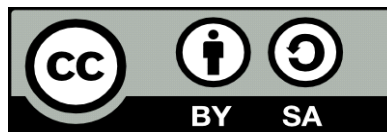




Genero. Una salida al dilema de los derechos de propiedad intelectual

Pål Lykkja and Øystein Jakobsen
Oslo, Norway

With special thanks to:
Dr. Prodromos Tsviavos



Translated by:
Alicia Garcia Medina

Meeting:

98. Audiovisual and Multimedia

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 76TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND ASSEMBLY

10-15 August 2010, Gothenburg, Sweden
<http://www.ifla.org/en/ifla76>

Sumario:

La actual situación de los derechos de Propiedad Intelectual perjudica a la sociedad, al libre acceso a Internet, y las nuevas fórmulas de colaboración, producción y diseminación de las obras de creación que no pueden desarrollarse con el modelo actual de Propiedad Intelectual.

Partiendo del supuesto de que el actual sistema de derechos de Propiedad Intelectual está lejos de ser un sistema óptimo para satisfacer las necesidades de la sociedad, el proyecto GENERO se puso en marcha para crear un nuevo entorno para la producción, reproducción y distribución de las obras de creación. El proyecto Genero trabajará en paralelo con el proyecto de investigación que investigará qué mecanismos permite una sociedad con gran calidad en el mundo de la creación para la investigación dentro del ecosistema de los nuevas formas de producción y diseminación.

En el entorno digital cada vez que se utiliza un trabajo es como si se hiciera una copia del mismo. Las bibliotecas pueden prestar libros a sus usuarios pero no pueden proporcionar libremente copias debido a las estrictas normas impuestas por los derechos de copyright, la misión de las bibliotecas a la hora de facilitar el acceso al arte y a la ciencia al público en general comienza a ser difícil de cumplir. Por el contrario, un régimen más abierto permite a las bibliotecas contar con los permisos necesarios para crear nuevos servicios y cumplir con su función en el entorno digital

Las bibliotecas deben centrar su atención en promocionar el uso de licencias libres (Cultura libre) y participar de forma activa en la configuración del sistema Genero.

Tabla de contenidos

| | |
|--|----|
| 1 – Introducción | 2 |
| 1.1. – Punto muerto de los derechos de Propiedad Intelectual | 3 |
| 1.2. – Situación de estancamiento de los derechos de Propiedad Intelectual | 4 |
| 2 – Genero y InWeave | 5 |
| 2.1.- El proyecto Genero | 5 |
| 2.2 – La riqueza intelectual y el valor del proyecto INWEAVE | 6 |
| 2.2.1 – La investigación interactiva | 8 |
| 3 – Las bibliotecas | 9 |
| 3.1 – El dilema de las bibliotecas | 9 |
| 3.2 – Las bibliotecas y la cultura libre | 10 |
| 3.2 – Las bibliotecas y Genero | 12 |
| Referencias bibliográficas | 12 |

1 – INTRODUCCIÓN

El propósito inicial del derecho de Copyright era, como el Estatuto de Anne indicaba, ser un estímulo para el aprendizaje, o como la Constitución de los Estados Unidos indicaba, 80 años más tarde, *promover el progreso de las ciencias y la necesidad del arte* [1] El mecanismo escogido para lograr este objetivo era proporcionar al creador, por un tiempo limitado, el monopolio exclusivo sobre la reproducción y comunicación pública de las obras de creación. Como la reproducción necesitaba un coste elevado en la imprenta, la ley se limitaba a la regulación del uso comercial de las obras de creación. Hoy en día, una copia digital perfecta se reproduce a coste cero, transformando el acceso a la información de un recurso escaso a una fuente abundante. Cualquier persona con un teléfono móvil o un ordenador crea miles de copias de obras originales todos los días, y la misma Internet es simplemente una máquina copiadora enorme. Somos cada vez más conscientes de las

consecuencias de un marco reglamentario estricto y la cuestión es saber si el sistema actual de la gestión de los derechos de la propiedad intelectual es la mejor forma de favorecer el bienestar social que se puede proporcionar con estos medios.

1.1. – Punto muerto de los derechos de Propiedad Intelectual

Actualmente estamos experimentando una serie de cambios profundos en la manera en la que la información digital se produce, se disemina y se dirige en las interconectadas redes digitales. Estos cambios han conducido a la introducción de un nuevo modelo de organización que Benkler Commons ha descrito como los binomios de producción (PCB) Commons Based Peer Production [2] Libre/Utilización de Software abierto (Foss), Contenido abierto, hardware, innovación, o incluso gobierno, son todos ellos ejemplos de esta nueva forma de producción [3] que tiene su origen en que en un entorno de producción de información interconectada se deben aplicar unas normas no solamente para incentivar la creación, pero también, y esto es lo más importante, por medio de la supresión de fricciones [4].

Para ello, deben cumplirse varios objetivos. En especial, este ecosistema debe apoyarse en una infraestructura de gestión de la información que conecte a los consumidores de contenidos con los productores de contenido sin crear monopolios de contenido durante el proceso. Además, dado que la participación e implicación en la cultura es importante, debe haber un marco jurídico que facilite la compensación económica a cambio de la reutilización de material sin acuerdos previos por escrito y, con mínimas barreras para la participación.

La industria del ocio tradicional está dominada por un pequeño número de grandes corporaciones. Estas entidades operan en un marco de derecho de autor y de rígidos acuerdos legales. Las redes sociales, por el contrario, emplean formas de distribución no tradicionales para los contenidos creativos y, este tipo de contenido también constituye una parte importante de las redes sociales. Mientras que las dos formas de distribución, es decir, la industria del ocio tradicional vis-á-vis junto a las redes sociales se describen a menudo como la antítesis una de la otra, en realidad son en gran parte complementarias: las redes sociales basan muchas de sus interacciones sobre el contenido comercial y la segunda tiene una más eficaz y eficiente distribución a través de redes sociales. El problema por lo tanto cada vez más evidente no consiste en cómo erradicar una de las dos, sino en la forma de crear modelos híbridos de negocios donde se puede maximizar el valor de la producción. Las investigaciones actuales [5] indican que estos modelos son ambos deseables y factibles y se pueden aplicar tanto en el sector privado como en el público.

El éxito del fenómeno de los blogs y de las páginas web como YouTube o Flickr son unos buenos ejemplos que demuestran cómo estas nuevas formas de distribución compiten con los recursos tradicionales. Lamentablemente, el marco jurídico surgido de los medios tradicionales es inviable para las nuevas formas de creación de contenidos y para su distribución por lo que es necesario contar con un nuevo marco.

1.2. – Situación de estancamiento de los derechos de Propiedad Intelectual

En general, podemos identificar dos grandes temas relacionados con la regulación y la gestión de derechos de propiedad intelectual.

La primera es consecuencia directa de la falta de correspondencia entre el marco normativo vigente y el material y las condiciones económicas actuales de producción. Como han señalado numerosos investigadores en sus trabajos (como por ejemplo Benkler [6], Lessig [7] y Boyle [8], la gestión de la producción de información debe enfrentarse a tres aspectos claves de los siguientes aspectos: (A) la coordinación de múltiples pequeñas contribuciones, (b) la de replantear el contenido existente y (c) identificar colectivamente la información pertinente. El problema no es, por tanto, la forma de ofrecer incentivos para la producción de una buena información, sino más bien la forma de ayudar a su identificación, la reutilización y la producción colectiva de un gran número de creadores dedicados a la producción por sus propias motivaciones. Dicho sistema, que busca reducir las fricciones y que se ha orientado hacia la reducción de los costes de transacción en cuatro niveles [9], [10]: (a) una tecnológica (por ejemplo, para garantizar la interoperabilidad) (b) una jurídica (por ejemplo, reducir las barreras legales, especialmente la incertidumbre y la incompatibilidad de las condiciones de licencia) (c) una de organización (por ejemplo, la introducción de procesos en las organizaciones permitiendo una gestión más eficiente del tratamiento de la información colectiva) (d) una normativa (es decir, ayudar a la producción de las normas para ofrecer mecanismos de regulación suave, por ejemplo, normas de elaboración de citas en el medio académico).

La segunda, se refiere a la forma del sistema normativo en vigor que no está en consonancia con los instrumentos reguladores que no son los más adecuados para fomentar la creatividad y la innovación en un entorno digital interconectado. Las leyes son muy lentas, tanto en su promulgación como en su aplicación. El ecosistema institucional existente no está bien equipado para enfrentarse los desafíos CBPP del nuevo modelo de producción. En su lugar, debería tomar ejemplo de los modelos más avanzados tecno-legales como las que se utilizan el Creative Commons y las sentencias RDF / XML [11]. Al mismo tiempo tenemos que tener en cuenta que la mayor parte de la regulación del contenido, aún hoy no se aplican en el contrato al usuario final, algo que es visible y sorprende para sus productores ante la comunidad comercial y la sociedad en su conjunto. Por el contrario, los reglamentos acerca de cómo es el flujo de contenido en y entre las diferentes organizaciones se rige por sus procesos internos, los contratos entre organizaciones, las políticas y los procedimientos y, en el caso de las organizaciones de interés público, pueden ser reguladas por las circulares o por acuerdos de financiación que establezcan el línea de base para la forma en que se debe difundir el contenido contenido y para su utilización.

Como resultado, cuando tratamos de dar una solución al problema del punto muerto al que se ha llegado con los derechos de propiedad intelectual, sólo debemos comprobar las modificaciones legislativas como el objetivo último en

una cadena junto a otros objetivos que en primer lugar deben tener como meta intervenir en este nivel oscuro de regulación para obtener unos resultados más favorables en el ámbito legislativo de la regulación. El proyecto Genero, es capaz de enfrentarse a los cuatro problemas expuestos anteriormente para la intervención reguladora, es capaz de favorecer un entorno normativo más adecuado con la actual forma de producción.

2 Genero y InWeave

2.1 – El proyecto Genero

El objetivo principal del proyecto Genero es permitir un ecosistema para las obras de creación que fomente la creación de modelos de negocio alternativos y favorezca la participación activa en la cultura y en la sociedad en lugar de un consumo pasivo.

El proyecto fue lanzado por Genero FriBit la organización noruega sin ánimo de lucro en un intento de resolver el estancamiento actual de derechos de propiedad intelectual. Como miembro activo del movimiento de cultura libre han estado buscando una solución al dilema de Derecho de Autor que satisficiera las necesidades de los creadores y los consumidores, preservando al mismo tiempo el acceso gratuito a Internet y las libertades civiles. Inspirado en los principios como “la innovación sucede en cualquier lugar”, “Cultura libre”, FriBit lanzó el proyecto Genero en colaboración con el movimiento de cultura libre, los agentes comerciales, bibliotecas e instituciones académicas.

El proyecto Genero es una alternativa a la producción de contenido existente y a los ecosistemas de distribución, basado en un principio de extremo no exclusivo de extremo a extremo, similar a la misma Internet. Su objetivo es crear un nuevo entorno y servir de nexo de unión entre los diversos "proveedores de servicio de la cultura libre", como SourceForge, Flickr, Jamendo y Magnatune. Además de conectar a los proveedores de servicios de Libre Cultura, Genero también proporcionará los servicios complementarios necesarios para que la red pueda ser operativa, como los instrumentos financieros, el marco jurídico y reglamentario, las normas de metadatos y los códigos de fuente.

Ningún actor crea o controla Internet, pero los organismos de normalización y los legisladores crean las reglas para que funcione correctamente. Para que pueda distribuirse como Internet, la red de Genero para su funcionamiento se basará en los organismos de normalización y en los proveedores de servicios. La ONG Iniciativa de Genero se pondrá en marcha a finales de 2010 para definir las normas de metadatos, normas y licencias para la red de Genero. La Compañía española sin ánimo de lucro SafeCreative es la encargada del registro de los Derechos de Autor de varios proveedores (incluyendo Jamendo y Magnatune) y será proveedor de servicios de Genero junto a un socio estratégico para el desarrollo de la Iniciativa de Genero. Las organizaciones como Creative Commons y la Fundación Conocimiento Abierto deben desempeñar un papel clave en la producción de infraestructuras legales y

técnicas para el apoyo a la difusión de la cultura libre y podrían propiciar que el proyecto de Genero logre sus objetivos.

2.2 – La riqueza intelectual y el valor del proyecto INWEAVE

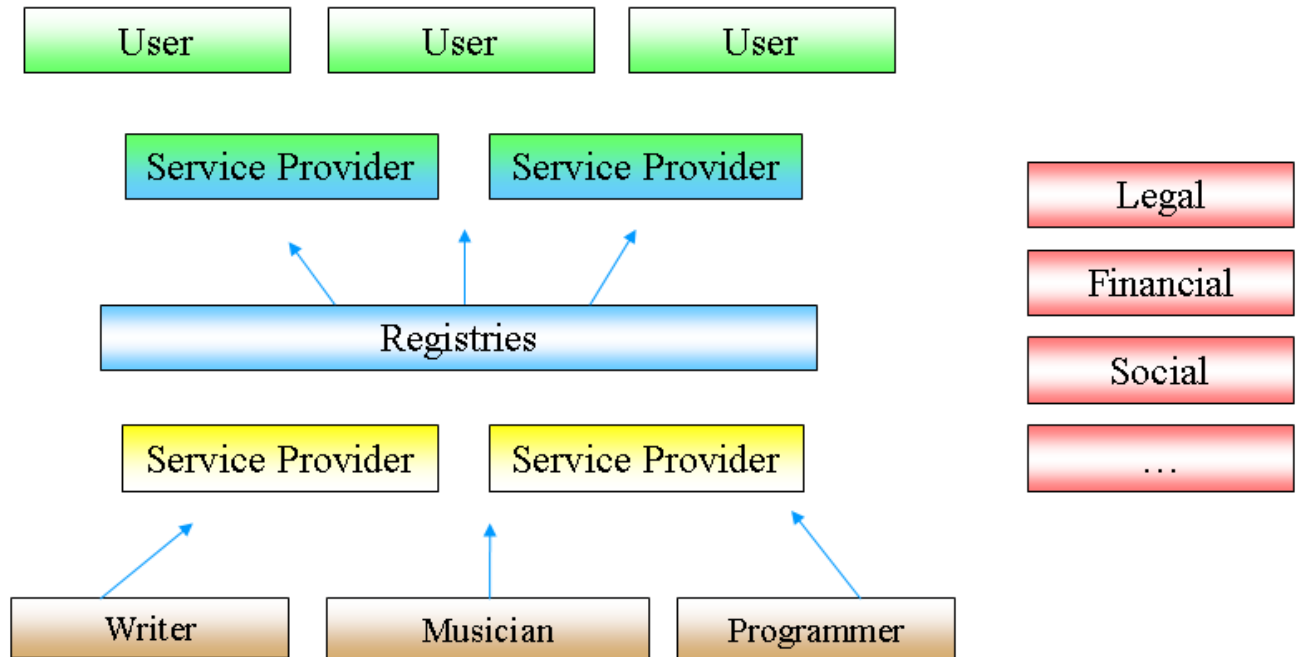
Con el fin de evitar que Genero se aleje de su objetivo y como la tecnología y los mercados cambian, es imperativo que los mecanismos empleados por el proyecto Genero sean continuamente revisados y evaluados para lograr sus objetivos. A tal fin, se llevará a cabo un proyecto independiente a la investigación en curso. El propósito de INWEAVE es el de determinar cuales son los mecanismos que proporcionan a la sociedad una riqueza intelectual de gran valor. Los mecanismos pueden ser, en principio, sociológicos, jurídicos, económicos y técnicos. El proyecto determinará las características del Valor Intelectual para la sociedad (bajo precio, alto grado de participación, libertad de expresión, periodismo de investigación, etc.) [12] e identificará parámetros mensurables (indicadores clave de rendimiento). Por ejemplo, como el estudio de Tsiavos y Korn indica [12] la mayor parte de la memoria, las organizaciones culturales y educativas utilizan licencias de contenido abierto, intentarán determinar el valor que sólo marginalmente se refiere al objetivo monetario, mientras que el estudio de Pollock et al. indica que los modelos de datos abiertos pueden ser utilizados para producir valor en el sector público en general [13]. A continuación se analiza el modelo Genero y su adecuación a estos mecanismos para proponer mejoras continuas en el conocimiento de nuestra la cultura, en modelos de negocio, en la dinámica del mercado y aumentar los marcos legales. La iniciativa de Genero utilizará las investigaciones de INWEAVE como base para los posibles cambios en las normas, licencias y reglas.

El proyecto Genero llevado a cabo determinó en un primer estudio que el ecosistema de distribución ideal debe tener las siguientes características:

- El sistema no debe ser excluyente, la propiedad del contenido debe ser funcionalmente independiente de la distribución de contenidos. Esto permite aprovechar el pleno potencial de los modelos híbridos de negocio abierto y cerrado. [14]
- El sistema debe basarse en un principio de extremo a extremo [15], similar a la neutralidad de Internet, los proveedores de servicios deben no ser discriminatorios y deben ser capaces de contabilizar y manejar cualquier tipo de uso para cualquier tipo de contenido
- El sistema debe fomentar nuevos canales de distribución y de tecnologías. Los titulares así como las tecnologías establecidas junto a los protagonistas del proceso creativo no deben estar en condiciones de impedir la llegada de los modelos alternativos de negocio u otras tecnologías.
- El uso y la reutilización de los contenidos se debe permitir y promover [7].

- Se debe permitir regular el comportamiento de la gente. .La Ley debe reflejar la voluntad de la mayoría de la población. No se les debe criminalizar [16]
- La aplicación del derecho convencional debe ser como mínimo descentralizado y basado en contratos; la confianza y las normas son las que deben permitir la ejecución del trabajo[17].

Estas características permiten el siguiente modelo de distribución:

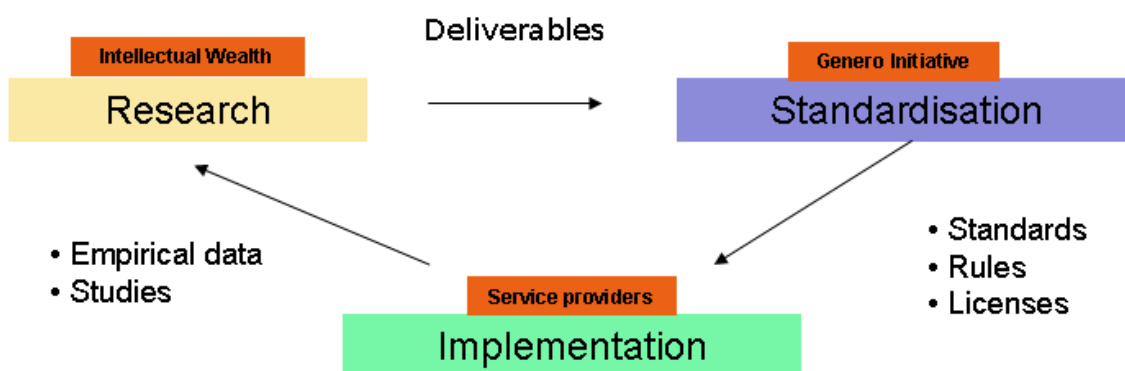


Un proveedor de servicios de Genero en el ámbito la producción es un agente que presta servicios de aumento de la producción y se ocupa de todas las tareas necesarias de registro en nombre del creador de contenido que se limita a exponer sus cláusulas de negocio. Un ejemplo de estas condiciones comerciales es que se podría cobrar una suma de USD 5,00 por copia. Los metadatos que describen la obra están registrados en registro de Genero junto con un enlace, del que de una forma o de otra se conserva una copia digital del mismo. Otro de los servicios que proporciona Genero a los consumidores es la búsqueda y la recuperación del contenido de lo que quieren vender y el producto se vende utilizando la misma tecnología y modelo de negocio que elijan, siempre que se adhieran a los términos de negocio declarados de la obra. Otros creadores pueden crear trabajos derivados de las obras existentes, siempre y cuando den al propietario de la obra o a los padres de la misma una "parte justa" de los posibles ingresos. Lo que constituye una parte justa la determina la licencia de Genero. Un proveedor de servicios de Genero no puede asumir los derechos de autor de los contenidos que distribuye, ni exigir otros acuerdos exclusivos. Esto se hace para garantizar la separación horizontal de la cadena de valor. Los servicios complementarios tales como servicios jurídicos y financieros se proporcionan de forma independiente a la distribución.

Con el fin de reducir la necesidad de hacer cumplir la ley convencional, el sistema Genero utilizará el sistema independiente basado en la confianza denominada Información individual. El sistema permite un fácil acceso a la interpretación fiable y personalizada de cualquier tipo de información, permitiendo a los usuarios generar una red de confianza, mediante la selección de fuentes de confianza para la interpretación. El sistema separa el acceso de la interpretación y difusión de información. Los usuarios eligen entidades de confianza para llevar a cabo sus interpretaciones subjetivas y, cuando acceden a la información, reciben también una serie de informaciones ponderadas de las diferentes interpretaciones fruto de la participación de cada usuario que genera una web de confianza. Genero utilizará los Informes Individuales para el anti-phishing, para reforzar y dar mayor relevancia a los fines perseguidos.

2.2.1 – Búsqueda interactiva

INWEAVE operará en paralelo con el proyecto de Genero. Como se muestra en el gráfico siguiente, INWEAVE utilizará la investigación-acción iterativa, en donde la Iniciativa de Genero y los agentes comerciales normalizarán e implementarán las búsquedas. Esto constituye una aplicación del ciclo de investigación-acción clásica [18] en el contexto de un entorno virtual [19]. El proceso de investigación requiere los siguientes cuatro pasos:



1. **Teorizar.** INWEAVE determinará en primer lugar los resultados deseables del ecosistema Genero y determinará los parámetros mensurables (bajo precio, alto volumen, alto grado de libertad, alto grado de participación, etc). Entonces el proyecto se desarrollará o se aplicarán las teorías existentes sobre cómo los diversos mecanismos (sociales, técnicos y económicos) se conciben con el fin de lograr el mejor resultado. Esto se traduce en mecanismos concretos (reglas, principios de licencia, etc) y se ejecutarán dentro de las prestaciones del proyecto.
2. **Estandarizar.** Las entregas serán adoptadas por el organismo de normalización denominado Iniciativa de Genero. Estas entregas pasarán por un proceso de normalización y adaptación a las diversas normas y

reglas. Las entregas están en ya con sus correspondientes metadatos, las versiones de las diferentes licencias de Genero etc

3. **Implementar.** Si alguna vez que se produce algún cambio, los diferentes módulos de Genero(Registro de Genero, Proveedores de Genero, Gestores de pago de Genero) introducen también cualquiera de los cambios producidos.
4. **Medida.** INWEAVE recopila datos empíricos, los estudios cualitativos, cualquier tipo de aportación, etc. Basándose en estos datos, se producirá una nueva actualización. Cada actualización se hará en el período de un año y, INWEAVE distribuirá sus resultados de forma continua.

3. – Las bibliotecas

3.1 – *El dilema de las bibliotecas*

La función de las bibliotecas es poner el conocimiento y la cultura a disposición del público. El método principal ha sido tradicionalmente el de seleccionar, de catalogar, clasificar y conservar grandes cantidades de copias en papel y prestarlas al público. Las bibliotecas en general, no tienen que pedir permiso a los titulares de los derechos para realizar esta tarea. Sin embargo, en un mundo digital, cada uso de un documento es una copia, y a las bibliotecas no se permite la copia. Esto supone un problema puesto que el público espera que las tradicionales tareas se hagan también en el entorno digital. Este problema en el futuro se irá incrementado, puesto que cada día son más los creadores que distribuyen sus obras en soporte digital y han abandonado las imprentas. Las bibliotecas tienen que ser capaces de satisfacer las demandas del público en el ámbito digital. El carácter exclusivo del derecho de autor hace que sea muy difícil crear nuevos servicios, ya que supone un esfuerzo masivo para autorizar los derechos. Algunas bibliotecas han sido capaces de crear servicios digitales, pero generalmente se enfrentan con la Gestión de Derechos Digitales (DRM) o sólo están disponibles a nivel local.

El proceso de obtener los derechos es costoso y restrictivo. Algunos servicios tienen todos libres de derecho para comenzar con el trabajo, algunos comienzan en una zona nebulosa y los consiguen más tarde, mientras que otros nunca se han preocupado en solicitar los permisos. El servicio de música Napster ha ganado popularidad rápidamente y ofreció mil millones de dólares por adelantado a los grupos de titulares de los derechos, pero la oferta fue rechazada [20] y Napster fue declarado culpable y cómplice de violación de copyright. YouTube en un principio fue demandado pero en la actualidad se ha llegado a un compromiso con los grandes grupos propietarios de derechos (MPAA, RIAA) lo que permite a YouTube operar siempre y cuando se retiren las obras que infringen las normas u obras a las que se ha reclamado porque han infringido la ley. (se debe cumplir con los requisitos de descarga de DMCA).

Algunos de los servicios digitales, como Spotify y Amazon se esfuerzan para conseguir los derechos, y en la actualidad son capaces de poner a disposición de los usuarios la música popular. Otros servicios como IsoHunt, AllofMP3.com, The Pirate Bay y Newsbin nunca han solicitado los permisos. Las bibliotecas en general no pueden pagar las cuotas de licencia y tampoco tienen el privilegio de sortear el campo de minas legal que representa el derecho Copyright. Mientras el mundo se vuelve digital, las bibliotecas no pueden seguir adelante en este nuevo panorama.

3.2. – Las bibliotecas y la cultura libre

Para que las bibliotecas puedan cumplir con su cometido en el mundo digital se debe cumplir uno de estos dos supuestos:

- 1. Los legisladores deben exonerar de la ley de Derecho de Autor a las bibliotecas.** Los legisladores pueden modificar la ley de tal manera que las bibliotecas puedan distribuir libremente recursos digitales. Esta reforma solventaría los problemas legales a los que las bibliotecas se enfrentan.
- 2. Las bibliotecas se centran en trabajos creativos con licencias libres.** En este caso los derechos de autor se pueden denominar como "Reservados todos los derechos", el copyleft es similar "algunos derechos reservados". La obra libre de derechos (GPL, Creative Commons, etc) otorga a la biblioteca las licencias necesarias para crear los servicios que por su misión en la sociedad debe realizar.

En los últimos cien años, los derechos de autor cada vez han sido más restrictivos. Sirva de ejemplo el debate político actual en Noruega que se centra exclusivamente en cómo parar la descarga ilegal de archivos, sin que se hagan otras reflexiones al respecto. No es probable que las bibliotecas puedan gozar de la exención conforme a derecho en un futuro próximo. Por el contrario, Copyleft cada vez es más popular. Como ejemplo, Flickr ha pasado de 100 millones de licencias de CC fotos de hace un año, y desde entonces se han añadido otros 35 millones [21]. Las academias y las bibliotecas centran sus esfuerzos en lograr un acceso abierto. De hecho éste es el tema del Congreso de la IFLA en 2010. Como conclusión, la estrategia a largo plazo de las bibliotecas debe ser la de posibilitar el libre acceso a la cultura.

En los últimos diez años, las organizaciones sin ánimo de lucro y las empresas comerciales han empezado a posicionarse dentro del ámbito de la cultura libre. Si las bibliotecas se deben centrar en la cultura libre, ¿Cuál sería la función que las bibliotecas deben asumir?

Para responder a esta pregunta, primero tenemos que echar un vistazo a las funciones existentes en el ecosistema de la cultura libre y el campo de las posibilidades de las bibliotecas.

- **Crear licencias.** Ejemplo de esto son las Fundación para el Software Libre y Creative Commons. Este campo requiere un área muy especial de asesoramiento técnico y consenso. Además, más licencias no significa necesariamente que la calidad sea mejor. Las

bibliotecas deberían dejar este campo a los demás, así de sencillo y simple.

- **Crear canales.** Ejemplos los encontramos en Jamendo para la música, Flickr para las imágenes, la Wikipedia para enciclopedia. Las bibliotecas han creado con éxito algunos canales y debe seguir haciéndolo. El servicio noruego de Reaktor es un buen ejemplo en este caso. El servicio se basa en un código abierto y permite a cualquiera utilizar el código para crear nuevos canales. Hay que señalar que ésta no es generalmente una competencia esencial de las bibliotecas.
- **Crear tecnologías.** Ejemplos de ello son Apache, FireFox y Ogg Vorbis. Las bibliotecas se han involucrado en ello por ejemplo con el desarrollo de la Web Semántica. Este trabajo es importante debido a que cada vez la cantidad de información es mayor, y la pertinencia de la información será de suma importancia. Este trabajo no se debe dejar a los agentes comerciales".
- **Crear normas.** Ejemplo son los organismos de normalización OASIS para ODF, el W3C para HTML. Esta es un área donde las bibliotecas pueden jugar un papel importante. Ellos tienen una larga tradición en la clasificación de la información para hacerla relevante. Es importante que las bibliotecas desarrollen esta función junto a los creadores de cultura y no crear normas para uso exclusivo de las bibliotecas.
- **Crear y gestionar archivos.** Ejemplos de ello son el Archivo de Internet y de Europeana. Esta es un área esencial para las bibliotecas. Teniendo en cuenta el reconocimiento, la competencia y la historia de las bibliotecas, pocos pueden mejorar este este trabajo cuando se trata de facilitar el acceso a estos archivos. Es importante que las bibliotecas comprendan los principios del Acceso abierto a los datos a través de tercera parte de la API. Hay ejemplos de proyectos costosos que se están llevando a cabo, donde se hizo el acceso a los libros de dominio público en formato de imagen, pero sólo en sitios web y bibliotecas de las direcciones IP dentro del país.
- **Promoción.** Los ejemplos incluyen tanto a personas físicas como a organizaciones como Cory Doctorow, Richard Stallman, y FriBit Electronic Frontier Foundation. Las bibliotecas están en una posición inmejorable para recordar a los políticos la finalidad de los Derechos de Autor y asumir una postura más dura oponiéndose a un régimen de derechos de autor restrictivos. Actividades para promover el uso de licencias libres en general podrían desarrollarse desde las bibliotecas a través de conferencias, responder a las peticiones de los usuarios, organizar concursos para artistas que usan licencias libres, etc.

La evolución digital está propiciando un cambio de paradigma por medio de la investigación, la educación y las instituciones privadas en todo el mundo. Internet se está convirtiendo en un nuevo espacio para la participación democrática, la comprensión cultural y la innovación. Es importante que las bibliotecas continúen su misión de la formación en el ámbito digital, así como en el analógico. Un régimen estricto de Copyright limita las posibilidades de las

bibliotecas a participar en este mundo mientras que un régimen de derecho de autor libre tiende a desarrollarlas.

3.2 – Las bibliotecas y Genero

Genero trabaja para crear una base común para las obras de creación de obras libres de licencias y reduce los costos de relacionados con la producción, distribución y reutilización de obras de creación de forma espectacular. Genero proporciona el marco para una red de conexiones que se puedan utilizar para muchos fines relacionados con el almacenamiento, la búsqueda, la pertinencia de la información y su distribución. Crea un régimen de derechos de autor basado en un contrato en lugar de un régimen de licencias.

En Genero cualquiera puede participar, probar y crear servicios siempre y cuando se atenga a las normas establecidas.

Genero representa la cara liberal del Derecho de Autor solicitado por las bibliotecas y, parece normal que las bibliotecas asuman un papel activo en la formación de Genero. Creando registros de información en Genero, de servicios de proveedores que almacenen las obras de dominio público, contribuyendo al contenido y al establecimiento de normas, participando en la investigación de INWEAVE . Estos son unos cuantos ejemplos de las actividades que las bibliotecas pueden hacer para comenzar o participar en el proyecto.

Referencias bibliográficas

La situación actual de los derechos de Propiedad Intelectual (DPI) va en detrimento de la sociedad y del acceso gratis a Internet y, las nuevas formas de producción corporativa, y la difusión de las obras de creación no pueden promocionarse en el actual sistema regulador de este derecho.

[1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright>

[2] Benkler, Y. "Coase's Penguin, or Linux and the Nature of the Firm," Yale Law Journal (112) 2002, p 369.

[3] Tapscott, D., and Williams, A.D. Wikinomics : how mass collaboration changes everything, (Expanded ed. ed.) Atlantic, London, 2008, pp. xii, 351 p.

[4] Moglen, E. "The Invisible Barbecue," Columbia Law Review (97) 1997, p 945.

[5] Fitzgerald, B. (ed.) Open Content Licensing: Cultivating the Creative Commons. Sydney University Press, Sydney, 2007.

[6] Benkler, Y. The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom, Yale University Press, New Haven and London, 2006, p. 527.

[7] Lessig, L. Remix : making art and commerce thrive in the hybrid economy Penguin Press, New York ; London, 2008, pp. xxii, 327 p.

[8] Boyle, J. The public domain : enclosing the commons of the mind Yale University Press, New Haven, Conn. ; London, 2008, pp. xvi, 315

p.

- [9] Lessig, L. "The New Chicago School," *Journal of Legal Studies* (27: June) 1998, pp 661-691.
- [10] Murray, A. *The Regulation of Cyberspace: Control in the Online Environment* Routledge-Cavendish, New York, Abingdon, 2007.
- [11] <http://creativecommons.org/ns>
- [12] Tsiavos, P., and Korn, N. "Case Studies Mapping the Flows of Content, Value and Rights Across the UK Public Sector," Joint Information Systems Committee, London.
- [13] Pollock, R., Newbery, D., and Bently, L. "Models of Public Sector Information Provision via Trading Funds," BERR and HM Treasury, London.
- [14] Jenkins, H. *Convergence culture : where old and new media collide* New York University Press, New York, 2006, pp. xi, 308 p.
- [15] Saltzer, J.H., Reed, D.P., and Clark, D.D. "End-to-End Arguments in System Design," *ACM Transactions in Computer Systems* (2: November) 1984, pp 277-288.
- [16] Tsiavos, P. "Cultivating the Regulatory Commons," (*iCommons Annual*), July 2007 2007, pp 24-30.
- [17] Smith, D.K. "What is Regulation? A Reply to Julia Black," *Australian Journal of Legal Philosophy* (27) 2002, pp 37-46.
- [18] Reason, P., and Bradbury, H. *The SAGE handbook of action research : participative inquiry and practice*, (2nd ed. ed.) SAGE, Los Angeles, Calif. ; London, 2008, pp. xxxii, 720 p.
- [19] Hine, C. *Virtual methods : issues in social research on the Internet* Berg, Oxford, 2005, pp. xiii, p. 242
- [20] <http://ecommerce.hostip.info/pages/760/Napster-RECORD-INDUSTRY-OPPOSES-CONTROVERSIAL-SERVICE-1999-2001.html>
- [21] <http://creativecommons.org/weblog/entry/20870>