

LAS IDEAS Y LAS COSAS: LA RIQUEZA DE LAS IDEAS Y LOS PELIGROS DE SU MONOPOLIZACIÓN

BEATRÍZ BUSANICHE

INTRODUCCIÓN

La revolución digital recién comienza. Para la humanidad, unas pocas décadas no son suficientes como para considerar que los grandes cambios ya han llegado. Sin embargo, ya estamos en la puja por definir cómo será este nuevo mundo basado integralmente en tecnologías digitales. La revolución digital, de hecho, ya tiene un fuerte impacto sobre algunas áreas específicas como la difusión de la cultura, dando por tierra y arrasando a su paso con una forma de hacer las cosas y abriendo el juego a otras.

El software, como técnica cultural de nuestra era, está en el centro de todos estos procesos: dependemos de él, nos basamos en él, y nos montamos en él para construir todo un universo de cultura distribuida, libre, y disponible a nivel global.

Las denominadas "industrias culturales" son las primeras en sentir los cambios y en ver cómo su forma de hacer negocios, establecida sobre las leyes de copyright, está convirtiéndose en una antigüedad prácticamente insalvable en la era digital. Otros fenómenos están en marcha: las comunicaciones interpersonales mediadas por computadoras, la digitalización de la cultura, la distribución de la potestad de crear y generar cultura en cualquier terminal (millones de personas generando, compartiendo contenidos, desarrollando software, incorporándose a las redes no como consumidores, sino como activos participantes, creadores, difusores). Todos estos fenómenos están creando fuertes resistencias en aquellos que ven peligrar sus negocios, o en aquellos que sencillamente le tienen temor a la libertad y a la descentralización casi anárquica que propone la red. No son pocos los que desean afianzar arquitecturas de control para mantener sus monopolios. La libre distribución de conocimiento en redes es una estaca en el corazón de los gigantes, ya sea del software como de las industrias culturales y las grandes cadenas de medios de comunicación, que harán todo lo posible por mantener su posición de privilegio.

Por eso, entender el software, las implicaciones y los peligros de su control monopólico, es la primera trinchera para consolidar este mundo de cultura libre que todavía está en ciernes.

Este trabajo se propone, entre otros objetivos, dar un vistazo a la naturaleza de las ideas como base para, desde el debate sobre acceso a la información, dar por tierra con el concepto de "propiedad intelectual", alertar sobre los peligros de la monopolización de las ideas y tejer un panorama sobre alternativas y tendencias abiertas en nuestro incipiente mundo de la cultura digital.

SOBRE LA NATURALEZA DE LAS IDEAS

Thomas Jefferson dijo alguna vez que "si la naturaleza ha creado alguna cosa menos susceptible que las demás de ser objeto de propiedad exclusiva, esa es la acción del poder del pensamiento que llamamos idea, algo que un individuo puede poseer de manera exclusiva mientras la mantenga guardada. Sin embargo, en el momento en que se divulga, se fuerza a sí misma a convertirse en posesión de todos, y su receptor no puede desposeerse de ella. Su peculiar carácter es también tal, que nadie posee menos de ellas porque otros posean el todo. Aquel que recibe una idea mía, recibe instrucción sin mermar la mía, del mismo modo que quien disfruta de mi vela encendida recibe luz sin que yo reciba menos. El hecho de que las ideas se puedan difundir libremente de unos a otros por todo el globo, para moral y mutua instrucción de las personas y para la mejora de su condición, parece haber sido concebido de manera peculiar y benevolente por la naturaleza, cuando las hizo, como el fuego, susceptibles de expandirse por todo el espacio, sin ver reducida su densidad en ningún momento y como el aire en el que respiramos, nos movemos y se desarrolla nuestro ser físico, incapaz de ser confinadas o poseídas de forma exclusiva. Las invenciones, pues, no pueden ser, por naturaleza, sujetas a propiedad".¹

Referido innumerables veces en escritos de la denominada cultura digital, el texto nos llama a reflexionar sobre algunos asuntos que están en fuerte pugna. ¿Puede una idea ser pasible de "apropiación" excluyente? Tomando la declaración de Jefferson como base, la respuesta es NO. Sin embargo, este es uno de los debates abiertos a nivel global, uno que promete convertirse en el debate esencial y estratégico de la conformación de la denominada Sociedad del Conocimiento.

Quien tiene una idea y la comparte, no pierde la idea sino que en realidad la multiplica. Es imposible detener una idea que se divulga. Este atributo de "no exclusión" se complementa con otra característica básica: las ideas no se consumen ni se gastan. Tienen la peculiaridad de mantenerse en el tiempo, indestructibles,

¹ Véase BARLOW, John. **Vender vino sin botellas**. En página Web <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/barlow.pdf>

imposibles de reducir ni de dañar. Y como si esto fuera poco, no sólo no son excluyentes ni se consumen, sino que en su divulgación generan, dan vida y motivan nuevas ideas.

No hay “cosa” en este mundo que goce de semejantes atributos: a mayor divulgación, mayor es nuestra capacidad de generar nuevas ideas, mayor es nuestra capacidad de engendrar más y más conocimiento. Nada en este mundo es pasible de abundancia y riqueza tal como las ideas. Esta naturaleza de ser no excluyentes, de no consumirse y no degradarse con el uso hace que las ideas no puedan ser encerradas bajo el rótulo de la propiedad privada. Sin embargo, y en contraposición a esta lógica, se ha popularizado el concepto de “propiedad intelectual” para describir alguna forma jurídica que asigna derechos exclusivos sobre aplicaciones y expresiones de ideas, como se hace sobre los recursos naturales y hasta los mismos genes humanos.

La expresión “propiedad intelectual” es una excelente terminología para cierto tipo de marketing, sobre todo para aquellos que desean equiparar las ideas a los bienes materiales. Lamentablemente, el marketing de la “propiedad intelectual” avanzó lo suficiente como para instalarse en el sentido común discursivo y dar origen incluso a una organización internacional de la “propiedad intelectual”, la OMPI. El hecho de que esa organización se denomine así, es de por sí, una opción política inaceptable.

El concepto de “Propiedad Intelectual” es una deliberada invitación a la confusión, que debe ser rechazada y preferentemente abolida de las instituciones que se ocupan de estos temas por dos razones fundamentales: primero, engloba bajo un mismo concepto, regímenes jurídicos de diferente naturaleza, origen y objetivos, y segundo, facilita la confusión entre ideas (intangibles) y cosas (tangibles) olvidando la distintiva naturaleza de las obras intelectuales.

Esta confusión deliberada nos ha llevado a la situación actual, donde la geopolítica del conocimiento marca una brecha formidable entre los pueblos del mundo, donde unos pocos pretenden monopolizar el conocimiento y donde la ley parece hecha para mantener esa brecha lo más profunda posible. La brecha del conocimiento se profundiza en la medida que se adoptan normas regresivas en derecho intelectual.

DERECHOS RELACIONADOS AL MUNDO INTELECTUAL

Existe todo un marco de derechos relacionados al mundo de las ideas y al trabajo intelectual. Podemos partir de la Declaración Universal de Derechos Humanos que hace un doble reconocimiento relacionado a estos temas.

Artículo 27

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.²

Lo que incorpora esta Declaración, no es ni más ni menos que el intento de equilibrar el bien común con el interés particular. Y lo logra de una manera clara: toda persona que realiza trabajo intelectual tiene derecho a preservar sus intereses, pero estos quedan sujetos al marco del bien común contemplado en el punto 1 del artículo. Este equilibrio entre el bien común y los intereses particulares es eje fundamental de varios otros documentos. En el mismo sentido se expresa la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre, en su apartado sobre el Derecho a la Cultura.

Algo similar queda claro en la Constitución de los EEUU de Norteamérica, documento que ha servido de base a muchas otras Constituciones del Continente. En la sección octava del capítulo 1 de la Carta Magna norteamericana, donde describe las atribuciones del congreso, el punto 8 indica que el cuerpo legislativo tendrá la facultad “para fomentar el progreso de la ciencia y las artes útiles, asegurando a los autores e inventores, por un tiempo limitado, el derecho exclusivo sobre sus respectivos escritos y descubrimientos”³

Así planteado, esto no constituye “propiedad” en el sentido ordinario del término, sino solo ciertos derechos reservados por tiempo limitado. Pasado ese tiempo, que se estipula por ley, la obra intelectual pasa a formar parte del Dominio Público. Es el bien público el que está en juego y por eso los constitucionalistas de muchos países han tomado esos recaudos. Es importante, entonces, trabajar los marcos de *monopolios intelectuales restringidos*, en particular los conceptos de patentes y copyrights.

Una **patente** es una concesión emitida por un gobierno a un inventor, que excluye a otras personas de fabricar, usar o vender un invento sin negociar el pago de regalías al detentor de la patente. Es un monopolio limitado sobre la “aplicación” de cierta idea, aplicación que debe ser original, novedosa, no obvia y útil. Según el acuerdo ADPIC (Acuerdo sobre los aspectos de los derechos de propiedad intelectual relacionados al comercio de la OMC - también conocido como TRIPS), las patentes tienen 20 años de duración a partir de la fecha de solicitud. Su objetivo, en teoría, es fomentar el desarrollo tecnológico, no limitarlo ni ponerle trabas. La legislación de patentes especifica la asignación monopólica de la aplicación de una idea a un particular o empresa, aún cuando se pueda probar fácilmente que jamás

² Véase página Web <http://www.unhchr.ch/udhr/lang/spn.htm>

³ Véase página Web sobre la Constitución de los EEUU de Norteamérica, en http://wikisource.org/wiki/Constituci%C3%B3n_de_los_Estados_Unidos_de_Am%C3%A9rica#Octava_Secci.C3.B3n

se ha escuchado o visto esa aplicación. El monopolio excluye la posibilidad de que a alguien más se le hubiera ocurrido lo mismo y privilegia a quien llegó primero a la oficina de patentes.

En el marco de los **derechos de autor**, contemplados en Convenio de Berna⁴, nos encontramos con dos formas relacionadas: los derechos patrimoniales y los derechos morales. Los derechos patrimoniales son negociables e incluyen el marco jurídico conocido como “copyright”, es decir, el derecho a decidir qué, cómo y bajo qué condiciones se reproduce una obra. El marco de copyright ampara las “expresiones” de las ideas. Por otra parte, en casi todas las legislaciones relacionadas, los derechos morales son inalienables y constituyen la base del reconocimiento moral de las autoras y los autores en relación a la paternidad de la obra y a la integridad, es decir, el derecho a oponerse a que la obra sea modificada. Las actuales normativas de copyright estipulan monopolios limitados que rondan los 50 a los 70 años en algunos casos. El Convenio de Berna recomienda conservar el monopolio durante toda la vida de la autora o del autor y para sus herederos hasta 50 años después de su muerte.

Tras el vencimiento de esos plazos de monopolio limitado de derechos de patentes y copyrights, las obras e inventos entran a lo que se denomina Dominio Público, situación en la que quedan las obras artísticas e intelectuales tras el vencimiento del plazo que da derecho a su explotación exclusiva por el autor o sus herederos, y que implica la libertad de reproducción, representación o edición.

SOBRE EL SOFTWARE EN PARTICULAR Y EL MARCO JURÍDICO QUE LO REGULA

Antes de analizar el marco jurídico, entendamos de qué estamos hablando. El software es básicamente y para decirlo claramente: **texto**. Es texto imperativo escrito por programadores, en un lenguaje de programación determinado para dar órdenes a una computadora.

El software como texto es lo que conocemos como texto original. Código que luego se compila para obtener lo que se denomina “ejecutable” o “binario”, por consistir exclusivamente de dos cifras, cero (0) y uno (1). Es decir, la compilación es una “traducción” del texto fuente a lenguaje de máquina, el software que la máquina comprende: largas cadenas de *ceros* y *unos*. Tenemos, entonces, el texto fuente y el binario ejecutable. Sin embargo, la denominada “industria” del software nos ha acostumbrado, a fuerza de marketing, a pensar el software solo como el binario, es decir, el ejecutable y nos ha convencido de que nuestro derecho a conocer la esencia funcional del software, su texto fuente, es superfluo.

⁴ Véase página Web <http://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/>

El binario no es legible para los humanos, sólo el fuente puede ser considerado texto accesible para nosotros. Sólo desde el fuente se puede leer qué órdenes lleva impresas ese software y cuáles son las instrucciones que obedece, entender lo que el software hace, aprender de su desarrollo y avanzar sobre él.

El software es, sin lugar a dudas, la técnica cultural de la era digital. Nuestro nivel de dependencia del software es cada vez más alto y complejo. Y nuestra potencialidad de aprenderlo y dominar esta técnica es lo que marca nuestro grado de dependencia o independencia en la era digital. Para dominar la técnica, el acceso al texto fuente es imprescindible.

Jurídicamente tiene varias particularidades. Por lo general, el software no se vende a los usuarios finales, sino que se otorgan “licencias de uso”. Esas licencias restringen qué podemos y qué no podemos hacer con el software y suelen tener una vigencia temporal determinada. Quién las otorga conserva la titularidad de los derechos sobre el software. Además de las licencias de uso, también se pueden vender los derechos sobre el texto – código. Esto ocurre por ejemplo, en aquellos casos en la que una empresa compra desarrollos de otra. Según el Convenio de Berna y las legislaciones de muchos países, el software está contemplado bajo las leyes de copyright o derechos de copia. En la mayoría de los países que suscriben ese convenio sobre derechos de autor, el software está contemplado bajo la misma legislación que contempla a los libros, las obras musicales, las pinturas y otras obras artísticas, lo que significa que se mantiene el monopolio del copyright por el tiempo de vida de su autor o autora y para sus herederos durante los 50 años posteriores a su muerte, a pesar de que en un área de desarrollo dinámica y velozmente cambiante como el del software, la vida útil de un programa ronda los 3 a 5 años. La validez de las patentes más allá de la propia utilidad del producto es ridícula.

Otro de los errores que se comete en el Convenio de Berna con el software y que se repite en la mayoría de las legislaciones nacionales consecuentes, es la posibilidad de registrar bajo copyright los binarios, es decir, los ejecutables, programas objeto que sólo las computadoras son capaces de leer. De esta manera, se imposibilita la “lectura” humana del software y se clausura el conocimiento “confinado” o “cercado” en él.

En el marco de la OMC, el ADPIC (o TRIPS) indica en su artículo 10 sobre programas de ordenador y compilaciones de datos que:

1. Los programas de ordenador, sean programas fuente o programas objeto, serán protegidos como obras literarias en virtud del Convenio de Berna (1971).
2. Las compilaciones de datos o de otros materiales, en forma legible por máquina o en otra forma, que por razones de la selección o disposición de sus contenidos constituyan creaciones de carácter intelectual, serán protegidas como tales. Esa protección, que no abarcará los datos o materiales en sí

mismos, se entenderá sin perjuicio de cualquier derecho de autor que subsista respecto de los datos o materiales en sí mismos.⁵

En algunos países, como en los EEUU, está permitido también el patentamiento de ideas aplicadas en el software. Mientras que los monopolios de copyright son restricciones a la distribución de programas, las patentes constituyen restricciones a su desarrollo. Esto se debe a que se permite patentar las ideas aplicadas en un programa, con lo que, por ejemplo, dentro de un sencillo procesador de textos puede haber cientos de aplicaciones de ideas patentadas. Esa misma legislación permite también el patentamiento de algoritmos matemáticos, esenciales para toda forma de desarrollo de software y matemática aplicada a la ciencia informática.

En nuestro marco argentino de derechos, está estipulado que una patente sólo debe adjudicarse en caso de que esté probado que el monopolio temporal sobre esa técnica beneficia a la sociedad en su conjunto. En el caso del software hay sobradas pruebas en contra.

El prestigioso académico Donald Knuth, matemático de la Universidad de Stanford y desarrollador de algunas piezas clásicas de software como el TeX, en su ya famosa carta a la oficina de patentes de los EEUU, dijo en forma muy gráfica: "el congreso decidió sabiamente hace mucho tiempo que las entidades matemáticas no pueden ser patentadas. Claramente, nadie podría aplicar las matemáticas si fuese necesario pagar un valor por una licencia cada vez que se use el teorema de Pitágoras. Las ideas algorítmicas básicas, que hoy en día muchos están patentando, son tan fundamentales que las consecuencias amenazan con ser equiparables a las que se tendría al permitir que los autores patentaran individualmente palabras y conceptos. Los novelistas y columnistas no podrían escribir historias excepto en los casos en que las editoriales fueran autorizadas por los propietarios de las palabras. Los algoritmos son tan básicos para el software como lo son las palabras para los escritores: son las piezas fundamentales que se necesitan para armar productos interesantes."⁶

Pero así están dadas las cosas en la actualidad. Y la discusión sobre patentamiento de ideas aplicadas al software es una de las más álgidas en materia de monopolios intelectuales. Sus principales impulsores son las grandes corporaciones del software que aspiran a afianzar sus monopolios y a aplastar toda posible competencia por dominar un mercado en fuerte crecimiento, mientras que la resistencia más férrea la encarnan actualmente las y los activistas del movimiento de software libre. La posibilidad de patentar software es una de las condiciones que los EEUU pretenden transmitir a países firmantes de tratados de libre comercio bilaterales.

⁵ Véase página Web http://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/trips_s.htm

⁶ Véase página Web <http://bachue.com/colibri/patentes/knuth-pt0/knuth-pt0.es.txt>

Por otro lado, y en relación a sus términos de licenciamiento y distribución, podemos definir dos tipos de software: el software libre por un lado y el software privativo por el otro.

El software libre, según la definición de la Free Software Foundation⁷ es aquel software que garantiza cuatro libertades:

- La libertad de usar el programa, con cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición previa para esto.
- La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino (libertad 2).
- La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. (libertad 3). El acceso al código fuente es un requisito previo para esto.

El software que no respeta alguna de estas cuatro libertades es lo que denominamos **software privativo**,⁸ porque priva a sus usuarias y usuarios de los derechos necesarios para usar el software en libertad.

La mayor parte del Software Libre está montado sobre la base jurídica de la denominada GPL, Licencia Pública General de GNU⁹, una licencia basada en los derechos de autor que garantiza las cuatro libertades características del software libre.¹⁰ Existe una diversidad de licencias, pero la más clara expresión del software libre es sin dudas la GPL. Esta licencia está diseñada para garantizar que el software siga siendo libre aún si otros desarrolladores le aplican modificaciones. De esta manera, los términos de licenciamiento de la GPL aseguran que nadie pueda restringir indebidamente al usuario de versiones derivadas del programa. Además que la GPL es el ejemplo paradigmático del concepto de "copyleft",¹¹ que es justamente la garantía de que el software seguirá siendo libre, permitiendo todos los usos, estudio, modificación y copia del software sin que alguien pueda tomarlo y convertirlo en privativo. Este marco jurídico garantiza a los programadores la libertad de compartir y cooperar en su trabajo, sabiendo de antemano que ninguno de sus aportes será cerrado ni monopolizado.

ALGUNOS DERECHOS ESTÁN EN PELIGRO

Hoy en día, las computadoras regulan muchas de nuestras actividades cotidianas. Procesos esenciales de nuestro desempeño social incorporan compu-

⁷ Véase página Web de la Fundación del Software Libre www.fsf.org o www.gnu.org

⁸ Véase página Web <http://www.fsf.org/philosophy/categories.es.html#ProprietarySoftware>

⁹ Véase página Web de la Licencia Pública General de GNU <http://www.fsf.org/licenses/licenses.es.html>

¹⁰ Para ver la historia del desarrollo del software libre, véase STALLMAN, Richard. **El proyecto GNU**. Página 160 de este libro.

¹¹ *Ibid.*

tadoras y otros elementos de procesamiento electrónico de datos. Nuestras declaraciones impositivas, nuestros registros bancarios e inmobiliarios, están almacenados digitalmente. El correo electrónico y la mensajería instantánea desplazan a las cartas en papel y las llamadas telefónicas. Música, películas y publicaciones están hoy en formato digital y su costo de distribución es prácticamente cero. Sin embargo, el avance informático fue tan arrollador que muy pocos se han detenido a pensar en la dependencia absoluta que nuestro mundo tiene hoy del “software”.

De manera silenciosa estamos siendo colonizados por las tecnologías digitales, y en la mayoría de los casos por monopolios de software privativo. Esta colonización viene asociada a la necesidad de las industrias culturales de perpetuar su dominio. Por tanto, las industrias del software y las de la cultura o de los grandes medios de comunicación han tejido alianzas para sostenerse mutuamente aún en contra de nuestros derechos ciudadanos.

Estas son algunas de las amenazas presentes:

- DRM (Digital Rights Management), definidos por los defensores de la libertad en las redes como “Digital Restrictions Management”. El sitio de preguntas frecuentes sobre DRM de la firma Microsoft¹² es elocuente por sí mismo al sintetizar que los DRM permitirán que se individualice a quien accede a algún archivo, contrastarán la vigencia de la licencia para acceder al mismo, e incluso impedirán la ejecución de aquellos que no estén reglamentariamente bajo licencia, o de aquellos cuyo titular de los derechos de autor no desee que sean accedidos. Claro, todo esto, instalado en computadoras personales y actuando bajo las órdenes de la empresa que escribió el software y no bajo las órdenes del verdadero y único dueño de la computadora en cuestión. En resumidas cuentas, el sistema de DRM otorga a un tercero (en tal caso, el proveedor de contenidos y/o el proveedor de software) el derecho a manipular lo que nuestra computadora ejecuta, según su deseo. Por ejemplo, con DRM, una editorial que nos vende un “libro electrónico” puede asegurarse que el libro sea leído una sola vez, y que si deseamos releerlo o que alguien de la familia lo lea, deba pagar nuevamente.¹³ Este tipo de restricciones impuestas a través de código son inapelables y prometen destruir nuestros hábitos de acceso a la cultura en los cuales podíamos escuchar un disco las veces que se nos antojara, o compartir e intercambiar nuestros libros y textos con nuestra familia, colegas y amigos. DRM además, elimina lo que denominamos “fair use” o “uso justo”, un derecho fundamental en materia de acceso al conocimiento y la información. Cuando todos los libros sean digitales y bajo DRM, ya no podremos darnos el lujo de prestarlos a amigas y amigos

¹² Véase página Web http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/drm/faq.aspx#drmfqa_1_1

¹³ Véase STALLMAN, Richard. **El derecho a leer**. En página Web <http://www.fsf.org/philosophy/right-to-read.es.html> o STALLMAN, Richard. **Puede confiar en su computadora**. En página Web <http://www.fsf.org/philosophy/can-you-trust.es.html>

o donarlos a la biblioteca o la escuela de nuestro vecindario una vez leídos. Sólo quien pueda pagar por ella tendrá acceso a la cultura. Incluso, las computadoras controladas a distancia podrían poner límites a lo que hagamos con ellas, aún sin que esté en riesgo ningún copyright (sabido es que en las amenazadas redes Peer 2 Peer ‘P2P’, redes de pares que no pasan por servidores centrales, sino que comparten archivos de una terminal a otra, se intercambia muchísima información en forma legal, tal como programas de software libre, éstas no son ilegales bajo ningún concepto).

- Vigilancia global electrónica: En ningún momento de la historia de la humanidad, estuvimos tan expuestos a la mirada panóptica como en la era digital. Los medios de vigilancia existentes son innumerables y cada vez más originales. No sólo se trata de cámaras y sistemas de vigilancia visibles en las calles y otros espacios públicos, sino principalmente de software espía en nuestras computadoras. La imposibilidad de conocer el código fuente del software que ejecutamos en nuestras computadoras nos expone a la presencia comprobada de código malicioso, espía, que no sólo puede monitorearnos y reportar nuestras actividades en redes, sino incluso tomar control de nuestras computadoras (el mencionado DRM no es más que un ejemplo de esto, al nivel del acceso a contenidos con la excusa de preservar el copyright). La vigilancia global viola el principio de presunción de inocencia (“todos somos inocentes hasta que se pruebe lo contrario”) consagrado en nuestros derechos humanos básicos.

- Monopolios y concentración creciente: Los actuales regímenes de copyrights y patentes nos han llevado a un estado de concentración y monopolio creciente de las áreas vinculadas al trabajo intelectual. El modelo vigente promete agravar las diferencias entre los países ricos y los países pobres, y más aún, afianzar la concentración que hoy detentan las grandes empresas de la denominada industria cultural y del software privativo. Vivimos en un mundo en el cual los EEUU por sí solos perciben el 57% de las regalías y las patentes del mundo, mientras que todos los países en desarrollo juntos, concentrando el 85% de la población del planeta perciben sólo el 2% de esas regalías.¹⁴ El lobby a favor del patentamiento de software es un capítulo más de este proceso en el cual los grandes monopolios necesitan sostener su posición para sobrevivir como tales.

- Regulaciones inapelables: Como bien dice Lawrence Lessig en su libro “El código y otras leyes del ciberespacio”,¹⁵ el código es la ley, por tanto, aquellas regulaciones implementadas a partir de código informático son mucho más severas

¹⁴ Véase CHONCHOL, Jacques. **El poder de la economía mundial**. En página Web <http://rcci.net/globalizacion/2002/fg298.htm>

¹⁵ LESSIG, Lawrence. **El Código y otras leyes del ciberespacio**. Taurus-digital, ISBN 8430604286. 1999. Puede consultarse en la página <http://www.lessig.org>

e inviolables que cualquier otra norma conocida por la ciudadanía. El mencionado DRM es un caso, pero hay muchos más. Si implementamos el voto electrónico por ejemplo, y el sistema nos impide votar por alguna razón, no hay discusión, apelación o disconformidad que pueda hacer que la máquina nos registre como votantes. Ante regulaciones informáticas no hay retorno. A mayor cantidad de regulaciones a partir de código, mayor será el poder de las tecnocracias y menor será la capacidad ciudadana de intervenir sobre sus propias regulaciones. Quien programe el código será en definitiva el nuevo legislador y nadie que no tenga la capacidad, primero de acceder al texto fuente, y luego de comprenderlo, podrá efectuar alguna forma de monitoreo ciudadano sobre las regulaciones.

- Industrialización y mercantilización de la cultura: El ánimo de lucro y la creciente concentración constituyen la base de las denominadas “industrias culturales”, concepto debido en su origen a los teóricos de la Escuela de Frankfurt como fueron Adorno y Horkheimer que hoy cobra más vigencia que nunca. Sin embargo, no sólo hablamos de industrias del contenido, sino que en la era digital nos enfrentamos a la “industrialización” de nuestra técnica cultural, el software. En países como Argentina, el desarrollo de software fue declarado “industria”¹⁶ por una Ley de la Nación, perdiendo de vista que el software tiene una naturaleza que nada tiene que ver con los procesos industriales.

- Estancamiento del Dominio Público: La prolongación exagerada de los derechos exclusivos sobre obras intelectuales perjudica directamente el crecimiento del Dominio Público y con ello, el bien común y el derecho al libre acceso a la cultura. Mientras tanto, obras que sus derecho-habientes (generalmente editoriales y sellos discográficos y no autoras o autores) no desean volver a publicar quedan en el olvido durante décadas.

Tenemos en esta breve síntesis un panorama desalentador. Si resumimos las amenazas, nos encontramos con una serie de Derechos Humanos consagrados en la Declaración Universal de los Derechos Humanos¹⁷ en riesgo:

Artículo 11: Toda persona acusada de delito tiene derecho a que se presuma su inocencia mientras no se pruebe su culpabilidad [...]

Artículo 12: Nadie será objeto de injerencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques a su honra o a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales injerencias o ataques.

Estos dos derechos están seriamente amenazados entre otras cosas por la facilidad de establecer mecanismos de vigilancia en redes y la existencia de programas

como Echelon y Carnivore. Otros factores amenazantes son las regresivas medidas aplicadas en pos de la seguridad tras los atentados contra las Torres Gemelas, legislaciones como el Patriot Act, e incluso acuerdos internacionales que estipulan que el cifrado complejo es un arma de guerra, y por tanto impiden su uso a ciudadanos civiles.¹⁸

Artículo 19: Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

La aplicación de DRM y el control remoto de nuestras computadoras por parte de corporaciones del software ponen a éstas en posición de violar impunemente este principio básico.

Artículo 21: Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos. Toda persona tiene el derecho de acceso, en condiciones de igualdad, a las funciones públicas de su país. La voluntad del pueblo es la base de la autoridad del poder público; esta voluntad se expresará mediante elecciones auténticas que habrán de celebrarse periódicamente, por sufragio universal e igual y por voto secreto u otro procedimiento equivalente que garantice la libertad del voto.

Sin dudas, mientras más regulaciones se basen en código, menos personas estarán en condiciones de escrutarlas y participar de las deliberaciones. El oscurantismo intencional en relación a la técnica cultural de nuestra era, como es el software, es un abierto ataque a los principios democráticos.

Artículo 27: 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. 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.

Mucho hablamos ya sobre los derechos en materia intelectual. Con el estancamiento del dominio público y la práctica eliminación del “uso justo” violamos abiertamente el derecho de toda persona a tomar libremente parte de la vida cultural de su comunidad y gozar de las artes y ciencias.

Artículo 28: Toda persona tiene derecho a que se establezca un orden social e internacional en el que los derechos y libertades proclamados en esta Declaración se hagan plenamente efectivos.

¹⁶ Véase la Ley No. 25856 del 4 de diciembre del 2003 en <http://infoleg.mecon.gov.ar/txtnorma/91606.htm>

¹⁷ Véase página Web de la Declaración Universal de los Derechos Humanos en <http://www.unhcr.ch/udhr/lang/spn.htm>

¹⁸ Véase el Acuerdo de Wassenaar firmado en 1998 <http://www.wassenaar.org> . Otras notas relacionadas con este tema: http://www.pagina12web.com.ar/suplementos/futuro/vernota.php?id_notas=743&sec=13; <http://www.filetopia.org/es/politics.htm>; <http://gnu.mirror-space.org/philosophy/wassenaar.es.html>

Así, es imperativo que tomemos conciencia sobre los riesgos, para que el orden social de nuestra era digital sea respetuoso de derechos y garantías que nos supimos dar. Este último artículo es particularmente importante, pues las decisiones que tomemos hoy configurarían qué tipo de sociedad será esta llamada sociedad de la información o del conocimiento de las comunicaciones, tal como la estamos construyendo y cuánto haremos valer los derechos consagrados en la carta de DDHH.

ACCIONES Y PROPUESTAS

Tenemos un marco de derechos. No se debe perder de vista que esa es la base y ningún argumento debe hacernos dudar sobre su preeminencia sobre cualquier otro interés. Muchas organizaciones y personas han puesto manos a la obra con acciones y propuestas concretas.

Existen asombrosos ejemplos de construcción. Uno de ellos es el movimiento de software libre y la construcción de un edificio completo de software que nos permite satisfacer nuestras necesidades de procesamiento electrónico de datos sin renunciar a cambio a libertades esenciales. Basados en el marco jurídico del software libre, los sistemas GNU/Linux están accesibles a la ciudadanía para garantizar que cada una y cada uno de nosotros controle su computadora y pueda mantenerla fuera del monitoreo de las corporaciones.

Con 20 años de historia en sus espaldas, el movimiento de software libre tiene su principal referente en la Free Software Foundation y en su fundador, Richard M. Stallman, un hacker que abandonó su puesto en el Instituto de Inteligencia Artificial del MIT para construir software libre y un marco jurídico e institucional que permita preservarlo de la depredación del mundo privado.¹⁹

Dado que el software libre enfrenta la amenaza creciente del patentamiento de ideas de software-, tal como se desarrolla con mayor detalle en los artículos mencionados - el movimiento GNU ha iniciado una fuerte campaña en contra de toda forma de patentamiento de ideas de software y algoritmos matemáticos, elementos esenciales para todo desarrollo informático. El software libre bajo GPL puede montarse y aprovechar jurídicamente las normativas de copyright, pero difícilmente el desarrollo de software libre pueda sobrevivir a un sistema de patentamiento en el que los elementos básicos de la programación estén en poder monopólico de quienes los registren.

En el marco de las patentes y copyrights, y frente al rol de la OMPI como custodia de la asignación de derechos monopólicos sobre creaciones intelectuales, existen varias iniciativas como la Declaración de Ginebra sobre el futuro de la OMPI y la

¹⁹ Véase HEINZ, Federico. **Los desafíos de la comunidad de software libre en Latinoamérica**. En esta misma edición, página 178.

presentación realizada por países como Brasil y Argentina en favor del establecimiento de una agenda para el desarrollo en ese marco. Pero ninguna de esas iniciativas acierta al corazón de la cuestión. Por eso, desde el movimiento de Software Libre surgió la iniciativa de cuestionar la mera existencia de una organización como la OMPI. “La OMPI no es lo que necesitamos” dice la declaración “Hacia una Organización Mundial de la Riqueza Intelectual”²⁰ promovida principalmente por organizaciones y activistas de Software y Cultura Libre.

Todavía falta mucho, sobre todo en materia educativa, donde aún no está asumido el hecho de que el software es la técnica cultural de nuestra era. Si bien, no todos los niños serán matemáticos, nadie duda de la necesidad de enseñar matemáticas en la escuela. Si bien, no todos los niños serán escritores, nadie duda de la necesidad de enseñar lengua y redacción en las escuelas. Si bien, no todos los niños serán granjeros, nadie duda de enseñar biología en las escuelas. Sin embargo, bajo el argumento de que no todos serán programadores, se está privando a generaciones completas del derecho a aprender al menos los rudimentos de la técnica cultural de nuestro tiempo, el software y la capacidad de escribirlo²¹ y se está priorizando, a fuerza de firmar acuerdos inaceptables²² con empresas monopólicas, la enseñanza de marcas de productos privativos por encima de la enseñanza real, estratégica y profunda de lo que significa construir software.

Evaluadas las amenazas de la profundización de las limitaciones por copyright, otro movimiento vio la luz en los últimos años. Se trata de “Creative Commons”,²³ basado en la legislación vigente de derechos de autor, pero moldeado a gusto de quienes desean flexibilizar las normas y compartir sus obras bajo otras condiciones. Bajo el slogan de “*some rights reserved*”, músicos, poetas, pintores, diseñadores, fotógrafos, están poniendo a disposición de la comunidad sus obras con términos de licenciamiento flexibles. Basados en la “puesta en común” de la cultura y aprovechando la libertad de distribución que facilita hoy el Internet, la iniciativa de Creative Commons revaloriza la libre distribución de cultura en las redes sin que eso signifique ninguna forma de violación de la ley. Es un reemplazo de la “cultura del permiso”, en la cual las y los creadores sólo pueden crear con permiso de los poderosos o de los creadores del pasado, por una cultura efectivamente libre.²⁴

²⁰ Véase página Web <http://fsfeurope.org/documents/wiwo.es.html>

²¹ Una ampliación sobre la necesidad de enseñar programación a los niños puede verse en <http://www.d-sur.net/bbusaniche/index.php?p=26>

²² La empresa Microsoft promueve educación informática basada en software privativo a través de la denominada “Alianza por la Educación”. Este tipo de programas no son más que campañas de marketing que utilizan nuestras escuelas para afianzar y fomentar el monopolio. Véase página Web <http://www.microsoft.com/chile/educacion/alianzaporlaeducacion/default.asp>

²³ Véase página Web www.creativecommons.org

²⁴ LESSIG, Lawrence. **Cultura Libre: cómo los grandes medios usan la tecnología las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad**. Traducción de Antonio Córdoba para Elástico. Véase en página Web <http://www.elastico.net/archives/001222.html>

Existen además otras acciones concretas en favor del “acceso abierto” a información científica y técnica. Y no son pocas las instituciones académicas que ya se hacen eco de la necesidad de que los desarrollos de la ciencia y el conocimiento estén al servicio de la comunidad toda y no se conviertan en *commodities* de las grandes corporaciones. Un ejemplo de este tipo de iniciativas es la Declaración de Berlín sobre Acceso Abierto a información científica.²⁵

La concentración de medios de comunicación tiene su contracara en las redes, en los movimientos de contra información y comunicación alternativa como la Red Indymedia, y en los cientos de miles de *blogs* particulares que todos los días se suben a la red para contar otras historias, otras verdades y dar múltiples visiones de los hechos.

Es evidente que no estamos solos en esta lucha. Pero tenemos enfrente a organizaciones, países y corporaciones muy poderosas, con fuerte capacidad económica y un *cuasi* monopolio de los medios de información masivos, herramientas para moldear la opinión pública y capacidad de lobby sobre las acciones políticas de nuestros gobiernos. En definitiva, nos encontramos todos los días con el desafío de desandar el camino de la desinformación masiva, con las dificultades propias de todo movimiento social escaso de recursos financieros para trabajar, y escaso de personas preparadas para dar batalla en los frentes abiertos, cumbres, reuniones, foros internacionales, parlamentos, gobiernos, en todos esos frentes necesitamos actuar para que los monopolios no nos sigan avasallando.

Y mientras tanto construir cultura, compartir conocimiento, poner en común lo que sabemos, lo que podemos dar y multiplicar y lo que sin dudas, con el correr del tiempo, nos hará libres.

Copyright©2005 Beatriz Busaniche

This work is licensed under the Creative Commons Attribution- NonCommercial-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/1.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

²⁵ Véase página Web <http://www.geotropico.org/Berlin-I-2.pdf>