UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA

CONSECUENCIAS SOCIALES DE LA MÚSICA EN INTERNET

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN

P R E S E N T A:

LUIS ALBERTO LÓPEZ ÁLVAREZ

ASESORA:

DRA. PATRICIA HERNÁNDEZ SALAZAR

MÉXICO CIUDAD UNIVERSITARIA 2010

Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Antes que a nadie quiero agradecer al único y verdadero Dios, a Jesús mi salvador y al Espíritu Santo por estar conmigo en todo momento, por darme el apoyo, inspiración e inteligencia que necesito para concluir esta investigación y culminar con éxito esta etapa tan importante de mi vida, sin su ayuda este trabajo no hubiera sido posible, los amo porque ustedes me amaron primero.

A mi Padre: Melitón López

Quiero agradecerte por todo lo que haz hecho por mi, desde el velar mis sueños, hasta suplir todas mis necesidades, eres el pilar más fuerte en mi vida, mi ejemplo de éxito y mi motivación para seguir adelante en este camino, ¿sabes? Tuve miedo de perderte cuando enfermaste, pensé que no ibas a ver este sueño realizado, pero gracias a Dios aquí estas integro y con nuevas fuerzas para continuar y vivir todo lo que aun nos falta. ¡Te amo pa!

A mi Madre: Andrea Alvarez

Primero que nada quiero darte las gracias por darme la vida y sacrificar tantas cosas por amor a mi, quiero que sepas que soy conciente del gran esfuerzo que haces por sacar esta familia adelante al combinar tu vida profesional con el hogar, eres una gran amiga y confidente, gracias por la libertad y confianza que me haz dado y por enseñarme el camino la verdad y la vida, tu historia también me enseño que con esfuerzo y dedicación se puede conseguir cualquier cosa ¡Te amo ma!

A mi hermana: Adriana López

Agradezco mucho a Dios por haberte puesto en esta familia, por alegrar mis días y estar a mi lado en los momentos difíciles, gracias por tu apoyo y preocupación, échale ganas y realiza todos tus sueños, cuentas conmigo. Eres mi cómplice en infinidad de travesuras y reventones, ocupas un lugar privilegiado en mi corazón. ¡Sabes que te amo chinita!

A mi asesora: Dra. Patricia Hernández

Muchas gracias por aceptar ser parte de este proyecto y guiarme en el desarrollo del mismo, gracias por el tiempo y esfuerzo invertidos, pero aún más agradezco la amistad que me brindo, por permitirme conocerla como persona, por esa charlas y consejos, Dra. Patty es una gran mujer y una excelente profesionista,

A mis sinodales:

Lic. Ana María Sánchez
Dra. Brenda Cabral
Mtro. Daniel de Lira
Lic. Hugo Alberto Figueroa

Les quiero agradecer por la atención dada a mi persona, por la calidez con la que me recibieron al compartir algo de su sabiduría, pero especialmente agradezco el tiempo invertido al revisar mi trabajo, realizar las observaciones necesarias y otorgar el visto bueno, para que yo pueda lograr mi objetivo de ser profesionista.

Tratare de seguir su ejemplo y me esforzare para ser una persona comprometida y entregada con mi trabajo al igual que ustedes, gracias queridos profesores.

Dedicatorias

En primer lugar Quiero dedicar esta tesis a la memoria de todas las personas que ya no están con nosotros, pero que con el tiempo que pasaron en este mundo dejaron profunda huella en mi vida y en la de mi familia: Juanita Herrera, Armando Colín y Jorgito.

También quiero dedicar esta obra a todos y cada uno de los miembros de la familia López, ya que los momentos que he pasado con ustedes han transformado mi vida y manera de pensar.

A mis tíos: Tiburcio, Jesús, José, Concha y Olivia.

A mis primos: Eduardo, Olga, Ale, Norma y Oscar

A mis sobrinos: Karla, Daniela, Héctor y Kevin

De la misma forma dedico este trabajo a la familia Álvarez, por enseñarme a sobreponerme a los momentos adversos que esta vida conlleva.

A mis abuelitos: Leonardo e Hilaria

A mis tíos: José, Martín, Felipe, Noé, Alfredo, Fidel, Edgar, Inés, Betty, Isabel, Tere, Patty, Gaby, Letty, Ma. Luisa y Ana.

A mis primos: Beto, Julio, Kari, Alicia, Erika, Maritza, Lalo, Paco, Jaz, Paola, Shantal, José, Lupita, Eliza, Miguel, Vere, Fer, Denis, Miranda y Karen.

A mis sobrinos: Michell y Neftalí

Aprovecho para mencionar a mis amigos, que me han demostrado su apoyo y solidaridad y por haber sido cómplices en innumerables aventuras.

Marco, Israel, Toño y Jorge.

A mis amigos de la facultad por apoyarme durante la carrera e impulsarme en los momentos de flaqueza y desidia.

Israel, Lorena F., Lorena L. Erika y Roberto.

A la generación 2003 de la licenciatura de Bibliotecología y Estudios de la Información por compartir un poco de su vida en esta etapa tan hermosa

A la Universidad Nacional Autónoma de México, a la Facultad de Filosofía y Letras y al Colegio de Bibliotecología, por permitirme ser parte de sus filas, pasar los mejores años de mi vida en sus aulas e instruirme en la profesión que me dará el sustento.

A todas aquellas personas que han pasado por mi vida dejando huella, y aunque el destino nos lleve por caminos distintos, de algún modo viven en mi.

Pero principalmente dedico esta investigación a la persona que me ha enseñado a apreciar el verdad valor de la vida, que me ha enseñado a luchar para alcanzar los sueños demostrándome que nada es imposible si realmente lo anhelas con el corazón.

Aun el día que consumó su sueño de convertirse en profesionista, fue un ejemplo de lo mencionado anteriormente, después del gran esfuerzo hecho para terminar la licenciatura y concluir la tesis, en medio de una situación familiar sumamente difícil, logró sacar coraje y fuerzas de flaqueza, alcanzando su más grande aspiración, convirtiéndose en licenciada.

Gracias Tammy por todo lo que me haz sembrado en mi, eres una mujer muy especial.

Si hablara todas los lenguajes de la tierra
y entendiera todo misterio
y ciencia,
pero no tengo amor,
nada soy.

1ª Cor. 13:1-2

Índice

Introducción 7

Capítulo I El flujo de la información 11

1.1 Ciclo de la información 11

1.1.1 Dato 12

1.1.2 Información 13

1.1.3 Conocimiento 14

1.2 Necesidades de información 17

1.3 La labor del bibliotecólogo 19

1.3.1 Función social del bibliotecólogo 20

Capítulo II Influencia de la tecnología en las formas de almacenamiento y reproducción musical 24

2.1 El desarrollo tecnológico 24

2.2 Formas de difusión de la música 27

2.2.1 Acetatos o discos de vinilo 28

2.2.2 Cassettes 28

2.2.3 El disco compacto 29

2.2.4 El mp3 29

2.3 Difusión de archivos musicales en Internet 31

2.3.1 Modelos básicos de comercialización en línea 32

2.4 Dispositivos de reproducción musical “gadgets” 34

2.4.1 Reproductores mp3 35

2.4.2 Ipod 37

2.4.3 Teléfonos celulares 38

Capítulo III La cultura libre 40

3.1 Definición de cultura libre 41

3.2 Repercusiones de la cultura libre en la sociedad 43

3.3 Influencia de Internet en la cultura libre 44

3.4 Influencia de la cultura libre en la industria musical 46

3.5 Tipos de intercambio 49

3.6 Creatividad 53

3.7 Artistas independientes 54

Capítulo IV La propiedad intelectual 57

4.1 Antecedentes 57

4.2 Función de los derechos de autor 58

4.3 México y la propiedad intelectual 62

4.4 Mecanismos de registro público del derecho de autor 65

4.4.1 Obligaciones del registro público del derecho de autor 67

4.4.2 Restricciones para obtener el registro público del derecho de autor 67

4.5 Consecuencias de los derechos de autor en la sociedad 68

4.6 Repercusiones de la tecnología en los derechos de autor 70

4.7 Los derechos de autor en la música 73

4.8 Piratería 76

Capítulo V Alternativas en el manejo de las obras musicales en Internet 82

5.1 Teoría de la propiedad creativa 82

5.2 Aspectos favorables del libre intercambio 84

5.3 Distribución de ingresos económicos en la venta de discos 85

5.4 Aspectos a considerar en el establecimiento de controles sobre el libre intercambio de archivos musicales en Internet 86

5.5 Limitaciones de la ley federal de derechos de autor 89

5.6 Copyleft 94

5.7 Creative commons 95

Conclusiones 99

Obras consultadas 104

Introducción

Tomando en cuenta el objetivo de la bibliotecología y las funciones del bibliotecario, en relación al flujo de información y la satisfacción del usuario, este trabajo de investigación hace un análisis de las repercusiones sociales provocadas por el acceso libre a los archivos musicales en catálogos de Internet.

Esta situación surge a causa de las libertades que permiten las tecnologías, en cuanto al uso, modificación y difusión de la información. El impacto es resentido principalmente por la industria musical, afectando a las compañías propietarias de los derechos de un gran número de obras que se descargan libremente en Internet sin generarle ganancias.

Las libertades que conceden las tecnologías y especialmente Internet, hacen posible conseguir canciones o discos completos a través de catálogos musicales, todo esto muchas veces de manera gratuita. Lo anterior cumple con la esencia principal de Internet de fomentar el libre uso, principio en el cual se basa el movimiento social de la “cultura libre”, el cual permite que cualquier persona pueda obtener archivos de audio de catálogos musicales en Internet, sin que conlleve un problema legal. Tal como se ha dado en el uso de copias a los libros en algunas bibliotecas sin tener que responder a alguna autoría o propietario.

Estas posturas, generan una gran polémica, ya que las empresas exigen una retribución por el uso de las obras y la cultura libre aboga por el libre uso, difusión y en consecuencia el desarrollo de más conocimiento.

Por un lado, la tendencia de la industria musical de crear monopolios en uso de las obras musicales, tratando de castigar cualquier uso no autorizado de obras que estén bajo su propiedad y, por el otro, la sociedad, personas bombardeadas por una revolución tecnológica, que da la posibilidad de acceder a contenidos que bajo otras circunstancias sería muy difícil conseguir.

Al realizar esta investigación se hizo posible destacar la importancia de la implementación de una normatividad que regule esta situación, sin embargo al tener en cuenta que actualmente el libre flujo de información que hay en la red hace que sea una tarea casi imposible. Por lo cual se necesitan buscar alternativas que puedan favorecer a las partes mencionadas, tanto a los usuarios como a los propietarios de los derechos, para que ambos obtengan provecho de la aplicación de las nuevas tecnologías y de la libertad cultural.

El objetivo general que se persiguió durante el desarrollo del trabajo fue el de analizar la causa-efecto del libre intercambio de archivos musicales en Internet, con el propósito de obtener los elementos necesarios para emitir un juicio crítico de cual sería la mejor opción para satisfacer tanto las necesidades de los usuarios de estos recursos como a los miembros de la industria musical propietario de ellos.

Los objetivos particulares, fueron alcanzados satisfactoriamente. Se logró determinar el ciclo de la información, precisar las características de la cultura libre y el copyright, se consiguió evidenciar las repercusiones que tiene el copyright en el intercambio de archivos musicales a través de la Web y al final fue posible proporcionar un punto de vista objetivo de cual sería la opción más viable para favorecer a la difusión y a la industria musical.

Con los resultados arrojados de la investigación, se logró identificar el efecto social que causa el libre intercambio de archivos musicales en Internet y fue desarrollado en cinco capítulos, dentro de los cuales son ampliados los objetivos particulares.

En el primer capítulo se consideró necesario exponer cuál es el método que se siguió para desarrollar nuevo conocimiento, describiendo el flujo de la información, partiendo desde la unidad más pequeña, los datos, pasando por la

información, hasta llegar al momento en que una persona utiliza la información, la interpreta, memoriza, analiza y sintetiza, dando como resultado conocimiento. También fueron descritas las etapas por las cuales atraviesa un individuo al experimentar una necesidad informativa, hasta caer en la responsabilidad social que tiene el bibliotecario de proporcionar los elementos necesarios para ayudar al usuario a satisfacer su exigencia.

Mientras que en el segundo capítulo se observó la influencia que ejerce la tecnología en las formas de almacenamiento y reproducción musical, siendo el MP3 la piedra angular en la diseminación de la música a través de la red, dando también la posibilidad de transmitir estos archivos a cualquier aparato capaz de reproducir el formato MP3, entre los que destacan los teléfonos celulares y el iPod.

En el capítulo número tres titulado La cultura libre, se explicaron las características de este movimiento social, las formas en que la cultura libre repercute en la sociedad, así como la manera en que Internet impulsa la masificación cultural y el desarrollo de nuevas obras intelectuales.

En cuanto a la propiedad intelectual desde la perspectiva legal, el capítulo cuarto abarca desde los antecedentes, la función de los derechos de autor, la propiedad intelectual en México, las consecuencias de los derechos de autor en la sociedad, las repercusiones que la tecnología tiene sobre ésta, hasta los derechos de autor en la música y la piratería.

En el quinto y último capítulo nombrado Alternativas en el manejo de las obras musicales en Internet, fueron considerados los beneficios que provoca el libre intercambio de archivos; también se describe la manera en que son distribuidas las ganancias de la venta de música entre las partes involucradas, los aspectos a considerar en el caso de establecer una normalización de uso de este tipo de

materiales, de la misma manera se presentaron las limitaciones que tiene la Ley Federal de Derecho de Autor, se consideró pertinente mencionar la características del movimiento de Copyleft y las propiedades de la licencia creative commons.

El mayor resultado obtenido al concluir esta investigación, fue la localización de puntos estratégicos, útiles en la creación y establecimiento de categorías conceptuales para mejorar la relación entre las distintas disciplinas o áreas que se conjugan en el manejo de las obras musicales, como son el ciclo informativo, la influencia de la tecnología, la cultura libre y el derecho de autor.

Capítulo I

El flujo de la información

En la época actual conocida como la era del conocimiento, éste cobra un valor más allá del intrínseco, el conocimiento es poder y la gente vale por lo que sabe. Las actividades económicas han pasado de centrarse en actividades netamente físicas como la producción de bienes agrícolas o industriales a la producción de servicios cada vez más sofisticados. El conocimiento se convierte en el principal componente de los nuevos servicios, aumenta en calidad y cantidad la productividad, se ajusta a las necesidades específicas del cliente y desarrolla nuevos productos.

Muchos de los cambios que están transformando nuestras vidas han sido provocados por la explotación masiva de nuevas tecnologías de información y comunicación. Esta explotación causa dos efectos, el primero es que los implementos tecnológicos, en muchas ocasiones sustituyen las actividades que realizan varios trabajadores, ahorrando a las empresas gastos en salarios y tiempo de producción, el segundo es que el manejo de la tecnología , reclama al usuario conocimientos especializados, creando necesidades de formación para un mejor aprovechamiento de éstos.[1]

1.1 Ciclo de la información

En el plan de estudios del Colegio de Bibliotecología modificado en el 2003,[2] la disciplina toma una nueva perspectiva, la aparición de las tecnologías de información y comunicación ha permitido percibir a la biblioteca y al usuario de diferente manera, el egresado debe desarrollar varias habilidades que mejorarán el funcionamiento de la biblioteca, el servicio, así como el trato con el usuario.

---

1 Carnoy, Martín. El trabajo flexible en la era de la información. [en línea] Disponible en: http://www.mtas.es/es/publica/revista/numeros/41/recen6.pdf [consultado el día 5/02/09].

2 La educación bibliotecológica en México a través de sus instituciones educativas, compilador. Lina Escalona Ríos. México: CUIB, 2005. p. 52-65

Para esto se debe tomar un nuevo enfoque y percibir a la biblioteca más allá de un espacio físico y al usuario como principal benefactor de las actividades que la biblioteca desarrolla.

En este punto, es importante regresar al origen de la información, por lo que se pretende explicar el proceso lógico que se desarrolla en la creación del conocimiento, y desglosar los pasos que se siguen en la creación de nueva información, para esto, antes mencionaremos algunas definiciones de términos básicos como son: dato, información y conocimiento.

1.1.1 Dato

Domingo Buonocore, define dato como: *"antecedente necesario para llegar al conocimiento exacto de una cosa o para deducir las consecuencias legítimas de un hecho, se le llaman datos de una ciencia o de una investigación original a los hechos y principios inconclusos que les sirven de base de razonamiento o de punto de partida"*.[3]

Otra definición tomada del Diccionario Enciclopédico Larousse nos dice que: "*dato es el elemento fundamental que sirve de base en un razonamiento o una investigación"*.[4]

Wikipedia menciona que *"en Humanidades, específicamente en el ámbito de las Ciencias de la Información y la Bibliotecología, se considera que un dato es una expresión mínima de contenido sobre un tema"*.[5]

---

3 Buonocore, Domingo. Diccionario de bibliotecología: términos relativos a la bibliotecología, bibliografía, bibliofilia, biblioteconomía, archivología, tipografía y materias afines. Buenos Aires: Marymar, 1976. p. 260

4 Diccionario Enciclopédico El pequeño Larousse en color. México: Larousse, 2007. p. 314

5 Dato. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Dato [consultado el 20/11/08]

1.1.2 Información

En cuanto a información la enciclopedia Wikipedia la define como: un fenómeno que proporciona significado o sentido a las cosas, e indica mediante códigos y conjuntos de datos, los modelos del pensamiento humano. La información por tanto, procesa y genera el conocimiento humano. Aunque muchos seres vivos se comunican transmitiendo información para su supervivencia, la diferencia de los seres humanos radica en su capacidad de generar y perfeccionar tanto códigos como símbolos con significados que conformaron lenguajes comunes útiles para la convivencia en sociedad, a partir del establecimiento de sistemas de señales y lenguajes para la comunicación.[6]

Barnes, retomando palabras de Vence en su libro, *Sistemas de gestión del conocimiento: teoría y práctica*, define a la información como *"un conjunto de datos interpretados en un contexto significativo"*.[7]

Paoli la define como: *"conjunto de mecanismos que permiten al individuo retomar los datos de su ambiente y estructurarlos de una manera determinada, de modo que le sirva como guía de su acción"*[8], de acuerdo con lo anterior podemos deducir que información es un conjunto coherente de datos interpretados y listos para ser procesados por alguna persona.

Con base en estas definiciones, podemos decir que dato es la unidad más pequeña de la información, que por sí sola carece de coherencia y sentido, también se requiere de cierto procesamiento para ser concebido como información (véase figura 1).

---

6 Información. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Informacion [consultado el 20/11/08]

7 Barnes, Stuart. Sistemas de gestión del conocimiento: teoría y práctica. Madrid: Thomson, 2002. p. 19

8 Paoli, J. Antonio. Comunicación e información: perspectivas teóricas México: Trillas: UAM, 1983. p. 15

Fig. 1 Procesamiento de datos

Fuente: Dato. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Dato [consultado el 20/11/08]

Para crear información es necesario realizar una síntesis que se lleva a cabo por acción del sujeto en la que une elementos objetivos (datos y estímulos sensoriales) y subjetivos (estructuras interpretativas del sujeto). Los elementos subjetivos sirven para procesar, organizar, estructurar y dar forma a los datos, en otras palabras, interpretarlos enlazándolos con su referente y sentidos ideales. [9]

1.1.3 Conocimiento

El mismo Vence, también nos brinda una idea de lo que es conocimiento, y menciona lo siguiente: *"conocimiento es la información autentificada y considerada como cierta".*[10]

Después de conocer estas definiciones explicaremos el proceso que se sigue para generar conocimiento y para ello utilizaremos las palabras de Stuart Barnes "*el conocimiento es la información que un individuo posee en su mente, esto es información personalizada y subjetiva relacionada con hechos, procedimientos, conceptos, interpretaciones, ideas, observaciones y juicios, elementos que pueden ser o no únicos, útiles, precisos o estructurables".*[11]

Es importante mencionar que el proceso de generación de información no se desarrolla de manera lineal, sino más bien es una especie de círculo, que se repite incesantemente, Rendón utiliza el modelo que Mijaílov, Chernii y Guiliarevskii proponen para ejemplificar cómo se genera la información, el cual aparece en la figura 2.

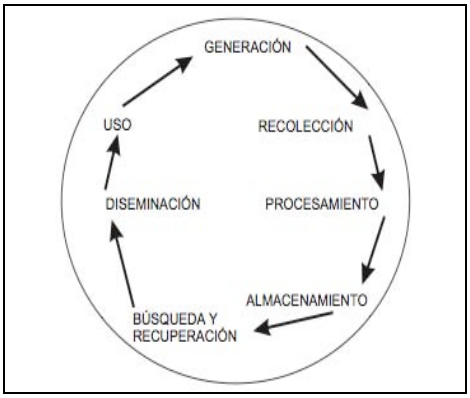
---

9 Rendón Rojas, Miguel A. Relación entre los conceptos: información, conocimiento y valor: semejanzas y diferencias. [en línea] Disponible en: http://www.scielo.br/pdf/ci/v34n2/28555.pdf [consultado el 23/02/09].

10 Barnes, Stuart. Op. Cit. p. 19

11 Ibid., p. 19

Fig. 2 Ciclo social de la información según Mijaílov, Chernii y Guiliarevskii



Fuente: Rendón Rojas, Miguel A. Relación entre los conceptos: información, conocimiento y valor: semejanzas y diferencias. [en línea] Disponible en: http://www.scielo.br/pdf/ci/v34n2/28555.pdf [consultado el 23/02/09].

Ahora bien, la información, es la base y el producto del conocimiento, una persona aprehende nueva información, la procesa y acomoda en su acervo de conocimientos y entonces es capaz de generar nuevo conocimiento.

Un ejemplo se percibe claramente en el proceso de aprendizaje, desde el punto de vista cognoscitivo el conocimiento se construye a través de la información que se recibe. De esta manera el maestro estrictamente hablando no proporciona conocimiento a sus alumnos, sino que son éstos quienes lo elaboran a partir de la información que les proporciona. [12]

Para que se produzca el conocimiento es necesario realizar varios procesos:

- La estructuración e interpretación de símbolos
- La memorización
- El análisis
- La síntesis

Estas acciones permiten identificar los elementos que constituyen lo que se está conociendo y sus relaciones como partes del todo; mediante la síntesis se vuelven a reunir en un todo aquello que se fragmentó y el análisis para descubrir

12 Rendón Rojas, Miguel A. Op. Cit.

las relaciones del todo con las partes, los procesos de análisis y síntesis nos dan una visión dialéctica que permita descubrir la interconexión de la información nueva con informaciones y conocimientos del sujeto cognoscente que ya había asimilado anteriormente, con esto logrará elaborar inferencias deductivas, inductivas, abductivas y hermenéuticas; aplicar las nuevas ideas y visiones de mundo obtenidas; evaluar todo el proceso y asimilar el producto cognoscitivo obtenido. Es necesario destacar que para realizar los pasos antes mencionados es indispensable utilizar no sólo las capacidades intelectuales puras, sino también emplear la fantasía, la imaginación y la creatividad.[13]

Rendón, retomando palabras de Piaget menciona que, el conocimiento es construido por el sujeto con base en la asimilación, integración y reorganización de estructuras que le permiten interpretar el mundo e interactuar con él.[14]

Las instituciones y los centros documentales y de información, como lo son las bibliotecas, y los profesionales de la información, al desarrollar la misión para la cual fueron preparados, se enfrentan diariamente a este proceso, cuando proporcionan los elementos necesarios para satisfacer las necesidades de información de los usuarios, para desarrollar nuevo conocimiento. Pero no solamente se enfrentan a dicha situación de esta forma, sino, también al enfrentarse y resolver sus propios problemas haciendo uso de datos y de información para desarrollar nuevo conocimiento.

El nuevo conocimiento es de suma importancia para quien lo ha obtenido y puede ser usado en muchas formas, una de ellas es la toma de decisiones, se tendría mayor conciencia de las repercusiones que éstas puedan tener en el entorno que lo rodea y cómo el ambiente se ve afectado por éstas.[15]

---

13 Rendón Rojas, Miguel A. Op. Cit.

14 Ibid.

15 Sánchez González, César A. Creación del conocimiento en las organizaciones y las tecnologías de la información como herramienta para alcanzarlo. [en línea] Disponible en: http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=211 [consultado el 15/09/08].

Para desarrollar nuevos productos, servicios o mejores sistemas de producción, se debe perfeccionar un sistema que permita aprovechar el conocimiento obtenido, a través del procesamiento de información y de experiencias vividas, dando la capacidad de generar un nuevo conocimiento, sin embargo, el estado cognoscente no es estable, de tanto en tanto se crean brechas de conocimiento que deben ser cubiertas y que se expresan como necesidades de información.[16]

1.2 Necesidades de información

El hombre está en constante lucha para satisfacer sus necesidades, lo hace gradual e incesantemente, buscando obtener una condición de vida cada vez mejor, suple una necesidad y enseguida enfoca sus esfuerzos en la próxima meta. Uno de los autores más famosos que hablan sobre la satisfacción de necesidades es Maslow, García Jiménez, en el libro *La comunicación interna,* retoma la idea donde de Maslow propone una teoría psicológica sobre la motivación humana y basa su teoría en jerarquías de necesidades humanas, menciona que conforme se satisfacen las necesidades más básicas, los seres humanos desarrollan necesidades y deseos más elevados.[17]

A esta jerarquización de necesidades, Maslow la describe como una pirámide de cinco niveles:

- Necesidades fisiológicas
- Necesidades de seguridad y protección
- Necesidades de afiliación y afecto
- Necesidades de estima
- Auto-realización

Dentro de la jerarquización que Maslow hace, en el quinto nivel aparecen las necesidades de autorrealización y utiliza varios términos para expresar su idea,

16 Sánchez González, César A. Op. Cit.

17 García Jiménez, Jesús. La comunicación interna. Madrid: Díaz de Santos, 1998. p. 78

algunos de ellos son: motivación de crecimiento, necesidad de ser y auto-realización; éstas se encuentran en el punto más alto, se da un sentido a la vida mediante el desarrollo potencial de una actividad y se llega a ellas cuando todos los niveles anteriores han sido alcanzados al menos, en cierta medida.

La satisfacción de las necesidades de información ayudan al hombre a alcanzar un grado de crecimiento intelectual o de auto realización, para ello el hombre debe recurrir a algún lugar donde pueda compensar esta búsqueda, el lugar indicado es la biblioteca.

Calva González, en su libro *El fenómeno de las necesidades de información* hace referencia al proceso que experimenta un sujeto, desde el momento en que descubre que tiene una necesidad de información hasta cuando agota los medios de búsqueda para satisfacerla, divide este proceso en una serie de pasos, los cuales mencionamos a continuación: [18]

Surgimiento de las necesidades de información

La primera fase, es el momento en el que surgen las necesidades de información, para ello las unidades de información requieren la comprensión de cómo se manifiestan las necesidades, el surgimiento de esta clase de necesidades, aparece bajo la influencia de dos factores, los internos y los externos.

- Factores internos: (características particulares de cada sujeto). Conocimientos, experiencias, habilidades, y capacidades, entre otras.
- Factores externos: (ambiente). Son todas las presiones que el ambiente externo ejerce sobre el sujeto, como son aspectos sociales, políticos, económicos, educativos, etc.

18 Calva González, Juan José. El fenómeno de las necesidades de información: investigación y modelo teórico. México: CUIB, 2007. p. 39

Manifestación de las necesidades de información

Es la fase que motiva al sujeto a buscar satisfacer sus necesidades informativas.

Satisfacción de las necesidades de información

Esta fase se considera como la última, pues el sujeto busca satisfacer tales necesidades, aquí se observa el uso que el sujeto da a la información obtenida, y depende de la funcionalidad que tenga para él, se sentirá satisfecho o insatisfecho, ya que el usuario no satisface sus necesidades de información si no puede usar la información obtenida.

1.3 La labor del bibliotecólogo

En la naturaleza del hombre está establecido el interés por buscar una actividad que le ayude a obtener el sustento diario, a satisfacer el deseo de sentirse útil o simplemente de mantenerse ocupado al ejercer una actividad para la cual fue instruido, realizar una labor que se le facilite o un trabajo que disfrute, esta acción siempre va de acuerdo con el lugar donde se desenvuelve, buscando ser rentable para la sociedad a la cual pertenece.

Todas las actividades que desarrolla el hombre son el reflejo de las necesidades que la sociedad tiene, necesita de un policía para mantener el orden en las calles, de un arquitecto para construir el lugar donde vivirá, *"las carrereas o profesiones son tipos de quehacer humano, que como ya se mencionó la sociedad necesita, y uno de éstos es el bibliotecario"*[19]. Este profesional es capaz de seleccionar, catalogar y clasificar materiales que contengan información, es capaz de administrar un centro de información y proporcionar a los usuarios los elementos necesarios que satisfagan sus necesidades de información.

19 Ortega y Gasset, José. Misión del bibliotecario y otros ensayos afines. Madrid: Revista de occidente, 1992. p. 54

En palabras de Albani, un bibliotecario es *"toda aquella persona, cuya profesión consiste en dirigir, organizar y administrar una colección de documentos, con el objeto de hacer accesible a los interesados la información"*.[20]

Según el *Diccionario enciclopédico de ciencias de la documentación*, la formación profesional del bibliotecario, *"es el proceso educativo para el desarrollo de conocimientos, técnicas y aptitudes, que facultan para desempeñar la profesión bibliotecológica"*.[21]

Dentro de las principales actividades que debe desarrollar un bibliotecólogo o profesional de la información, destacan las siguientes[22]:

- Planificar, diseñar, administrar, desarrollar, supervisar y evaluar los programas, proyectos y tareas profesionales de las bibliotecas, unidades, centros o sistemas de información.
- Seleccionar, organizar, gestionar, analizar, recuperar, resguardar, difundir, conservar, preservar y restaurar la información.
- Identificar, atender y satisfacer las necesidades de información de los usuarios (de los diferentes sectores de la sociedad; de las entidades públicas y privadas; locales, regionales y nacionales).

1.3.1 Función social del bibliotecólogo

En México existen varias instituciones que preparan al bibliotecario para desempeñar su labor de manera profesional, dentro de las cuales destacan la Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía (ENBA), la cual se describe de la siguiente forma: *"Somos una institución pública de educación superior de la Secretaría de Educación Pública, que forma con calidad a los*

20 Albani, J. Juan, [et. al.] Manual de bibliotecología: para bibliotecas populares. Buenos Aires: Kapeluz, 1951. p. 41

21 López Yepes, José ed. Diccionario enciclopédico de ciencias de la documentación. Madrid: Síntesis, 2004. p. 101

22 Análisis comparativo de los planes de estudio nacionales en bibliotecología, biblioteconomía y ciencias de la información/ Patricia Hernández Salazar, coordinador, [et al.] México: Colegio Nacional de Bibliotecarios: Library Outsourcing Service, 2008. p. 57-58

profesionales de la biblioteconomía y de la archivonomía para desempeñar su profesión con compromiso social y contribuir al desarrollo nacional, atendiendo a las demandas que en su ámbito generan los diferentes sectores del país".[23]

Con respecto a la formación que se imparte en la licenciatura de biblioteconomía, el objetivo que persigue la ENBA es: *"Formar al Licenciado en Biblioteconomía capaz de interpretar, planear, administrar, dirigir, supervisar y evaluar los programas, proyectos y tareas profesionales de las bibliotecas, unidades y centros de información documental, aplicando los medios manuales y/o automatizados para atender las necesidades de información que demanden los diversos sectores de la sociedad".*[24]

La otra institución que destaca en la formación académica de profesionales de la información es la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en la Facultad de Filosofía y Letras, la cual alberga al Colegio de Bibliotecología, entidad encargada de formar a los bibliotecarios profesionales.

El plan de estudios de esta institución se creó y modificó de acuerdo con las necesidades de la sociedad y se basa en que *"la formación de licenciados en Bibliotecología y Estudios de la Información responde a la necesidad de fomentar el uso de la información por medio de la organización documental, la administración de centros de información, la planeación de los servicios, el estudio y la satisfacción de las necesidades de los usuarios, así como la integración de las nuevas tecnologías para la conservación y difusión de la información"*.[25]

---

23 Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía. [en línea] Disponible en: http://www.enba.sep.gob.mx/New800X600/Indexenba.htm [consultado el 22/11/08].

24 Ibid.

25 Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía, Colegio de Bibliotecología/ UNAM/ plan de estudios. [en línea] Disponible en: http://www.cnb.org.mx/escuelas.htm [consultado el día 22/11/08].

La formación profesional que imparten las dos instituciones, basan su objetivo en las exigencias y necesidades de la sociedad de contar con profesionales capaces de cubrir sus necesidades informativas, realizando las actividades necesarias tanto técnicas como administrativas para facilitar el acceso a la información, estos profesionales son intermediarios entre el usuario y la información en sus diferentes soportes.

Ambas instituciones coinciden en señalar que sus egresados deben apoyar de diferentes maneras[26]:

- Contribuir al desarrollo económico, científico, tecnológico, cultural y educativo integral del individuo y la sociedad.
- Propiciar el rescate y valoración de sus: raíces; derechos constitucionales y humanos; y a la información.
- Crear la cultura de la información.
- Promover el uso de la información para cualquier fin (informativo, formativo o recreativo).

El mundo está experimentando una modificación en la forma de realizar sus actividades, las nuevas tecnologías han cambiado radicalmente la vida cotidiana de las personas abarcando nociones como: la vida privada, la seguridad, intimidad, confort, interacción, autoridad y dependencia, inevitablemente, con la llegada de alguna nueva tecnología al hogar, el equilibrio entre los elementos que constituyen la familia se ve afectado.[27]

Las tecnologías que han evolucionado los procesos de la vida diaria, también ponen en nuestras manos instrumentos que simplifican los procesos de generación y difusión de conocimiento e información, la biblioteca como parte fundamental de este proceso no es una excepción; el bibliotecólogo como funcionario de la unidad, a causa de este desarrollo tecnológico, no abandona

26 Análisis comparativo de los planes de estudio nacionales en bibliotecología. Op. Cit. p. 59

27 Bélanger, Pierre C. y Ross, Philippe. Usos y percepciones de las nuevas tecnologías e incidencias en la vida familiar. [en línea] Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=278169 [consultado el 13/11/08].

sus labores principales: rescate, acopio, organización y difusión de la información, solo cambia la forma de realizarlas e integra nuevas funciones, ya que está obligado a manejar las tecnologías de información e impulsar su desarrollo.

Capítulo II

Influencia de la tecnología en las formas de almacenamiento y reproducción musical

Los desarrollos tecnológicos hacen posible que el ser humano se independice de las limitaciones de tiempo y espacio en la transmisiones de ideas o mensajes, dadas estas características, el flujo y administración de información crean un desafío para el profesional de la información haciendo cada vez mas notoria y relevante su labor debe procesar y hacer accesible todo tipo de información en cualquier soporte, entre la que se encuentra la música disponible en Internet.

2.1 El desarrollo tecnológico

Bocco Nieto, aludiendo la idea de Hall y Preston, menciona que el desarrollo tecnológico se puede dividir en tres etapas principales:[1]

- Las representaciones pictóricas simples y en lenguaje escrito, se basan en elementos básicos como el papel, los instrumentos de escritura, la tinta, que con el tiempo evolucionan hasta llegar a la imprenta.
- Las tecnologías mecánicas, electromecánicas y electrónicas de la primera época, que son el teléfono, la máquina de escribir, la radio y la televisión, que se desarrollaron a finales del siglo XIX.
- Un conjunto de tecnologías microelectrónicas han surgido en la segunda
- mitad del siglo pasado, como son las computadoras personales, robots y otros equipos de reproducción para la manipulación del conocimiento.

1 Bocco Nieto, Ma. Eva. Sociedad de la información: un flujo de información a lo largo de la historia. [en línea] Disponible en: http://www.ull.es/publicaciones/latina/biblio/actasjovenes/41eva.htm [consultado el 16/10/07].

Estas etapas, tuvieron gran impacto en la forma de comunicación, pero ninguna tan importante como la tercera, la creación de las computadoras.

En el capítulo anterior se mencionó cómo el desarrollo de la tecnología repercute directamente en el desarrollo de nuestras vidas y en la manera de realizar nuestras actividades diarias, entre las que sobresale la comunicación. La difusión de información ha cambiado radicalmente, proporciona nuevas posibilidades y desafíos como nunca antes se habían visto, siendo capaces de modificar los fundamentos básicos de comunicación de la sociedad.[2]

Para poner un ejemplo de lo mucho que está cambiando el entorno tecnológico, a continuación se menciona la división que hace Sheldon Brown en la entrevista otorgada a J.D. Lasica para la elaboración del libro *Darknet* de acuerdo con la llegada de los ordenadores, la sociedad actualmente atraviesa una transformación significativa en cuanto al acercamiento a los medios se refiere y describe estos cambios en tres generaciones de sujetos:[3]

- Los estudiantes de posgrado, los de treinta y tantos años, provienen de una generación atari. Crecieron con videojuegos de baja resolución, los cuales provienen de un mundo en el que la tecnología era un campo altamente especializado. Para este grupo cada tecnología y cada medio de comunicación son independientes, la televisión, el equipo de música y el ordenador, están totalmente aislados uno del otro.

- El segundo grupo son los estudiantes no licenciados, los de veintitantos años, ellos disfrutan la idea de que la tecnología está transformando los territorios culturales, sociales, y tecnológicos. Les atrae la idea de interactuar con las nuevas formas de comunicación, socialización e

2 Bocco Nieto, Ma. Eva. Op. Cit.

3 Lasica, J.D. Darknet: la guerra de las multinacionales contra la generación digital y el futuro de los medios audiovisuales, Madrid. Nowtilus, 2006. p. 30

intercambio de información, pero siguen pensando en que los avances tecnológicos están separados.

- Por último el tercer grupo, los estudiantes de primaria y secundaria, se mueven con tal soltura entre los diferentes espacios de la tecnología y medios audiovisuales, les parece sorprendente que haya diferencia entre el ordenador y la televisión, tienen que explicarse porque no pueden ir a cualquier canal de T.V. cuando en la Web utilizan "Google" o utilizar "Google" en la T.V. para saber que poner.

Con la división generacional claramente marcada por Brown, es imposible negar, que con la llegada de las computadoras personales (PC), las cuales cada vez se vuelven más potentes, amigables, omnipresentes y con la difusión de software profesional a lo largo del mundo, la gente tiene al alcance de la mano, herramientas para almacenar, modificar, crear y difundir todo tipo de materiales.[4]

La música no es la excepción a los efectos de las nuevas tecnologías, las formas de almacenamiento y distribución musical, han evolucionado del acetato o disco de vinilo, hasta el Disco compacto. Este último había sido el soporte dominante por mucho tiempo, sin embargo ha entrado en su fase de declive. Ha sido reemplazado por nuevos soportes digitales, tales como el DVD, las computadoras y discos duros, las memorias digitales USB y con la llegada de la tecnología de compresión de audio, los reproductores de música portátil MP3, los teléfonos móviles, y ahora con el crecimiento y desarrollo de la Web, el reciente despegue de los servicios de distribución y comercialización de música a través de Internet.[5]

---

4 Lasica, J.D. Op. Cit. p. 30

5 Calví, Juan C. La industria de la música, las nuevas tecnologías digitales e Internet. Algunas transformaciones y salto en la concentración. [en línea] Disponible en: http://ehu.es/zer/zer21/zer21_12_calvi.pdf [consultado el 15/01/09].

2.2 Formas de difusión de la música

El deseo de esparcir ideas más allá de nuestras fronteras y llegar al mayor número de pueblos con los productos que registraban esas ideas, nos conduce a las sociedades que utilizaron la escritura y los medios que permitieron que la información viajara por el mundo. La escritura no es la única forma de transmitir ideas y sentimientos, para ello el hombre también se vale de las artes, como la música, la cual es considerada como el lenguaje universal de la cultura y constituye desde el principio de la humanidad una de las manifestaciones más importantes para el desarrollo de las civilizaciones.[6]

A fines del siglo XVII y principios del XVIII aparece un invento difusor de ideas, muy importante y responsable de la masificación de la música, nos referimos a la radio, al principio se pensó en su desarrollo como apoyo a las actividades militares, poniendo en contacto a los estrategas militares con las tropas, pero con el paso del tiempo se pudo apreciar su utilidad para fines sociales.[7]

El radio es considerado uno de los más importantes medios de comunicación, cumpliendo un papel informativo y de entretenimiento, teniendo la música un lugar privilegiado.

Con la evolución tecnológica se crea una industria poderosa, las ganancias económicas generadas en el proceso de comercialización y distribución de la música, obligaron a los músicos y compositores a entrar en el negocio; además de ellos, esta nueva forma de difusión involucró a ingenieros, técnicos, diseñadores, productores, distribuidores y comerciantes para llegar hasta los consumidores finales. [8]

---

6 La enciclopedia del estudiante: tomo 18: música. Buenos Aires: Santillana, 2006. p. 16-17

7 Pierre, Albert. Historia de la radio y la televisión. México: Fondo de Cultura Económica, 2001. p. 19

8 La música y la informática. [en línea] Disponible en: http://ciberhabitat.gob.mx/conciertos/musica_informatica/distribucion.htm [consultado el 01/10/07].

Desde el momento en que el sonido se registró en un soporte físico para ser reproducido por un aparato, se revolucionó la forma en que el hombre se relacionó con la música. Del contacto con el artista en vivo, se pasó a un enlace con un nuevo intermediario: el aparato reproductor electrónico.

2.2.1 Acetatos o discos de vinilo

El primer soporte comercializado de música fue el acetato o disco de vinilo y sus aparatos reproductores (los tocadiscos), éstos llegaron a alcanzar altos niveles de calidad en el sonido, pero tenían algunas desventajas como la reproducción dependía de una aguja que pasaba por surcos, el constante uso generaba tal desgaste que, a la larga, la calidad del sonido acababa por ser deficiente o corrían el riesgo de rayarse haciendo imposible la reproducción, por lo que se perdían irremediablemente fragmentos o piezas completas.[9]

2.2.2 Cassettes

Tiempo después aparecen los cassettes, los cuales usaban cinta magnetofónica para plasmar las señales de audio, mediante la manipulación magnética de partículas distribuidas en su superficie. Se sustituyó la aguja por una cabeza lectora de cargas magnéticas, esta modalidad solucionó los problemas que padecía el disco de vinilo, con el paso del tiempo aparecen los reproductores de cassettes portátiles, o walkman como se conocen comúnmente.

Los cassettes tampoco estuvieron exentos de inconvenientes, al igual que los acetatos, con el paso del tiempo la calidad del sonido se perdía, esto a causa del roce entre la cinta y la cabeza lectora.[10]

9 La música y la informática. Op. Cit.

10 Ibid.

2.2.3 El disco compacto

Los inconvenientes con los productos anteriores llevaron a la industria de la comercialización musical a crear alternativas para combatir el problema del deterioro físico que, en su momento, padecieron los soportes anteriores, de esta necesidad surge el *CD* y los *DVD's*.

Estos formatos alternativos funcionan a partir de un haz de luz que lee una información digital (codificada según los criterios matemáticos de la informática, es decir, con números binarios), eliminando así el contacto directo que desgasta las superficies y permitiendo reducir el tamaño del soporte, otra de las ventajas frente a las cintas de audio y las de video, es que permite seleccionar el punto exacto de la grabación que se desea escuchar, además que un CD tiene la capacidad de almacenar hasta unos 76 minutos de audio.[11]

2.2.4 El mp3

El medio que transformó la industria musical, introduciendo la posibilidad de su distribución a través de la Internet fue el MP3, cuyo nombre proviene de un algoritmo de codificación llamado MPEG 1 Layer 3.

El MP3 fue desarrollado por la sociedad Moving Pictures Experts Group (MPEG), grupo especializado en crear y mejorar los estándares para compresión de audio y video digital.

Para entender claramente qué es el MP3, podemos empezar por definirlo: *"MP3 es un sistema de compresión que reduce los archivos de audio en un factor de 12 a 1, o sea menos de una décima parte de lo que ocupa una pista de CD",*[12] por medio de este proceso los archivos musicales son distribuidos a través de Internet dando la posibilidad de ser almacenados y reproducidos en computadora, creando una especie de audioteca personalizada en cada hogar.

---

11 La música y la informática. Op. Cit.

12 Ibid.

La tecnología de compresión se basa en dos hechos: el primero es que el oído humano sólo percibe un rango acústico de frecuencias que van desde los 20 hertz hasta los 20 kilohertz (Khz.), los archivos de sonido sin compresión registran información fuera de estos rangos. El MP3 desecha todos aquellos sonidos que se encuentran por debajo de los 20 Hertz o por encima de los 20 Khz.

El segundo hecho que aprovecha el MP3 es que cuando existen dos señales de frecuencias similares, el oído humano sólo escucha la que posee un mayor volumen. Así, la tecnología de compresión analiza las frecuencias y elimina la información que posee el menor volumen.[13]

El MP3 aprovecha las dos acciones y genera archivos de un tamaño menor conservando buena calidad de sonido, así un minuto de música equivale a un megabyte de memoria; esto quiere decir que en un CD se pueden grabar aproximadamente 11 horas de música.

El impacto social que causa el MP3 abre la puerta a los usuarios de Internet para intercambiar archivos musicales a través de la Web de forma gratuita y sin intermediarios.

Algunas personas y empresas, se dieron cuenta de las ventajas que este fenómeno desató y trataron de aprovecharlo, creando bases de datos de archivos musicales, puestos a disposición de los usuarios de Internet. Napster, pionera en esta acción, cambió paradigmas al permitir que miles de personas tuvieran un motivo para conectarse a Internet. Después de un tiempo de servicio se enfrentó a serios problemas legales durante todo un año, que le obligaron a suspender el servicio después de algún tiempo en funciones. Sin embargo, han aparecido diversos esfuerzos, tanto de empresas privadas como de programadores voluntarios, que quieren darle al público lo que éste desea, música libre a través de la red.

13 La música y la informática. Op. Cit.

2.3 Difusión de archivos musicales en Internet

La industria de la música constituye uno de los pilares más poderosos y de mayor crecimiento de la economía mundial, no sólo como un sector particular, sino también como difusor de productos utilizados por otros sectores tales como: electrónica de consumo, la publicidad, las telecomunicaciones y las empresas de software.

La industria, junto con los sectores ya mencionados están aprovechando las ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías y las redes digitales, estas características son sus reducidos costos y la facilidad de almacenamiento, distribución y comercialización, sumado esto a un mayor alcance geográfico para establecer nuevos mercados musicales a una escala global.[14]

La primera plataforma de comercialización de música en Internet aparece en abril del 2001, cuando las compañías discográficas EMI, Warner y BMG, junto con la empresa proveedora de tecnología Real Networks, lanzaron la plataforma MusicNet. En diciembre del mismo año, las compañías Universal y Sony, junto con Microsoft como proveedor de tecnología y la participación del portal Yahoo, lanzaron la plataforma Pressplay. No obstante, estas dos plataformas no obtuvieron el éxito deseado, debido a varias razones entre las cuales se encuentran, la necesidad de las compañías discográficas de agotar principalmente el soporte de CD antes de optar por distribuir música en esta nueva tendencia. Otra fue su precaución de conceder licencias para la distribución de música a través de Internet por temor a la piratería y al auge de los sistemas de distribución de archivos P2P (en inglés “peer to peer” que traducido es de persona a persona),[15] profundizaremos en este tema en el capítulo 3.

A partir del año 2003, se produce el despegue del negocio de la comercialización de música en Internet, con la aparición de un nuevo modelo

14 Calví, Juan C. Op. Cit.

15 Ibid.

denominado iTunes desarrollado por la empresa Apple, es importante destacar que actualmente es la mayor plataforma de distribución y comercialización de música en la Red.

Las plataformas comercializadoras de música se incrementaron a 335 en 2005, mientras que en 2003 eran solamente 50. El número total de canciones que las compañías discográficas ofrecen en estas plataformas se sitúa entre 1 y 2 millones por catálogo dependiendo de la plataforma, siendo rebasados por los usuarios que se suman a los servicios comerciales contando ya con aproximadamente 20 millones en todo el mundo.[16]

Los esquemas de ventas que las compañías discográficas han desarrollado se basan principalmente en la descarga o recepción de música en Internet previo pago a través de las plataformas comerciales, y también en la descarga o recepción de música en dispositivos móviles, como teléfonos, reproductores de MP3 e incluso agendas electrónicas (PDA).

2.3.1 Modelos básicos de comercialización en línea

Los modelos básicos de negocio que se están desarrollando a través de las plataformas comerciales de música en Internet son:[17]

- Modo de pago por descarga: Consiste en el pago directo por la descarga de todo o parte del producto musical, ya sea un álbum musical completo o por canción.
- Modo por suscripción: Consiste en el pago de una cuota mensual para acceder al servicio de recepción de música, sin derecho a la descarga.

Otros modelos complementarios de financiación son los siguientes:

- Modelo publicitario: Consiste en la venta de espacio publicitario dentro de la plataforma comercial, en los que se anuncian sellos discográficos, se promocionan artistas y lanzamientos de nuevos discos, entre otros.

16 Calví, Juan C. Op. Cit.

17 Ibid.

- Modelo webcasting: Es una variante del modelo por suscripción y consiste en la recepción de música a través de estaciones de radio digital temáticas dedicadas a la música, algunas de las cuales vienen integradas en los reproductores de música en Internet, las denominadas Jukebox.
- Marketing en red o network marketing: Consiste en el uso de la información obtenida de los usuarios de las plataformas comerciales, tales como rutinas de navegación, hábitos de consumo musical y de compra de productos, a partir de lo cual se confeccionan bases de datos que luego se comercializan.
- Comercio Electrónico: Es una variante del modelo general de pago, y consiste en el uso de la plataforma para la venta de discos en soporte físico, como la plataforma Amazon.com, a través de la cual se realiza la venta (por encargo y pago) de discos musicales (además de cualquier otro producto cultural), y donde la distribución física se realiza por correo postal.

El fenómeno de comercialización de archivos musicales a través de la Web crece cada vez más, tomando como punto de referencia el año 2003, la venta mundial de fonogramas (un fonograma es el registro, fijación o grabación de una creación musical en un soporte físico o material, sea éste un LP -Long Play o disco de larga duración- o Single -disco de corta duración-, una cinta Cassette o cinta de video VHS, un CD -Compact Disc o disco compacto-, un DVD -Digital Versatile Disc o disco óptico digital-, etc.) cayó un 0.4% en unidades vendidas y del 1.3% de pérdida en ganancias económicas en 2004.[18]

Pero a pesar de la caída en ventas de música en los soportes tradicionales en 2005, se descargaron 420 millones de canciones en Internet a través de las plataformas de distribución y comercialización, incrementando veinte veces con respecto al año 2003, y representando el 6% del mercado global de la música, con esta modalidad se recuperó lo que aparentemente era una pérdida.[19]

18 Calví, Juan C. Op. Cit.

19 Ibid.

Desde el año 2005 la mayoría de los países desarrollados incorporaron estrategias para permitir el acceso gratuito y de calidad de todos sus ciudadanos a la red. Hacia el 2008 casi la mitad de la población del mundo dispone de acceso y gracias a los programas de coordinación internacional, se espera una cobertura del 85% de los habitantes del planeta para el año 2015.[20]

Con estos planes se ha conseguido simplificar los requisitos de publicación en la Web, hasta el punto que cualquier persona con acceso puede publicar, en buenas condiciones, cualquier tipo de información, incluida la música.

2.4 Dispositivos de reproducción musical "Gadgets"

Los modelos lúdicos tradicionales han sido sustituidos gradualmente gracias a las nuevas tecnologías, desde los programas de televisión hasta la revolución digital con Internet. Costumbres que formaban parte de la vida de padres y abuelos como lo eran hablar del campo, de la dignidad, de la sensibilidad artística, de la capacidad de admirar las esculturas, la arquitectura, el teatro de la época, la visita a la biblioteca del pueblo, las celebraciones, la tragedia, eran parte de un ocio que era punto de encuentro, de crecimiento, de mejora, de comunicación y también de conocimiento, han sido suplantadas por nuevas actividades.[21]

Según palabras de Ignasi de Bofarull, pedagogo y orientador familiar, a los adolescentes de estos días les resulta más atractivo, pasar tiempo frente a la computadora o videojuegos, enviarse mensajes a través de su teléfono móvil, escuchar música en su reproductor mp3 o realizar cualquier actividad que tenga que ver con el uso de tecnología, que volver a las antiguas tradiciones.[22]

---

20 Heras Quirós, Pedro; González Barahona, Jesús M. Y la información será libre... ¿o no? [en línea] Disponible en: http://biblioweb.sindominio.net/telematica/infolibre.html [consultado el 12/12/08].

21 Bofarull, Ignasi De. Adolescentes: entre el ocio comunitario y el ocio global. Luces en el laberinto audiovisual, Congreso Iberoamericano de comunicación y educación. [en línea] Disponible en: http://www.ateiamerica.com/doc/adolescentes.pdf [consultado el 23/01/09].

22 Ibid.

Los dispositivos electrónicos llamados “Gadgets” son en gran parte los responsables de estos cambios en la actitud de las generaciones, *“Un Gadget es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso generalmente tienen un diseño más ingenioso que el de la tecnología corriente”*.[23]

Algunos ejemplos de Gadget son: el teléfono móvil o teléfono celular, el control remoto, el Mouse, las calculadoras, entre otros. En lo que a música se refiere podemos destacar el walkman, el discman, y los ahora bien conocidos reproductores mp3, dentro de los que destaca el iPod.

La empresa pionera en el desarrollo de estos Gadgets de música fue Sony, creadores de un aparato capaz de sintonizar las frecuencias de Amplitud Modulada (AM), Frecuencia Modulada (FM) así como la reproducción de cintas de cassette. Tras le gran éxito, la empresa japonesa continuó laborando para ofrecer a los consumidores un producto de mejor calidad. Con la llegada del Discman esto fue posible, fue la primera compañía en vender un reproductor portátil de CD en 1984. Al pasar de los meses, la empresa mejoró el diseño del producto y disminuyó su costo.[24]

2.4.1 Reproductores mp3

Con los años apareció un digno rival del Discman, los reproductores MP3, el MP3 fue el primer formato de compresión de audio popularizado gracias a Internet, ya que hizo posible el intercambio de ficheros musicales, de esta manera surgieron infinidad de aparatos reproductores de música.

Actualmente existe una gran gama de modelos y tipos de reproductores mp3, el primero de estos fue el MPMan F10, siendo un invento innovador, ya que permitía llevar música sin necesidad de discos o cassette.

---

23 Gadgets. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Gadget [consultado el 23/01/09].

24 Contreras, Erwin. Del walkman al ipod: música sin limite. [en línea] Disponible en: http://www.info7.com.mx/noticia.php?id=75222&secc=10 [consultado el 20/01/09].

Desarrollado por la compañía coreana Saehan Information Systems, el MPMan F10 contenía una memoria interna de 32MB, suficiente para 8 canciones aproximadamente, el pequeño aparato tenía 91mm. de alto y 70mm. de ancho, con una pantalla LCD para indicar el archivo en reproducción, se lanzó al mercado en marzo de 1998. [25]

En Estados Unidos fue comercializado por la empresa Eiger Labs, con un precio de 250 dólares, que fue rebajado al año siguiente por la presión de la competencia, el Diamond Multimedia Rio PMP300. Similares en cuestión de diseño, el PMP300 tenía la ventaja de contar con una pantalla LCD más grande y una ranura Smart Media que permitía a su usuario aumentar la capacidad de almacenamiento.[26]

En los años siguientes y hasta hoy estos pequeños aparatos de dimensiones parecidas a las de un llavero han evolucionado, dando la posibilidad de almacenar documentos, programas, canciones y cualquier cosa en formato digital. También nos permiten transportar nuestra PC en el bolsillo a través de aplicaciones como el Navegador Web, E-mails, mensajero, agenda y algunas cosas más, cada uno de ellos con diferentes características para adecuarse a las necesidades de cada usuario.

Un ejemplo del impacto de los Gadgets en la sociedad, es que en el año 2005 se vendieron 60 millones de reproductores de MP3 en todo el mundo, con un valor estimado en 7,146 mil millones de euros, algunas estimaciones de crecimiento del mercado de la música digital lo sitúan en un 16% para 2008, con valor de 1,588.15 mil millones de euros, mientras que para el mercado europeo este porcentaje ascendería al 30% para 2009, con un aproximado de 2,382.39 mil millones de euros.[27]

---

25 Smith, Tony. 10 años del primer reproductor Mp3. [en línea] Disponible en: http://www.milenio.com/node/20550 [consultado el 20/01/09].

26 Ibid.

27 Calví, Juan C. Op. Cit.

2.4.2 iPod

Existe una gran diversidad de reproductores de archivos musicales en formato mp3, modelos con características diferentes, de varios tamaños, colores, pero ninguno como el desarrollado por la empresa Apple, el iPod.

El iPod fue originalmente creado por Tony Fadell, contratado por Apple para llevar su proyecto al mercado, tras 9 meses de desarrollo el iPod salió a la venta el 23 de octubre de 2001, solamente para las computadoras Mac. En 2002 la segunda generación introdujo dos variedades, una para usuarios Mac, que incluía el programa iTunes y otra para Windows, la cual contenía el programa Musicmatch Jukebox, los iPods sólo funcionaban con ambos sistemas. En el año 2003 Apple introdujo la tercera generación de iPod, que venía con un solo disco que instalaba iTunes en Windows, al igual que en Mac, actualmente el software puede ser descargado directamente desde la página Web de Apple.[28]

El verdadero oficio de Apple consiste en la fabricación de computadoras (Macintosh), pero con el lanzamiento del iPod y el desarrollo de la plataforma de comercialización de música en línea iTunes Music Store, mantiene acuerdos de distribución y comercialización de música con las empresas que poseen los catálogos más grandes de música (Sony BMG, Universal, Warner y EMI). Actualmente posee un catálogo de 2 millones de canciones y un volumen de usuarios que han descargado al menos una canción estimado en 10 millones, más un catálogo de videos y programas de radio y TV, vendiendo aproximadamente 1 billón de álbumes y canciones en Internet, con un estimado de más de 700 millones de euros, alcanzando el 70% del mercado de la música en línea en EUA, logrado más de 5 millones de usuarios suscritos. [29]

Apple es propietaria del formato musical AAC, compatible únicamente con iPod, del cual ha vendido más de 4 millones de unidades en todo el mundo con un aproximado total de 223 millones de euros.

---

28 IPod. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Ipod [consultado el 23/01/09].

29 Calví, Juan C. Op. Cit.

2.4.3 Teléfonos celulares

Otro dispositivo electrónico, realmente inmiscuido en el medio de la distribución y reproducción de música en formato mp3, son los teléfonos móviles o teléfonos celulares.

Estos dispositivos, han evolucionado de gran manera, en un principio solo contaban con funciones básicas, con el tiempo se enriquecieron con la capacidad de conservar listas, convirtiéndose en agendas de bolsillo. Los japoneses fueron los primeros en integrar cámaras fotográficas o de video en los teléfonos celulares y ahora también se han fusionado con reproductores de MP3.[30]

Según Delgado Brull, se pueden establecer tres etapas necesarias en la adopción del móvil: en la primera este dispositivo se limita a un uso profesional; en la segunda funciona como un mediador social que fomenta las relaciones con familiares y amigos; y en la tercera fase, se convierte en un instrumento que permite expresar la identidad de su dueño, convirtiéndose en un indicador de estatus social sujeto a los estándares de la moda.[31]

La última etapa es gran responsable del éxito de los celulares que permiten personalizar su aspecto exterior e interior, ya que solamente este sector consiguió recaudar en el 2004 más de 260 millones de euros generalmente en descargas de melodías y juegos, entre otros contenidos, más 59,550 mil millones de euros en venta de servicios de ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line, “Método de transmisión de datos a través de líneas”) y 39,700 mil millones de euros en servicios de telefonía celular.[32]

---

30 Colle, Raymond. ¿A dónde nos llevan las NTIC? [en línea] Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/rcolle.html [consultado el 23/01/09].

31 Delgado Brull, Mª Teresa. La publicidad de móviles dirigida a adolescentes: el teléfono como reflejo de la personalidad de los jóvenes. [en línea] Disponible en: http://www.unav.es/fcom/cicom/2006/docscicom/4_RAMOS.pdf [consultado el 23/01/09].

32 Calví, Juan C. Op. Cit.

La innovación en el diseño de estos aparatos conjuntando diferentes tecnologías, y la facilidad en el acceso a la descarga de contenidos hacen que los teléfonos celulares tengan un lugar notable en la distribución de archivos de audio en formato mp3.

En conclusión se puede mencionar que con la aparición de las computadoras y el desarrollo de compresores de archivos de audio como el mp3, se hizo posible establecer un ambiente propicio para impulsar la distribución de archivos musicales a través de Internet.

En un principio esta forma de masificación de la música se hizo de manera gratuita y sin fines de lucro, páginas Web especialmente diseñadas con ese propósito ponían a disposición de todo aquel que lo quisiera miles de archivos musicales, hasta el día de hoy algunas de ellas siguen funcionando, pero al ver el gran auge en la demanda de este servicio, las grandes empresas dueñas de los derechos de la mayoría de la música puesta a libre disposición comenzaron a poner trabas para que los modelos de difusión se legalizaran, aprovecha la oportunidad de generar ganancias económicas a su favor y listar la característica principal que hizo crecer a Internet, favoreciendo la difusión y el desarrollo de nuevo conocimiento, nos referimos al libre flujo de información.

Capítulo III

La cultura libre

Desde el principio de nuestra historia, la cultura no comercial ha estado fuera de todo tipo de regulación, solo si las historias son ofensivas o si las canciones provocan demasiado alboroto, las autoridades llegan a intervenir, pero las leyes nunca se han preocupado directamente de la creación o la difusión de esta forma de cultura y dejan que la cultura sea libre, permitiendo formas tradicionales en las que los individuos comunes comparten y transforman su cultura, contando historias, recreando escenas de obras de teatro o de la televisión, participando en clubes de fans, compartiendo música en cintas de cassette grabadas en casa y cosas semejantes.[1]

Pero a través de las páginas que van conformando este trabajo, hemos mencionado la influencia que han tenido las nuevas tecnologías en el desarrollo de las actividades humanas, agilizando la forma de acceder, crear, modificar, publicar y distribuir diversos tipos de trabajos, como son, obras de arte, materiales científicos y educativos, software, artículos, en pocas palabras, cualquier obra que se pueda representar digitalmente.

Internet ha propiciado la desaparición de límites entre lo comercial y lo no comercial, las formas habituales en las cuales los individuos crean y comparten la cultura, caen dentro del campo de acción impuesto por las leyes, las cuales se han expandido para poner bajo su control una gran cantidad de cultura y creatividad a la que nunca antes se había llegado.

En este capítulo, se explica en qué consiste la cultura libre, cabe mencionar que es la base de este trabajo de investigación, Lawrence Lessig en su libro *Cultura Libre*, utiliza algunas cuestiones para ejemplificar su forma de pensar, el autor

1 Lessig, Lawrence. Cultura libre. [en línea] Disponible en: http://www.softwarelibre.cl/drupal//files/culturalibre.pdf [consultado 27/04/06].

aclara que la cultura libre, no es una cultura necesariamente gratuita en el sentido de barra libre (un bien que consigues sin limitación alguna) sino libre en el sentido de mercado libre, libertad de expresión, libre comercio, libre empresa, libre albedrío y libres elecciones: es una cultura que apoya y protege a creadores e innovadores, en la que se respeta el esfuerzo del artista y se le reconoce por su trabajo, un lugar donde se respeta la propiedad intelectual, ya que de lo contrario sería una cultura anárquica.[2]

Desde mediados del siglo XVIII el concepto de cultura libre siempre ha estado ligado a las ideas y proyectos de carácter emancipador, al deseo de socializar la cultura y hacerla accesible a la población como una de las formas a través de las cuales el ser humano puede alcanzar un mayor y pleno desarrollo personal y colectivo.[3]

Para una mejor comprensión de este capítulo, iniciamos explicando el concepto de cultura libre, mencionando las características que una obra debe cumplir para considerarse libre.

3.1 Definición de cultura libre

Durante el desarrollo de esta investigación, no fue posible encontrar una definición precisa que expresara textualmente el concepto de cultura libre, pero sí podemos mencionar los puntos necesarios que debe incluir una obra para que se considere dentro del movimiento social denominado cultura libre:[4]

- **Libertad de usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso:** Permitir que el licenciatario haga todo tipo de uso, privado o público, de la obra, incluyendo los usos derivados como ejecución o interpretación. No

2 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

3 El concepto de cultura libre. Investic Software Libre: Tecnologías de la colaboración. [en línea] Disponible en: http://www.investic.net/node/177 [consultado el 16/12/08].

4 Definición de cultura libre [en línea] Disponible en: http://freedomdefined.org/Definition/Es [consultado el 25/11/08].

debe haber excepciones que consideren, por ejemplo, cuestiones políticas o religiosas.

- **Libertad de estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido:** Permitir que el licenciatario examine y utilice de cualquier manera el conocimiento obtenido de la obra.
- **Libertad de hacer y redistribuir copias, totales o parciales, de la información o expresión:** Permitir la copia, venta, intercambio o distribución como parte de una obra mayor, una colección, o de forma independiente, sin limitar la cantidad de información que se puede utilizar, ni sobre quién o dónde puedan realizarse estas actividades.
- **Libertad de hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados:** Con objeto de dar la posibilidad de mejorar una obra, la licencia debe permitir la distribución de una versión modificada, sin importar la intención y propósito de dichas modificaciones. Sin embargo, se pueden aplicar algunas restricciones que protejan las libertades esenciales o el reconocimiento de los autores.

Para que una obra sea considerada libre, debe estar cubierta por una licencia cultural libre, o su situación legal debe proporcionar las mismas libertades enumeradas anteriormente. Sin embargo, en ocasiones esto no es suficiente, una obra específica puede ser no-libre de otras maneras que restrinjan las libertades esenciales, éstas son las condiciones adicionales para que una obra sea considerada libre completamente:[5]

- **Disponibilidad de los datos fuente:** Si un trabajo final ha sido obtenido de la compilación o procesamiento de uno o varios ficheros fuente, todos estos datos deben ser puestos a disposición con el propio trabajo y bajo las mismas condiciones.

5 Definición de cultura libre. Op. Cit.

- **Uso de un formato libre:** En el caso de los ficheros digitales, el formato en que se haga disponible el trabajo no debe estar protegido por patentes. En algunas ocasiones se pueden usar formatos no-libres por razones prácticas, sin embargo debe incluirse una copia en un formato libre para que cumpla con los lineamientos de cultura libre.
- **Sin restricciones técnicas:** La obra debe estar disponible en un formato que impida la implementación de medidas técnicas que limiten las libertadas enumeradas anteriormente.

El objetivo que persigue la cultura libre al sugerir a los creadores la inclusión de estos puntos en sus obras, es el de impulsar el flujo de información y la diseminación del conocimiento, porque mientras más sencillo sea el reutilizar y derivar trabajos, más rica se hace nuestra cultura.

3.2 Repercusiones de la cultura libre en la sociedad

La cultura libre es un movimiento social que promueve la libertad de distribuir y modificar trabajos creativos, usa como medio principal Internet y adquiere una posición en contra de los excesos restrictivos de las leyes de derechos de autor, ya que al sobrepasar el punto medio en la legislación se perjudica el desarrollo de nuevos trabajos intelectuales inspirados en el original, poniendo en riesgo la creatividad y por consiguiente la cultura.[6]

Como se ha expuesto anteriormente, las nuevas tecnologías de comunicación han sido el motor que ha marcado un desplazamiento de poderes desde las grandes instituciones a los particulares, propiciando la democratización de los contenidos, un ejemplo es que cada vez es más frecuente encontrar en las casas computadoras con gran potencia, dotado de softwares capaces de realizar acciones como el “rip/mix/burn” (copiar/mezclar/grabar).[7]

6 Lasica, J.D. Darknet. Op. Cit. p. 59

7 Ibid., p. 28

La inercia que dan estas posibilidades hacen que las personas modifiquen los contenidos a su antojo para que respondan a sus expectativas, están cansados de ser espectadores, de que la televisión les diga que ver sin poder hacer nada al respecto. Quieren tener parte activa en el desarrollo de la trama, ésta es la razón de éxito de los videojuegos y los ordenadores, es la razón por la cual los chicos pasan horas frente a estos recursos, ya que aquí obtienen la libertad de acceder, modificar y difundir contenidos a la medida de sus necesidades, con individuos o entidades y en igualdad de circunstancias.[8]

3.3 Influencia de Internet en la cultura libre

Los usuarios de Internet están atravesando por una especie de evolución en su manera de pensar y percibir el significado de propiedad a causa de las posibilidades que da este medio, ya que las formas de entretenimiento se centran en el collage, en la remezcla de música y en la reutilización de contenidos, se trata de mezclar, remezclar y volver a remezclar todo lo que esté al alcance.

La Web permite la transmisión y circulación instantánea de información en cualquier formato: textos, imágenes, sonidos o bases de datos entre los puntos más distantes del planeta. La velocidad con la que se desarrolla Internet es impresionante, no sólo en las empresas, en las universidades, sino también en los hogares, pues uno de los rasgos más sorprendentes es que esta red no la dirige nadie, funciona con un alto nivel de autonomía.

Seijas Candelas, menciona el fenómeno de convergencia que Internet propicia al combinar varios factores, este ocurre cuando las fronteras tradicionales entre informática, telecomunicaciones, medios de difusión y los distintos soportes, se han difuminado para convertirse en un solo soporte universal y gratuito.[9]

---

8 Lasica, J.D. Darknet. Op. Cit. p. 31

9 Seijas Candelas, Leopoldo. Las nuevas tecnologías en los derechos de autor: Internet y el mundo de la música. [en línea] Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2343967 [consultado el día 14/10/08].

Henry Jenkins, menciona en *Darknet* que las empresas no están preparadas para aceptar el cambio hacia la cultura participativa, donde las personas crean versiones propias de los espectáculos populares con o sin el visto bueno de los productores de los contenidos, y expone la pregunta "*¿cómo debe ser la relación entre eso dos espacios? ¿Del tipo antagónica? Donde las actividades están restringidas por medidas legales de fuerza, y la capacidad de los ciudadanos de manipular contenidos se vea refrenada por medidas tecnológicas, o ¿será de una mayor colaboración entre los profesionales de las empresas mediáticas y los amateurs?"*[10]

Unas de las principales actividades desarrolladas por la sociedad de hoy en día es el intercambio y la participación activa, cosa que para los grandes grupos mediáticos es inconcebible. Define estas acciones como plagio y hurto, pero para la generación digital la remezcla, reutilización y recombinación de ideas, sonido e imágenes, forma parte de la cultura en la que viven inmersos, para esta generación digital, las actividades de intercambio, transformación y participación son consideradas como actos creativos, interactivos y positivos, intrínsecos a la creación artística.

La red de redes como también es conocida Internet, es un sistema imposible de controlar desde el punto de vista técnico, político y jurídico, en ella no funcionan los criterios sobre lo que se debe o no comunicar. Permiten la difusión de información sin restricciones, cruzan las fronteras nacionales y la hacen accesible a todo tipo de personas, teniendo aspectos positivos y negativos, puede ser usado tanto por investigadores como por delincuentes o terroristas, para darse a conocer y promocionar sus acciones.[11]

Con la llegada de Internet aparece el término "Ciberespacio", un mundo virtual que se extiende más allá de las fronteras de nuestro ordenador en el que, todos somos iguales sin distinción de sexo, raza o religión.

---

10 Lasica, J.D. Darknet. Op. Cit. p. 35

11 Seijas Candelas, Leopoldo. Op. Cit.

Todas estas características son las que han llevado a definir Internet como "*una anarquía que funciona muy bien*". Porque es un ejemplo de organización no dirigida por nadie. Lo que mueve a Internet es el poder de participación: quien más participe más posibilidades tiene de influir sobre los demás.[12]

El movimiento social de liberación cultural indudablemente apoya la diseminación de la cultura a través de los medios de comunicación, vela por la libertad de acceder a la riqueza intelectual que a la sociedad le corresponde por derecho, la cultura libre también señala las desventajas al establecimiento de controles de acceso a la información, situación contraria a la principal aspiración de la sociedad de la información, de proporcionar al mayor número de personas el acceso a la mayor cantidad de información posible.

La libertad, la prosperidad y el desarrollo de la sociedad y de los individuos son valores humanos fundamentales. Ellos sólo podrán alcanzarse mediante la capacidad de ciudadanos bien informados para ejercer sus derechos democráticos y desempeñar un papel activo en la sociedad.

Los objetivos son también compartidos por el movimiento social de la liberación cultural, poniendo en evidencia, que tanto el bibliotecólogo como la biblioteca deben procurar la masificación de la cultura.

3.4 Influencia de la cultura libre en la industria musical

El hombre como ser social evoluciona junto con la comunidad en la que vive, por naturaleza las personas muestran una tendencia natural y abierta hacia la cooperación para compartir información. En la medida en que evoluciona el hombre, se crean condiciones nuevas para compartir conocimiento y por otro lado, se diversifican los mecanismos que regulan estas relaciones. [13]

---

12 Seijas Candelas, Leopoldo. Op. Cit.

13 Rodríguez Mederos, M. La difusión de las creaciones en la era digital: el copyleft para distribuir creaciones en la era digital. [en línea] Disponible en: http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol15_1_07/aci08107.htm [consultado el 16/10/08].

Como anteriormente se mencionó, el desarrollo de la tecnología ha propiciado la creación de un medio de difusión cultural. El primer gran efecto de la tecnología digital sobre la cultura se relaciona con la posibilidad de multiplicar infinitamente las obras, obteniendo una calidad igual al original, este tipo de reproducción idéntica de la obra original nos remite a hablar de "clonación" de la misma, más que de copia. Junto con le primer riesgo en la reproducción se añade la presencia de las tecnologías de comunicación e Internet, ya que cualquier producto "colgado" en la Red se hace accesible, con las posibilidades de reproducción en las condiciones antes mencionadas.[14]

Desde mediados de la década de los noventa, el nuevo discurso económico y comercial sobre Internet se opone a la visión de los internautas impregnados de una cultura no comercial y de no pago por los servicios de información que se descargan.

Rodríguez Mederos en su artículo *La difusión de las creaciones en la era digital*, menciona que en 1983 Richard Stallman anuncia la creación de un proyecto de construcción de un software completo, dejando a disposición el código fuente para aquellos que quieren utilizarlo o modificarlo. Stallman en 1985 crea la Free Software Foundation que reúne fondos para retribuir a los informáticos que no perciben una remuneración de la Universidad para la que trabajan. Dicha Fundación posteriormente crea la General Public Licence (GPL), marco jurídico bajo el cual se debe realizar la difusión de los "programas libres". Esta licencia, no se limita solamente a los programas, también es aplicable entre otras cosas a la música.[15]

Posteriormente un colectivo de artistas crea la Licence Art, invitando a los artistas a adherirse a un modelo jurídico de protección distinto, en el cual cada uno es libre de utilizar las ideas y los trabajos de los otros para avanzar en su propio trayecto artístico, basado en el mismo modelo aplicado a los programas

14 Rodríguez Mederos, M. Op. Cit.

15 Ibid.

de computadora. Tal como se realiza la actividad en las universidades, la producción de conocimientos “libres” se apoya en un trabajo colectivo en el que cada uno comparte y mejora el trabajo anterior. No obstante el derecho de autor constituye la base jurídica en la que se apoyan los modelos de la Licence Art. No se trata de autorizar al usuario a copiar, redistribuir y sobre todo a modificar la obra o el programa, sino de autorizar a los autores, a concederles dicha libertad.[16]

Los artistas que acceden a usar el concepto de programa libre ceden gratuitamente sus derechos patrimoniales respecto a la utilización de las obras, renuncian contractualmente a exigir retribuciones de las utilizaciones, adaptaciones y explotaciones, comerciales o no, que se hagan de las nuevas versiones obtenidas a partir del original.

La música, como parte integral de la riqueza cultural humana, está sufriendo una profunda transformación a causa de la influencia de los elementos mencionados anteriormente, debido a que su soporte, el sonido, puede ser producido, transformado, distribuido y duplicado a través de los medios digitales de modos impensables 10 años atrás. Una de las consecuencias que da esta posibilidad es que las barreras entre música culta y popular han desaparecido gracias a la socialización de la tecnología y de los medios digitales de producción y distribución musical, haciendo accesible todo tipo de música, a cualquier persona, y en cualquier parte del mundo.[17]

En Internet existe una gran cantidad de catálogos de archivos musicales basados en características similares a las mencionadas anteriormente, teniendo como propósito principal poner a disposición de los usuarios todo tipo de música, esto gracias a potentes motores de búsqueda utilizados por las computadoras que permiten encontrar en pocos segundos una variedad de canciones o música especializada en distintos formatos. Asimismo, es posible

16 Rodríguez Mederos, M. Op. Cit.

17 Hurtado, Enrike. Software, música y cultura. [en línea] Disponible en: http://arteleku.net/4.1/zehar/53/Hurtadogazte.pdf [consultado el 19/10/08].

gestionar ficheros, para clasificar cualquier obra por género, tipo y categoría, brindando además, la facilidad de reproducir todo o parte de un trabajo, gracias a las herramientas mencionadas que cualquier usuario de computadora conoce, permitiendo la creación personalizada de una fonoteca que contenga las canciones que se desean conservar.

3.5 Tipos de intercambio

A causa de la variedad de opciones que ha creado el desarrollo tecnológico y el acceso a Internet, la forma de distribuir información cambia notablemente, la misma tecnología nos orilla a una cultura de copiar, pegar y mezclar contenidos, hoy en día el intercambio P2P es un acto muy normal en la vida diaria de los cibernautas.

Otra modalidad de intercambio que Internet permite, es a través de sitios de almacenamiento y descarga en línea, al estilo de last.fm, Rapidshare y otros similares.

El sitio last.fm fue desarrollado cuando en el año de 1999 Felix Miller y Martin Stiksel directores de una discográfica en línea que tenían como objetivo difundir la música independiente , se unieron con Richard Jones, quien tenia un proyecto llamado Audioscrobbler, donde registraba la música que escuchaba en su computadora.[18]

El resultado fue la creación de Last.fm quien tiene como meta hacer más democrática la cultura musical, para que cada persona pueda escuchar la música que desee, en el momento que quiera y sin intermediarios que restrinjan este hecho.

18 Last.fm. [en línea] Disponible en: http://www.lastfm.es/about [consultado el 29/10/09].

Otra manera utilizada por algunas estaciones de radio para difundir música, es la inclusión de zonas de descarga autorizada en sus paginas Web´s donde los usuarios pueden obtener algo de la música que escuchan durante las transmisiones, de las misma forma tienen secciones de podcast que permitir escuchar música pero sin la opción de descarga, algunos ejemplos en México son: Reactor 105.7 FM http://www.reactor.imer.com.mx/, Amor 95.3 FM http://www.amorfm.com.mx/, Los 40 principales 101.7 FM http://www.los40.com.mx/, por mencionar algunos.

En el caso de los videos musicales, es imposible pasar por alto el papel tan importante que juega el sistemas YouTube, fundado en febrero del 2005, considerado como el primer destino para ver y compartir vídeos originales en todo el mundo a través de Internet, se pueden ver historias de primera mano de eventos actuales, buscar vídeos relacionados con aficiones e intereses, y descubrir cosas excéntricas e insólitas.[19]

Este sistema es muy utilizado principalmente por artistas independientes que al no contar con los medios suficientes para promocionar sus obras, buscan opciones para dan a conocer su trabajo, aprovechando las bondades que da Internet y el sistema YouTube que trata de proporcionar un servicio publicitario con políticas justas y coherentes que beneficien a los usuarios y anunciantes.

El atractivo de compartir archivos musicales fue el detonante para el crecimiento de Internet, impulsó el desarrollo de elementos más poderosos para dar un mejor acceso a la red, más que cualquier otra aplicación, fue el recurso que impulsó la demanda de ancho de banda. También puede que sea la aplicación que impulse la demanda de regulaciones de uso que, al final, acaben matando la innovación y la naturaleza de la Red.[20]

---

19 YouTube. [en línea] Disponible en: http://www.youtube.com/t/about [consultado el 30/10/09].

20 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

El intercambio P2P “Peer to peer” en inglés o de “persona a persona” es conocido por todos como una modalidad que permite el intercambio de música en formato mp3 puesto de moda por Napster, pero no solo se trata de eso, el intercambio P2P nos permite el establecimiento de redes de comunicación multimedia basadas en este concepto, ya que permite el intercambio de todo tipo de archivos digitales.[21]

P2P es la manera en la que se le conoce a una red que opera como medio de distribución entre iguales, remitiéndonos el término “iguales” al concepto de ciberespacio, un lugar exento de fronteras donde todos somos iguales sin importar raza, sexo o religión. Donde los participantes comparten una parte de sus propios recursos de hardware (la energía de proceso, la capacidad de almacenaje, la conexión a la red, entre otras). Estos recursos son necesarios para proporcionar el servicio y el contenido ofrecido por la red. Los participantes de la red son el solicitante, el recurso, así como en ocasiones el proveedor.[22]

Lessig menciona que las redes de intercambio de archivos crean un problema en el modelo de regulación al permitir la difusión de obras musicales por las cuales no se ha retribuido al intérprete. Pero, por supuesto, no es todo lo que promueven estas redes, ya que por su flexibilidad permiten cuatro formas distintas de compartir contenidos:[23]

A. Como un sustituto de la compra de CD’s.

B. Para escuchar partes de CD’s antes de comprarlos.

C. Para acceder a contenidos que ya no se venden pero que aún están bajo copyright o que sería demasiado complicado comprar fuera de la Red.

D. Para acceder a contenidos que no tienen copyright o para obtener un acceso respaldado por el mismo dueño del copyright.

---

21 A Definition of Peer-to-Peer. Networking for the Classification of Peer-to-Peer Architectures and Applications. [en línea] Disponible en: http://www.inf.pucrs.br/~celso/SistemasDistribuidos/Turma2008II/P2P/P2PDefinition.pdf [consultado el 25/01/09].

22 A Definition of Peer-to-Peer. Op. Cit.

23 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

Para la sociedad moralista y especialmente para las empresas discográficas, dueñas de los derechos de las obras musicales, todas las modalidades de intercambio P2P deberían ser restringidas, pero el intercambio del tipo A, es considerado rotundamente una violación a la Ley Federal del Derechos de Autor, de ningún modo justificable, pero para la mayoría de los adolescentes y jóvenes internautas es un acto casi banal.

Es similar la situación para el tipo de intercambio B, pero en este caso es conveniente calcular si la magnitud de los efectos netos de compartir contenidos hacen verdaderamente daño al mercado con el intercambio o si los beneficios obtenidos al permitirlo es mayor, incluso, si la ley optara por eliminar el tipo A, las necesidades de regular quedan disminuidas de un modo significativo.

El intercambio tipo C podría ser comparado con el modelo que utilizan las librerías de segunda mano, en un contexto en el que ha terminado la publicación comercial, ofrecer y obtener música sería tan libre como hacerlo con libros. Si la discográfica no pone a la venta copias de esta música, entonces los usuarios tendrán libertad de "compartir" esos contenidos, en todo caso la copia sería una incidencia de la distribución musical; bajo el intercambio del tipo C la música descatalogada, podría considerarse como una acción permitida para el sistema P2P.

Lejos de poder ser considerado un daño para la industria musical, el intercambio del tipo D, es una variedad que fomenta la cultura musical de la sociedad, y en dado caso de realizar cualquier reforma en las modalidades de intercambio, las leyes necesitan enfocarse en estos cuatro usos, evitando poner demasiadas cargas sobre el tipo D.

Existen numerosas formas de difusión musical, la posibilidad que da el MP3, liberar al sonido de su soporte y según palabras de Kevin Kelly, *"Con la digitalización, la música pasó de ser un sustantivo a ser un verbo".*[24]

24 Lasica, J.D. Op. Cit. p. 234

El aumento de las grandes cadenas radiodifusoras, es otra tendencia del negocio musical que ha sembrado descontento en el público radio escucha, ya que éstas promueven una programación comercial y fría, a diferencia de las emisoras locales independientes, que proveían noticias de la comunidad local, con programación según los gustos regionales. Las emisoras de radio por Internet crean una alternativa a esta situación, ayudan a reencontrar la audiencia que había perdido el interés por la radio comercial, en la Web es posible encontrar canales especiales para los distintos géneros musicales, infantil, electrónica, ecléctica, así como entrevistas, documentales, humor y varios más. Difunde nuevos tipos de música y presenta a la audiencia nuevos artistas que pueden llegar a ser de su agrado ampliando el horizonte musical.[25]

3.6 Creatividad

La postura tomada por la sociedad hasta hace aproximadamente un siglo, hacía pensar que la creación de contenidos era exclusiva de algunos pocos privilegiados, y que solo ellos tenían el talento y la visión necesaria para producir obras sobresalientes. Menciona Henry Jenkins, que de alguna manera la humanidad adoptó la cultura de masas, creando contenidos para multitudes desplazando las formas autónomas de producción, pero ese momento está llegando a su fin, aterrorizando a las grandes empresas de la comunicación y del entretenimiento que siguen resistiéndose a la participación del público en la cultura.[26]

La tecnología nos facilita el camino, las generaciones jóvenes imitan ideas, se copian y toman prestados ritmos, sonidos e imágenes y las remezclan hasta conseguir algo propio, algo nuevo y ponerlo a disposición del público.

Los movimientos creativos de música, arte y cultura en general, siempre han funcionado así, la capacidad creativa evoluciona al basarse en el trabajo original

25 Lasica, J.D. Op. Cit. p. 234

26 Ibid., p. 25

de otro, por ejemplo, los pintores aprendices imitan a sus maestros, los cineastas neófitos imitan las obras de los grandes directores.

Al hablar de música nos encontramos con la misma situación, los músicos adquieren su forma de interpretación y su estilo de voz imitando a artistas que llegaron antes que ellos.[27]

La creatividad es un proceso cognoscitivo, que se lleva a cabo a través de varios procesos analíticos y sintéticos, y retomando palabras de Miguel A. Rendón, es indispensable subrayar que para realizar los pasos antes mencionados las capacidades intelectuales no son las únicas que se necesitan, sino también emplear la fantasía, la imaginación y conocimiento adquirido anteriormente.[28]

El movimiento social de cultural libre promueve, a través de sus estatutos de uso la creatividad, al abogar por libertades como la utilización de ideas y los trabajos de los otros para avanzar en la trayectoria propia del artista, la promoción de trabajos colectivos en los que cada uno comparte y mejora el trabajo anterior, todo ello enfocado al desarrollo integral del artista y en consecuencia un crecimiento cultural que beneficia a la sociedad.

3.7 Artistas independientes

Cada vez es mas fácil descubrir nuevos artistas en la Web, el teórico de medios Clay Shirky menciona que el modelo tradicional de la industria musical está trabajando a la inversa, la vieja idea de filtra, después publica, da paso a una nueva concepción de publica, después filtra.[29]

El surgimiento de herramientas digitales facilita el descubrimiento de nuevos artistas con talento y potencia la buena música, pero no solo eso, la

27 Lasica, J.D. Op. Cit. p. 28

28 Rendón Rojas, Miguel A. Op. Cit.

29 Lasica, J.D. Op. Cit. p. 235

democratización digital de la creación musical hace posible que cualquier aspirante a músico pueda convertir con un programa de edición musical, su ordenador personal en un estudio de grabación. Estas opciones hacen que montones de adolescentes pasen horas creando música pegados a una pantalla de computadora. Pero aún con todas las herramientas que facilitan el proceso, hace falta talento, paciencia e inspiración para escribir una buena canción y en sentido estricto, la mayoría de la música tipo "hágalo usted mismo" no es muy buena, pero la importancia que brinda este fenómeno es que revoluciona el ambiente musical, dando frescura a la industria. [30]

La posibilidad de digitalizar las obras y la facilidad de publicación que brindan las nuevas tecnologías apoyadas en el escaparate que aporta Internet, hacen posible que muchos artistas den a conocer sus obras creativas, olvidando limitaciones económicas y geográficas, independizándolos de los medios tradicionales de difusión.

Estas nuevas formas en las que se maneja la sociedad son aprovechadas por artistas de pequeñas localidades o de sellos discográficos independientes para practicar diversos modelos de distribución y comercialización directa, acoplándolos a sus necesidades y posibilidades. En algunos casos los modelos autónomos de difusión musical en línea, no tienen el éxito deseado, esto se debe a que la estructura de la industria en línea es la misma que la industria musical tradicional y por obvias razones las funciones de producción-edición-distribución siguen en manos de estas compañías al igual que en el mercado común.[31]

Internet abre la puerta a una plataforma independiente que los artistas pueden aprovechar para dar a conocer su trabajo de distintas maneras y sin necesidad de intermediarios, los artistas pueden liberarse de las formas convencionales que ofrece el sistema y algunas veces obtener buenos resultados, sin embargo

30 Lasica, J.D. Op. Cit.

31 Calví, Juan C. Op. Cit.

en ocasiones la complejidad del mercado tradicional, medio por el cual se obtiene mayor impacto en la sociedad, y por consiguiente mejores ganancias, obliga a los artistas a firmar contratos donde ceden a las compañías discográficas los derechos de promoción, producción y distribución de sus obras, estos acuerdos son en general más redituables para las empresas que para los artistas.

Los contratos basan sus fundamentos en la ley de propiedad intelectual, dan privilegios legales a los propietarios de estas facultades, y crean restricciones de manejo y uso de las obras incluidas en los acuerdo.

Capítulo IV

La propiedad intelectual

Después de haber hecho el análisis de las características y aportes de la cultura libre en la sociedad y específicamente en el campo de la música, es necesario ahora, profundizar en el estudio de este fenómeno desde la perspectiva legal tomando en cuenta las formas de uso y la repercusión que las nuevas tecnologías brindan en el manejo de la música.

4.1 Antecedentes

El reconocimiento de la propiedad intelectual se produce como una de las necesidades que surgieron con la aparición de la imprenta en el siglo XV, la imprenta daba la posibilidad de realizar un mayor número de copias y en menos tiempo del que le tomaba a un amanuense realizar esta tarea, lo anterior provocó el desarrollo de un sistema que garantizara a los impresores la exclusividad de los trabajos realizados, mediante los llamados "privilegios", concedidos por el monarca.[1]

Tiempo después los autores tomaron conciencia del valor intelectual que tenían sus obras y empezaron a reconfigurar la estructura de un derecho propio y autónomo sobre el uso de sus trabajos, con independencia de los privilegios obtenidos por los editores. Este derecho fue reconocido por primera vez en el Estatuto de la Reina Ana de Inglaterra el 10 de abril de 1710, en el cual se establece lo que se denomina como copyright o derecho exclusivo de autor a la reproducción de la obra literaria, cuya duración era de cuatro años desde la primera publicación.[2]

---

1 Pérez de Ontiveros Baquero, Carmen. Derecho de autor: la facultad de decidir la divulgación. Madrid, Universidad de las Palmas de Gran Canaria: Civitas, 1993. p. 24-25

2 Ibid., p. 25.

Los mecanismos de protección a los creadores y sus obras en el siglo XVIII impulsaron el desarrollo de una regulación de la propiedad intelectual, dividida en dos grupos, el primero especializado en la propiedad industrial y el segundo, a su vez, con dos ramas, el derecho de autor y el copyright.[3]

- El primer grupo incluye las invenciones, patentes, marcas, dibujos y otros modelos industriales; así como las indicaciones geográficas de origen.
- El segundo abarca las obras literarias y artísticas, como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos.

Las dos concepciones del segundo grupo están determinadas por sus orígenes, el derecho de autor (droit d'auteur) proviene del derecho francés y el (copyright) del derecho anglosajón.

4.2 Función de los derechos de autor

El derecho de autor enfoca sus esfuerzos a defender los derechos morales y patrimoniales, que atribuyen al autor la plena disposición y derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las que establece la ley, el copyright sólo comprende los derechos patrimoniales.[4]

- Los derechos patrimoniales, pueden entenderse como todo beneficio derivado de la explotación económica de la obra.
- Los derechos de carácter personal, son las facultades o derechos morales de los autores, como consecuencia de la paternidad de las obras, que por su talento, arte, inspiración e ingenio, han logrado realizar.

3 Rodríguez Mederos M. Op. Cit.

4 Pérez de Ontiveros Baquero, Carmen. Op. Cit. p. 33-34

En términos concretos la propiedad intelectual o derecho de autor puede ser definida, como: *"El conjunto de facultades que corresponden al autor por el hecho de haber realizado una obra intelectual, que le confiere la posibilidad de ser dueño del destino de su creación y de obtener aquellos beneficios económicos que su explotación acarree, impidiendo cualquier tipo de defraudación de que pudiera ser objeto".*[5]

Los creadores de cualquier obra intelectual son beneficiados por la variada gama de oportunidades que concede el derecho de autor, pero principalmente por la posibilidad de obtener un rendimiento patrimonial elevado en compensación a su esfuerzo intelectual, creando como consecuencia un gran interés por parte de la industria especializada en el comercio de las obras protegidas y a su vez, el aumento en inversiones para la explotación de obras creativas.

La naturaleza del derecho de autor confiere a su titular un absoluto monopolio sobre su creación y se manifiesta al otorgar las siguientes facultades:[6]

- La posibilidad de explotar o no la obra.
- Reservarse el beneficio personal que genere la obra al no divulgarla.
- Explotar la obra, fijando las condiciones de explotación.
- Decidir el momento para finalizar la explotación.

Las facultades de carácter económico comprendidas en la propiedad intelectual, integran ese derecho de explotación que es atribuido de forma exclusiva al autor de la obra y se manifiestan a través de varias facultades que corresponden con otras formas de expresión de la obra, como son la reproducción, representación, transformación y comunicación pública. Este monopolio concedido al autor, debe

5 Pérez de Ontiveros Baquero, Carmen. Op Cit. p. 28

6 Serrano Gómez, Eduardo. La propiedad intelectual y las nuevas tecnologías. Madrid: Civitas, 2000. p. 20

tomar en cuenta todo tipo de utilización de la obra, tanto presente como futura.

Serrano Gómez, retomando la idea de Delgado Porras, menciona tres categorías para clasificar a los derechos de explotación:[7]

- La explotación que tiene como objeto la creación en si misma, es decir el "corpus mysthicum".
- La explotación que incide fundamentalmente en el soporte o "corpus mechanicum".
- La explotación de utilización material de la obra, compuesta por todas aquellas operaciones que si bien no inciden directamente sobre el soporte, necesariamente implican la pérdida de éste por parte del que realiza la actividad de explotación.

La justificación de la existencia de ese monopolio de explotación a favor del autor se basa en la creación de un incentivo o promoción de la actividad cultural y artística, esta exclusividad debe ser considerada desde dos puntos de vista, por un lado la existencia de límites que garanticen que toda persona acceda a dicha obra y por el otro la retribución que estimule y promueva la actividad creadora e intelectual de los artistas.

Sin lugar a dudas, los beneficios obtenidos por los cambios tecnológicos son de gran importancia para cualquier sociedad, un ejemplo lo encontramos en Estados Unidos, estudios revelan que un 90% del aumento en la renta per cápita en el presente siglo es gracias al desarrollo de la tecnología, con argumentos de este tipo se puede comprender que los cambios tecnológicos son factores inherentes para propiciar el desarrollo económico.[8]

Es pertinente mencionar que algunos de los efectos derivados de este fenómeno tecnológico no son favorables para la propiedad intelectual y su legislación,

7 Serrano Gómez, Eduardo. Op. Cit. p. 20-21

8 Ibid., p. 58

creando constantes controversias, vacíos legales y problemas de aplicación práctica de las leyes vigentes, algunos autores plantean una revolución en el campo de la propiedad intelectual similar a la que ocurrió con la aparición de la imprenta.

Las principales consecuencias que provoca el desarrollo tecnológico en los esquemas tradicionales de propiedad intelectual son las siguientes:[9]

- La implicación de nuevos medios o soportes a través de los cuales las creaciones intelectuales se pueden manifestar.
- Los nuevos usos y utilidades de las obras intelectuales que el desarrollo tecnológico permite.
- La proliferación de nuevos mecanismos de bajo costo y difícil control que estos avances permiten.
- La facilidad de realizar copias indiscriminadas de las obras intelectuales.
- El permitir una comunicación e intercambio global de obras protegidas, sin restricciones geográficas, económicas o culturales.
- La posibilidad de digitalizar obras intelectuales, facilitando su almacenamiento y propagación.

Las obras que están registradas bajo los estatutos del copyright o que cuentan con derechos de autor, pueden ser identificadas por portar un logotipo como el que se muestra en la figura 3.

Fig.3 Logotipo del Copyright o derechos de autor.

9 Serrano Gómez, Eduardo. Op. Cit. p. 59

Fuente: Derecho de autor. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor [consultado 02/06/09].

4.3 México y la propiedad intelectual

Al igual que los demás países del mundo, México cuenta con una legislación sobre derechos de autor que contiene en común estipulaciones estándares adoptadas por los países desarrollados modificadas de acuerdo con las características específicas de este lugar.

México tiene una larga tradición legislativa en la protección de derechos de autor, en junio de 1946 se suscribió a la Convención Interamericana sobre el Derecho de Autor, celebrada en Washington, también se unió al Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 20 de diciembre de 1968.[10]

Con el paso del tiempo México ha ampliado su legislación adoptando criterios internacionales. Por ejemplo el 23 de diciembre de 1993, se amplía el término de la protección del Derecho de Autor a favor de sus sucesores hasta 75 años después de la muerte del autor.[11]

El 24 de marzo de 1997 entró en vigor la Actual Ley Federal de Derechos de Autor (LFDA), similar a la ley española, que distingue entre el derecho del autor (conciernen a los creadores de la obra) y los derechos conexos (afecta a las personas o compañías que hagan uso de la obras).[12]

En México una de las instituciones más importante dedicadas a la protección de derechos de autor, es el Instituto Nacional de Derechos de Autor (INDAUTOR) organización creada en conjunto con la reforma a la Ley de 1997, y se describe

---

10 Derechos de autor en México: un reporte sobre la legislación actual, las consecuencias económicas de la piratería, las instituciones que se ocupan de la Propiedad Intelectual en México y la Convención de 2005 sobre la Protección de la Diversidad de las Expresiones Culturales. [en línea] Disponible en: http://www.unescomexico.org/cultura/reporte_derechos_de_autor.pdf [consultado el 25/09/08].

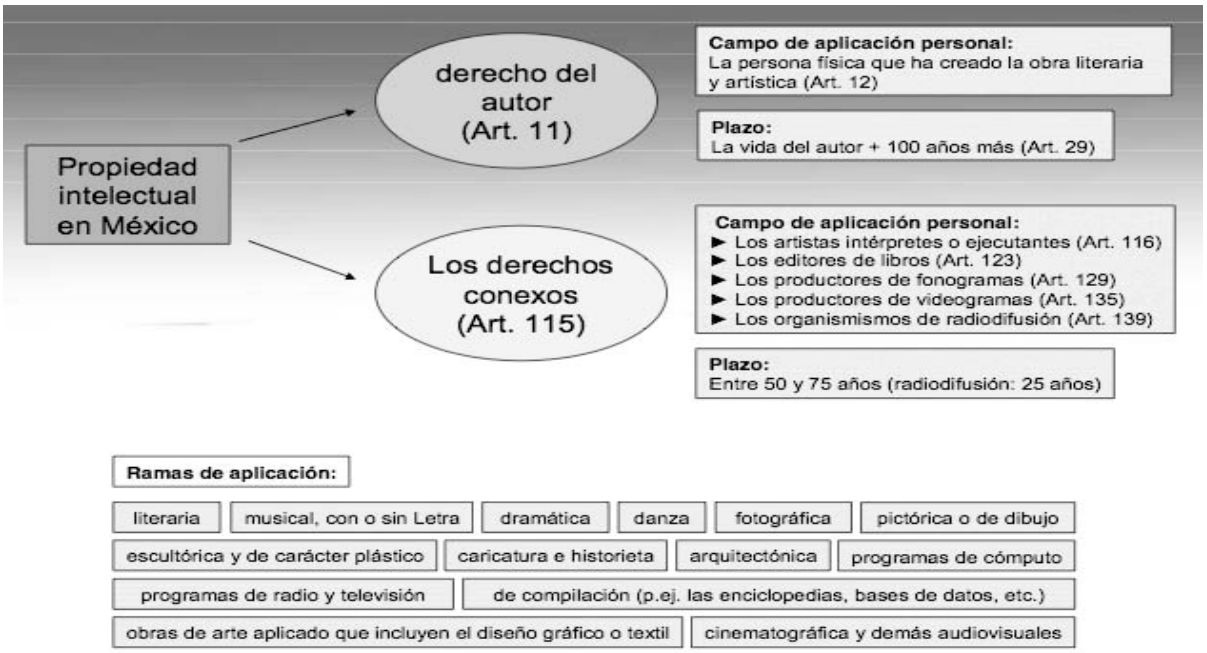
11 Ibid.

12 Ibid.

como una agencia independiente de la Secretaría de Educación Pública (SEP), encargada de la ejecución administrativa de la ley del derecho de autor, el Instituto también tiene la facultad de realizar investigaciones, solicitar inspecciones a las autoridades competentes, ordenar y ejecutar actos provisionales para prevenir o terminar con la violación del derecho de autor, así como imponer sanciones administrativas.

La propiedad intelectual en México, engloba los derechos de autor y los derechos conexos, tal como se aprecia en la figura 4.

Fig. 4 Derechos de autor, derechos conexos y sus ramas de aplicación



Fuente: Derechos de autor en México: un reporte sobre la legislación actual, las consecuencias económicas de la piratería, las instituciones que se ocupan de la Propiedad Intelectual en México y la Convención de 2005 sobre la Protección de la Diversidad de las Expresiones Culturales. [en línea] Disponible en: http://www.unescomexico.org/cultura/reporte_derechos_de_autor.pdf [consultado el 25/09/08].

En julio del 2003 la Ley Federal de Derechos de Autor (LFDA) fue reformada, con la intención de establecer algunos cambios importantes encaminadas a los derechos de autor y particularmente a la industria de la música, en primer lugar, se incluye el derecho a favor del autor o de su causahabiente a participar en los ingresos que resultan por la comunicación pública de la obra. También fueron incluidas estipulaciones sobre los derechos conexos de los artistas, intérpretes,

ejecutantes o productores de fonogramas.[13]

Esta tendencia se hace aun más evidente al compararse con preceptos vigentes en países con una amplia legislación acerca de la propiedad intelectual, lo anterior se ejemplifica mejor en el cuadro 1.

Cuadro 1. Modificaciones hechas a la Ley Federal de Derecho de Autor y las reglas equivalentes en otros países.

Artículo	***Contenido***	***Antes***	***USA***	***Alemania***	***España***
Artículo 26	El autor y su causahabiente gozarán del derecho a percibir una regalía por la comunicación o transmisión pública de su obra por cualquier medio.	No existía	No existía	No existía	No existía
Artículo 29 I	Los derechos patrimoniales estarán vigentes durante la vida del autor y, a partir de su muerte, 100 años más.	75 años	70 años (§ 303 Copyright Law)	70 años (§ 64 UrhG)	70 años (artículo 26 LPI)
Artículo 122	La Duración de la protección concedida a los artistas intérpretes o ejecutantes será de 75 años.	50 años	70 años (§ 303 Copyright Law)	50 años (§ 76 UrhG)	50 años (artículo 112 LPI)
Artículo 134	La protección a que se refiere este Capítulo será de 75 años, a partir de la primera fijación de los sonidos en el fonograma	50 años	70 años (§ 303 Copyright Law)	50 años (§ 85 UrhG)	50 años (artículo 125 LPI)
Artículo 92	Los autores de obras de artes plásticas y fotográficas tendrán derecho a percibir del vendedor una participación en el precio de toda reventa con excepción de las obras de arte aplicado.	No existía	No existía	Regla parecida (§ 26 UrhG)	Casi idéntico a artículo 92 (artículo 24 LPI)
Artículo 117	Tanto el artista intérprete o el ejecutante, tiene el derecho irrenunciable a percibir una remuneración por el uso o explotación de sus interpretaciones o ejecuciones por cualquier medio	No existía	No existía	No existía	No existía
Artículo 216	La reparación del daño material y/o moral así como la indemnización por daños y perjuicios por violación a los derechos del autor en ningún caso será menor al 40% del precio de venta al público del producto original.	No existía	Regla diferente	Regla diferente	Regla diferente

Fuente: Derechos de autor en México: un reporte sobre la legislación actual, las consecuencias económicas de la piratería, las instituciones que se ocupan de la Propiedad Intelectual en México y la Convención de 2005 sobre la Protección de la Diversidad de las Expresiones Culturales. [en línea] Disponible en: http://www.unescomexico.org/cultura/reporte_derechos_de_autor.pdf [consultado el 25/09/08].

En palabras de José Luis Caballero, vicepresidente del Instituto Interamericano de Derechos de Autor por México “El espíritu de la reforma puede sintetizarse en un intento mas de las sociedades de gestión colectiva para fortalecer las facultades de cobranza y administración de los derechos de comunicación pública que ejercitan en nombre de sus asociados, prevaleciendo en este caso

13 Derechos de autor en México. Op. Cit.

los intereses, casi exclusivos, de autores y compositores de música".[14]
Es importante destacar que en México los derechos de autor son vigentes hasta 100 años después de la muerte del autor, 30 años mas que en Alemania o España y los derechos conexos duran 75 años. Convirtiendo a México en el país de Iberoamérica con mayor plazo de protección de derechos de autor.[15]

Otro hecho importante es que en 2005, se realiza una reforma al Reglamento de la (LFDA), al quedar obsoleto el anterior con la reforma hecha a la Ley en 2003, me parece pertinente mencionar que "*un reglamento es una norma que complementa y amplía el contenido de una ley, por lo que jerárquicamente aquél está subordinado a ésta y corre la misma suerte; de tal manera que si una ley es reformada, derogada o abrogada, el reglamento se verá afectado con las mismas consecuencias".*[16]

4.4 Mecanismos de Registro Público del Derecho de Autor

En la LFDA, específicamente en el apartado Registro Público del Derecho de Autor que abarca del artículo 162 y hasta el 172, se mencionan las formas en que se puede adquirir el registro de una obra o en su defecto las situaciones bajos las cuales se puede negar el registro para obtener el amparo de esta ley.

El Registro Público del Derechos de Autor se basa en el **Articulo 162**, el cual dicta lo siguiente:

"El Registro Público del Derecho de Autor tiene por objeto garantizar la seguridad jurídica de los autores, de los titulares de los derechos conexos y de los titulares de los derechos patrimoniales respectivos y sus causahabientes, así como dar una adecuada publicidad a las obras, actos y documentos a través de

14 Derechos de autor en México. Op. Cit.
15 Derechos de autor en México. Op. Cit.
16 Ibid.

su inscripción".[17]

Es importante mencionar que "Las obras literarias y artísticas y los derechos conexos quedarán protegidos aun cuando no sean registrados".

Artículo 163. En el Registro Público del Derecho de Autor se podrán inscribir:[18]
I. Las obras literarias o artísticas que presenten sus autores;
II. Los compendios, arreglos, traducciones, adaptaciones u otras versiones de obras literarias o artísticas, aun cuando no se compruebe la autorización concedida por el titular del derecho patrimonial para divulgarla.

La inscripción no faculta para publicar o usar en forma alguna la obra registrada, a menos de que se acredite la autorización correspondiente. Este hecho se hará constar tanto en la inscripción como en las certificaciones que se expidan;

III. Las escrituras y estatutos de las diversas sociedades de gestión colectiva y las que los reformen o modifiquen;
IV. Los pactos o convenios que celebren las sociedades mexicanas de gestión colectivas con las sociedades extranjeras;
V. Los actos, convenios o contratos que en cualquier forma confieran, modifiquen, transmitan, graven o extingan derechos patrimoniales;
VI. Los convenios o contratos relativos a los derechos conexos;
VII. Los poderes otorgados para gestionar ante el Instituto, cuando la representación conferida abarque todos los asuntos que el mandante haya de tramitar ante él;
VIII. Los mandatos que otorguen los miembros de las sociedades de gestión colectiva en favor de éstas;
IX. Los convenios o contratos de interpretación o ejecución que celebren los artistas intérpretes o ejecutantes, y
X. Las características gráficas y distintivas de obras.

17 Ibid.
18 Derechos de autor en México. Op. Cit.

Aún cuando las obras literarias y artísticas no sean registradas, quedarán protegidos automáticamente, pero es importante mencionar que la inscripción al Registro Público del Derecho de Autor aparte de ser libre para todos los creativos que cumplan con los requisitos mencionados anteriormente, es la situación ideal que garantiza la correcta aplicación y funcionamiento de los estatutos y en consecuencia un mejor aprovechamiento de los beneficios obtenidos al estar bajo la legislación.

4.4.1 Obligaciones del Registro Público del Derecho de Autor

Las obligaciones que el Registro Público del Derecho de Autor debe cumplir son:[19]

Artículo 164.- El Registro Público del Derecho de Autor tiene las siguientes obligaciones:

I. Inscribir, cuando proceda, las obras y documentos que le sean presentados;

II. Proporcionar a las personas que lo soliciten la información de las inscripciones y, salvo lo dispuesto en los párrafos siguientes, de los documentos que obran en el Registro.

El organismo del Registro Público del Derecho de Autor, tiene como principal obligación realizar la suscripción a los autores que cumplan con los requisitos señalados, así como responder a las solicitudes de información que los interesados expresen.

4.4.2 Restricciones para obtener el Registro Público del Derecho de Autor

19 Derechos de autor en México. Op. Cit.

Se negará la inscripción al Registro Público del Derecho de Autor cuando:[20]

a) Lo que no es objeto de protección conforme al artículo 14 de esta Ley;

b) Las obras que son del dominio público;

c) Lo que ya esté inscrito en el Registro;

d) Las marcas, a menos que se trate al mismo tiempo de una obra artística y la persona que pretende aparecer como titular del derecho de autor lo sea también de ella;

e) Las campañas y promociones publicitarias;

f) La inscripción de cualquier documento cuando exista alguna anotación marginal, que suspenda los efectos de la inscripción, proveniente de la notificación de un juicio relativo a derechos de autor o de la iniciación de una averiguación previa, y

g) En general los actos y documentos que en su forma o en su contenido contravengan o sean ajenos a las disposiciones de esta Ley.

En el apartado se enuncian algunas de las circunstancias bajo las cuales es posible negar el Registro Público del Derecho de Autor, expresando que es imposible inscribir cualquier obra que actúe en contra de la naturaleza o de cualquiera de los lineamientos de esta legislación.

4.5 Consecuencias de los Derechos de Autor en la sociedad

En los últimos 300 años, el concepto de copyright se usa cada vez más y de forma más amplia, pero en 1710, no era así, el copyright era una especie de derecho particular, nació como una serie muy específica de restricciones: prohibía que otros reimprimieran un libro, era un derecho para usar una máquina específica para duplicar una obra específica y no iba más allá de esa limitación, no controlaba de ninguna forma más general el uso de una obra. [21]

En la actualidad, este derecho incluye una larga lista de restricciones a la libertad de los demás y concede al autor los derechos exclusivos de copiar,

20 Ibid.

21 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

distribuir, interpretar, entre otros más.

En Estados Unidos en 1790, el Congreso promulgó la primera ley de copyright, aseguró ese derecho por catorce años y si el autor estaba vivo al final de este periodo, entonces podía optar por renovar el copyright por otros catorce años o en caso contrario su obra pasaba al dominio público.[22]

La estructura tendría sentido incluso en la actualidad, ya que la mayoría de las obras creativas tienen una vida comercial verdadera de unos cuantos años, por ejemplo, los libros quedan descatalogados al año y cuando eso ocurre, se comercia con los libros usados de una forma que está libre de la regulación del copyright. De esta manera los libros ya no están controlados por el copyright. El único uso comercial práctico de los libros en ese tiempo es vender los libros como libros de segunda mano.[23]

Hasta hace algunas décadas, el copyright de una obra expiraba 50 años después de la muerte del autor o 75 años en caso de una empresa y una vez cumplido el plazo, la obra pasaba a ser del dominio público y cualquier persona podía copiarla, mezclarla o utilizarla libremente, pero en 1998 el congreso de Estados Unidos amplió el término en 20 años más.

Lessig en la entrevista otorgada a Lasica para *Darknet*, menciona que el copyright se ha desviado peligrosamente de sus raíces, ya que sus fundadores nunca pretendieron que este fuera un derecho de propiedad privada perpetuo, el entrevistado menciona lo anterior porque con el aumento de 20 años al término del copyright aproximadamente unos 400 mil libros, películas y canciones pertenecientes a la compañía *Sonny Bono* entrarán al dominio público hasta 2019, esto si el Congreso no incrementa el plazo del copyright como ya se ha

22 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

23 Ibid.

hecho en once ocasiones más.[24]

Es claro que los artistas al igual que las empresas merecen un periodo exclusivo de explotación de su obras, pero el público también tiene gran interés en ver desaparecer el copyright después de un tiempo razonable, devolviendo las obras al dominio publico, cumpliendo con la cláusula del progreso de la *Constitución de los Estados Unidos*, de promover el progreso de la ciencia y las artes útiles, porque según Lessig en declaraciones hechas a Lasica, si seguimos en la misma tendencia de extender los periodos del copyright y continuar con la restricción de uso de las obras, evitando que entren al dominio público, estaremos entrando a una cultura de restricción y limitación cultural o en el mejor de los casos, a una cultura de permiso. [25]

4.6 Repercusiones de la tecnología en los Derechos de Autor.

En el ambiente real o tangible los usos posibles de una obra están divididos en tres tipo:[26]

1. Usos permitidos: Formas de uso permitidas, algunas veces mediante el pago de algún incentivo económico.
2. Usos regulados: Formas de uso que requieren plena autorización del propietario del copyright.
3. Usos justos: Forma de uso que no requiere tipo alguno de autorización, o pago al propietario del copyright, ya que el uso de la obra se hace de forma indirecta.

Pero con la llegada de Internet, se genero una red de distribución en el espacio

24 Lasica, J. D. Op. Cit. p. 50

25 Lasica, J. D. Op. Cit. p. 50

26 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

digital en la que cada persona crea una copia idéntica a la original, debido a las característica del diseño de la red, el radio de acción de la categoría 1 cambia drásticamente, usos que previamente se suponían sin regular ahora deben estar regulados. Ya no existen usos presuntamente no regulados que definan una libertad asociada con una obra, cada uso está ahora sujeto al copyright, porque cada uso crea también una copia, la categoría 1 se ve absorbida por la categoría 2 y aquellos que defenderían los usos no regulados de una obra con copyright deben mirar exclusivamente a la categoría 3, los usos justos.[27]

La arquitectura con que fue diseñada Internet, no pretendió hacer que la categoría 1 desapareciera, al igual que el Congreso nunca pensó en el colapso de los usos de obras con copyright presuntamente sin regular. El peso de este cambio recae especialmente en el contexto de los usos transformadores de contenidos creativos, a la mayoría le quedan claros los males de la piratería comercial, pero la transformación de contenidos es otra cosa, la ley ahora pretende regular cualquier transformación que se haga con una obra creativa, utilizando alguna máquina, copiar, pegar y cortar ahora se convierten en delitos.

El cambio de la categoría 1 a la categoría del tipo 2 pone una carga extraordinaria sobre la categoría 3 "uso justo". Si algún dueño de copyright intentara ahora controlar cuántas veces se puede leer un libro en la Red, la respuesta natural sería argumentar que esto es una violación de los derechos de uso justo. Pero nunca había existido algún litigio sobre si tengo un derecho de uso justo a leerlo, porque antes de Internet leer no motivaba la aplicación de la ley del copyright y por tanto la necesidad de defenderse recurriendo al uso justo. El derecho a leer estaba efectivamente protegido porque leer no estaba regulado.

En muchos casos la tecnología ayuda a la liberación cultural, a causa de las facilidades que ésta presenta para diseminar información, un ejemplo es que las computadoras permiten la copia y transmisión de obras con copyright, sin ningún

27 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

tipo de sistema de reconocimiento capaz de detener la piratería.

Sin embargo la tecnología también se puede usar para obligar a respetar el copyright, en 2006 *"Hewlett Packard" (HP)* empezó a construir dispositivos de electrónica de consumo, incluyendo tecnología para respetar los derechos digitales y si alguna persona intenta copiar alguna obra protegida, el sistema no permitirá la copia.[28]

Con la tecnología no hay trabas para reglas absurdas, porque las reglas las hacen cumplir no seres humanos o abogados sino máquinas o programas, si el Lector de *Adobe Acrobat* permite hacer diez copias del texto en la memoria de la computadora, eso significa que cuando se hayan hecho diez copias, el ordenador no hará ninguna más, de la misma manera se hacen cumplir las restricciones de impresiones: después de diez páginas, el Lector no imprimirá ni una página más.

La protección de toda obra en el entorno digital es posible gracias a las medidas técnicas adecuadas, tales como la regulación de los flujos de información o de difusión y de forma indirecta, mediante las técnicas de cifrado y marcado de la obra final, estas técnicas permiten marcar las obras o protegerlas contra el pirateo, pueden ser utilizadas para organizar el fichaje generalizado de los usuarios de Internet, convirtiendo el uso de Internet menos anónimo y libre de lo que se piensa.[29]

En primer lugar la utilización de un "protocolo" o lenguaje, denominado TCP/IP, necesario para que las informaciones sean correctamente transferidas de una computadora o un servidor. Cada demanda efectuada por el usuario de la red contiene informaciones sobre el entorno de su ordenador. Estas informaciones son sistemáticamente transmitidas al servidor que memorizará los datos como "variables del entorno": la dirección electrónica, la configuración informática, los

28 Lasica, J.D. Op. Cit. p. 44

29 Seijas Candelas, Leopoldo. Op. Cit.

programas utilizados, así como, evidentemente, la hora y la fecha de la conexión.

En segundo lugar el usuario está identificado por las denominadas “cookie”, que se componen de un conjunto de variables que el cliente y el servidor se intercambian con motivo de las transferencias HTTP: estas variables son almacenadas sobre la máquina cliente en un simple fichero de texto. La cookie es en consecuencia un registro de informaciones que permiten al servidor identificar al usuario.

De la misma manera en que la tecnología puede ser aprovechada para promover y difundir la cultura, también puede usarse para controlar o restringir el libre acceso a la información. Mientras que los simpatizantes de la liberación cultural promueven sus obras bajo los estatutos de este movimiento social, las empresas aseguran ganancias económicas restringiendo el acceso a la información mediante candados digitales, condicionando a los interesados el pago por la obtención de derecho de uso.

4.7 Los Derechos de Autor en la música

Como se mencionó anteriormente la (LFDA) es el documento jurídico aprobado por el poder legislativo, para garantizar a los autores el correcto manejo de sus obras.

En el artículo primero de esta ley se menciona lo siguiente:
Artículo 1o.- La presente Ley, reglamentaria del artículo 28 constitucional, tiene por objeto salvaguardar y promocionar el acervo cultural de la Nación; la protección de los derechos de los autores, artistas, intérpretes o ejecutantes, así como de los editores, productores y los organismos de radiodifusión, en relación con sus obras literarias o artísticas en todas sus manifestaciones, sus interpretaciones o ejecuciones, sus ediciones, sus fonogramas o videogramas,

sus emisiones, así como de los otros derechos de propiedad intelectual.[30]

La ley respalda los derechos de obras tales como: literaria, musical, con o sin letra, dramática, danza, pictórica o de dibujo, escultórica y de carácter plástico, caricatura e historieta, arquitectónica, cinematográfica y demás obras audiovisuales, programas de radio y televisión, programas de cómputo, fotográfica, obras de arte aplicado que incluyen el diseño gráfico o textil, y de compilación, integrada por las colecciones de obras, tales como las enciclopedias, las antologías, y de obras u otros elementos como las bases de datos, siempre que dichas colecciones, por su selección o la disposición de su contenido o materias, constituyan una creación intelectual.

Después de analizar los fundamentos legales en que se basa la Ley Federal del Derecho de Autor, el objetivo que ésta persigue es el de velar por las facultades que corresponden al autor y la promoción de las obras intelectuales, enseguida se enuncian algunos aspectos relevantes a las obras musicales y en particular al manejo legal que necesitan.

Edición de Obras Musicales

El objetivo que este trabajo persigue son los tópicos pertinentes a la música, dentro de la (LFDA) destacan los siguientes:

Del Contrato de Edición de Obra Musical [31]

Artículo 58.- El contrato de edición de obra musical es aquél por él que el autor o el titular del derecho patrimonial, en su caso, cede al editor el derecho de

30 México, Ley Federal de Derecho de Autor. [en línea] Disponible en: http://www.cddhcu.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122.pdf [consultado el 28/10/08].

31 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. Cit.

reproducción y lo faculta para realizar la fijación y reproducción fonomecánica de la obra, su sincronización audiovisual, comunicación pública, traducción, arreglo o adaptación y cualquier otra forma de explotación que se encuentre prevista en el contrato; y el editor se obliga por su parte, a divulgar la obra por todos los medios a su alcance, recibiendo como contraprestación una participación en los beneficios económicos que se obtengan por la explotación de la obra, según los términos pactados.

Sin embargo, para poder realizar la sincronización audiovisual, la adaptación con fines publicitarios, la traducción, arreglo o adaptación el editor deberá contar, en cada caso específico, con la autorización expresa del autor o de sus causahabientes.

Artículo 59.- Son causas de rescisión, sin responsabilidad para el autor o el titular del derecho patrimonial:

I. Que el editor no haya iniciado la divulgación de la obra dentro del término señalado en el contrato.
II. Que el editor incumpla su obligación de difundir la obra en cualquier tiempo sin causa justificada.
III. Que la obra materia del contrato no haya producido beneficios económicos a las partes en el término de tres años, caso en el que tampoco habrá responsabilidad para el editor.

Artículo 60.- Son aplicables al contrato de edición musical las disposiciones del contrato de edición de obra literaria en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en el presente capítulo.

En este apartado, son mencionados de manera general los términos bajo los cuales debe ser pactado un acuerdo de uso para las obras musicales, mencionando los derechos y obligaciones que asume cada parte involucrada y las causas que pueden provocar la rescisión del contrato.

Radiodifusión

Una de las formas más comunes de difusión de la música es a través de los medios de comunicación masiva, específicamente la radio, y para que esta difusión se pueda llevar a cabo, es necesario crear un convenio entre las partes involucradas, con respecto a esto, la (LFDA) en el capítulo V artículos 66 y 67 establece lo siguiente:

Del Contrato de Radiodifusión [32]

Artículo 66.- Por el contrato de radiodifusión el autor o el titular de los derechos patrimoniales, autoriza a un organismo de radiodifusión a transmitir una obra.

Las disposiciones aplicables a las transmisiones de estos organismos resultarán aplicables, en lo conducente, a las efectuadas por cable, fibra óptica, ondas radioeléctricas, satélite o cualquier otro medio análogo, que hagan posible la comunicación remota al público de obras protegidas.

Artículo 67.- Son aplicables al contrato de radiodifusión las disposiciones del contrato de edición de obra literaria en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto por el presente capítulo.

En este fragmento son consideradas y reguladas las formas de difusión a través de cualquier medio, sea digital o análogo que permita la comunicación pública de las obras musicales, procurando que el titular de los derechos reciba una retribución por el uso de su obra.

4.8 Piratería

32 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. Cit.

Además de garantizar a los creadores derechos e incentivos a cambio del acceso público a las obras de su inspiración, una de las razones más importantes por las cuales se desarrolló la Ley Federal de Derechos de Autor es para sancionar los usos inadecuados de los trabajos, estableciendo los límites para definir el mal manejo.

En la reforma de 2003 hecha a la (LFDA), se estipulan las formas consideradas daño material y/o moral así como la indemnización por daños y perjuicios por violación a los derechos del autor o derechos conexos, éstas se dividen en dos tipos: sanciones civiles, así como sanciones penales.[33]

Sanciones civiles

El artículo 216 incluido en la reforma de 2003 hecha a la (LFDA) en el cual se estipula la reparación del daño material y/o moral así como la indemnización por daños y perjuicios por violación a los derechos del autor o de los derechos conexos, la cual no podrá ser inferior al 40 por ciento del precio de venta al público del producto y en caso de infracciones en materia de comercio (los requisitos son listados en el artículo 231 de la LFDA) las sanciones en caso de este tipo de violación pueden ser entre 300 hasta 30,000 veces del salario mínimo diario.[34]

Sanciones penales

Mediante las reformas antes mencionadas a la LFDA se incluyeron los artículos 424bis y 424ter que sancionan en una forma más amplia el tráfico con piratas en cualquier forma. Las penas para violaciones del derecho de autor fueron elevadas, en México se fija penas aflictivas para este tipo de delito, imponiendo prisión de 3 a 10 años y de 2 a 20 mil días de salario mínimo de multa en caso de venta de “piratería” de manera organizada.[35]

El impacto más importante en la reforma a la Ley se refleja en principalmente en

33 Derechos de autor en México. Op. Cit.

34 Ibid.

35 Ibid.

el establecimiento de penas más severas a personas que incurran en las faltas mencionadas.

Estas actualizaciones hechas a la LFDA se pueden apreciar y comparar más claramente en el cuadro 2.

Cuadro 2. Las sanciones en caso de la venta de piratas previstos por el Código Penal Federal y las reglas equivalentes en otros países

Artículo	**Delito**	**Sanción**	**USA**	**Alemania**	**España**
Artículo 424 bis I	Producción, reproducción, transportación, distribución, venta o arrendamiento de copias de obras, fonogramas, videogramas o libros con fin de especulación comercial sin autorización.	3 a 10 años de prisión y de 2,000 a 20,000 días de multas	Hasta 5 años de prisión y/o hasta US $2000,000 (si el valor de la venta comercial supera US$2,500 (§ 2319 of title 18, United States Code)	Hasta 5 años de prisión o multa (§ 108 UrhG)	1 a 4 años, multa de 12 a 24 meses inhabilitación especial para el ejercicio de la profesión relacionada con el delito cometido, por un período de 2 a 5 años (artículo 271 del Código penal)
Artículo 424 ter	Ventas a cualquier consumidor final en vías o en lugares públicos con fines de especulación comercial de copias de obras, fonogramas, videogramas o libros (Si la venta se realiza en establecimientos comerciales, o de manera organizada o permanente artículo 424 bis aplicará)	6 meses o 6 años de prisión y de 5,000 a 30,000 días de multa			
Artículo 429	El delito correspondiente al artículo 424 I será perseguido de oficio. Los otros delitos se perseguirán por querella de parte ofendida	Se perseguirán por querella		Se perseguirán por querella (§ 109 UrhG)	se perseguirán por querella (artículo 287 del Código penal)

Fuente: Derechos de autor en México: un reporte sobre la legislación actual, las consecuencias económicas de la piratería, las instituciones que se ocupan de la Propiedad Intelectual en México y la Convención de 2005 sobre la Protección de la Diversidad de las Expresiones Culturales. [en línea] Disponible en: http://www.unescomexico.org/cultura/reporte_derechos_de_autor.pdf [consultado el 25/09/08].

Las modificaciones fueron hechas pensando en cinco aspectos fundamentales para enfrentar la piratería, la producción y comercialización de productos falsificados, dichos puntos son descrito en el apartado siguiente.

Es pertinente mencionar que “piratería” en el sentido estricto es un término utilizado incorrectamente, ya que este hace alusión a una práctica de saqueo organizado o bandolerismo marítimo, pero en ocasiones la palabra “piratería” se utiliza de manera popular para referirse al mercado ilegal, a la copia de obras literarias, musicales, audiovisuales o de software efectuada sin el consentimiento del titular de los derechos de autor o en su defecto, sin autorización legal, pero destinados a la venta ilícita o con el ánimo de lucrar.[36]

Principales aspectos del comercio ilegal

Los cinco aspectos para combatir el comercio ilegal[37]

- La persecución a este delito será de oficio, es decir, sin la necesidad de una querella de la parte ofendida, se aplicará el artículo 424bis y 424ter. Así las autoridades también podrán actuar incluso en flagrancia contra los vendedores ambulantes, como un último eslabón de las redes criminales que se dedican a la piratería.
- La imposición de sanciones administrativas a los consumidores que adquieran mercancía “pirata”. La multa podría ascender a 100 días de salario mínimo y un arresto de 36 horas a quienes reincidan.
- La compensación económica al titular de los derechos que son violados por la piratería, así que el infractor deba de compensar al editor o escritor afectado desde 10 mil a 100 mil días del salario mínimo.
- La igualación de las penas impuestas a los vendedores ambulantes que violan derechos de autor o de propiedad industrial. A las sanciones que se establecen en artículo 424 bis y se agregaría la venta el menudeo en vías y lugares públicos.
- La eliminación de ambigüedades en la ley para una correcta impartición de la justicia. Se eliminarían las frases “en forma dolosa” o “con fines de especulación comercial”.

36 Piratería. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Pirateria_(Derecho_de_autor) [consultado el 7/01/09].

37 Derechos de autor en México. Op. Cit.

A pesar de estas sanciones, o tal vez por desconocimiento, México tiene un índice de piratería de 56%, mientras que la media mundial es de 37%, 10 millones de personas dependen del comercio informal, los tianguis son los principales lugares donde se puede obtener casi cualquier tipo de productos piratas. La Procuraduría General de la República (PGR) ha detectado en nueve ciudades al menos 15 tianguis y plazas comerciales como principales centros de distribución masiva de piratería, en la cuidad de México se venden mercancías valuadas en 21 millones de dólares a la semana, de las cuales un 40 por ciento es de origen ilegal.

En cuanto a obras musicales se refiere, en el año 2005, se estima que se vendieron 76 Millones de copias piratas lo que significa un nivel de piratería de casi 60%. la parte mas afectada por este tipo de comercialización ilegal, son los denominados “nuevos talentos” artistas que tienen mayor dificultad para vender su música mediante una discográfica, el motivo es, que las compañías disqueras renuncian al riesgo de contratar nuevos artistas si es dudosa la posibilidad de recuperar la inversión, dadas las altas ventas de mercancías piratas. Para las compañías independientes que generalmente ya operan con una margen de utilidad inferior, el incremento en las ventas de productos piratas significa la diferencia entre declararse en quiebra o sobrevivir, sin embargo, estas independientes son imprescindibles para el desarrollo cultural.

La industria musical constituye un sector muy poderoso que favorece al crecimiento de la economía mundial, sin embargo, en los últimos años esta industria viene experimentando un descenso en las ventas de fonogramas, en 2003 la venta mundial de fonogramas fue de 2,782.6 mil millones de unidades vendidas y 2,699.6 mil millones de euros facturados, y en 2004 fue de 2,755.7 mil millones de unidades y 2,620.2 mil millones de euros facturados, representando una caída del 0.4% en unidades vendidas.[38]

38 Calví, Juan C. Op. Cit.

Según la International Federation Phonographic Industry (IFPI) en 2006, a pesar de la caída en ventas de música en los soportes físicos tradicionales se descargaron 420 millones de canciones, incrementándose veinte veces con respecto al año 2003, y representando el 6% del mercado global de la música.[39]
De acuerdo a lo anterior, la piratería constituye una de las actividades más combatidas a nivel mundial, en México, uno de los países con mayor índice de piratería, esta actividad constituye el sustento principal para un gran número de personas, a pesar de esto las (LFDA) lucha por crear conciencia imponiendo penas más severas a las personas que incurran en este delito.

Por otro lado, propietarios de los derechos de las obras musicales y las grandes compañías que constituyen la industria musical, reportan la disminución en la venta de fonogramas y en consecuencia cuantiosas pérdidas económicas, señalando como responsable principal el comercio ilegal, sin embargo algunas referencias señalan la disminución de ventas de música en soporte tradicional y el aumento en ventas en otras modalidades como la descarga electrónica.

Es conveniente señalar la importancia de crear un equilibrio justo que beneficie a los propietarios de los derechos de las obras musicales y de igual manera favorezca el libre flujo de información.

39 Ibid.

Capítulo V

Alternativas en el manejo de las obras musicales en Internet

Después de haber presentado el impacto social que tiene la difusión de archivos musicales a través de Internet y las ventajas así como las desventajas que el fenómeno presenta, es posible dar una opinión al respecto con el fin de encontrar alternativas que favorezcan al usuario de este tipo de recurso tecnológico, procurando lastimar lo menos posible los intereses de la industria musical, siempre bajo la perspectiva bibliotecológica y su principal función de satisfacer las necesidades informativas, sin olvidar que el usuario es el núcleo central del quehacer humano.

En este trabajo de investigación se ha tratado de evidenciar que la importancia del copyright sobre las obras creativas y particularmente en las musicales, recae en crear incentivos para los compositores, intérpretes y, de un modo más importante, para propiciar la difusión música. Las leyes logran esto dándole al compositor un derecho exclusivo para que controle las interpretaciones de sus obras y a los intérpretes para que controlen su uso, sancionando en caso de ser necesario la explotación ilegal de las obras.

5.1 Teoría de la propiedad creativa

La igualdad natural entre humanos es el fundamento de los derechos y obligaciones que cada individuo comprende, con el fin de crear una mejor convivencia, pero en ocasiones los decretos son impuestos por la decisión de los líderes o la sentencia de los jueces, alejando al derecho de su objetivo principal, pero si tales acciones son aprobadas por consenso popular, existe el ejercicio de una ley apoyada en los fundamentos naturales.

La evolución social que el hombre persigue, provoca constantemente la adecuación de las leyes, creando la necesidad de reflexionar en, si la protección provista por el sistema legislativo actual es funcional o si su reforma es necesaria.

En este proceso de renovación la ética juega un papel muy importante, entendiendo ésta como el arte de vivir bien, la ética se construye del análisis racional individual y los actos de cada persona, en ocasiones puede parecer que la ética queda desfasada, o al menos anticuada, pero no es así, sino que al igual que la sociedad está en constante evolución, para Seijas Candelas el derecho en sus expresiones más puras refleja la ética y la defiende.[1]

En el caso de la explotación ilegal con fines comerciales, denominada comúnmente piratería, Lessig menciona que ésta, se arraiga en la conciencia de la sociedad como un concepto, fundamentado en principios erróneos, al adoptar la idea que el trabajo creativo tiene un valor, y cada vez que alguien use, tome o se base en el trabajo creativo de otros, se está tomando de ello algo con valor y cada vez que se toma algo con valor, se debería tener permiso. Es lo que el profesor de derecho de la New York University (NYU) Rochelle Dreyfuss critica como la “teoría de la propiedad creativa, si hay valor, hay derecho", es decir, si hay un valor, entonces alguien debe tener derecho sobre ese valor.[2]

Un ejemplo de la ambigüedad de esta idea es la utilizada en un juicio en el que la industria musical, acusaba a tres estudiantes de piratas por desarrollar un fichero en el cual se podían intercambiar libremente todo tipo de archivos, incluidos los musicales, pero utilizado en su mayoría para intercambiar trabajos académicos y tareas. El ejemplo que se dio para tratar de justificar estas acciones fue el siguiente, se expuso el caso de si un fotógrafo, aficionado o profesional, necesitaba permiso antes de que pudiera capturar e imprimir

1 Seijas Candelas, Leopoldo. Op. Cit.

2 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

cualquier imagen que quisiera, el fotógrafo estaba "tomando" algo de la persona o del edificio al que le retrataba “pirateando algo con valor”, consiguió algo a cambio de nada. Pero afortunadamente para la fotografía en general, el juicio de estas ideas fue a favor de los “piratas”.[3]

Si “piratería” significa usar la propiedad creativa de otros sin su permiso, si la idea de "si hay valor, hay derecho" es verdad, entonces la historia de los contenidos es una historia de piratería, los pintores, escultores, escritores, músicos, científicos y demás creativos, siempre se basan es los trabajos de los que llegaron antes.[4]

5.2 Aspectos favorables del libre intercambio

La piratería, es una de las conductas más señaladas por la sociedad, y es una de las actividades que los fanáticos del copyright utilizan para desacreditar los beneficios de la cultura libre, pero aún dentro de este contexto caótico surgen situaciones que favorecen a los dueños del copyright.

Un ejemplo de esto se presenta cuando las personas "piratean" Windows, Microsoft pierde el valor del software que se ha tomado, pero hace que se vuelvan dependientes de Microsoft y gana usuarios que se acostumbran a vivir utilizando sus producto, hasta que llegue el momento en que no puedan adquirir más copias ilegales, y con el tiempo, la compra beneficiará a Microsoft, es decir, Microsoft se beneficiará de la piratería.[5]

Si en lugar de piratear Windows las personas utilizaran el sistema operativo libre y gratuito GNU/Linux, entonces esos usuarios no acabarían comprando Microsoft, sin la piratería, Microsoft saldría perdiendo.

---

3 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

4 Ibid.

5 Ibid.

Rogger MacGuinn, antiguo líder, cantante y autor de canciones de los Byrds, quien en la década de los 60 ayudó a fomentar la tradición del folk rock, tras haberse separado de los Byrds, en 1995 construyó un sitio que ofrece intercambio de archivos, más de 100 canciones están disponible en la red bajo la licencia de "creative commons" para ser descargadas libremente, MacGuinn de vez en cuando revisa los sistemas de intercambio P2P, para ver cuantas de sus canciones son intercambiadas, pero no se siente ofendido ni robado.[6]

Incluso en el año 2000 MacGuinn sirvió como testigo de defensa a favor de Napsterante ante el Comité Judicial del Senado, afirmó: *"como artista creo que es lo mismo que ponerlos en la radio, cuanto más se conozca, mejor se venderá y reconoce que la gente compra menos CD's, pero asiste a más conciertos en vivo y compra más DVD's de los grupos que le gustan*".[7]

5.3 Distribución de ingresos económicos en la venta de discos

Para la mayoría de músicos su verdadera fuente de ingresos no está en la venta de discos, sino en las presentaciones en vivo y para algunos, la disponibilidad del material favorece la afluencia de público a sus conciertos. Uno de los mecanismos que favorece esa disponibilidad es el uso del sistema P2P que permite a los fans compartir archivos a través de Internet.

Los sellos discográficos culpan a las redes de intercambio de archivos de sus problemas actuales, sin pensar que ellos mismos han orillado a la situación actual, cuando el disco compacto se introdujo al mercado en 1983, su alta tecnología y su facilidad de uso permitió a los sellos discográficos aumentar el precio de 9 a 16 dólares por álbum, aún cuando fabricar un CD es más barato que imprimir un disco de vinilo.[8]

---

6 Lasica J. D. Op. Cit. p. 237- 239

7 Ibid.

8 Ibid. p. 241

Las compañías discográficas, no los artistas, se quedaban con casi toda la ganancia, de los 11 mil millones de dólares de la venta anual de CD, los artistas reciben menos del 5%, en el caso de la venta en tiendas virtuales el 12% y se reciben un 35 o 40% de las ganancias generadas de conciertos.[9]

La venta de música es un negocio que en su mayoría favorece a las empresas que se dedican a la comercialización y distribución de las obras, Calví en su articulo *"La industria de la música, las nuevas tecnologías digitales e Internet"* utilizando datos de estudios realizados por "Apple Inc" y "Future Music Coalition" describe los porcentajes de ganancia de las partes involucradas en el proceso de comercialización musical a través de Internet o "en línea", las compañía discográfica se lleva el 47%, el proveedor de la plataforma de distribución y comercialización el 17%, las regalías por reproducción mecánica el 8%, el artista el 7%, mientras que el 21% restante se reparte entre los costes del sistema de pago bancario y los servicios de conexión de banda ancha.[10]

La distribución de ingresos en la cadena de valor del mercado de la música en línea es muy similar al tradicional con la particularidad de que los nuevos agentes, las plataformas de distribución y comercialización tienen una posición importante, mientras que la diferencia entre lo que ganan las compañías discográficas y lo que perciben los artistas aumenta, generalmente la ganancia de los artistas es entre 8 y 14 centavos de dólar por canción vendida.

5.4 Aspectos a considerar en el establecimiento de controles sobre el libre intercambio de archivos musicales en Internet

Como ya se ha dicho antes, para la sociedad, la información y el conocimiento son esenciales, López-Cortón Fernández, aludiendo al sociólogo Daniel Bell, quien utiliza el término de sociedad postindustrial para designar el momento

9 Lasica J. D. Op. Cit. p. 241.

10 Calví, Juan C. Op. Cit.

social que vivimos, define precisamente nuestra fase actual por estar fundada en la tecnología intelectual, en contraposición a la sociedad industrial que se basa en la tecnología de la máquina.[11]

Entendiendo por información, datos básicos acumulables, y por conocimiento, los juicios razonados o resultados experimentales que de ellos puedes deducirse y comunicarse en forma sistemática, se llega nuevamente a la comunicación como hecho esencial del progreso cultural, convierte a la cultura como en un bien común.

Una forma de comunicación y transmisión de cultura son los sistema P2P, tecnología utilizada por millones de cibernautas, para descargar archivos musicales, sin embargo, considerada como nociva para los intereses de la industria musical, quienes argumentando que viola derechos de propiedad intelectual y provoca pérdidas económicas importantes en su mercado, de acuerdo con lo anterior la industria musical encamina esfuerzos para restringir esta actividad.

La Industria musical, trata de cualquier forma de eliminar los intercambios del tipo P2P, sin importar los beneficios tan importantes que esta acción propicia (véase apartado 3.5.1). Antes de lisiar a Internet, o las tecnologías P2P que supuestamente tanto dañan a los proveedores de contenidos, deberíamos buscar una alternativa para compensar a los perjudicados. Lessig sugiere una idea propuesta por William Fisher, profesor de derecho en Harvard, quien dicta lo siguiente:[12]

1.- Marcar todos los contenidos susceptibles de ser transmitidos digitalmente con una huella digital.
2.- Una vez marcados, desarrollar un sistema que controle cuántos ejemplares de cada contenido se distribuyeron.

---

11 López-Cortón Fernández, Mª. Teresa. Los medios de difusión y el derecho de autor. [en línea] Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=967434 [consultado el día 01/02/09].
12 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

3.- Con base en este número, se compensará a los artistas.

4.- Esta compensación sería pagada por un impuesto al efecto.

Y como aporte a esta investigación, me permito sugerir un quinto punto, una forma de recaudar fondos para el pago de los impuestos.

5.- La compensación podría ser obtenida mediante el pago de impuestos por la adquisición de tecnologías que propicien la duplicidad de obras (i-pod, quemadores, scanners, fotocopiadoras, etc.).

La huella digital a la que se refiere Fisher es más bien una marca para identificar las obras, no un candado digital que bloquee el uso de las obras, porque literalmente los candados digitales queman las obras digitales, esto porque al perder la clave de acceso es imposible recuperar la información, quedando irremediablemente perdida.

Basado en lo dicho anteriormente, Lessig lanza la siguientes pregunta a la sociedad en general:[13]

a) *¿Es mejor tener una tecnología que es segura en un 95% y que produce un mercado de un tamaño "X"?*

b) O ¿tener una tecnología que es segura en un 50% pero que produce un mercado del tamaño de cinco veces "X"?

Menos seguridad puede producir más intercambio sin autorización, pero es probable que también produzca un mercado mucho mayor de intercambio autorizado. La situación más relevante es asegurar las compensaciones a los artistas sin romper la esencia de Internet y una vez solucionado este problema, entonces será el momento de encontrar maneras de ir detrás de los pequeños piratas.

El propósito de esta investigación es crear conciencia y garantizar que un autor debido a su genio creativo y esfuerzo reciba el reconocimiento legal de

13 Lessig, Lawrence. Op. Cit.

propiedad sobre su obra, y la sociedad a quien está destinada la obra y a cuyo acervo cultural pertenece, se ha de reservar una limitación en los derechos concedidos al autor que permitan la utilización de la obra por todos los miembros de la comunidad, pretendiendo también armonizar los intereses sociales sobre el producto cultural con los privados del autor sobre su obra, garantizando una exclusividad a favor del autor con restricciones respecto al plazo de acción y el uso, en beneficio de la sociedad.

5.5 Limitaciones de la Ley Federal de Derechos de Autor

La Ley Federal de Derechos de Autor vigente en México, presenta algunas restricciones o aspectos sobre los cuales su influencia es limitada, a continuación se mencionan algunos casos como: la limitación por causa de utilidad pública, limitación a los derechos patrimoniales, el uso sin autorización y la libertad de ejecución pública, que en los párrafos siguientes se desglosan con más detalle.

Limitación por Causa de Utilidad Pública[14]

Artículo 147.- Se considera de utilidad pública la publicación o traducción de obras literarias o artísticas necesarias para el adelanto de la ciencia, la cultura y la educación nacionales. Cuando no sea posible obtener el consentimiento del titular de los derechos patrimoniales correspondientes, y mediante el pago de una remuneración compensatoria, el Ejecutivo Federal, por conducto de la Secretaría de Educación Pública, de oficio o a petición de parte, podrá autorizar la publicación o traducción mencionada. Lo anterior será sin perjuicio de los tratados internacionales sobre derechos de autor y derechos conexos suscritos y aprobados por México.

14 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. Cit.

La LFDA, impulsa el desarrollo de la información y en consecuencia el desarrollo de nuevo conocimiento, a través de conceder licencias especiales para realizar traducciones o publicaciones aún cuando no sea posible obtener la autorización del titular de los derechos de la obra.

Limitación a los Derechos Patrimoniales[15]

Artículo 148.- Las obras literarias y artísticas ya divulgadas podrán utilizarse, siempre que no se afecte la explotación normal de la obra, sin autorización del titular del derecho patrimonial y sin remuneración, citando invariablemente la fuente y sin alterar la obra, sólo en los siguientes casos:

I. Cita de textos, siempre que la cantidad tomada no pueda considerarse como una reproducción simulada y sustancial del contenido de la obra;
II. Reproducción de artículos, fotografías, ilustraciones y comentarios referentes a acontecimientos de actualidad, publicados por la prensa o difundidos por la radio o la televisión, o cualquier otro medio de difusión, si esto no hubiere sido expresamente prohibido por el titular del derecho;
III. Reproducción de partes de la obra, para la crítica e investigación científica, literaria o artística;
IV. Reproducción por una sola vez, y en un sólo ejemplar, de una obra literaria o artística, para uso personal y privado de quien la hace y sin fines de lucro.
Las personas morales no podrán valerse de lo dispuesto en esta fracción salvo que se trate de una institución educativa, de investigación, o que no esté dedicada a actividades mercantiles;
V. Reproducción de una sola copia, por parte de un archivo o biblioteca, por razones de seguridad y preservación, y que se encuentre agotada, descatalogada y en peligro de desaparecer;
VI. Reproducción para constancia en un procedimiento judicial o administrativo,
VII. Reproducción, comunicación y distribución por medio de dibujos, pinturas, fotografías y procedimientos audiovisuales de las obras que sean visibles desde

15 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. cit.

lugares públicos.

La LFDA es un documento que estipula los lineamientos de uso para las obras intelectuales, que procura compensar al propietario de derechos de la obra por su aporte intelectual a la sociedad, pero también trabaja para mantener un equilibrio en el acceso al conocimiento al permitir el uso de fragmentos de las obras siempre y cuando se haga referencia al autor o en dado caso permite la reproducción total del trabajo, siempre y cuando éste acto sea con la intención de preservación, de uso personal y sin fines de lucro.

Uso sin autorización

Artículo 149.- Podrán realizarse sin autorización**:**[16]

I. La utilización de obras literarias y artísticas en tiendas o establecimientos abiertos al público, que comercien ejemplares de dichas obras, siempre y cuando no hayan cargos de admisión y que dicha utilización no trascienda el lugar en donde la venta se realiza y tenga como propósito único el de promover la venta de ejemplares de las obras,

II. La grabación efímera, sujetándose a las siguientes condiciones:

a) La transmisión deberá efectuarse dentro del plazo que al efecto se convenga;

b) No debe realizarse con motivo de la grabación, ninguna emisión o comunicación concomitante o simultánea,

c) La grabación sólo dará derecho a una sola emisión.

La grabación y fijación de la imagen y el sonido realizada en las condiciones que antes se mencionan, no obligará a ningún pago adicional distinto del que corresponde por el uso de las obras.

Las disposiciones de esta fracción no se aplicarán en caso de que los autores o los artistas tengan celebrado convenio de carácter oneroso que autorice las emisiones posteriores.

En el apartado se habla exclusivamente de las obras audiovisuales, especificando las condiciones de uso de estos trabajos, es importante mencionar

16 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. Cit.

que si la reproducción de la obra se realiza como un acto publicitario no es causa de algún cargo oneroso, también se especifican las condiciones de uso de las grabaciones efímeras, esto quiere decir las grabaciones que hacen los organismos de radiodifusión para una sola emisión.

Libertad de ejecución pública

Artículo 150.- No se causarán regalías por ejecución pública cuando concurran de manera conjunta las siguientes circunstancias:[17]

I. Que la ejecución sea mediante la comunicación de una transmisión recibida directamente en un aparato monorreceptor de radio o televisión del tipo comúnmente utilizado en domicilios privados;

II. No se efectúe un cobro para ver u oír la transmisión o no forme parte de un conjunto de servicios;

III. No se retransmita la transmisión recibida con fines de lucro,

IV. El receptor sea un causante menor o una microindustria.

Lo dicho anteriormente, es un argumento utilizado por Lessig para proteger la libertad de la cultura, siendo manejado por él como uso justo, situación que no requiere ningún tipo de autorización, o pago al propietario de los derechos, porque el uso de la obra es de manera indirecta (véase apartado 4.6).

Casos que no constituyen violación a los Derechos de Autor

Artículo 151.- No constituyen violaciones a los derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes, productores de fonogramas, de videogramas u organismos de radiodifusión la utilización de sus actuaciones, fonogramas, videogramas o emisiones, cuando:[18]

I. No se persiga un beneficio económico directo;

II. Se trate de breves fragmentos utilizados en informaciones sobre sucesos de

17 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. Cit.

18 Ibid.

actualidad;

III. Sea con fines de enseñanza o investigación científica, o

IV. Se trate de los casos previstos en los artículos 147, 148 y 149 de la presente Ley.

En conclusión la Ley Federal de Derechos de Autor, libera de cualquier posible violación de los derechos de autor a todas aquellas personas que utilicen las obras bajo cualquiera de las circunstancias descritas en los aparatados anteriores, es importante destacar que el propósito principal de esta Ley es hacer respetar y proteger los derechos de los creadores sobre sus obras, contribuir con el desarrollo cultural de la sociedad e impulsar el uso justo, o con fines educativos, científicos o informativos.

Dominio Público[19]

La LFDA menciona lo siguiente con respecto a las obras que están dentro del dominio público.

Artículo 152.- Las obras del dominio público pueden ser libremente utilizadas por cualquier persona, con la sola restricción de respetar los derechos morales de los respectivos autores.

Artículo 153.- Es libre el uso de la obra de un autor anónimo mientras el mismo no se dé a conocer o no exista un titular de derechos patrimoniales identificado.

Por dominio público se entiende la situación en que quedan las obras intelectuales, al expirar el plazo de protección de los derechos patrimoniales exclusivos que las leyes de derecho de autor reconocen en favor del propietario y que implica que pueden ser explotadas por cualquier persona o corporación, pero siempre respetando los derechos morales y haciendo referencia del autor. Esto sucede habitualmente trascurrido un término contado desde la muerte del autor, muchas ocasiones se distinguen las obras que están dentro del dominio

19 México, Ley Federal de Derecho de Autor. Op. Cit.

público por lucir un logotipo como el que se muestra en la de figura 5.[20]

Fig. 5 Logotipo del dominio público

Fuente: Dominio público. [en línea] Disponible http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_público [consultado el 02/06/09].

5.6 Copyleft

Una posibilidad que ha surgido en el entorno de Internet, es un movimiento conocido como “Copyleft Attitude”. Movimiento bajo el cual, el titular de los derecho de la obra que dispone del monopolio jurídico, puede, previa comunicación explícita, no ejercitar dicha exclusividad, conservando así la tradición inicial de Internet en la que la información debe ser libre, fluir y ser compartida por todos, proponiendo una alternativa distinta de modelo económico a partir del ejemplo de los “programas libres”.[21]

La historia del Copyleft nos remite a los años 70, cuando compartir el código fuente de un software era algo común, el propósito era evitar repetir el trabajo y crear algo que ya estaba creado. Las personas que formaban parte de la comunidad de cooperación, se llamaban entre ellos, hackers; los miembros compartían los códigos fuentes de sus programas para computadoras con el propósito de estudiarlos, modificarlos y desarrollar nuevos programas basándose en los anteriores.[22]

El término copyleft describe un grupo de licencias que se aplican a una diversidad de trabajos como el software, la literatura, la música y el arte. Una

20 Dominio público. [en línea] Disponible http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_público [consultado el 02/06/09].

21 Seijas Candelas, Leopoldo. Op. Cit.

22 Rodríguez Mederos M. Op. Cit.

licencia copyleft se basa en las normas sobre el derecho de autor, las cuales se ven por los defensores del copyleft, como una manera de restringir el derecho de hacer y redistribuir copias de un trabajo determinado, para garantizar que cada persona que recibe una copia o una versión derivada de un trabajo, pueda a su vez usar, modificar, y redistribuir, tanto el propio trabajo como las versiones derivadas.[23]

La licencia copyleft, al igual que la de copyright o derecho de autor, es un contrato efectuado por los creadores, pero en lugar de restringir el uso de las obras sin autorización, el copyleft asegura legalmente la libertad de uso. Impulsa el propósito básico del movimiento social de emancipación cultural, de acercar la cultura a la sociedad e impulsa también la esencia principal del motor más importante de este movimiento, que es Internet, al propiciar la diseminación, uso y desarrollo de los trabajos creativos a partir de los originales, como se había venido haciendo a lo largo de la historia.

5.7 Creative Commons

Una opción más para escapar a las restricciones que presenta el copyright es el uso de otro tipo de permiso, denominado licencia ”Creative Commons” “CC”, esta licencia es muy similar a la de copyleft e incluso comparten la misma esencia de proporcionar libre acceso a las obras intelectuales, las políticas bajo las cuales funciona esta licencia, pueden ser adaptadas de acuerdo a los deseos de cada autor, dando la posibilidad a través de símbolos de establecer los modos bajo los cuales pueden ser usados los trabajos[24]

Atribución: permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar el trabajo y/o trabajos derivados de éste, sólo si ellos dan al creador el crédito

23 Rodríguez Mederos M. Op. Cit.

24 Hernán Vercelli, Ariel. Creative Commons y la profundidad del copyright. [en línea] Disponible en: http://enredando.com/cas/enredantes/enredantes178.html [consultado el 16/10/08].

correspondiente, esta licencia especificada a través de un símbolo con la palabra inglesa “BY” encerrado en un circulo cuya interpretación al español es “realizado por”.

No comercial: permite a otros copiar, distribuir, exhibir, y ejecutar el trabajo y otros trabajos derivados basados en éste, sólo para propósitos no comerciales, esta licencia se especifica a través de un símbolo de pesos con una diagonal de restricción.

Sin trabajos derivados: permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar sólo copias literales del trabajo, no trabajos derivados basados en éste, la licencia se especificada a través de un signo igual encerrado en un círculo.

Compartir bajo condiciones similares: permite a otros distribuir trabajos derivados sólo bajo una licencia idéntica a la que reguló el trabajo original, esta licencia se representa a través de un símbolo compuesto por una letra “c” invertida y encerrada en un círculo.

A manera de conclusión de este capítulo, podemos retomar los principales aspectos a considerar en el manejo de las obras musicales en Internet, considerando la idea que tratan de imponer los fanáticos del control, descrita por Rochelle Dreyfuss como “teoría de la propiedad creativa” en la cual se hace creer a la gente que la creación de una obra, representa un valor, entonces alguien debe tener derecho exclusivo sobre él, también se deben tomar en cuenta los beneficios que causa la “piratería” en la industria, de la misma manera destaca la postura adoptada por MacGuinn quien asume que el efecto causado por el intercambio de archivos musicales P2P, es similar a ponerlos en la radio, porque para un artista mientras más se difunda su obra, es mejor, ya que la distribución de los ingresos económicos en la venta de discos es muy

desfavorable para ellos.

Así mismo es oportuno mencionar que el establecimiento de candados digitales provocaría una tecnología muy segura con un índice de ventas normal, pero si el nivel de seguridad fuera moderado, permitiría un mayor porcentaje de intercambio, este fenómeno provocaría un mercado cinco veces mayor.

Al igual que los puntos anteriores es importante reflexionar en el principal objetivo de la Ley Federal de Derecho de Autor, la cual encamina su acciones en el establecimiento de un equilibrio entre la protección a los poseedores de los derechos las obras y el acceso de la sociedad a la cultura.

Con el fin de evitar el control eterno y permitir que el conocimiento regrese a la sociedad, existe el dominio público, situación en que quedan las obras intelectuales al expirar el plazo de protección de los derechos exclusivos de explotación.

Después de haber meditado sobre estos tópicos, es posible emitir una opinión fundamentada y con bases sólidas para poder crear medidas alternas al control de las obras musicales en Internet, sin olvidar los intereses de la industria musical, de los artistas y lo más importante, procurar el acceso a la cultura, para fomentar a su vez el desarrollo de nuevo conocimiento.

El rol que debe desempeñar el bibliotecólogo en la actualidad cambia notablemente, al convertirse en agente social, motor de cambio y constructor de información, dejando de ser aunque nunca lo fue un mero facilitador de libros.

El profesional debe ser un experto en la manipulación y acceso a la información, aprovechando la tecnología para crear una sociedad capaz de trabajar con conocimiento, útil para su desarrollo personal y profesional.

Debido a la posición que el bibliotecólogo tiene como intermediario entre información y sociedad, éste debe aprovechar su postura, haciendo valer su opinión en la toma de decisiones concernientes al flujo de información, al ser el más apto para emitir un juicio, siempre a favor de proteger el derecho del usuario a estar informado.

Conclusiones

Vivimos en una sociedad que se desarrolla de acuerdo a la cantidad de información disponible en el ambiente y por el aumento en los canales de comunicación, esto permite la difusión de información por distintos medios, con lo que puede tener un gran alcance, por otro lado, la tecnología imprime velocidad en los procesos de comunicación haciendo que los mensajes fluyan con mayor rapidez, abaratando costos y ampliando el número de emisiones así como de destinatarios.

Se pudo comprobar que las tecnologías digitales ligadas a Internet hacen posible que el ciclo de la información se agilice, el uso, modificación, creación y difusión de la información son actividades que las personas realizan cotidianamente, el aumento en la cantidad de información que circula por la red, ocasiona que las persona accedan a cualquier tipo de contenido sin importar barreras de tiempo y espacio.

El aumento en el volumen de información crea la necesidad de contar con especialistas o profesionales capaces de gestionar, organizar, conservar, seleccionar, analizar, recuperar y difundir la información.

Al conocer la labor social del bibliotecólogo se logro identificar la función principal que este desempeña, de enfocar sus esfuerzos en la satisfacción de necesidades de información de los usuarios, mediante la creación de un entorno adecuado que propicie el flujo de información y a su vez la generación de nuevo conocimiento, poniendo al alcance de los interesados las herramientas informáticas necesarias.

También fue posible demostrar que con la llegada de Internet se abre una puerta favorable para la construcción y el cultivo de la cultura, más fresca, vibrante y competitiva que nunca, dando la posibilidad a los creadores de obtener

ganancias más amplias que con el mercado convencional. También abre la posibilidad de conjuntar en un solo lugar, un acervo cultural que incluye una gran número y diversidad de obras creativas, esta situación debe provocar que las empresas comercializadoras de información en línea ofrezcan productos de alta calidad con garantía de satisfacción total.

Por estas razones, constatamos que la industria cultural ha pasado a ocupar un lugar relevante en la esfera pública, ubicándose en una posición estratégica en el desarrollo integral de la sociedad, en la actualidad hablar de cultura no es referirse a cuestiones para pasar el tiempo libre, sino a un movimiento de amplia escala en la economía mundial, motivo por el cual la demanda de este tipo de contenidos se ha incrementado notablemente, provocando un conflicto entre las grandes corporaciones que basan su éxito financiero en la explotación de los recurso y los usuarios que buscan saciar sus necesidades cognoscitivas, utilizando libremente los recursos que Internet ofrece.

Durante el desarrollo de esta investigación se logró identificar el rol que la cultura juega en el flujo informativo en Internet, hablando específicamente de la música, se logró comprobar la gran demanda de contenidos que tienen y la influencia que ejerce sobre las actividades que la sociedad desempeña con ellos alrededor de red, así como la proyección que ésta ejerce sobre la economía.

De acuerdo con lo anterior caemos en cuenta del apremio por realizar una reforma para regular el uso de la industria cultural en el espacio digital, tomando en cuenta que no se trata solamente de una cuestión jurídica, sino social y política con miras al desarrollo y promoción de la cultura y del conocimiento. Es importante mencionar que la mejor política defensiva de la cultura no es la que pone candados a los bienes, sino la que fomenta la producción endógena y ayuda a difundirla y entretejerla con la vida social.

Para lograr un control integral, debemos recordar que la industria cultural no solo son las grandes empresas editoriales, musicales y televisivas; sino también

incluye los proyectos individuales y de corto alcance, como la radio y televisión comunitarias, las actividades a través de Internet, las ediciones electrónicas, las comunicaciones audiovisuales significativas para algunas regiones específicas, entre otras.

La visión con que deben crearse las leyes debe ser más que resolver problemas, crear condiciones que favorezcan los movimientos sociales, las diferentes formas de creatividad y los procesos de comercialización, de tal manera que estos no se conviertan en problemas, sino en oportunidades donde los diversos grupos encuentren salidas a las restricciones.

Las leyes deben ajustarse a las tecnologías de su tiempo y cambiar, ideas que eran sólidas como rocas en una época se desmoronan en la siguiente, en el entorno de las redes digitales, el derecho de autor está atravesando una situación similar enfrentándose a nuevos retos.

Aunado a lo anterior, este trabajo expuso fundamentos sólidos que justifican a la liberación cultural como un movimiento social que favorece la creatividad y promueve el desarrollo de la cultura, utilizando como medio principal Internet, ya que cualquier producto “colgado” en la red se hace accesible a cualquier persona y con tecnologías de intercambio como la P2P se da la posibilidad de multiplicar infinitamente las obras musicales, con que se obtiene una calidad igual al original sin la obligación de cubrir una cuota por la obtención de este material, y se cumple con el propósito de Internet, que nace como un medio de difusión y desarrollo cooperativo.

Los tipos de intercambio P2P muchas veces provocan grandes beneficios que las empresas desconocen, en algunas ocasiones los usuarios descargan canciones para conocer los Discos antes de comprarlos, o para acceder a contenidos que ya no están a la venta o que sería complicado conseguirlos fuera

de la red o para obtener productos que ya no tienen copyright.

Por otro lado el libre intercambio de archivos musicales en Internet, es aprovechado por artistas nuevos para promocionar y difundir su trabajo, que les da una proyección casi ilimitada.

La tecnología promueve los movimientos creativos de música, arte y cultura en general, porque la capacidad creadora evoluciona al basarse en el trabajo original de otros, los aprendices imitan a sus maestros para perfeccionar sus obras.

La tecnología al igual que la ciencia no puede ser catalogada como buena o mala, esta clasificación solo responde a la aplicación que se le da, ciertas aplicaciones de la tecnología son tachadas por algunas corporaciones como ofensivas a sus intereses, pero al mismo tiempo son aprovechadas por otras para generar ganancias, tal es el caso de los archivos musicales mp3 y los reproductores tipo iPod que han generado una enorme remuneración a la compañía Apple.

Al ser Internet y las tecnologías digitales responsable de estos efectos en la sociedad, se da a notar la necesidad de crear lineamientos para normalizar el uso de las obras, los siguientes son algunos criterios a considerar en proceso regulador de los derechos de autor.

- Determinar el ámbito de aplicación objetiva, tomando en cuenta la facilidad de duplicación en el formato digital.
- Crear leyes globales, puesto que la transmisión de una obra protegida a través de la red indiscutiblemente elimina fronteras geográficas.
- Prestar especial atención en los efectos sobre los derechos morales en el entorno digital ya que pueden verse manipulados por la propia interactividad del medio y su formato digital. Esto se menciona porque los

usuarios se han convertido en modificadores de obras en Internet.

- Los derechos patrimoniales deben adaptarse al nuevo medio considerando el hecho de que las copia son, un modus operandi de la red, son en muchas ocasiones inevitables.
- Implementar el uso de medidas tecnológicas por los derechohabientes para proteger los derechos de autor de sus obras en Internet.
- Modificar la percepción que la sociedad tiene sobre el concepto “piratería”, recordando la idea que dicta la teoría de la propiedad creativa.
- Concientizar a la sociedad de que los beneficios obtenidos por permitir el libre flujo de información son mayores que los perjuicios que causan estas aplicaciones.
- Recordar que el progreso natural de la producción de conocimiento, es el basarse en los trabajos de los que llegaron antes para de ahí obtener un estilo propio.
- Contemplar el objetivo de la Ley Federal de Derecho de Autor, de fomentar la creatividad, al otorgar incentivos a los creativos por su aportación, dando un periodo de razonable exclusividad para la explotación de su obra tras el cual esta regresa a la sociedad para ser usada libremente.

El debate que emana de todas las afirmaciones expuestas a lo largo de esta investigación, caen alrededor del bibliotecólogo y de la función primordial que desarrolla ante la sociedad, de promover el flujo de información a favor de la satisfacción de las necesidades informativas del usuario, evidenciando que las nuevas tecnologías digitales propician dicha acción, con este suceso se crea la necesidad de modificar principalmente la mentalidad de la sociedad, en cuanto a las formas de percibir las costumbres de libre intercambio que la tecnología facilita, dejando de encasillar esta actividad como piratería, posteriormente brindar conceptos para generar una reforma a la legislación de propiedad intelectual, para buscar crear un equilibrio justo que favorezca, tanto a la industria musical, como a los usuario de las de obras intelectuales.

Obras consultadas

- Albani, J. Juan, [et. al.] Manual de bibliotecología: para bibliotecas populares. Buenos Aires: Kapeluz, 1951. 259 p.

- Análisis comparativo de los planes de estudio nacionales en bibliotecología, biblioteconomía y ciencias de la información/ Patricia Hernández Salazar, coord., [et al.] México: Colegio Nacional de Bibliotecarios: Library Outsourcing Service, 2008. 146 p.

- Barnes, Stuart, ed. Sistemas de gestión del conocimiento: teoría y práctica. Madrid: Thomson, 2002. 304 p.

- Bélanger, Pierre C. y Ross, Philippe. Usos y percepciones de las nuevas tecnologías e incidencias en la vida familiar. [en línea] Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=278169 [consultado el 13/11/08].

- Bocco Nieto, María Eva. Sociedad de la información: Un flujo de información a lo largo de la historia. [en línea] Disponible en: http://www.ull.es/publicaciones/latina/biblio/actasjovenes/41eva.htm [consultado el 16/10/07].

- Bofarull, Ignasi De, Adolescentes: entre el ocio comunitario y el ocio global. Luces en el laberinto audiovisual, Congreso Iberoamericano de comunicación y educación. [en línea] Disponible en: http://www.ateiamerica.com/doc/adolescentes.pdf [consultado el 23/01/09].

- Buonocore, Domingo. Diccionario de bibliotecología: términos relativos a la bibliotecología, bibliografía, bibliofilia, biblioteconomía, archivología, tipografía y materias afines. Buenos Aires: Marymar, 1976. 452 p.

- Calva González, Juan José, El fenómeno de las necesidades de información: investigación y modelo teórico. México: CUIB, 2007. 45 p.

- Calví, Juan C. La industria de la música, las nuevas tecnologías digitales e Internet. Algunas transformaciones y salto en la concentración. [en línea] Disponible en: http://ehu.es/zer/zer21/zer21_12_calvi.pdf [consultado el 15/01/09].

- Carnoy, Martín. El trabajo flexible en la era de la información. [en línea]. Disponible en: http://www.mtas.es/es/publica/revista/numeros/41/recen6.pdf [consultado el 5/02/09].

- Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía, Colegio de bibliotecología/ UNAM/ plan de estudios. [en línea] Disponible en: http://www.cnb.org.mx/escuelas.htm [consultado el 22/11/08].

- Colle, Raymond. ¿A dónde nos llevan las NTIC? [en línea] Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/rcolle.html [consultado el 23/01/09].

- El concepto de cultura libre. Investic Software Libre: Tecnologías de la colaboración. [en línea] Disponible en: http://www.investic.net/node/177 [consultado el 16/12/08].

- Contreras, Erwin. Del walkman al ipod: música sin límite. [en línea] Disponible en: http://www.info7.com.mx/noticia.php?id=75222&secc=10 [consultado el 20/01/09].

- Dato. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Dato [consultado el 20/11/08].

- Definición de cultura libre. [en línea] Disponible en: http://freedomdefined.org/Definition/Es [consultado el 25/11/08].

- A Definition of Peer-to-Peer. Networking for the Classification of Peer-to-Peer Architectures and Applications. [en línea] Disponible en: http://www.inf.pucrs.br/~celso/SistemasDistribuidos/Turma2008II/P2P/P2PDefinition.pdf [consultado el 25/01/09].

- Delgado Brull, Ma Teresa. La publicidad de móviles dirigida a adolescentes: el teléfono como reflejo de la personalidad de los jóvenes. [en línea] Disponible en: http://www.unav.es/fcom/cicom/2006/docscicom/4_RAMOS.pdf [consultado el 23/01/09].

- Derecho de autor. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor [consultado 02/06/09].

- Derechos de autor en México: un reporte sobre la legislación actual, las consecuencias económicas de la piratería, las instituciones que se ocupan de la propiedad intelectual en México y la convención de 2005 sobre la protección de la diversidad de las expresiones culturales. [en línea] Disponible en: http://www.unescomexico.org/cultura/reporte_derechos_de_autor.pdf [consultado el 25/09/08].

- Diccionario Enciclopédico El pequeño Larousse en color. México: Larousse, 2007. 1792 p.

- Dominio público. [en línea] Disponible http://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_público [consultado el 02/06/09].

- La educación bibliotecológica en México a través de sus instituciones educativas, comp. Lina escalona Ríos, México: CUIB, 2005. 180 p.

- La enciclopedia del estudiante: tomo 18: música. Buenos Aires: Santillana, 2006. 320 p.

- Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía. [en línea] Disponible en: http://www.enba.sep.gob.mx/New800X600/Indexenba.htm [consultado el 22/11/08].

- Gadgets. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Gadget [consultado el 23/01/09].

- García Canclini, Néstor. Por qué legislar sobre industrias culturales. [en línea] Disponible en: www.nuso.org/upload/articulos/2991_1.pdf [consultado 16/10/08].

- García Jiménez, Jesús. La comunicación interna. Madrid: Díaz de Santos, 1998. 373 p.

- Heras Quirós, Pedro; González Barahona, Jesús M. Y la información será libre... ¿o no? [en línea] Disponible en: http://biblioweb.sindominio.net/telematica/infolibre.html [consultado el 12/12/08].

- Hernán Vercelli, Ariel. Creative Commons y la profundidad del copyright. [en línea] Disponible en: http://enredando.com/cas/enredantes/enredantes178.html [consultado el 16/10/08].

- Hurtado, Enrike. Software, música y cultura [en línea] Disponible en: http://arteleku.net/4.1/zehar/53/Hurtadogazte.pdf [consultado el 19/10/08].

- Información. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Informacion [consultado el 20/11/08].

- IPod. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Ipod [consultado el 23/01/09].

- Jiménez Fuentes, Esther. Derecho de autor en Internet. En Artículos jurídicos en Derecho.com. [en línea] Disponible en: http://www.derecho.com/boletin/articulos/articulo0142.htm [consultado el 28/04/06].

- Lasica, J.D. Darknet: La guerra de las multinacionales contra la generación digital y el futuro de los medios audiovisuales, Madrid: Nowtilus, 2006. 367p.

- Last.fm. [en línea] Disponible en: http://www.lastfm.es/about [consultado el 29/10/09].

- Lessig, Lawrence. Cultura libre. [en línea] Disponible en: http://www.softwarelibre.cl/drupal//files/culturalibre.pdf [consultado 27/04/06].

- México, Ley Federal de Derecho de Autor. [en línea] Disponible en: http://www.cddhcu.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122.pdf [consultado el 28/10/08].

- La música y la informática. [en línea] Disponible en: http://ciberhabitat.gob.mx/conciertos/musica_informatica/distribucion.htm [consultado el 01/10/07].

- López-Cortón Fernández, Mª. Teresa. Los medios de difusión y el derecho de autor. [en línea] Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=967434 [consultado el día 01/02/09].

- López Yepes, José ed. Diccionario enciclopédico de ciencias de la documentación. Madrid: Síntesis, 2004. 1192 p.

- MP3 Historia del Formato de Sonido más Popular, Consejos para elegir tu Reproductor de MP3. [en línea] Disponible en: http://guia.mercadolibre.com.ar/mp3-historia-formato-sonido-mas-popular-consejos-elegir-reproductor-885-VGP [consultado el 22/01/09].

- Ortega y Gasset, José. Misión del bibliotecario y otros ensayos afines. Madrid: Revista de occidente, 1992. 177 p.

- Paoli, J. Antonio. Comunicación e información: Perspectivas teóricas 3a ed. México: Trillas: UAM, 1983. 138 p.

- Pérez de Ontiveros Baquero, Carmen. Derecho de autor: La facultad de decidir la divulgación. Madrid, Universidad de las Palmas de Gran Canaria: Civitas, 1993. 463 p.

- Pierre, Albert. Historia de la radio y la televisión 2a ed. México: Fondo de Cultura Económica, 2001. 205 p.

- Piratería. [en línea] Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Pirateria_(Derecho_de_autor) [consultado el

7/01/09].

- Rendón Rojas, Miguel Ángel. Relación entre los conceptos: información, conocimiento y valor: semejanzas y diferencias. [en línea] Disponible en: http://www.scielo.br/pdf/ci/v34n2/28555.pdf [consultado el 23/02/09].

- Rodríguez Mederos, M. La difusión de las creaciones en la era digital: el copyleft para distribuir creaciones en la era digital. [en línea] Disponible en: http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol15_1_07/aci08107.htm [consultado el 16/10/08].

- Sánchez González, César A. Creación del conocimiento en las organizaciones y las tecnologías de la información como herramienta para alcanzarlo. [en línea] Disponible en: http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=211 [consultado el 15/09/08].

- Seijas Candelas, Leopoldo. Las nuevas tecnologías en los derechos de autor: Internet y el mundo de la música. [en línea] Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2343967 [consultado el día 14/10/08].

- Serrano Gómez, Eduardo. La propiedad intelectual y las nuevas tecnologías. Madrid: Civitas, 2000. 224 p.

- Smith, Tony. 10 años del primer reproductor Mp3. [en línea] Disponible en: http://www.milenio.com/node/20550 [consultado el 20/01/09].

- YouTube. [en línea] Disponible en: http://www.youtube.com/t/about [consultado el 30/10/09].