

Postprint de la reseña,

-Feltre, R. (2006). ¡Liberad la Cultura!. Reseña del libro de Lawrence Lessig *Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. *Isegoría*, **34**, 296-304

Citar según la edición impresa y adjuntar el URL correspondiente

Los espacios en blanco corresponden a los párrafos de las reseñas anterior y posterior que se han eliminado.

¡LIBERAD LA CULTURA!*

LESSIG, L.: *Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, New York, The Penguin Press, 2004. Disponible en: <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf> [Vers. cast. de A. Córdoba (por la que se cita) disponible en: <http://media-cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>]

La intersección de las tecnologías de la información y la comunicación con las labores de creatividad cultural y técnica ha provocado la aparición de nuevas

posibilidades para crear, usar, re-crear y compartir la información, los recursos y los contenidos culturales y técnicos. Esas posibilidades han puesto en jaque los modelos de negocio basados en la edición y distribución de la cultura en formatos tradicionales, a la vez que se han abierto múltiples vías de negocio en sectores emergentes. Esta tensión entre la tecnología y los sistemas de negocio tradicionales se observa, por ejemplo, en el caso de las cámaras fotográficas digitales. Constituyen una innovación tecnológica que ha abierto innumerables posibilidades

para que sus usuarios puedan encargarse de la edición, impresión, distribución y proyección de sus fotografías. Por este tipo de ventajas, las cámaras digitales se han impuesto en las preferencias de los consumidores, lo que ha ocasionado pérdidas a las fábricas de cámaras y películas convencionales, a las tiendas de revelado e, incluso, a los propios fotógrafos profesionales —que ven ocupado su lugar por aficionados que pueden suplir sus deficiencias técnicas con los retoques posteriores en su ordenador. En este caso, ni las asociaciones de fotógrafos, ni el gremio de las tiendas de revelado, ni los dueños de las fábricas han alzado sus voces para que los gobiernos modifiquen sus leyes de modo que las cámaras digitales sean prohibidas, se limite su uso o se establezcan medidas compensatorias por las pérdidas que les ocasionan. Sin embargo, este ha sido el caso de los artistas, las entidades de gestión de sus derechos y las grandes corporaciones mediáticas que controlan los negocios de producción, edición y distribución de la música, el cine y la información. Las tecnologías computacionales nos han ofrecido un nuevo entorno para beneficio de la creación y disfrute de la cultura por todos y para todos, pero esas posibilidades han amenazado sus sistemas de control y monopolio. Su voz ha sido suficiente para instar la modificación de las leyes con normas que protegen sus sistemas de negocio tradicionales en perjuicio de dichas posibilidades tecnológicas.

El 22 de junio de 2006, el parlamento español ha aprobado definitivamente la modificación¹ del texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual que introduce cambios muy significativos que restringen y gravan indiscriminadamente el uso de las tecnologías digitales. Aunque dicha ley ha sido criticada por sectores empresariales y asociaciones civiles, el debate no se ha trasladado al

parlamento pues la reforma se ha aprobado casi por unanimidad. El clamor de los medios de comunicación comerciales contra la «piratería» —la real y la que ellos se han inventado malinterpretando las leyes— y para la protección de los artistas —que en realidad son los que se reparten la parte más pequeña, ínfima, del inmenso pastel económico de la cultura de masas— ha sido tal que han conseguido que todos los grupos políticos del parlamento adopten la justificación comercial de la propiedad intelectual:

«Por tanto, es preciso desterrar algunos tópicos y malentendidos, deliberados o no, acerca de la propiedad intelectual. A saber, esta forma de propiedad no constituye un obstáculo para la libre circulación y el desarrollo de las ideas y de las creaciones; todo lo contrario, la especial protección que brinda la propiedad intelectual no se puede confundir con un impuesto o tributo que grava y perjudica el desarrollo económico, social y cultural, sino como incentivo para seguir creando riqueza y cultura al servicio de la sociedad y del individuo». (Gaspar Llamazares, portavoz del Grupo Parlamentario de Izquierda Unida, explicando su voto positivo al proyecto de Ley Propiedad Intelectual. Diario de Sesiones del Congreso de los Diputados)².

La tesis del libro de L. Lessig *Cultura Libre* sostiene el argumento contrario al expresado por el líder de la izquierda española y adalid de las políticas sociales en el párrafo precedente. Lessig cuestiona la justificación comercial de las reformas legislativas mostrando cómo las leyes sobre propiedad intelectual pueden entorpecer, y de hecho ya lo hacen, el desarrollo de la tecnología en general, y de Internet en particular, y las posibilidades que ofrecen para que muchos participen en el proceso de construir y cultivar una cultura que va más allá de los límites locales (pp. 21-22). Lessig sostiene que

los cambios legislativos motivados por el desarrollo de nuevas tecnologías propician un marco legal proteccionista. Pero esa protección ya no es del tipo limitado y equilibrado que definían las leyes del pasado, sino que proporciona cada vez más herramientas legales para que los tenedores de los derechos apliquen todas las medidas tecnológicas que consideren oportunas para la protección de sus formas de negocio. Nada debería ser más natural para un líder de la izquierda democrática que proteger a los ciudadanos del poder de las grandes corporaciones comerciales, sin embargo, sus argumentos justifican acríticamente la adopción de nuevos instrumentos de control legales para afianzar los monopolios y la influencia socio-cultural de dichas compañías. Como dice Lessig (pp. 24-25), «En toda nuestra historia nunca ha habido un momento como hoy en que una parte tan grande de nuestra «cultura» fuera «posesión» de alguien. Y, sin embargo, jamás ha habido un momento en el que la concentración de poder para controlar los usos de la cultura se haya aceptado con menos preguntas que como ocurre hoy en día».

El objetivo de *Cultura Libre* es estudiar los problemas motivados por la extensión legal de los derechos y restricciones asociados a los derechos de propiedad intelectual para el caso de los Estados Unidos. País en el que parece que el control de la cultura por parte de las empresas carece de límites y que, además, está forzando al resto de los países a adoptar leyes similares. Ante esta situación, el libro de Lessig nos propone una mirada al pasado y otra al futuro, con una metodología expositiva que trata de iluminar sus argumentos con ejemplos legales del pasado y del presente capaces de ilustrar las contradicciones inherentes a los argumentos de los defensores de una visión puramente comercial de la protección de los derechos de autor.

La mirada al pasado nos plantea una revisión histórica de las legislaciones sobre propiedad intelectual. Esa regulación, que hoy se nos quiere hacer creer «natural», es en realidad muy reciente en la historia de la humanidad. Los primeros marcos legislativos sobre derechos de autor surgieron en Inglaterra a principios de siglo XVIII con la intención de proteger a los autores de sus editores. Los debates de aquella época dieron lugar a la búsqueda de mecanismos para limitar el poder de los editores y, finalmente, a la aparición del concepto de dominio público. Desde entonces, todos los marcos legales han tratado de perfilar un equilibrio entre ciertos derechos económicos temporales sobre las creaciones intelectuales y el derecho de la sociedad a que dichas creaciones sean finalmente liberadas en el dominio público para el beneficio cultural de todos.

Esta revisión histórica sobre las leyes en los Estados Unidos (pp. 154-157) es un ejemplo de la manipulación a la que aquel equilibrio inicial se han visto sometido. Desde la primera ley en 1790 hasta la última reforma en 1998, las leyes Norteamericanas han pasado de ser las más permisivas (la 1ª ley de 1790 establecía un periodo de protección, sólo sobre la copia de determinadas obras, de 14 años, renovable si el autor seguía con vida hasta un máximo de 28) a ser las más restrictivas (las sucesivas reformas ampliaron la cobertura de las leyes a la copia, reproducción y ejecución pública de todos los productos culturales, incluidas las obras derivadas, y, en 1998, se fijó el plazo de protección hasta los 95 años después de la muerte del autor). La conclusión es tan obvia como desalentadora: a medida que el país ha pasado de ser un consumidor de los productos culturales europeos a ser el máximo productor planetario de la cultura de masas, los intereses económicos han prevalecido

sobre cualquier otra consideración ética o social y han conseguido cambiar las leyes para afianzar y extender los beneficios de esa actividad productiva. Por ejemplo, las sucesivas ampliaciones de los plazos de protección han coincidido, y no casualmente, con el momento en que estaban a punto de expirar los derechos de autor de las creaciones de Walt Disney. Creaciones que son el mejor exponente de la creatividad basada en el pasado: la gran mayoría de las películas clásicas de Walt Disney son versiones de cuentos populares que tomaron del dominio público, por tanto, sin pagar derechos de autor. Su creatividad y su negocio se basaron exactamente en lo que, en virtud de los cambios legales que su poder económico y mediático propicia, ahora ellos no permiten que nadie pueda hacer con las historias y el personaje de Mickey Mouse. Eso por no hablar de que «la industria del cine de Hollywood fue construida por piratas en fuga» (p. 70) que se trasladaron a la costa oeste porque allí la policía era más permisiva con las infracciones sobre propiedad intelectual (en este caso, las patentes de los equipos de filmación). Los que hoy en día son los máximos defensores de la protección de la propiedad intelectual como mecanismo indispensable para la creatividad y la innovación, basaron su desarrollo inicial en la permisividad ante esa protección que se les brindó en el pasado.

La mirada al futuro que nos ofrece Lessig se basa en las posibilidades de las tecnologías computacionales y, como éstas, es ambivalente. En la parte positiva, comprobamos como, hoy en día, cualquier ordenador se puede convertir en un completo estudio de grabación, en un complejo equipo de edición de video y fotografía o en una herramienta de creación y combinación de todo tipo de lenguajes artísticos. Lessig cataloga estas posibilidades como

tecnologías de expresión (p. 45) cuya novedad más notable es que se han convertido en instrumentos democráticos que proporcionan a la gente corriente un medio para expresarse de una forma mucho más fácil, accesible y barata que cualquiera de los instrumentos anteriores. Además, la aparición de Internet supone la posibilidad irrestricta de publicación y distribución virtualmente gratuita de todos los contenidos así creados. La posibilidad de eliminación de los intermediarios es la condición para que Internet se haya convertido espontáneamente en una industria editorial no comercial (p. 237) que ha dado lugar a un nuevo medioambiente cultural electrónico para la educación y la creatividad.

Desde el punto de vista educativo, Lessig nos recuerda cuán importante es para el futuro de las generaciones venideras poder disfrutar de la libertad de uso y modificación de la cultura y, particularmente, de las nuevas tecnologías computacionales. Estas libertades permiten acometer la formación completa de los individuos en todos los lenguajes y aspectos de nuestras sociedades. Ya no es suficiente comprender el lenguaje, ahora es también necesario comprender el medio, representacional y tecnológico, a través del que nos llega. Algo básico para la alfabetización de los individuos del siglo XXI que deben ser capaces de entender, criticar, modificar y crear mensajes en todo tipo de lenguajes audiovisuales. Por ello, propone la idea del *juego con la cultura* (reinterpretándola, modificándola, copiándola, etc., es decir, todas las actividades que prohíbe el copyright) como herramienta principal de aprendizaje (p. 61). En este sentido, el lema de Lessig es muy claro: la creatividad depende de que los dueños de sus derechos no lleguen a tener un control perfecto sobre la misma (p. 139). Dicho control nos abocaría al papel que nos han

conferido los medios de comunicación de masas del siglo XX con sus tecnologías analógicas: receptores pasivos de una cultura producida por otros, meros consumidores acríticos.

Pero, en su parte negativa, las tecnologías computacionales pueden usarse para la implantación de un férreo y preciso control sobre los usos de la cultura. El formato digital permite establecer todo tipo de mecanismos sobre los usos de los archivos. Así, ya nos podemos encontrar propuestas como las licencias temporales, que nos permiten escuchar una canción durante un periodo de tiempo o un número determinado de veces, o los controles sobre los libros adquiridos en formato electrónico, que nos pueden restringir la impresión, la extracción de fragmentos, etc. (p.172). Este tipo de medidas atentan contra las excepciones que las leyes definían hasta ahora a los derechos de copia y que en la legislación norteamericana se recogen con el epígrafe común de *usos legítimos*. De nuevo, las leyes se ponen del lado del más poderoso y le garantizan la protección incondicional de sus sistemas electrónicos de protección. Una buena prueba de ello son los artículos 160, 161 y 162 añadidos a nuestra ley de propiedad intelectual por la citada reforma. En dichos artículos se garantiza que los sistemas de protección electrónica de los derechos de autor serán protegidos por las leyes y que, incluso, la mera fabricación o la puesta a disposición de los mismos será un acto constitutivo de delito³. La tecnología se convierte así en un instrumento muy poderoso para eliminar paulatinamente los usos legítimos de las obras culturales, a base de minar la resistencia y las posibilidades tecnológicas de los usuarios.

En este sentido, la conclusión más aterradora sobre estos nuevos marcos legales es que estas medidas exageradas

para la protección de los autores y los negocios de sus empresas editoriales dejan a más de cuarenta millones de americanos —o a quince millones de españoles— fuera de la ley por intercambiar sus ficheros, usar su computadora para hacer copias privadas, usar algunas aplicaciones de software libre, etc. Y no sólo eso, sino que las penas por estos delitos son mucho mayores que las de otros delitos mucho más graves⁴. Como dice Lessig, si una ley causa tales daños colaterales, es que atenta contra las libertades civiles (p. 229).

Puesto que las continuas reformas legales parecen afianzar las visiones más negativas sobre el futuro, Lessig propone pasar a la acción. No en vano, el título de su libro bien podría traducirse por *Libera la Cultura*. Lessig lo ha intentado de diversas formas en los últimos años. En el libro se puede rastrear su historia personal en la lucha contra los «guerreros del copyright», es decir, las grandes corporaciones mediáticas norteamericanas que controlan la creación, difusión y explotación de todo tipo de cultura audiovisual, desde los informativos televisivos hasta la música. La lucha de Lessig se inspira en la iniciativa de Eric Eldred para construir una gran biblioteca pública en formato digital con la que poner a disposición de todo el mundo las creaciones que pertenecían al dominio público. Cuando en 1998 Eldred había preparado la edición digital de un buen número de obras que se liberarían ese año, el congreso de los Estados Unidos aprobó una nueva ampliación de los plazos de copyright. Ante estas injustificadas y sucesivas ampliaciones, Eldred optó por la desobediencia civil publicando sus ediciones digitales no comerciales en la Red y Lessig, como abogado, presó su apoyo mediante un recurso de anti-constitucionalidad contra este presunto abuso legal. Los argumentos eran claros:

la constitución americana define el copyright como un derecho temporal, pero las sucesivas ampliaciones parecen no tener fin y, por tanto, amenazan con hacerlo permanente. De hecho, la propuesta de los guerreros del copyright es que ese derecho ha de durar «para siempre menos un día». El recurso fue rechazado.

Un segundo intento para la limitación del control del copyright fue la llamada Ley Eldred, en honor a la loable iniciativa de este informático jubilado. Dicha ley se diseñó como una humilde propuesta para liberar las obras que no se explotan comercialmente, es decir, aquellas que ni siquiera se pueden adquirir porque ya no se editan para la venta y cuyos derechos nadie reclama. Aunque esta ley no afectaba a los intereses comerciales ni autorales de ninguna persona ni entidad, los guerreros del copyright lucharon contra ella hasta que consiguieron denegarla. Este esfuerzo para bloquear algo tan inocuo como la Ley de Eldred desvela que su interés no el de proteger los derechos de explotación sobre sus contenidos, sino «un esfuerzo para asegurar que el dominio público nunca será competencia en el mercado de la cultura, que no habrá ningún uso de contenidos que no esté comercialmente controlado, y que no habrá ningún uso comercial de contenidos que no exija su permiso primero.[...] temen la competencia de un dominio público conectado a un público que ahora tiene los medios para crear a partir de él y para compartir su propia creación» (p.283).

Si la tesis defendida es que la cultura es un bien social que fomenta el aprendizaje, la creatividad y el desempeño de una vida humana activa, la mejor forma de contribuir al bien social es producir cultura que contribuya a alimentar el volumen de las obras disponibles para estos fines. Pero toda obra cultural está automáticamente protegida por las leyes de copyright. Si un autor quiere liberarla

de algún modo debe especificarlo mediante una licencia particular. La correcta redacción y aplicación de estas licencias fue la pieza clave para el desarrollo del Software Libre. La propuesta de *Creative Commons*, uno de cuyos miembros es el propio Lessig, se ha inspirado en este movimiento para intentar adaptar esas licencias a otros ámbitos de la producción técnica y cultural. Para ello, han redactado nuevos tipos de licencias que liberan algunas restricciones que el copyright impone sobre las obras culturales. Es voluntad de cada autor elegir su licencia y, con ella, los derechos que se reserva. El uso de estas licencias en nuestros trabajos hace explícita nuestra voluntad de que, al menos, su distribución y sus usos legítimos no se vean limitados por las nuevas disposiciones legales y tecnológicas.

Lessig consigue arrastrarnos lejos del discurso teórico y retórico para mostrarnos los problemas reales con ejemplos concretos y sus correspondientes leyes, cifras y contradicciones con la más elemental percepción de lo que debe ser una sociedad libre. Para Lessig, una sociedad libre es la que permite, entre otras cosas, que las generaciones venideras puedan recrear el pasado para dar forma a sus propias sociedades y formas de vida. Si la cultura, y con ella toda nuestra sociedad, se construye desde el pasado, el control de la herencia cultural por parte de las grandes empresas sólo puede tener como resultado una sociedad cada vez menos libre. No es fácil estar en desacuerdo con Lessig. En primer lugar porque la fuerza de sus argumentos reside en la incontestable veracidad de los ejemplos que nos expone. Pero, sobre todo, porque su postura es la más conciliadora dentro del ámbito de las visiones alternativas a la propiedad intelectual. Su objetivo es simplemente recuperar el equilibrio que las leyes de propiedad

intelectual han reflejado hasta la aparición de las tecnologías digitales: «[...] la pregunta que debería estar en el centro de esta guerra: No si la propiedad creativa debería estar protegida, sino cómo. [...] No si habría que pagar a los artistas, sino si las instituciones diseñadas para asegurar que se pague a los artistas deberían también controlar la forma en la que la cultura se desarrolla» (p.141).

Como toda postura conciliadora, recibe críticas por ambos extremos. Las licencias abiertas que se proponen en *Creative Commons* no satisfacen a los detractores de la propiedad intelectual⁵ que, entre otras cosas, califican negativamente el uso de la expresión *cultura libre* por parte de este autor y su grupo. Estas posiciones defienden una definición clara y nítida de cultura libre, tal como la que la *Free Software Foundation* nos ofrece para el Software Libre⁶. Pero la crítica pierde fuerza pues tal definición es sumamente compleja debido a las características diversas de las diferentes formas de creación cultural y de disfrute y aprovechamiento de las mismas⁷. Parece más plausible, sin embargo, la desconfianza ante lo que puede acabar siendo *cultura gratis* en lugar de *cultura libre*. La televisión y la radio nos ofrecen desde hace tiempo «cultura» gratis, con los nefastos efectos de manipulación informativa y adormecimiento de la conciencia colectiva sobradamente conocidos. Un peligro de la popularización del movimiento *Creative Commons* es que esa etiqueta se acabe utilizando como marchamo para acreditar una supuesta cultura «alternativa» que, sin decir nada nuevo, se use para «demostrar» la pluralidad de nuestra sociedad. La protección del medio ambiente cultural debe ser también la protección de las visiones plurales, y nada mejor para ello que estimular el espíritu crítico hacia todas las propuestas por igual.

La cuestión de la propiedad intelectual representa, sin duda, el problema articulador de los nuevos principios y valores emergentes en la llamada sociedad de la información. Las leyes sobre propiedad intelectual no pueden ser objeto de atención simplemente porque nos obliguen a pagar más dinero. No cabe duda de que las contradicciones de la reforma de nuestra ley en cuestiones como la restricción de la copia privada a la vez que se implanta el canon digital merecen la atención de los políticos. No en vano dichas contradicciones, a su vez, han provocado las del partido conservador español que en ocasiones ha atacado el canon digital⁸ en defensa de las empresas que tendrán que pagar grandes cantidades de dinero por el canon que grava la compra de computadores y soportes de grabación, para después, este mismo partido, aprobar sin discusión la aplicación de ese canon en la reforma de ley, esta vez en defensa de los intereses de las grandes corporaciones mediáticas que se lucran con el negocio de la cultura de masas. Lo que en ningún caso ha sido objeto de discusión para la clase política ha sido el hecho de que una ley soberana redactada por un gobierno democrático elegido por todos los españoles, haya de ser modificada —como se refleja en su preámbulo— para seguir las directrices de una organización internacional de carácter comercial y de dudosa representatividad democrática como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Tampoco el actual gobierno socialista español, responsable de la citada reforma, ha tenido el más mínimo reparo a la hora de reforzar el control y la potestad legal de una única asociación de gestión, la Sociedad General de Autores Españoles, de manera que todos los autores estén obligados a registrarse en la misma y aceptar incondicionalmente sus métodos⁹. Una ley que, lejos de proteger

el derecho de los ciudadanos al acceso a la cultura (derecho contemplado en nuestra constitución), le pone más y más trabas económicas, tecnológicas y legales.

Cuando una reforma legal afecta a un derecho fundamental como el del acceso a la cultura, debería ser sometida a todo tipo de debates políticos, intelectuales y, en general, sociales. Sin embargo, ni los parlamentarios que han aprobado nuestra reforma legislativa por mayoría aplastante, ni los creadores de la cultura de masas que aceptan el poder y las condiciones impuestas por sus empresas editoriales y por sus entidades gestoras, ni los intelectuales e investigadores cuyas actividades se ven también dirigidas y limitadas por estas leyes, han alzado sus voces. Particularmente, la filosofía moral y política tendría mucho que decir sobre el problema de la propiedad intelectual. Las leyes han tratado de reflejar tradicionalmente los valores y los compromisos éticos de una sociedad. Sólo la reflexión ética sobre los valores subyacentes al acceso libre e igualitario a la cultura puede tratar de ayudarnos a comprender que una visión comercial sobre dicho acceso nos arrastrará hacia la pérdida paulatina de los valores educativos y culturales que la reflexión ética ha tardado tanto en consolidar desde que logró reaparecer en el mundo occidental tras la oscura edad

media —época cuya característica más importante era la del control de la cultura, sus contenidos y su interpretación, por parte del poder eclesiástico. Si la cultura es el fundamento de una sociedad libre, debería ser labor de todos procurar la máxima difusión de la cultura y garantizar el acceso a la misma de toda la población. Este razonamiento inspira la financiación pública de las bibliotecas, de los centros culturales o de las propias instituciones educativas. Garantizar el acceso público e igualitario a un nuevo y poderosísimo mecanismo de creación y difusión cultural sin apenas costes como es Internet, debería ser la continuación lógica de esta filosofía educativa. ¿Por qué las empresas y el propio gobierno ponen mil trabas al libre desarrollo de este entorno de comunicación, intercambio y creación? La respuesta a esta pregunta no es sencilla, pero si la cultura humana ha aparecido y evolucionado durante milenios sin mecanismos legales de protección de la propiedad intelectual, la defensa de las leyes sobre propiedad intelectual como medio de incentivar la «producción» cultural en un marco económico no es la respuesta, por más que lo afirmen los líderes políticos de izquierdas o de derechas.

*Roberto Feltrero
Instituto de Filosofía, CSIC*

NOTAS

* Copyright © 2006 Roberto Feltrero (http://www.uned.es/dpto_log/rfeltrero)

Se permiten la copia, distribución, uso y comunicación pública de esta obra en los términos de la licencia que puede encontrarse en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es>

¹ Disponible en: http://www.congreso.es/public_oficiales/L8/CONG/BOCG/A/A_04413.PDF

² Recogido por Carlos Almeida en kriptopolis.org

³ Este problema es especialmente grave para los usuarios de software libre. Cualquier empresa editora puede proteger sus archivos de música, texto o video de manera que sólo puedan ser decodificados por un programa informático comercial concreto. Si un usuario de software libre compra legalmente uno de esos archivos, pagando los

correspondientes derechos de autor, no podrá hacerlo funcionar en su sistema. Si dicho usuario elabora un programa para saltar esa protección con el único objetivo de visualizar el contenido, será un delincuente. La ley no sólo protege a los autores, sino que favorece los monopolios comerciales e impide las plataformas tecnológicas alternativas.

⁴ Lessig trata este tema en la ley Norteamericana en las páginas pp. 113-117, mientras que David Bravo lo hace al respecto del artículo 270 de nuestro código penal en las páginas 115-127 de su libro *Copia este Libro* (Disponible en: <http://elastico.net/archives/005194.html> [2006, Enero])

⁵ Ver, <http://bnjm.cu/librinsula/2005/diciembre/102/colaboraciones/colaboraciones740.htm>

⁶ <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

⁷ Para una discusión más detallada de esta cuestión ver el capítulo 3 del libro Feltrero, R. (2006). *La Filosofía del Software Libre. Vol. I: las Licencias de Software Libre y su desafío a los modelos vigentes de Propiedad Intelectual*. Madrid: UNED.

⁸ Proposición del ley 622/000021 presentada en el senado el 14/03/2005. El texto completo de la misma se puede encontrar en <http://www.internautas.org/html/1/2780.html>

⁹ La SGAE recauda primero todos los derechos pertenecientes a los autores y se los devuelve después, tras quedarse con su correspondiente comisión de gestión; esta metodología es particularmente grave cuando un artista decide realizar una actuación benéfica: la SGAE le reclama los derechos de ejecución pública de sus propias composiciones y luego se los devuelve, eso sí, descontando su comisión.