

Semana ESIDE 2005

Breve introducción a los Derechos de Autor y las Patentes desde una perspectiva Copyleft

Pablo Garaizar Sagarminaga

garaizar@eside.deusto.es



Breve introducción

- ¿Qué temas trataremos?
 - Derechos de Autor y Patentes.
 - La “Propiedad Intelectual”.
 - Las licencias Creative Commons.



Los Derechos de Autor

"No se debería permitir que el Copyright durase un día más de lo necesario para remunerar a los autores lo necesario como para mantenerlos en el negocio"

Thomas Babington Macaulay, 1841

Debate en la Cámara de los Comunes sobre la extensión del Copyright de 28 a 60 años



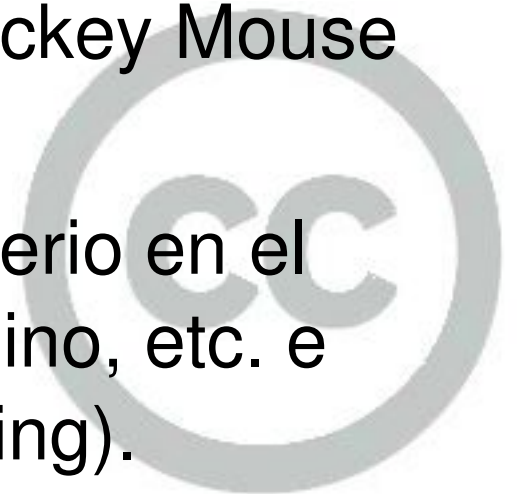
Los Derechos de Autor

- Comprenden varios derechos:
 - Derechos morales (irrenunciables):
 - paternidad: soy el autor.
 - integridad: sin distorsiones o mutilación.
 - acceso a ejemplar único, etc.
 - Derechos pecuniarios (\$\$\$):
 - reproducción, copia, distribución, etc.: copyright.
 - explotación, *royalties*: entidades de gestión (SGAE, etc.).



Los Derechos de Autor

- Actualmente los Derechos de Autor protegen la obra hasta 70 años después de la muerte del autor desde el 1 de enero después de su fallecimiento.
- Este tiempo se ha ido prolongando.
 - Curiosamente los derechos sobre Mickey Mouse no parecen caducar nunca.
 - Curiosamente la Disney basa su imperio en el Dominio Público (Blancanieves, Aladino, etc. e incluso el “Libro de la Selva”, de Kipling).



Las Patentes

- Propiedad Industrial:
 - Patentes
 - Conceden derechos de monopolio sobre la invención
 - Requisitos: novedad, contribución técnica, aplicación industrial.
 - Marcas registradas
 - Secretos industriales
 - Modelos de utilidad



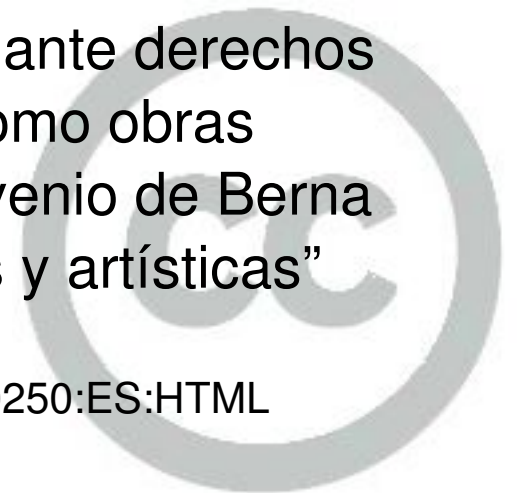
Las Patentes

- Asociación Nacional de Ingenieros en Informática (www.ai2.as):
 - “Las patentes se crearon, ya en el siglo XIX, para proteger a quien investigó y descubrió un nuevo método de fabricar acero de la competencia que no investigó. Pero no para que los barcos pagasen a Arquímedes por utilizar su Principio.”
- Patentar algoritmos es patentar ideas, y los programas son algoritmos.



¿Y el software?

- ¿El software es Propiedad Intelectual o Propiedad Industrial?
 - En la Unión Europea:
 - DIRECTIVA DEL CONSEJO de 14 de mayo de 1991 sobre la protección jurídica de programas de ordenador (91/250/CEE):
 - “los Estados miembros protegerán mediante derechos de autor los programas de ordenador como obras literarias tal como se definen en el Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas”
 - <http://europa.eu.int/eur-lex/lex/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:31991L0250:ES:HTML>



La “Propiedad Intelectual”

“Si tú tienes una manzana y yo tengo una manzana, e intercambiamos manzanas, entonces tanto tú como yo seguimos teniendo una manzana.

Pero si tú tienes una idea y yo tengo una idea, e intercambiamos ideas, entonces ambos tenemos dos ideas.”

George Bernard Shaw.

(1856-1950) Premio Nobel de Literatura



La “Propiedad Intelectual”

- El término “Propiedad Intelectual” es un oxímoron:
 - Propiedad:
 - Bien antagónico: si yo tengo este prado, tu no lo tienes.
 - Bien excluible: si yo pongo vallas, no entras en mi prado.
 - Intelectual:
 - Comunicable sin pérdida: no antagónico.
 - Inmaterial, difícilmente excluible.



Resumen

	Propiedad Intelectual	Propiedad Industrial
Herramienta jurídica	Derechos de autor - Copyright	Patentes (esta categoría además incluye marcas registradas, secretos industriales, modelos de utilidad)
Objeto de tutela	Capacidad artística, literaria, científica y creativa de los autores.	Capacidad de encontrar soluciones nuevas a problemas técnicos
Objetivo	Fomentar la <u>capacidad creativa</u> de los autores garantizándoles algunos derechos para beneficiar indirectamente a la colectividad	Conceder <u>derechos de monopolio sobre la invención</u> bajo la condición que esta sea publicada, para que la colectividad se beneficie del saber producido
Bien tutelado	Obras intelectuales	Inventiones
Requisitos de la tutela	Novedad (subjetiva) Publicación	Novedad (objetiva) Contribución técnica Aplicación industrial
A que se aplica la protección	A la <u>forma expresiva</u> no a la idea que la genera	A la <u>invención</u> , es decir al nuevo procedimiento aplicado a la producción de objetos.
Derechos otorgados	Derecho de autorizar la <u>copia</u> , la reproducción, la traducción, la representación, la distribución y el desarrollo de la obra.	<u>Derechos de monopolio</u> sobre la invención. Cualquier derecho relativo a la invención, incluso la idea que la originó.
Duración	<u>70 años después de la muerte del autor</u> (para personas jurídicas son 80 años de la publicación)	<u>20 años</u> desde la fecha de concesión de la patente (no prorrogables)

Las licencias Creative Commons

- Frente al copyright restrictivo, surgen nuevas formas de proteger los trabajos creativos:
 - Copyleft: “permitida la copia, blablablah...”
 - Creative Commons: “tierras comunales creativas”, licencias a la carta:
 - Atributiva
 - Comercial / No-comercial
 - Permitir trabajos derivados
 - Mantener una licencia abierta



Las licencias Creative Commons

- Las licencias Creative Commons explicadas:
 - Videos:
 - Sé creativo: explicación de un caso musical y de la sencillez a la hora de compartir material CC (6m30s).
 - Mix Tape: videoclip en el que una prenda se reutiliza hasta 3 veces, explicando el poder de CC (2min).
 - Building on the past: videoclip en el que se explica como la mayoría de la creatividad se basa en lo ya hecho, y como las licencias CC lo facilitan (2min).



Referencias

- El material para esta presentación ha sido extraído de:
 - <http://creativecommons.org>
 - <http://jorge.cortell.net>
 - <http://www.procomun.net>

Todo el material utilizado en esta presentación está licenciado bajo Creative Commons.

Esta presentación está licenciada bajo Creative Commons 2.1 by-sa (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.1/es/>)



27-A

27-A

