

## Módulo 3

# Entendiendo las licencias Creative Commons, sus posibilidades y sus limitaciones

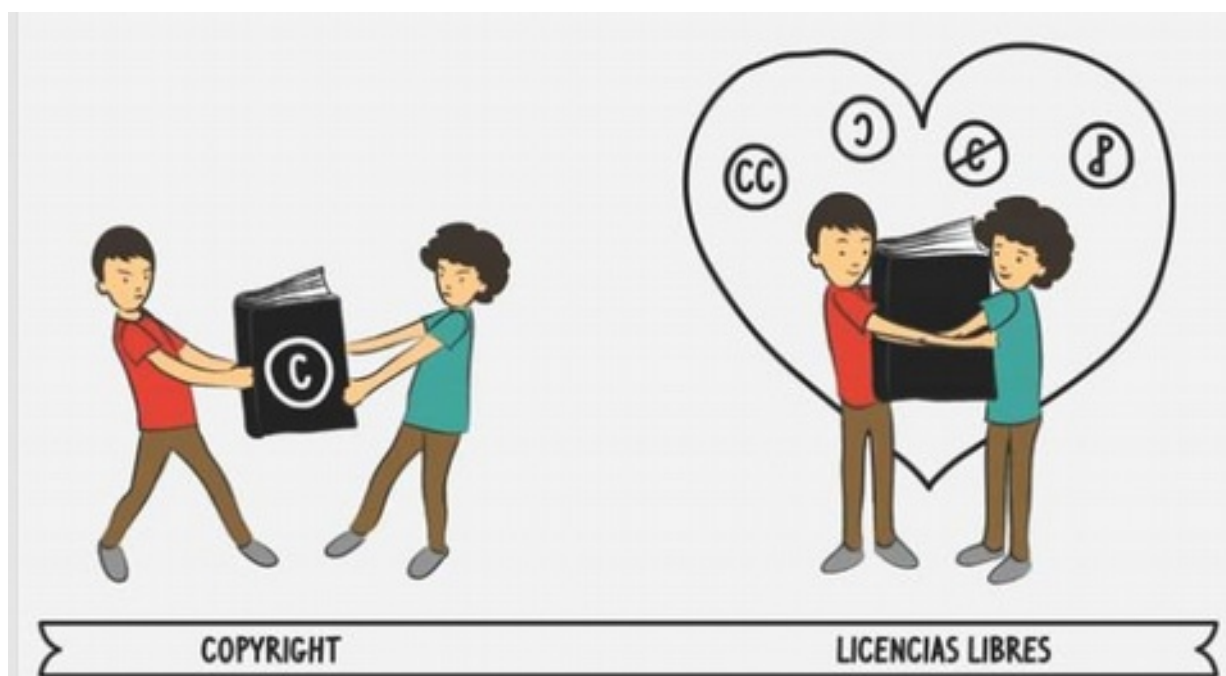


Imagen: #Bookcamping. CC BY SA. <https://www.goteo.org/project/bookcamping>

En los dos primeros módulos de este curso hicimos una introducción al marco jurídico y político del derecho de autor. Vimos los tratados internacionales de derechos humanos que consagran el derecho de acceso y participación en la vida cultural, y también conocimos los tratados comerciales y de propiedad intelectual que afectan el acceso a la cultura y al conocimiento. Analizamos cómo el acuerdo ADPIC (un anexo del tratado constitutivo de la Organización Mundial de Comercio) impone restricciones severas sobre nuestros países a la hora de establecer legislaciones de derecho de autor menos restrictivas.

Estas imposiciones se reflejan en la ley de Nicaragua, así como en la de Uruguay y en las leyes de todos los países de la región y el mundo. **Entre mediados de la década de 1990 y comienzos de la década de 2000, todos nuestros países debieron añadir restricciones a sus leyes para adecuarlas a ADPIC y evitar sanciones comerciales.**

El resultado, como vimos, es un sistema de propiedad intelectual que afecta nuestros derechos culturales. **Esta tendencia al maximalismo de la propiedad intelectual se da en un momento histórico en el que los desarrollos tecnológicos hacen más fácil que nunca compartir cultura y conocimiento.** Lo que a primera vista parece una contradicción, es en realidad algo perfectamente lógico, dado que las principales impulsoras de las restricciones fueron un conjunto de corporaciones que buscaban ser las beneficiarias exclusivas de las rentas asociadas a la circulación amplificada de la cultura. Para los estudios de Hollywood, el puñado de mega-discográficas globales o las grandes editoriales científicas, Internet fue desde un comienzo tan solo un nuevo canal de distribución rápida y de venta eficiente de sus productos. Jamás consideraron que Internet pudiera ser el soporte de interacciones sociales complejas, a través de las cuales se pudieran ejercer derechos. Una Internet neutral y abierta es una falla de diseño para ellos, y por eso se han esforzado (y hasta cierto punto, han logrado) por hacer de Internet una nueva televisión.

Ante el maximalismo de la propiedad intelectual que afecta nuestros derechos humanos, se han ensayado respuestas políticas y también respuestas sociales y comunitarias. **La respuesta política más obvia, es la lucha por revertir las leyes y tratados que bloquean nuestros derechos culturales. Sin embargo, es la más difícil.** Esto es así porque la tendencia neoliberal que marcó la creación de la Organización Mundial de Comercio (OMC) y la adopción de ADPIC, apenas logró detenerse, pero no revertirse, en los primeros años de la década de 2000 en la OMC. Pero siguió su camino por fuera de la OMC, para imponerse a través de los tratados bilaterales y multilaterales de libre comercio. Estos tratados impusieron una agenda aún más maximalista de la propiedad intelectual, denominada ADPIC Plus (es decir, “más allá” de ADPIC), que, entre otras cuestiones, aumenta los plazos mínimos de restricción por derechos de autor.

En este contexto, no es extraño que **en las últimas décadas hayan surgido distintas propuestas de acción comunitarias para disminuir las barreras que la propiedad intelectual impone a la circulación cultural**. En la década de 1980, el programador estadounidense Richard Stallman ideó una estrategia legal para que su producción de software pudiera circular libremente, y para que no se pudieran poner restricciones sobre las obras derivadas de esas creaciones. **Así surgió la [licencia pública de GNU \(GNU GPL\)](#), la primera [licencia copyleft](#)**, que luego sería ampliamente usada hasta el día de hoy, dando lugar al movimiento del software libre. Una buena parte del software que usamos en nuestras computadoras y del que se usa para sitios web y otros servicios que corren sobre Internet, tiene licencias de software libre. El sistema operativo Linux, el navegador web Firefox, el reproductor multimedia VLC y el procesador de texto LibreOffice son algunos ejemplos.

A comienzos de los 2000, [Lawrence Lessig](#), un académico de la Universidad de Stanford, en conjunto con otros colegas, **se inspiró en la licencia GPL de software libre para crear un conjunto de licencias de derechos de autor aplicables a todo tipo de obras culturales: [las licencias Creative Commons \(CC\)](#)**.

Tanto la licencia GPL como el conjunto de licencias CC **son herramientas que los propios autores o titulares de derechos utilizan para autorizar a los usuarios a que copien, compartan o hagan modificaciones sobre sus obras**. Es decir, los autores deciden voluntariamente brindar estos derechos a los usuarios.

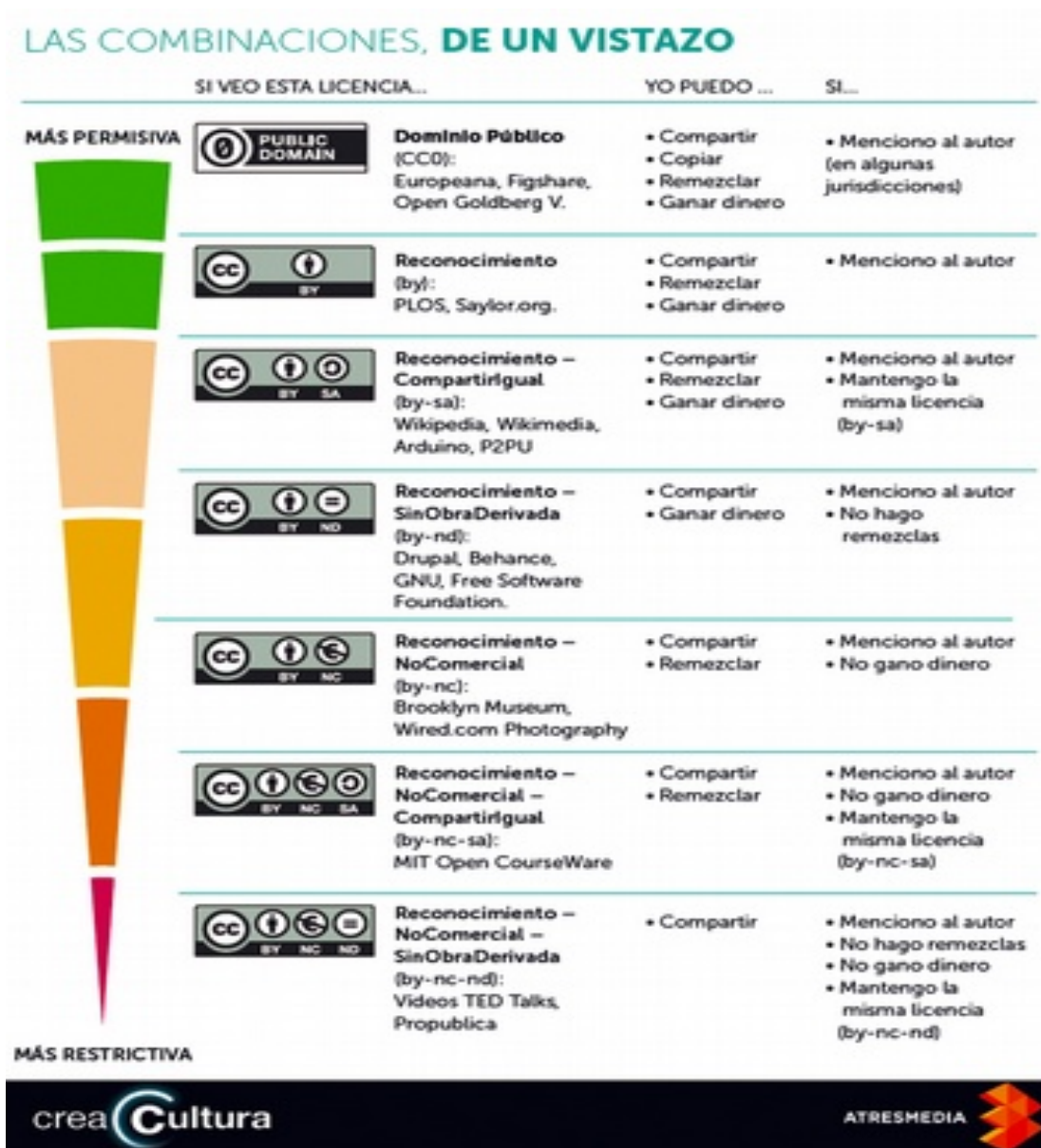
Por supuesto, se trata de una estrategia perfectamente legal, dado que **se ampara en las mismas legislaciones de derecho de autor** que establecen que el autor tiene un dominio casi total sobre su obra, lo cual incluye la potestad de brindar autorizaciones por anticipado.

Mientras que la licencia GPL es una sola y se utiliza principalmente para el software, las licencias CC son 6 y se aplican a obras culturales como textos, música y



*Lawrence Lessig por JericoDelayah, CC BY-SA [en Wikimedia Commons](#).*

audiovisuales, entre otras. **Las licencias Creative Commons son un conjunto de 6 licencias entre las cuales el autor puede elegir la que prefiera para usar en sus obras.** Algunas de ellas son más restrictivas que otras, autorizando o no obras derivadas y usos comerciales, pero todas las licencias CC permiten, como mínimo, que las obras se copien y se compartan sin fines comerciales.



6 licencias Creative Commons y CC0. Infografía de [Crea Cultura Blog](#).

Las licencias CC **ayudan a crear un ecosistema cultural donde las obras licenciadas circulan libres de restricciones**. Sirven, por lo tanto, para demostrar que es posible implementar un nuevo modo de circulación cultural más justo y libre. Sin embargo, **se trata de una solución parcial** a un problema cuya solución de fondo sigue siendo la reconstrucción de los regímenes jurídicos de propiedad intelectual.

Para saber más sobre el copyleft y las licencias Creative Commons, les invitamos a ver los siguientes materiales;

- Serie de videos presentados por Beatriz Busaniche:
  - [Qué es el copyleft](#)
  - [Qué son las licencias libres](#)
  - [Qué son las licencias Creative Commons](#)
  - [Características de las licencias Creative Commons](#)
  - [Licencias libres y reforma del derecho de autor: reflexiones finales](#)
- [Una guía muy completa](#) sobre las licencias CC, realizada por Patricia Díaz.

A través de estos materiales, van a poder conocer más sobre estas licencias, aprender a usarlas en sus propios trabajos y también encontrar materiales libres para poder remezclar y reutilizar.

Este documento es una adaptación de un texto anterior de Jorge Gemetto publicado anteriormente bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

Los textos originales están disponibles en: <https://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2017/01/Clase-3-Entendiendo-las-licencias-Creative-Commons-sus-posibilidades-y-sus-limitaciones.pdf>