



Innovación Educativa

ISSN: 1665-2673

innova@ipn.mx

Instituto Politécnico Nacional
México

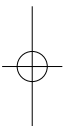
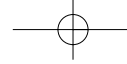
Copyright y creative commons: una alternativa para la libre difusión del conocimiento
Innovación Educativa, vol. 7, núm. 39, julio-agosto, 2007, pp. 70-77
Instituto Politécnico Nacional
Distrito Federal, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179421210007>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Copyleft y creative commons: una alternativa para la libre difusión del conocimiento

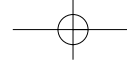
Propiedad intelectual y tendencias en el acceso
y difusión del conocimiento

Introducción

En la actualidad, el conocimiento humano está siendo sujeto a fuertes presiones que buscan limitar su difusión a través del endurecimiento de leyes, en contra parte hay corrientes que promueven la libre difusión del saber. Siguiendo esta dinámica, el objetivo del artículo es presentar los movimientos *copyleft* y *creative commons*, sus alternativas para la difusión del conocimiento, aprovechar las herramientas informáticas y jurídicas que le aseguren al autor la libre difusión de sus desarrollos, y evitar que éstos pasen a formar parte del *copyright* cerrado.

Ambas iniciativas consideran que el autor de una obra es quien debe decidir el futuro del material, y que todo conocimiento parte de conocimientos previos adquiridos; por lo tanto, la restricción a la reproducción sólo causa marginación para quienes no pueden acceder a ésta, ahondando la llamada brecha digital.

A través de estos movimientos se puede asegurar la libre difusión del conocimiento, que tendrá mayor peso en la medida que la gente sepa cómo hacer uso de estas herramientas y las aplique.



Copyleft

El desarrollo de *internet* se da, en parte, gracias a la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), que han dado pie a un sin fin de posibilidades para difundir el conocimiento, pero esta acción se ve amenazada por las restricciones que apoyan al *copyright* —“todos los derechos reservados”— de una preocupación de mostrar alternativas para enfrentar esta situación.

Por ello se analizará a *copyleft*¹ y *creative commons*. El primero es una licencia que utiliza los derechos de autor con el fin de revertir las restricciones impuestas por el *copyright* sobre la diseminación y el desarrollo del conocimiento.

Los objetivos son:

- ✓ La difusión y libre reproducción de documentos entre el mayor número de usuarios.
- ✓ Establecer con claridad el autor original del texto.
- ✓ Evitar que un contenido *copyleft* pase al dominio de *copyright*.

Se originó en 1984, cuando Richard Stallman² elaboraba un intérprete de código que interesó a la compañía Symbolics, y accedió a proporcionarle una versión del intérprete bajo dominio público, sin restricciones iniciales. Tiempo después la compañía mejoró el *software* original, pero cuando Stallman quiso acceder a las modificaciones la empresa se negó, ante esta situación decide erradicar este tipo de acciones a las cuales llamó *software hoarding*.³

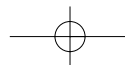
Stallman al considerar inviable la posibilidad de eliminar las condiciones de *copyright* así como sus restricciones, desarrolla su propia licencia de derechos de autor: la Licencia Pública General (GNU). A través del proyecto GNU busca que todos los usuarios tengan libertad de redistribuir y cambiar *software* GNU, como evitar que los intermediarios puedan quitar esa libertad, de allí que el *software* GNU sea protegido con *copyleft*. De esta forma, el derecho del titular sobre los derechos de autor puede ser transferido de forma permanente, así como las obras derivadas, con el máximo número de derechos posible a aquellos que desean una copia del programa, e impide jurídicamente que alguien pueda apropiarse de una parte del material ofrecido en estos términos y pasarlo a *copyright*.

En la filosofía de *copyleft* el conocimiento no debe pertenecer a nadie en particular; porque si se analiza, todo conocimiento actual proviene de conocimientos anteriores y es en cierta medida una copia, por lo tanto, limitar la reproducción es una contradicción. Además, dificulta la generación de nuevos conocimientos que discrimina a quienes por motivos diferentes no pueden acceder a éste. Aunque bien, sólo a través del conocimiento se puede pensar en mejorar a la sociedad, por ello debe llegar al máximo número de personas.

¹ La Free Documentation License (GFDL) o *copyleft* forma parte del movimiento GNU (Linux, Mozilla), y aunque inicialmente surgió para ser aplicada a la documentación del *software* libre, también se puede aplicar a cualquier documento escrito, libro, artículo, y demás.

² Creador de la Licencia Pública General de GNU.

³ Acaparamiento del *software*.



Funcionamiento del *copyleft*:

El *copyleft*⁴ obliga a señalar que un documento reproducido tiene un autor original, así como el número de copias a realizar y la relevancia de éstas.

- ✓ Especifica cuál era el contenido original y cuáles las modificaciones hechas.
- ✓ Un documento con *copyleft* no puede convertirse en *copyright*, ya que la licencia *copyleft* evita que una tercera persona realice esta acción; los contenidos libres mantendrán siempre esta categoría.
- ✓ Permite el uso de la información sin ninguna limitación.
- ✓ Facilita la redistribución de tantas copias como se desee.
- ✓ Permite modificar la información de la manera que se crea conveniente.

El problema que se presenta es que estas libertades no son condición para asegurar que una obra siga siendo distribuida por las mismas condiciones no restrictivas.

Tipos de *copyleft*:

- ✓ El *copyleft* fuerte. Rige un trabajo cuando es mayor la eficiencia con la que se hacen cumplir las condiciones de la licencia en todos los trabajos derivados.⁵
- ✓ El *copyleft* débil. Hace referencia a las licencias que no se heredan a todos los trabajos derivados, dependiendo, a menudo, de la manera en que éstos se hayan desarrollado.⁶
- ✓ El *copyleft* completo. Permite que todas las partes de un trabajo —excepto la licencia— sean modificadas por los subsiguientes autores.
- ✓ El *copyleft* parcial. Implica que algunas partes de la propia creación no están expuestas a modificación ilimitada.
- ✓ Compartir-igual. En lugar de usar la consigna “todos los derechos reservados” del *copyright*, o la de “todos los derechos invertidos” del *copyleft* completo, la licencia compartir-igual suele usar el lema de “algunos derechos reservados”.

Las licencias *copyleft* para el arte

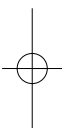
Éstas difieren de las licencias *copyleft* para el *software*, y algunas consisten en distinguir entre la obra original y las copias. Entre las licencias *copyleft* para las artes y la documentación se tiene la *libre society*, los sellos discográficos *open-source*,⁷

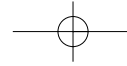
⁴ Las licencias *copyleft* tratan de maximizar la libertad de todos los usuarios potenciales, mientras que las de *software* libre sin *copyleft* maximizan la libertad del destinatario inicial.

⁵ Un ejemplo es la Licencia Pública General de GNU.

⁶ Tipo de licencias usado para la creación de librerías de *software*, con el fin de permitir el enlace entre éstos y ser redistribuidos. Entre las licencias que usan *copyleft* débil están la Licencia Pública General Menor (LGPL), y la Licencia Pública de Mozilla.

⁷ La Licencia Free Art es una *copyleft* que puede ser aplicada a cualquier obra de arte.





las licencias *creative commons*, compartir-igual, y la licencia de Documentación Libre de GNU. Cabe señalar que, para que el *copyleft* tenga sentido requiere la existencia de un espacio donde sea común realizar copias, o donde se pueda ofrecer algo sin perder ese atributo; de allí lo difícil de poner en práctica esta licencia en el mundo de las artes, al caracterizarse por la producción de objetos únicos y, por lo tanto, no pueden ser copiados. El *copyleft* permite a los desarrolladores que cualquier derivado que surja de su esfuerzo en el futuro permanecerá accesible a terceros. Debe quedar muy clara la intención de nunca ocultar o abusar de cualquier conocimiento que se aporte, y con respecto a las compañías que decidan colaborar, estas pueden crear versiones cerradas del trabajo.

Ventajas al utilizar *copyleft* en documentos

- ✓ La presencia de artículos en *internet* no se limita a un solo sitio, ahora pueden publicarse en varios, lo que genera un aumento del número de usuarios a quienes llega estos trabajos.
- ✓ Los documentos al reproducirse libremente pueden agregarse al acervo de las instituciones para apoyo docente o de investigación.
- ✓ La obra puede traducirse, lo que facilita su presencia en *internet* sin traducciones idiomáticas.

El *copyleft* es abierto y permite la libre reproducción bajo ciertos lineamientos. Por ello, para que un texto sea *copyleft* se debe adjuntar el siguiente texto:

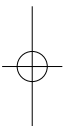
Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

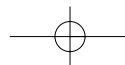
Es importante destacar que libre no es sinónimo de gratuidad, de hecho se pueden cobrar los contenidos *copyleft* y puede hacerlo tanto el autor original como otra persona. El *copyleft* se limita a establecer la libertad de reproducción del contenido, pero quien lo adquiere puede copiarlo tantas veces como desee.

Creative commons

La licencia *creative commons* funciona bajo el esquema "algunos derechos reservados", ya que interactúa entre la protección total de los derechos de autor (*copyright*), y el dominio público (*copyleft*). Su objetivo es aumentar la información disponible en *internet* y que el acceso al material sea fácil. *Creative commons* nace a finales del año 2002, por iniciativa de Lawrence Lessig, profesor de derecho de la Universidad de Stanford; su organización tiene por objetivo crear licencias que faciliten la distribución y uso de contenidos a través de *internet*.

Mientras el sistema de derechos de autor establece el esquema "todos los derechos están reservados" —*copyright* cerrado— el *creative commons* ofrece un sistema donde los autores determinan el esquema "algunos derechos reservados", lo cual crea una convivencia entre el derecho de autor y la libertad de





va; es decir, ya no es necesario solicitar permiso para usar las obras porque éste a ha sido otorgado a través de la licencia.

Tipos de licencias *creative commons*

Tiene cuatro condiciones que al combinarse generan los seis tipos de licencias que ofrece a través de su sistema:

1. **Atribución.** La obra puede ser distribuida, copiada y exhibida por terceras personas si se muestra en los créditos al autor original.
2. **No comercial.** El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.
3. **Sin obra derivada.** El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido, pero no puede utilizarse para crear un trabajo derivado del original.
4. **Compartir igual.** El material creado puede ser modificado y distribuido, pero bajo la misma licencia que el material original.

Atribuciones de los seis tipos de licencias de *creative commons* (México versión 2.5)⁸

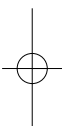
En todos los casos se debe citar al autor de la obra.

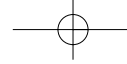
1. **Atribución.**⁹ El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos su origen.
2. **Atribución-sin obra derivada.** El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros. No se pueden realizar obras derivadas.
3. **Atribución-sin obra derivada-no comercial.** El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros. No puede obtenerse ningún beneficio comercial y no pueden realizarse obras derivadas.
4. **Atribución-no comercial.** El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros. No puede obtenerse ningún beneficio comercial.
5. **Atribución-no comercial-compartir igual.**¹⁰ El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. No puede obtenerse ningún beneficio comercial y las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de la licencia original.
6. **Atribución-compartir igual.** El material creado puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros si se muestra en los créditos. Las obras derivadas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

⁸ <http://creativecommons.org.mx/>

⁹ En España se utiliza el término "reconocimiento", en México se le denomina "atribución".

¹⁰ En México se le denomina licenciamiento recíproco, pero en la literatura se encuentra bajo el término compartir igual.





Ventajas del *creative commons*

1. Se respetan los derechos del autor porque es quien fija los términos bajo los cuales terceras personas pueden hacer uso de su obra.
2. Las licencias no tienen ningún costo.
3. Ofrece un sistema en línea que facilita al autor definir el tipo de licencia a utilizar, además de las instrucciones para colocar el código generado en los archivos para que los motores de búsqueda identifiquen e indiquen a los usuarios los términos en los cuales está licenciada la obra.

Por qué utilizar *creative commons*

En *internet* hay una limitada protección a los derechos de autor, de allí que *creative commons* proponga sus licencias con el fin de aprovechar los derechos reservados para beneficio público.

Como los derechos de copia en *copyright* están reservados, para poder reproducir, modificar o distribuir una obra debe solicitarse permiso al autor, ya que quien tiene todos los derechos sobre su obra, hasta que los cede. Ahora bien, existe un número considerable de autores a quienes no les interesa en qué medida su obra se distribuye o se haga por terceras personas, siempre que quede claro quién es el autor de la misma, por tal motivo al optar por *creative commons* fomenta la cooperación y el desarrollo en equipo.

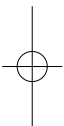
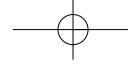
Cabe agregar que las licencias *creative commons* no se aplican a desarrollos de *software*, pero sí en páginas *web*, proyectos educativos, música, cine, fotografía, literatura, entre otros.

Obtener una licencia *creative commons*

Es necesario entrar a su sitio¹¹ y allí el sistema ofrece una serie de lineamientos por los cuales puede utilizarse la obra junto con un conjunto de metadatos. Las características de la distribución son las siguientes:

- ✓ Permitir un uso no comercial de la obra. Terceras personas pueden copiar, distribuir, exhibir, ejecutar el trabajo y realizar otros derivados del mismo, sólo sin propósitos comerciales.
- ✓ Permitir modificaciones de la obra. Debe indicarse las modificaciones a la obra al distribuirla, exhibirla o ejecutarla o, si se puede, hacer dichas modificaciones en copias literales de la misma.
- ✓ Jurisdicción de la licencia. Señala que se quiere adaptar dicha protección a la legislación de determinado país.

¹¹ <http://creativecommons.org/mexico>



- ✓ Formato de la obra: texto, audio, vídeo, imagen.
- ✓ Siempre se tiene el derecho moral. Se debe reconocer y citar siempre el autor original.

Hecha la elección de la licencia ésta se despliega de tres formas:

1. Es un resumen legible¹² con el texto legal y los íconos relevantes.
2. El código legal completo en el que se basa la licencia seleccionada.
3. El código digital para que los sistemas informáticos puedan leer e identificar la obra y las condiciones de uso.
4. Seguidos los pasos anteriores, se genera un código que debe copiarse en la página *web* donde se encuentra el trabajo a proteger, y a partir de ese momento empieza la protección.

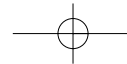
Tendencia en el uso de *creative commons*

En la actualidad, *creative commons* México colabora con Redalyc¹³ para impulsar la difusión de sus publicaciones. Con respecto a las grandes empresas informáticas: *Yahoo*,¹⁴ ha desarrollado un sistema de búsqueda para detectar los permisos recogidos por las mencionadas licencias, *Microsoft* ha hecho uso de las mismas

¹² *Commons Deed*.

¹³ <http://www.clasco.org.ar/biblioteca>

¹⁴ <http://search.yahoo.com/cc>



en *PatternShare*, y en cuanto a *Google* provee de herramientas de búsqueda basadas en ellas.

Las licencias de *creative commons* tienen gran popularidad en *internet* y los sitios las utilizan para proteger o ceder sus contenidos, un ejemplo de ello es el Octeto canal digital de Tecnología Educativa de la Universitat Jaume I de Castelló,¹⁵ la Open University del Reino Unido, que publica una amplia selección de materiales de enseñanza a partir de octubre de 2006, o la Revista de la Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC).¹⁶

Hacia el futuro

La brecha digital aumenta cada día, de allí la importancia de establecer, a la vez, mecanismos que garanticen la creación, difusión, preservación y socialización del conocimiento, así como hacerlo llegar al mayor número de usuarios a través de las TIC.

La cultura de un pueblo depende de la calidad de sus registros de conocimiento y si carece de éstos, carece de identidad. El conocimiento debe ser un bien social y no una mercancía disponible para quienes tienen los recursos financieros o tecnológicos para acceder al mismo.

Copyleft es un movimiento que rompe con las restricciones de *copyright* cuando, tal vez pueda ser demasiado ambiciosa la visión, de allí la importancia de *creative commons* que busca la difusión siguiendo el aspecto "algunos derechos reservados", y ambos fomentan el desarrollo a través de la cooperación.

Copyleft y *creative commons* están en constante proceso de actualización, lo cual permite que sean herramientas idóneas para enfrentar la evolución de las TIC.

Un aspecto importante que se ha dejado de lado es el número considerable de investigaciones realizadas en instituciones públicas financiadas con los impuestos pagados por los ciudadanos; entonces ¿por qué limitar su acceso o cobrarlo? Si la obra fue subsidiada por la propia sociedad en su momento? No hay necesidad de un *copyright* que limite la reproducción y difusión del conocimiento

Fue
Alejandro Jiménez
Facultad de Econ
Universidad Nacional Autónoma de Mé
ajleon@servidor.unam

¹⁵ <http://cent.uji.es/octeto>

¹⁶ <http://rusc.udc.edu/>

