad intelectual, sino que además, dado el **carácter global de Internet**, parece necesario que ésta se **regule a escala internacional**.

Juan Freire, profesor titular de la Universidad de La Coruña y reputado *blogger*, tiene un interesante [artículo](#) en su *blog* sobre la polémica con respecto a si las licencias *Creative Commons* (CC) en España (véase el anexo 1) son necesarias o pueden resultar contraproducentes. En contra surgen dos ideas principales:

1.- Las licencias CC no son necesarias en España dado que los derechos de uso que las CC pretenden incluir ya están permitidos, de una u otra forma (por ejemplo, la copia privada) por la legislación española.

2.- El uso de licencias CC puede tener un efecto indeseado en cuanto a la restricción de libertades previamente existentes en España y por las que las CC luchan en Estados Unidos.

A su favor hay dos razones básicas por las que las licencias CC pueden ser útiles en España en la lucha por una cultura libre:

1.- El problema de la propiedad intelectual y la cultura libre es de índole eminentemente política, social y económica. Las leyes sólo deberían ser la plasmación de las decisiones de los ciudadanos y, por tanto, deberían adaptarse a éstas.

2.- La cultura y, en general, el conocimiento se han globalizado. Necesitamos unas reglas de juego globales y las licencias CC constituyen la iniciativa internacional con mayor probabilidad de éxito en defensa de la cultura libre frente a los *lobbies* que pretenden extender el derecho de autor o *copyright* para restringir indefinidamente todos los derechos de uso.

Como ya hemos comentado, se está librando una batalla desde la tecnología (redes P2P), y las CC han iniciado la batalla legal.

Ahondando un poco más en el tema de la propiedad intelectual, Bernard Goleen, consejero delegado de Navica (empresa especializada en soluciones *open source*), escribe en *CIO Today* sobre [ODF y la Web 2.0](#) y afirma que, como las licencias libres han erosionado de forma irreversible el mercado del *software* propietario, de lo que se trata ahora es de mantener el dominio sobre el cliente controlando sus datos.

Si algo poseen las redes sociales, es una ingente cantidad de información socio-demográfica, aún sin explotar, pero que sin duda tiene mucho valor.

Así, parece que la siguiente batalla pendiente de librar no es la relativa a las licencias -ya superada-, ni la de los derechos de autor -que lleva camino de superarse-, sino la relativa a la regulación de la propiedad de las bases de datos obtenidas de los clientes. El problema con este frente es que aún no somos del todo conscientes de que se trata realmente de un frente.

Además, teniendo en cuenta que Internet favorece el anonimato de sus usuarios, ahora que la Web está basada en la participación de las personas, surge la cuestión del **control de los contenidos**. ¿Cómo hacer responsable de los con-

tenidos a un usuario anónimo con un *nick*? ¿Debe ser entonces la aplicación la que controle los contenidos? No obstante, si el dueño de la aplicación no posee los derechos de autor sobre esos contenidos, no debería cambiarlos. Es más, si se adopta una posición extrema, el control de los contenidos frena el flujo de información y la innovación.

Por tanto, ¿quién debería controlar el contenido y los comportamientos en la Web 2.0? Los expertos del FTF han contestado lo siguiente:

- Las tareas básicas de moderación deberían ser incluidas en la aplicación y los usuarios deberían actuar también como moderadores. No obstante, en algunos casos se necesitará una persona externa que se encargue de esta labor.
- La única solución escalable es la del autogobierno. Habrá muchos conflictos en los que los gobiernos nacionales impongan su jurisdicción sobre las comunidades *on-line*, pero a la larga estas medidas fracasarán.
- El hecho de que el usuario colabore no significa que deba tener el control. De hecho, la contribución es voluntaria y, por tanto, las consecuencias de la propiedad y el control deben ser proporcionales y adaptarse, teniendo en cuenta que se trata de una comunidad.
- La frontera que separa la propiedad y el control de los contenidos no es clara. Así, el control fluye de "nadie" a "todos" tal como lo hace la propiedad de los contenidos.
- Una regla no puede encajar y ofrecer solución a todas las situaciones. Por ejemplo, los derechos infantiles deben ser protegidos, así como la seguridad del gobierno y las brechas de privacidad, y los actos de fraude deben monitorizarse.
- Debería tenderse hacia el control por parte de los usuarios.
- En función de la naturaleza de la actividad, el control puede ejercerse de arriba abajo por gobiernos o moderadores. Lo importante es identificar con claridad, desde el principio, al responsable de controlar los contenidos.
- Tomando Wikipedia como ejemplo empírico, se deduce que permitir un modelo *peer* puro no acaba de tener éxito, sino que es preciso cierto control en ocasiones específicas. En el caso de Wikipedia, se designa a un número de editores para que, en caso de disputa, sean quienes adopten la decisión final sobre la forma de escribir los artículos. Por tanto, no siempre es práctico trabajar con una ausencia total de jerarquía. El tipo de estructura dependerá del servicio.

■ Internet es global por naturaleza. Es preciso que ciertas entidades internacionales definan una serie de "buenas prácticas", reglas y regulaciones, de cuyo cumplimiento se encarguen las autoridades nacionales y los organismos internacionales (por ejemplo, excluyendo de Internet a las personas o empresas que infrinjan las normas).

■ En función del contenido y de la naturaleza de la aplicación, en algunos casos, el usuario puede autorregularse o utilizar retroalimentación para cumplir este objetivo. No debe descartarse el uso de moderadores que puedan ayudar a establecer las reglas, a categorizar el contenido o a moderar las conversaciones.

En resumen, en ciertos casos existen vacíos legales para determinadas situaciones que pueden darse en Internet debido a su carácter anónimo y global, y en otros casos la ley va muy por detrás de la realidad, lo que frena la evolución y la innovación. Parece necesario **encontrar soluciones globales que no frenen el avance de Internet ni el incentivo de participación.**

El valor ha pasado de las aplicaciones a los datos que contienen, por lo que la futura batalla legal está en la regulación de la propiedad de las bases de datos y en la privacidad, así como en su uso no fraudulento.