

# LA CONQUISTA SILENCIOSA DEL CIBERESPACIO

CREATIVE COMMONS Y EL DISEÑO DE ENTORNOS DIGITALES  
COMO NUEVO ARTE REGULATIVO EN INTERNET

**ARIEL VERCELLI**

Marzo de 2004  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Copyright © 2004 Ariel Hernán Vercelli



La presente versión digital de 'La Conquista Silenciosa del Ciberespacio: Creative Commons y el diseño de entornos digitales como nuevo arte regulativo en Internet' está licenciada bajo una licencia de Creative Commons que permite solo usos no comerciales de la obra y en todo momento requiere dar al creador de la obra la atribución correspondiente. Para más información sobre esta licencia visite la siguiente dirección de Internet:

< <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0/> >

Cualquier uso comercial sobre esta obra debe ser previamente consultado, expresamente autorizado, y exclusivamente contratado con el autor y titular del copyright. Puede encontrar mayores especificaciones sobre el autor y las condiciones de esta licencia visitando:

< <http://www.arielvercelli.org/> >

Texto completo en:

< <http://www.arielvercelli.org/blog/libros.php> >

## Capítulo 3

### El laboratorio Creative Commons y su arte regulativo

El análisis de las transformaciones actuales en el campo de las regulaciones me ubica finalmente en las capas superiores de Internet donde puede observarse claramente la emergencia de un nuevo arte regulativo. En este capítulo me concentro fundamentalmente en la clausura que se está produciendo en la capa de contenidos de la red, aquello que llamo la tragedia de los bienes intangibles comunes de la mente. Me enfoco puntualmente en las nuevas organizaciones que, con fuertes intereses políticos, están emergiendo para formar parte del campo de las regulaciones. Estas pretenden regular el ciberespacio a través de codificaciones proactivas que construyen el ciberespacio mediante políticas alternativas. Comienzo el capítulo analizando algunas estrategias regulativas que ayudaron a mantener la apertura de la capa lógica en la década del 80 y hago hincapié en la emergencia de una corporación sin fines de lucro, una organización-neo-gubernamental, involucrada directamente en la regulación y gobierno de las capas lógica y de contenidos del ciberespacio. Me refiero, específicamente, al laboratorio *Creative Commons* que, a través del nuevo arte regulativo, protege el ambiente digital de los bienes intangibles de la mente.

#### **A) Las mediaciones técnico regulativas libres, abiertas y privadas**

El espacio Internet, como he analizado siguiendo a Yochai Benkler (2001), está compuesto por tres capas superpuestas e independientes. La capa más baja,

capa física o de infraestructura, es una capa limitada en función de su disponibilidad<sup>1</sup>. La capa física, siguiendo a Lessig (2001), tiene claramente delimitado quienes son dueños y el tipo de control que permite su sistema de administración. Para Lessig (2001) la creación de la propiedad privada, como institución, se relaciona con una forma regulativa de carácter distribuido que tiende al mejor aprovechamiento de algunos recursos. La propiedad privada, contrapuesta a la propiedad centralizada, es un sistema jurídico político que procura ordenar las relaciones socio-económicas. Para Lessig (2001) la propiedad privada es un sistema que mantiene un equilibrio entre el exclusivo control de individuos distribuidos (de diferentes tipos) y los fines del estado centralizado. Si bien este modelo “propietario” es evidente en la capa física de Internet, tanto en la capa del código como en la capa de contenidos, el control y la distribución sobre los recursos no está tan clara. En las capas superiores no están establecidos los criterios ni las consecuencias básicas que las diferentes formas de administración sobre las capas superiores de Internet pueden aparejar. Sin embargo, estas discusiones son vitales para la ecología informacional de nuestras sociedades dado que nos encontramos frente a un crecimiento exponencial de codificaciones privadas y tecnologías de control que pueden clausurar y restringir los espacios comunes en la red.

La capa del código, o capa lógica, tal como explica Lessig (2001) ha tenido un desarrollo y un gobierno completamente diferente a la capa física. Históricamente, la producción de software al igual que muchos proyectos que soportaron el desarrollo de Internet, estaban caracterizado por su apertura y

---

<sup>1</sup> Está claro que no todas las regiones a nivel mundial desarrollan chips, routers, computadoras o envían satélites al espacio. Luego de la segunda guerra mundial el modelo Norteamericano de la gran ciencia rindió sus frutos en la producción tecnológica. En menos de 20 años nació Internet, aunque como bien afirma Castells (2001), nació con las marcas de una historia a costas que en partes he podido analizar en el capítulo 2.

transparencia. Mejor dicho, estaban caracterizados por la posibilidad de (re)producción que la misma habilitaba. Todos permitían, ‘como algo natural’, ver y manipular el código fuente de los sistemas. Cualquier persona o programador podía ver como el programa estaba diseñado, construido, donde fallaba o donde podía ser optimizado. Sin embargo, el diseño y desarrollo de software comenzó, a principios de la década del 80, a verse envuelto en un proceso estructural de clausura bajo arbitrarias y complejas barreras jurídico clásicas. El código que regulaba su producción comenzó a cambiar y diferentes reguladores comenzaron a mixturarse para lograr balancear su producción según los fuertes intereses en juego. Los intereses de las empresas y corporaciones, fundamentalmente norteamericanas, que comenzaban a desarrollar el software debían verse protegidos (o privilegiados) ante la futura competencia tanto en el mercado interno como en el mercado mundial.

Con el crecimiento de las primeras políticas conservadoras del gobierno de Ronald Regan en Estados Unidos de Norteamérica, estos modelos de negocios comenzaron clausurar la producción libre de software y esto afectó seriamente la libertad de expresión que reinaba el diseño de software. El código que circulaba libremente entre las comunidades de programadores comenzaba a comodificarse, a volverse una mercancía, y a intercambiarse por dinero. Esta situación contravenía directamente el espíritu de la ética hacker en la que eran formados los mejores programadores en los laboratorios norteamericanos (Himanen: 2001; Williams; 2002). Código por dinero, según Sam Williams (2002), parecía ser el nuevo escenario en la producción del software. La clausura del código consumaba una apropiación privada de un capital que, en grandes partes, había sido desarrollado colectivamente por la convergencia y acumulación de técnicas muy antiguas de

nuestra condición sociotécnica común<sup>2</sup>. Afortunadamente aparecieron algunas voces que resistieron el embate de los nuevos modelos de negocios propietarios que atentaban contra la diversidad cultural de nuestra condición sociotécnica. Richard M. Stallman emerge a principios de los 80 como el programador (filósofo) que plasma su arte a través de la programación del software (Lessig; 2002). Según las palabras del mismo Stallman (2002) su intención fue crear una nueva comunidad de intercambio y producción de software de acuerdo con una ética hacker de cooperación y libertad sobre la que Internet había podido desarrollarse como un espacio de innovación común.

Por mediados de la década 80, con el claro objetivo desarrollar un sistema operativo completo que no fuese UNIX<sup>3</sup>, pero también con el propósito de eliminar las restricciones sobre el copiado, redistribución, estudio y modificación de programas de computadoras, Richard M. Stallman lanzó el proyecto GNU<sup>4</sup>. Había que preservar, proteger y promover las libertades de ejecución, uso, estudio, copia, modificación y distribución de software. Para ello, Stallman creó también la Fundación para el Software Libre (*Free Software Foundation*) que tuvo como misión

---

<sup>2</sup> Esta tendencia de cierre de la capa del código es lamentablemente muy actual. Las discusiones sobre la peligrosa y errónea necesidad de patentar el software a nivel mundial es el punto más álgido de las discusiones actuales. ¿Cómo pueden patentarse y darse exclusividad para una explotación comercial las unidades básicas de nuestros lenguajes, de nuestra condición sociotécnica, de nuestro genoma? Es la diversidad, en su sentido más amplio, la que esta en juego frente a estas tensiones. La diversidad que caracteriza nuestra condición humana frente a la construcción de homogéneos y asfixiantes mundos (in)felices.

<sup>3</sup> Sistema Operativo (SO) desarrollado en los laboratorios de AT&T y Bell para soportar múltiples usuarios de diferentes plataformas de hardware. Fue desarrollado por Ken Thompson y Dennis Ritchie a finales de los años 60 (septiembre de 1969). Para más información ver la línea del tiempo del UNIX <http://www.levenez.com/unix/history.html#01> o bien directamente consultar 'The Art of Unix Programming' escrito por Eric Steven Raymond (2003).

<sup>4</sup> GNU es un acrónimo recursivo que indica de forma creativa que el sistema GNU no es UNIX (GNU's Not UNIX), pero que además significa 'nuevo' (guh-new) en la pronunciación del Inglés. Richard Stallman inició su cruzada moral, como afirma Sam Williams (2002), con el propósito de lograr un sistema operativo como UNIX, pero que a su vez fuera diferente. O sea, diferente en la posibilidad de permitir usos libres del software. Para más información visitar <http://www.gnu.org/>.

mantener la apertura del código fuente y la protección de algunas libertades esenciales que iban desde libertades individuales, pasando por las comunitarias, y llegando hasta las asociativas<sup>5</sup>. Stallman tomó sobre sus espaldas, como bien afirma Williams (2002), una gran decisión moral y emprendió una cruzada por el software libre, por la apertura y libertad del software. El movimiento compuesto por la FSF junto a otras iniciativas posteriores, también involucradas en la apertura y la libertad de las fuentes (*Open Source Initiative* - OSI)<sup>6</sup>, han tomado a cargo la defensa de libertades fundamentales sobre la ejecución, estudio, adaptación, producción de trabajos derivados y distribución bajo ciertas condiciones del software.

Pero, ¿cómo garantizó la comunidad del software libre de Stallman algunas de estas libertades básicas en relación a la producción, copia, distribución y modificación de software? En este punto se evidencia la compleja articulación de estrategias basadas en los diferentes reguladores, y tal vez el primer antecedente fuerte de arte regulativo, que he analizado en los capítulos anteriores. Las corporaciones y empresas desarrolladoras de software utilizaban argumentos

---

<sup>5</sup> Stallman lo dice insistentemente en sus presentaciones: tener o no la posibilidad de compartir con el vecino, tener o no la posibilidad de compartir para emprender algo en conjunto. Es por ello que, sin estos niveles de libertad, sería imposible pensar en desarrollos como los del GNU o los de LINUX (también GNU/LINUX, que para Stallman (2002) reconoce la importancia del proyecto GNU en todos los desarrollos de software libre a nivel mundial). Richard Stallman (2002) sintetiza estos derechos a través de cuatro clases de libertades que tienen los usuarios del software: 0) Libertad para ejecutar el programa, con cualquier propósito; 1) Libertad de estudiar como el programa funciona y adaptarlo a nuestras necesidades accediendo al código fuente; 2) Libertad de distribuir copias para compartir, colaborar y emprender con el vecino, con el que está próximo; 3) Libertad de mejorar el programa y relanzar las mejoras para el público en general. El Software Libre posee estas cuatro características antes mencionadas.

<sup>6</sup> La Iniciativa de Código Abierto (OSI - *Open Source Initiative*) fue creada por Eric Raymond, Sam Ockman, Bruce Perens, entre muchos más pertenecientes a la comunidad. La OSI evalúa y certifica si las licencias que utilizan los desarrolladores poseen o no calidad de código abierto. Para más información visitar la página <http://www.opensource.org/>. Según Stallman el Software Libre y el Software de Código Abierto mantienen una relación diferente frente a algunos valores, pero son parte de un movimiento amplio dentro de la comunidad de Software Libre. Para Stallman (2002) el enemigo a vencer es el software propietario.

jurídicos anclados en la propiedad intelectual para frenar tanto la producción transparente de software como su copia, modificación y distribución. Richard M. Stallman descubrió, un tanto anacrónicamente, que a pesar de la clausura del código fuente todavía tenía posibilidades de controlar los usos del software común diseñado por las comunidades de programadores. En este sentido, Stallman junto a la comunidad de la cual era parte, desarrolló un instrumento jurídico -una licencia-, que creó las condiciones para que el movimiento de software libre pueda sostenerse en el tiempo. Con Stallman a la cabeza, en 1985 desarrollaron una licencia que tenía como objetivo frenar la transformación del código libre en código propietario. Específicamente, me refiero a la Licencia Pública General del proyecto GNU (GPL, por sus siglas en inglés = *General Public License*).

La GPL implicó la unión de diferentes codificaciones articuladas para un mismo fin. Como elemento insólito e innovador para la época, la licencia GPL, se constituyó en un verdadero *hack*<sup>7</sup> al sistema del *copyright* angloamericano. Inauguró, por 1985, la escritura de un nuevo programa lejano a la codificación digital, pero cercano a la regulación jurídica. Stallman llamó al complemento de su procesador de texto Emacs 15 con el nombre de *Copyleft*. Esta unión se transformó rápidamente en la piedra filosofal<sup>8</sup> de la comunidad de programadores y usuarios de software libre (y luego también, aunque con diferencias, para la escindida

---

<sup>7</sup> Solución elegante, astuta e inteligente para resolver la situación problemática planteada, en este caso, por la legislación sobre derechos de autor. Es un programa o solución alternativa para escapar a la tensión entre el dominio público y la protección del *copyright*. Por tanto, es también una instancia de gobierno, una mediación técnico regulativa, tal como las hemos venido definiendo a lo largo de este trabajo.

<sup>8</sup> Todavía hoy resulta llamativo y admirable como Stallman pudo vislumbrar las posibles consecuencias, nefastas, de cierre de la producción abierta de software. La licencia tenía que dejar completamente abierto el software y además debía invitar a otros programadores a usarla para los mismos propósitos. La licencia pudo traducir la ética hacker articulando las lógicas de la producción de software, las lógicas legales y el espíritu de una comunidad naciente.

comunidad de código abierto<sup>9</sup>). La solución que encontró Stallman ha servido para pensar modelos dentro del campo de las regulaciones en Internet. El mismo Linus Torvalds (1994), creador del corazón del sistema operativo LINUX, opina que la opción por la GPL fue una de las mejores decisiones de diseño que tomo en sus desarrollos. La GPL esta cuidadosamente pensada<sup>10</sup> para poder, una vez registrada la obra bajo el histórico *copyright*, limitar o gobernar las consecuencias futuras de la obra en manos de una comunidad de usuarios-productores manteniendo la libertad originaria. Las obras no son puestas bajo el dominio público, como generalmente se piensa, sino que se licencia bajo condiciones específicas. Los términos bajo los cuales la GPL gobierna los usos de la obra son flexibles y liberales, aunque licencia también tiene fuertes detractores que critican su radicalidad. Por un lado, encontramos fuertes defensores, puesto que se ha ganado fama de ser una licencia que promueve la libertad de expresión, de asociación y la solidaridad. Sin embargo, por el otro, se la acusa de parecerse más a una trampa, a

---

<sup>9</sup> Es importante resaltar que cuando se habla de código abierto, dentro del contexto de la *Open Source Initiative* (OSI), se incluyen también estándares generales de licencias no menos importantes. Estas son las licencias GPL, LGPL, BSD Classic, la Artistic, MIT o X Consortium, y la licencia Netscape. Sin embargo, para Eric Raymond (2003) la OSD, *Open Source Definition* (Definición de Código Abierto) <http://www.opensource.org/osd.html> es una solución superadora de la ambigüedad que en el inglés tiene el concepto *Free Software*, puesto que puede significar tanto software libre, como software gratuito. El concepto de *Open Source*, según Raymond (2003) forma parte de un contrato social que ha firmado la comunidad de programadores del movimiento de *Open Source*. Dentro de la OSD el derecho de copia, redistribución en formato no modificado y la modificación para usos personales están garantizadas. Sin embargo, la cláusula 6 (versión 1.9) de la OSD excluye, prohíbe y se diferencia de las licencias que excluyen los usos comerciales. En este sentido la OSD se contrapone a la GPL puesto que, según Raymond (2003), esta última genera una ambigüedad constitutiva al no poder establecer cuales son las re-distribuciones del software que implican un uso comercial y discrimina los emprendimientos comerciales. Esta discusión actualmente divide la comunidad de programadores y usuarios del software libre y de fuente abierta. Para más información visitar la página <http://www.opensource.org/>

<sup>10</sup> La GPL también habla de si misma, sobre lo que permite la licencia GPL sobre si misma. Se especifica en la página de la GNU que la licencia permite a cualquiera copiar y distribuir copias literales de este documento, pero no esta permitido cambiarlo o modificarlo. En este sentido, si estuviéramos hablando de teoría constitucional dentro del ámbito jurídico, la licencia GPL sería una cláusula de las que se llaman pétreas o inmodificables.

un virus, puesto que genera pesadas cargas para los futuros desarrolladores de software<sup>11</sup>.

En concreto, las condiciones de la licencia habilitan prácticamente para todas las acciones que supuestamente el *copyright* protege y obliga a que las versiones y utilizaciones de los programas desarrollados tengan también el código fuente abierto para poder distribuirse bajo condiciones idénticas a las cuales el tomador del software lo recibió. Permite ejecutar, copiar, modificar y distribuir copias modificadas del software. La GPL especifica que cualquiera puede copiar el software, dejando la licencia asociada a la copia y el código del software siempre queda abierto transformándose estas en libertades inalienables (Stallman; 2002). Pero, ¿qué quiero indicar con estas reflexiones sobre la GPL? Lejos de discutir las bondades o perjuicios de una licencia en particular, quiero mostrar como a través de un dispositivo complejo -compuesto por partes jurídicas, usos y normas sociales de una cultura concreta, bajo condiciones específicas de mercado y, sobre todo, conteniendo partes de código de programación de las aplicaciones-, se conformó un dispositivo regulativo que todavía tiene fundamentales consecuencias para la cultura, economía y ecología informacional de nuestras sociedades. Salvo por la presencia -ineludible y muchas veces ficcional- de una normativa de orden público de base, o sea, aquella que soporta el concepto y funcionamiento de una licencia dentro del marco jurídico general, todos lo demás componentes de este dispositivo

---

<sup>11</sup> Específicamente para Raymond y los líderes de la OSI lo que verdaderamente interesa a la OSD (*Open Source Definition*) cual es el grado de exclusión, diferenciación e infección que una licencia posee para brindar el certificado de *Open Source*. Una licencia esta infectada, según Raymond (2003) cuando requiere que cada trabajo derivado del software licenciado también sea licenciado bajo los mismo términos. La GPL es la licencia de estándares abiertos que más infectada está. Stallman (2002) ha contestado estas diferencias por dentro de la comunidad explicando que '*Free Software*' y '*Open Source*' describen, más o menos, la misma categoría de software. Sin embargo, dicen cosas diferentes sobre el software propiamente dicho y sobre los valores que su producción envuelve. Para Stallman y el proyecto GNU, el concepto *FREE SOFTWARE* sigue expresando la idea de que la libertad -y no solo la tecnología- es importante para nuestras sociedades.

proviene de la esfera privada. Incluso, técnicamente hablando, la misma solución legal en forma de licencia proviene también de las estrategias del ámbito privado. Sin dudas, este no es un detalle menor.

Esta solución, proveniente de la esfera privada no comercial<sup>12</sup>, dio una salida transitoria a la problemática de la clausura de partes esenciales de la capa lógica de Internet. Quiero resaltar el proceso silencioso a través del cual - paulatinamente- una codificación compuesta de intereses privados no comerciales, fue transformándose en una alternativa para preservar el trabajo cooperativo común. Esta codificación heterogénea partió del ámbito privado y se deslizó hacia el ámbito público, no como posibilidad, sino como alternativa real, regulando a través del código y respaldándose en otros reguladores clásicos. ¿Cómo es que una instancia privada, no comercial, se transforma en una alternativa que penetra y defiende el espacio público-común? Las regulaciones públicas clásicas, como la sanción de leyes, pasan por momentos de mayor o menor permeabilidad a la voluntades e intereses privados. Pero, cuando las regulaciones públicas clásicas son inviables<sup>13</sup>, cuando las corporaciones del software, del entretenimiento y, en suma,

---

<sup>12</sup> No hablo de los intereses privados de las corporaciones comerciales, ni tampoco de los intereses de grupos económicos que pretenden regulaciones a la medida de sus modelos de negocios dentro de mercados ficcionales. Me refiero a la esfera de lo privado como construcción íntima y separada de lo público estatal. Me refiero a la esfera de las libertades que tenemos como ciudadanos. En suma, me refiero a la instancia privada constructora de lo público, hablo de la instancia privada (libre y originaria) que, de tan atomizada y distribuida, conforma la instancia pública soberana común, típica de la modernidad política.

<sup>13</sup> La relación que existe entre las normas privadas y las leyes públicas es esencial para comprender los actuales cambios en el campo de las regulaciones. Entre estas dos instancias existe una interrelación dinámica. Los pactos, convenciones y contratos entre particulares valen como la ley misma solo bajo la condición de no afectar intereses públicos generales. Esta limitación a las libertades individuales es fundamental para entender el rol de lo público, puesto que las regulaciones privadas están siempre supeditadas a no afectar el bien colectivo. Sin embargo, no hay que confundir la preeminencia de los pactos, normas y convenciones de la esfera privada con el pernicioso proceso de privatización de las legislaciones a nivel mundial. Esta legislaciones privatizadas, a medida de los intereses económico concretos, regulan la vida de los ciudadanos bajo el sello de los intereses de corporaciones comerciales.

cuando las regulaciones que resguardan el interés público están viciadas por intereses particulares comerciales, las codificaciones que parten del espíritu libre de los intereses privados, del fuero de los intereses indeterminados de todos y cada uno, se transforman en una vía de escape alternativa a los procesos de cierre y caída de la representación de las democracias occidentales.

A pesar de su valor, creo importante resaltar que la experiencia única y aislada de una licencia poco puede hacer frente al proceso de privatización en la producción tanto de leyes, como de códigos digitales. El proceso de privatización legal puede transformarse rápidamente en un proceso de privatización de las codificaciones, arquitecturas y finalmente, de las normas sociales dentro de la lógica del mercado asfixiante. Como he analizado, las tecnologías de control y los códigos privados pueden ser más efectivos en la regulación de la red que las leyes privatizadas. El peor de los escenarios posibles es aquel donde los códigos del espacio de las aplicaciones son cerrados, elaborados por corporaciones, bajo intereses exclusivamente comerciales, y con el respaldo de leyes privatizadas de los estados nación. ¿Que ocurre entonces con los intereses comunes, con el orden público común, cuando los códigos se producen exclusivamente bajo el signo de la protección de los intereses económicos de las corporaciones comerciales que diseñan el espacio Internet? ¿Serán lo intereses de las grande corporaciones a nivel global el nuevo orden público económico en la Red? Afortunadamente, las arquitecturas descentradas y soportadas por pares, habilitan a ciudadanos y redes ciudadanas -celosas de los derechos, garantías y libertades conquistados a través de luchas históricas- a que puedan todavía ser una de las instancias decisivas en el campo de las regulaciones.

A diferencia de las viciadas y no siempre eficientes codificaciones públicas legales, las nuevas codificaciones provenientes de las decisiones privadas de usuarios-ciudadanos-productores finales- tienen un carácter abierto a la optimización a través de su uso<sup>14</sup>. Acertadamente, James Boyle (2003) afirma que la GPL no resolvió las problemáticas de fondo en relación a algunas libertades y a la propiedad intelectual. A decir verdad, la misma licencia no tenía obligación de hacerlo. Sin embargo, es evidente que tanto la GPL como el movimiento de software libre, contribuyeron a resolver el problema de los incentivos individuales y comunitarios frente a la producción de software. A gran escala, tal vez sea cierto que la solución aplicada al software no es la mas conveniente para la totalidad de obras intelectuales, pero sin dudas dejó abierta la posibilidad de seguir pensando y optimizando nuevas soluciones regulativas basadas en un nuevo arte regulativo. Sin dudas, existe en la actualidad gran necesidad de crear regulaciones que permitan acercar intereses públicos-comunes con los intereses privados, pero por sobre todas las cosas, hace falta diseñar regulaciones abiertas que permitan la retroalimentación y la optimización dinámica a través de los usos finales de las redes que las soportan. Frente al nuevo arte regulativo emergente, las regulaciones abiertas son un gran desafío histórico al mismo tiempo que una gran necesidad.

## **B) Las nuevas luchas por la propiedad (¿intelectual?)**

---

<sup>14</sup> Tal como afirma Raffaele Simone (2001), la escritura abierta para los textos legales ha sido siempre imposible. Estos siempre se han mantenido como textos inviolables, crípticos e inaccesibles. Actualmente, la escritura de las nuevas leyes-códigos -aún relativamente abiertos- requieren del manejo de varios lenguajes que no implican exclusivamente el lenguaje jurídico. A pesar de sus características específicas, este es claramente un nuevo emergente en la historia de las regulaciones.

Las problemáticas de la capa de contenidos requieren de varios pasos aclaratorios para ser analizados. Si bien el concepto de propiedad intelectual es relativamente nuevo, su utilización a nivel mundial data de varios siglos. El *copyright*, los derechos de autor, sus derechos conexos, y las patentes, entre otros, han sido tratados siempre como una especie de propiedad imaginaria, ficcional, aunque, su regulación no ha pasado nunca la barrera de la simple analogía con el concepto de propiedad sobre las cosas materiales. El concepto de propiedad funciona como una forma posible de ordenación, control y administración de cierto tipo de capitales, bienes o recursos materiales. La propiedad, como institución política, es una parte esencial del modo de producción y circulación de bienes materiales. Desafortunadamente, la ordenación de bienes inmateriales o intangibles comienzan, con poca inocencia, a ser tratados como un tipo de bienes sujetos al derecho de propiedad o dominio. Todo indica que será extremadamente difícil reformular y cambiar esta tendencia hacia la propiedad intelectual, puesto que estos derechos se ubican en las entrañas de la producción de riqueza del sistema capitalista en momentos en que este sistema concentra no solo la propiedad sobre bienes materiales, sino que pretende hacer extensiva su concentración y forma organizativa hacia bienes intangibles comunes. En este sentido, la solidificación de un nuevo modo de producción informacional a nivel global dependerá necesariamente de la regulación de las “propiedades intelectuales”. Estas discusiones sobre propiedad de los bienes intelectuales, sin lugar a dudas, tienen las más importantes consecuencias para la ecología informacional de la capa de contenidos de nuestras sociedades.

Si bien técnicamente (aunque también históricamente) los bienes inmateriales han estado fuera del régimen de la propiedad, actualmente existe una

tendencia irrefrenable para traducirlos hacia el concepto de propiedad a secas, o sea, de sujetarlos a un régimen de dominio puro. Esta tendencia esta avalada, por un lado, por la producción diferencial de bienes y la circulación de capitales a nivel global, y por el otro, por la posibilidad cierta de control efectivo sobre estos bienes que hoy posibilitan las tecnologías de control en el ciberespacio. Esta tendencia indica la pretensión de regular la producción-protección de bienes inmateriales como un tipo de propiedad encastrada a los bienes materiales. La clásica interpretación del concepto de propiedad como una metáfora, cuando nos estamos refiriendo a los derechos de autor, está rápidamente desapareciendo en un triste y pesado sistema regulativo a nivel global. En caso de solidificarse esta tendencia, esta in-diferenciación entre los tipos de bienes activaría la ampliación de la característica más importante del dominio sobre los bienes intangibles de la mente: a saber, la exclusividad frente a terceros, o sea la posibilidad de excluir perfectamente a otros de los usos sobre bienes intelectuales o inmateriales. En este sentido, dos de las tres capas analizadas en la estructuración de Internet -la capa lógica, y fundamentalmente, la capa de contenidos- están comprometidas seriamente en estas tensiones a nivel global.

Los derechos de propiedad intelectual, y específicamente los derechos de autor han estado siempre en tensión con la tecnología disponible para la producción, copia y representación de las diversas obras. Esta es una tensión dinámica, aunque no exclusiva del campo de la protección de los derechos de autor. La tensión se establece entre los diferentes tipos de tecnologías<sup>15</sup> y el tipo

---

<sup>15</sup> La escritura o el alfabeto, al igual que la imprenta o las redes electrónicas, también son tecnologías (Ong, 1997; Olson, 1998). Las mismas han siempre establecido nuevos regímenes en la relación entre el conocimiento y el cuerpo-mente. Fue la imprenta, según Eco (1999), la que permitió la seriación y la emergencia del libro como primera de las mercancías que anticipa la modernidad. Históricamente, antes de la imprenta y de la disponibilidad de papel para la misma máquina, no existía el derecho de copia o *copyright*. Tal vez si existía el derecho de autor en sentido genérico, aunque

de protección buscada. En general, debido a la complejidad, infoxicación y a los grandes intereses en juego, se desconocen las implicancias que los diferentes tipos de regulación sobre los derechos de autor puede acarrear para el futuro cultural de nuestros colectivos. Las leyes siempre han tratado de proteger a los autores, los editores y las industrias que sobre ellos se levantaban, pero el gradual avance tecnológico permitió, una y otra vez, que esta protección caiga o vaya paulatinamente resquebrajándose. En este sentido, la tensión entre las tecnologías y la protección de derechos de autor está atravesada por el costo de las reproducciones de las obras. Razones tecnológicas en cuanto a la posibilidad y razones económicas en cuanto a rentabilidad configuran también la relación entre los sistemas de producción-protección. Estos puntos no pueden dejarse de lado al momento de repensar el sistema de protección-promoción de las obras culturales.

Esta tensión dinámica entre los alcances diferenciales de las tecnologías y la regulación de la producción-protección de obras culturales generó espacios para el intercambio, el desarrollo y la innovación. El control limitado sobre las obras, copias y formatos, puede generar ciertos espacios de libertad, diversidad, y la emergencia de algunos nuevos derechos. Esto fue, aparentemente, lo que ocurrió con la imprenta: las diferentes regulaciones para el caso de la tecnología imprenta, comenta Stallman (2001), recayeron sobre la figura del editor dado que ellos eran los que poseían las máquinas. Sin embargo, el control incompleto y limitado sobre la impresión habilitó determinados usos justos, necesarios y legítimos sobre las obras. Un control limitado de algunas instancias que por diferentes razones, tecnológicas o políticas, escapan a la ubicuidad del control es lo que termina

---

ciertamente no la construcción de la figura del autor, ni tampoco el derecho o la regulación sobre las copias en cabeza del editor. Esta construcción y sus implicancias económicas, sociales y culturales, según Foucault (1985; 1996-B) aparece siglos después con el desarrollo de la ilustración.

favoreciendo el surgimiento de prácticas, normas sociales y derechos por los cuales la capacidad adaptable de lo social se cuela y genera ámbitos de innovación y libertad.

Estos espacios irregulares, dinámicos y productivos han sido muchas veces decididos políticamente, aunque la mayoría de las veces han formado parte de las innumerables consecuencias imprevistas del desarrollo tecnológico<sup>16</sup>. Actualmente, existe una fuerte tensión por la re-definición de conceptos que fueron fundamentales para la construcción del mundo moderno<sup>17</sup>. La diferencia entre aquello que pertenecía a los bienes materiales sujeto a la propiedad y aquello que pertenecía a los bienes intangibles dentro de un tipo diferente y especial de protección personal-patrimonial se encuentra cada vez más borrosa. La exclusividad parece ser cada vez más atributo de la protección de las obras culturales, cuando claramente este atributo caracterizaba preferentemente a la propiedad de las cosas materiales. Las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación están borrando rápidamente los límites clásicos de la propiedad intelectual, sin embargo, todavía existen razones prácticas, históricas, económicas y filosófico-epistemológicas por las que conviene mantener la separación entre estos bienes.

La propiedad da derecho exclusivo en relación al dominio, uso y explotación sobre una cosa material. Cuando compartimos bienes inmuebles o muebles automáticamente vemos reducida nuestro dominio sobre ellos. Las leyes protegen

---

<sup>16</sup> ¿Qué ocurre cuando el control -lejos de ser imperfecto- logra conformarse como perfecto y ubicuo para excluir a terceros de obras que son fundamentales para la diversidad cultural, la innovación y los valores democráticos de nuestras sociedades?

<sup>17</sup> La vieja división dicotómica entre invención y descubrimiento esta rápidamente desdibujándose. Las consecuencias de estas nuevas categorías en formación son realmente inciertas. Las diferencias son aun más notorias cuando vemos la estructuración interna que los derechos de autor y la propiedad intelectual ha tenido en estos últimos siglos. No es menor el cambio en relación a la patentabilidad y la protección intelectual de los hechos, los procesos, los métodos, los códigos y las ideas.

la propiedad mobiliaria e inmobiliaria con el fin de brindar al propietario seguridad frente a terceros al mismo momento que pretende generar incentivos para la explotación de los bienes materiales, puesto que nos encontramos frente a bienes escasos, agotables y consumibles. Por el contrario, los bienes intangibles e inmateriales se consideran históricamente una propiedad sui generis, puesto que se los ha considerado inagotables, inapropiables y no consumibles, bienes pertenecientes a una economía que desde hace siglos viene creciendo sin prisa pero sin pausa. Los bienes intangibles o inmateriales de la economía de las ideas siempre se han considerado una regulación cercana, pero esencialmente diferente que la de la regulación de las cosas materiales. Aunque alguien se apropie debida o indebidamente de ideas de otra persona, la idea en si misma no se ve afectada porque otros la sepan, no cambia ni disminuye su calidad. Quien la desarrolló o la tenía originariamente continua teniéndola sin ninguna merma en su calidad. Por lo tanto, las ideas nunca tuvieron obligación de ser excluyentes en el mismo sentido en que si lo fue y todavía lo es la propiedad que regula los bienes materiales. Esta misma diferenciación, incluso, puede aplicarse a muchas de las obras sobre la cual las ideas son expresadas. Esto es lo que ocurre actualmente en la era digital. Cometeríamos un grave y grosero error si pretendiéramos pensar el nuevo contexto digital a través de los viejos principios que gobernaron la producción y circulación de las obras culturales en el pasado.

En modo alguno esto significa que el estado no debe proveer alguna protección / regulación a los bienes intangibles del intelecto. A decir verdad, más que proteger estos bienes, el estado esta obligado a una tarea bastante diferente y muy necesaria. El estado esta obligado a establecer incentivos (políticos, sociales y económicos) que favorezcan la producción y circulación de las ideas para el

desarrollo socio-cultural. La forma regulativa protectora-excluyente de los bienes intangibles es solo una de las formas en que (supuestamente) se incentiva a los creativos a que produzcan más obras que, directa e indirectamente, favorezcan el desarrollo socio-cultural de nuestras sociedades. Sin embargo, esta forma regulativa no es la única forma de establecer incentivos en la producción de bienes por esencia inagotables. Aquí encontramos uno de los primeros y más importantes errores al tratar la temática de los derechos de autor a nivel regulativo. Es importante comprender que el fundamento de la existencia de los derechos de autor y del *copyright* es lograr concentrar la mayor cantidad de personas y recursos para dedicarlos a trabajos que no son desarrollados por la lógica del mercado comercial. Los derechos de autor y el *copyright* están dirigidos, más que a la protección de los autores concretos, a favorecer e incentivar al conjunto de los usuarios finales donde se encuentran los nuevos creadores. Una protección excesiva de los creadores-artistas-autores y de sus obras ya creadas, genera una peligrosa merma en el material disponible para producir nuevas obras.

La equiparación de los dos tipos de bienes, materiales e inmateriales, puede traer resultados muy negativos para la ecología de los bienes inmateriales dentro de la capa de contenidos de Internet. La diferencia entre los dos tipos de bienes es fundamental cuando nos planteamos que tipo de control y que regulación queremos activar para incentivar su producción. Como bien afirma Lessig (2001), los bienes intangibles inmateriales, más que un control perfecto -como tiene la propiedad sobre bienes materiales-, requieren generar los incentivos suficientes para su producción. Esta diferencia en relación al control es esencial para evaluar las diferentes regulaciones que uno u otro régimen puede provocar en un mundo de ideas interconectadas. Las ideas que hasta ahora, según Lessig (1999-A), no eran ni

excluyentes, ni disminuíbles en función de sus poseedores, pueden cambiar su naturaleza y transformarse en un sistema de protección similar al de la propiedad material.

Todo indica que esa es la tendencia a nivel mundial. Los plazos de protección de los derechos de autor han sido extendidos en el mismo momento en que los efectos prácticos de las regulaciones pasaron a brindar una cobertura instantánea y a-formal. A pesar de la naturaleza diferencial, la tendencia mundial erróneamente busca darle a los titulares y autores mayor posibilidad de exclusividad sobre la protección sobre sus obras<sup>18</sup>. En este sentido, para Siva Vaidhyathan (2001) el *copyright* en el siglo XX a sufrido un período de extensión y desnaturalización. Paulatinamente, el *copyright* y los derechos de autor fueron perdiendo su verdadero sentido, su misión, su razón de ser. Han dejado hace tiempo de incentivar la creatividad, la ciencia y la democracia a través de un sistema liviano, y se han transformado en una pesada carga sobre las formas de creación de riqueza de las comunidades. Los actuales derechos de autor solo protegen obras ya creadas y de esta forma limitan las obras por crearse. Específicamente, según Siva Vaidhyathan (2001), en la década del 90 la expansión de la protección de los derechos de autor olvidó el interés público general acompañando el proceso de erosión del espacio público.

A pesar de lo que comúnmente se cree, los derechos de “propiedad intelectual” lejos de estar en una etapa de crisis están en una etapa de cambios profundos que pueden volver su protección un sistema asfixiante. La protección de la propiedad intelectual, indica Lessig (2001), esta hoy mucho más cerca de gozar

---

<sup>18</sup> Al igual que en muchos países a nivel mundial en Argentina, la ley 24.870 (sanción 20/8/97 y promulgada 11/9/97) modificó el artículo 5° de la ley de Propiedad Intelectual (11723) elevando los plazos, originalmente de 50 a 70 años contados a partir del 1 de enero del año siguiente al de la muerte del autor.

una protección más amplia que en épocas anteriores. Por un lado, persisten los (in)eficaces mitos en relación a los derechos de autor y las presiones abusivas de grandes corporaciones que se resisten a cambiar sus modelos de negocios en relación al cambio de paradigma de comunicación digital distribuida. Por el otro, el mayor empuje para el sostenimiento de los derechos de autor esta dado por el desarrollo de tecnologías de control. En un ciber-espacio donde proliferan las tecnologías y dispositivos de control y donde el código puede regular con mucha mayor efectividad que la ley, es dable excluir a otros incluso de algo tan intangible como los bienes inmateriales<sup>19</sup>.

Cuando la relación entre la tecnología, las artes, la producción cultural y la protección de los derechos de autor comienza a volverse confusa comienzan también a des-balancearse derechos hasta entonces fundamentales para la circulación de la cultura socio-política. Aquí la presencia de los diferentes reguladores es notoria e indica perfectamente cuales son las diferencias en la utilización de diferentes reguladores en el campo de las regulaciones. Como he desarrollado en el capítulo 1, cuando la ley regula una determinada situación deja espacios aprovechables para nuevos y singulares usos. Pero, ¿qué sucede cuando es el código y su irrefrenable tendencia al control (perfecto) el que regula la producción y circulación de los bienes intangibles? Lessig (1999-A) afirma que cuando la propiedad intelectual (en sentido genérico) está protegida por el código no hay nada que obligue a mantener el mismo equilibrio que mantenían las prácticas alrededor de la ley en el acceso a los bienes culturales. El balance entre aquello que era posible hacer, usar, copiar y aquello que era controlable cambia

---

<sup>19</sup> Tal como nos ha mostrado Javier Candeira (2001) la web y fundamentalmente los weblogs comienzan a funcionar como una memoria externa, como un hipocampo colectivo, formando una verdadera inteligencia conectiva (de Kerckhove; 1999). Esta es la ecología informacional que debemos proteger dentro de la capa de contenidos de un medio como Internet.

radicalmente con cada uno de los reguladores que podamos utilizar. Dice Lessig (1999) que nada obliga al propietario de los derechos de autor a conceder el derecho de uso justo y legítimo de su obra a los terceros (*fair use*, para la tradición Norteamericana).

En momentos en que aumentan la producción de tecnologías de control, de códigos por parte de las empresas y corporaciones comerciales, en momentos en que aumentan los plazos y las modalidades de protección legal y la privatización de leyes a favor de intereses particulares comerciales se vuelve alarmante, el control asfixiante que las arquitecturas pueden producir conforma uno de los mayores peligros a los que se enfrenta la capa de contenidos de Internet. El cercamiento de la capa de contenidos en Internet y la confusa, errónea y tendenciosa regulación legal de los derechos de autor, intentado la asimilación a la propiedad a nivel mundial, están generando según Boyle (2003) la segunda tragedia de los comunes. La misma esta caracterizada por una clausura (*enclosure*)<sup>20</sup> de la producción-distribución compartida de los contenidos en Internet. James Boyle (2003), define la tragedia como el cerramiento en las capas media y alta de Internet, o sea, las capas lógica y de contenido. Por un lado, la capa lógica enfrenta al modelo propietario en la producción de software y por el otro, la capa de contenidos,

---

<sup>20</sup> Afirma James Boyle (2003) que aquello que se conoce como '*enclosure*' forma parte de un movimiento de privatización de los bienes comunes o bienes que estaban fuera del sistema propiedad. Lo que se conoce como la tragedia de los primeros bienes comunes se dio primero en Inglaterra, y luego en otras regiones europeas, durante el siglo XVIII. Las interpretaciones sobre el proceso de cierre de las tierras comunes y el advenimiento de la propiedad privada de las tierras puede ser interpretado desde diferentes perspectivas. Suelen contraponerse por un lado las perspectivas económicas y, por el otro, las socio-políticas. Las primeras generalmente, si no son críticas, priorizan el rendimiento y productividad de las tierras sub-explotadas bajo el régimen de la propiedad común. Desde esta perspectiva el sistema de propiedad privada fue exitoso y las tierras se volvieron productivas salvando las poblaciones de las hambrunas. Las visiones socio-políticas preferentemente se enfocan en las consecuencias trágicas que estas migraciones del campo a las ciudades tuvieron sobre los procesos europeos de urbanización de los siglos XVII y XVIII. Esta segunda interpretación es la que más se ha difundido.

enfrenta la privatización y sobre-protección de los contenidos que circulan en la red. Nos encontramos en medio del aparentemente irreversible segundo movimiento de clausura (*enclosure*) de los bienes comunes intangibles de la mente.

Este es el punto de inflexión donde de un sistema de propiedad sui generis como el de la propiedad intelectual, se transforma en un sistema de protección de propiedad-dominio para favorecer un dominio absoluto e irreversible sobre bienes intangibles comunes. El peligro emerge una y otra vez al observar la extraña articulación entre el derecho, la política y el desarrollo de la tecnología. Esta articulación está generando un tipo de regulación tendiente a la irreversibilidad. Las nuevas formas de protección, a través de tecnologías de control, regulan en el mismo dominio que las leyes sobre derechos de autor pero, a diferencia de estas, no garantizan la existencia de espacios libres, ni de protección del uso público común de nuestro acervo cultural. Es allí donde el estado, incapaz de regular frente a los intereses de las grandes corporaciones cede parte de sus funciones a manos privadas que pueden y quieren regular el código. ¿Cómo afectará a la democracia el creciente control privatizado? La diversidad cultural es esencial para la buena constitución de sociedades democráticas.

Algunas arquitecturas de control que rápidamente se van desarrollando, el aumento de la selección informacional (Whitaker; 1999), la generación de micro-entornos o burbujas informacionales y la configuración de micro-mundos (Shapiro; 1999, Sunstein; 2003), están planteando divisiones tajantes entre sociedades abiertas y sociedades de clausura, entre mundos felices y mundos salvajemente reales. Ciertamente, no es conveniente para nuestras sociedades que la propiedad intelectual se convierta en una propiedad absoluta. Esta tendencia configuraría la apropiación indebida de un capital común, que pertenece desde hace siglos a la

evolución humana. En otras palabras, es necesario pensar regulaciones que primero tengan en cuenta una protección común que favorezca los derechos ciudadanos básicos en momentos de un segundo *enclosure* en las capas lógicas y de contenidos de Internet. A raíz de estas tensiones, y a pesar de los pocos años que tienen estas problemáticas, es muy posible que nos encontremos frente a un nuevo movimiento social global en plena gestación, que se aboca a la protección de los contenidos libre y diversos, a la protección de una Internet que es común, que es comunitaria a nivel global. Desafortunadamente, no son muchos aún los laboratorio que están creando, modificando, y protegiendo la capa de contenidos del nuevo entorno digital. Sin embargo, a pesar de la escasez, he encontrado un caso que puede servir de ejemplo para el análisis de las principales tendencias que he descrito en este trabajo.

### **C) Un laboratorio llamado Creative Commons**

He dedicado partes del capítulo primero a mostrar como los laboratorios producen asociaciones y delegaciones que permiten el control a distancia y a través del tiempo. Estos laboratorios conforman una instancia política que ha sido el principal sostén en el desarrollo de Internet y configuran el espacio de trabajo de investigadores, artistas y, en modo creciente, de las nuevas formas emergentes de comunidades y corporaciones sin fines de lucro que todavía luchan por la defensa sus valores políticos. Como bien muestra Latour (1997) a una forma de producción de hechos naturalizados, a una usina de conocimiento, a una construcción sólida mediada tecnológicamente en el diseño de un entorno, no caben dudas que debe contraponérsele otro laboratorio como respuesta política. En este sentido, las

luchas por la regulación de la capa de contenido de Internet esta dada por el diseño de un entorno que enlaza bienes intangibles de la mente y que paulatinamente va creando una inteligencia conectiva a nivel global. El laboratorio *Creative Commons* es parte de estas luchas político regulatorias por el diseño del entorno digital que gobierna la ecología de los bienes intangibles de la mente.

*Creative Commons*<sup>21</sup> (CC) es uno de los proyectos mas ambiciosos e innovadores en relación al destino de los espacios comunes, el dominio público y los derechos de autor en la era de las redes electrónicas. *Creative Commons* es una corporación sin fines de lucro fundada en 2001 y lanzada en diciembre de 2002, con el apoyo del ‘Centro para el Dominio Público’ (*Center for the Public Domain*) de los Estados Unidos. CC es uno de los laboratorios montados para diseñar y gobernar el entorno participativo en la era de las redes electrónicas y su objetivo principal, aunque no este enunciado en estos términos, es convertirse en una instancia regulatoria neo-gubernamental a nivel mundial. En este sentido, podemos definirlo como un contra-laboratorio que se enfrenta a los procesos e instituciones clásicas que generan las regulaciones que respaldan el gobierno de Internet. El laboratorio CC ejerce la política de una forma silenciosa y alternativa, intentando superar las escalas entre lo micro del diseño y su proyección del entorno socio-técnico, y el nivel macro donde se produce la utilización de la producción a nivel global. La estrategia de CC de tan inocente y básica, se vuelve invisible justo allí donde encuentra su fortaleza. Como he analizado en los capítulos anteriores, las estrategias silenciosas son las que logran construir un orden legitimo a través de la costumbre de lo que es.

---

<sup>21</sup> Al español podría traducirse como Creatividad Colectiva-Compartida-Común-Comunitaria-Abierta. *Creative Commons* está dirigida por un Consejo de Directores entre los que se incluyen importantes expertos como los de Lawrence Lessig (presidente) y James Boyle. El proyecto actualmente se aloja y desarrolla dentro del Centro para Internet y Sociedad de la Escuela de Derecho de *Stanford University*.

*Creative Commons* está sustentado en el ethos de la interactividad creativa y funciona como un espacio abierto que busca constantemente formas alternativas para promover que los autores y creadores compartan su creación individual o colectiva, con el próximo, con el vecino y, de esta forma, con la comunidad. Existe en CC una fuerte y sólida confianza en la interactividad creativa, en el producto de lo público, en las fuentes abiertas y en las bases comunitarias para la construcción de cualquier sistema o sociedad. *Creative Commons* es claramente un proyecto inspirado en la Licencia Pública General (GPL) del proyecto GNU conducido por Richard Stallman. CC esta basada sobre conceptos sólidos: dominio público, apertura de contenidos, espacios comunes, conservación del capital intelectual de las comunidades, libertad en cabeza de los usuarios finales. CC emergió también como un ‘hack’ al sistema de protección abusiva de los derechos de autor. Aunque diferente del ‘hack’ histórico de la GPL-GNU, las licencias del proyecto *Creative Commons* no son diseñadas para software<sup>22</sup>, sino que son -preferentemente- diseñadas para otra clase de obras culturales. A saber, para sitios web, ilustraciones, videos, música, fotografías, literatura, software didáctico, etc. Esta corporación busca desarrollar, en principio, una aplicación en la Web para ayudar a los creativos, o bien, a poner sus obras directamente en el dominio público, o bien, a que puedan licenciarlas bajo términos más generosos y libres que los del histórico *copyright* anglo-americano. La idea es quebrar-aprovechar-mejorar los ya viejos y toscos términos del *copyright*, para ofrecer alternativas en la creación y difusión de obras.

---

<sup>22</sup> El sitio de *Creative Commons* recomienda a quienes tengan que proteger y licenciar obras vinculadas directamente con el desarrollo de software que recurran a la vieja y efectiva GPL (*General Public License*) del GNU. De forma similar, en la página de la FSF (*Free Software Foundation*) recomiendan que en caso de necesitar licenciar otros contenidos ni vinculados con desarrollos de software específicamente se recurra al sitio de *Creative Commons*.

CC estimula a los creadores a continuar creando obras y espacios comunes sobre los que otros creadores y desarrolladores ya están produciendo. Se los estimula para continuar creando sin las limitaciones que el *enclosure* de la capa de contenidos esta teniendo en manos de las legislaciones y de las codificaciones de las corporaciones que median la producción cultural. La corporación CC pretende aumentar la cantidad y la calidad de los trabajos en la red, pero también transformar el licenciamiento -privado- de estos trabajos creativos en una tarea sencilla para el público general. A pesar de que *Creative Commons* trabaja con licencias y protección de obras, es dable aclarar que no es una firma legal y tampoco provee servicios legales. Procura ayudar a los interesados a intercambiar obras y trabajos de una manera sencilla, dinámica y segura. La idea de *Creative Commons* es contribuir a la creación de un espacio que promueva, facilite y garantice el intercambio colectivo de obras y trabajos de artistas, científicos y diferentes desarrolladores, como forma de proteger una cultura diversa, de libre intercambio y que defienda la libertad de expresión. Desean, en suma, promover el intercambio de obras producidas individual o colectivamente, para que estas circulen como una producción común y generen los incentivos para aumentar las obras disponibles en el dominio público o en el dominio común.

El objetivo de los constructores de *Creative Commons* es habilitar a los usuarios-creativos a usar aplicaciones de búsqueda online para encontrar, por ejemplo, fotografías de libre circulación, videos, música, etc, bajo la sola condición que el creador original esté debidamente acreditado, o sea bajo la condición que se reconozca su autoría. Por tanto, CC no solo quiere aumentar el material crudo de fuente online, sino que también aspira a hacer que ese material sea libre y sencillo de intercambiar a través de varios sitios Web de contenidos

comunes (como pueden ser *Common Content* o *Internet Archive*)<sup>23</sup> y de un *metadata* (metadatos) que clasifica y ordena dichos contenidos. Este sistema describe e identifica, mediante un motor de búsqueda, las licencias de cada trabajo creativo, permitiendo asociar en forma automática cada obra creativa con el dominio público, o bien con el tipo de licencia seleccionada entre una variedad de opciones.

Para la construcción del espacio común de intercambio, los diseñadores de *Creative Commons* establecieron una estructura de licencias compuestas de tres niveles. El primer nivel, esta basado en la confianza que los diseñadores de *Creative Commons* han depositado en un tipo de intercambio de materiales sencillo y directo que permite a los usuarios finales gobernar los usos habilitando o deshabilitando permisos a través de las licencias. Este nivel inicial esta compuesto por un acuerdo o título común (*Common Deed*), procesable y legible fácilmente por los actores-humanos ubicados como usuarios finales. El acuerdo común esta escrito en un lenguaje plano y simple, acompañado con íconos y explicaciones multimediales. El segundo nivel, ya mas complejo y técnico, es el nivel perteneciente al código legal (*Legal Code*), donde encontramos las licencias legales propiamente dichas, las que son procesables y legible por actores-humanos capacitados en derecho, o sea abogados. En este nivel aparecen los derechos, permisos de uso y obligaciones sobre la obra, los que se hallan expresados técnicamente en el código legal de las licencias. En el tercer y último nivel, encontramos la instancia del código digital (*Digital Code*) que permite la creación

---

<sup>23</sup> *Common Content* puede verse en <http://www.commoncontent.org/>. Funciona como un repositorio de obras que son licenciadas bajo las condiciones que habilita *Creative Commons*. Otro de los sitios a los cuales se puede acceder para la búsqueda e intercambio de materiales es *The Internet Archive* (El Archivo de Internet) <http://www.archive.org/> donde se esta construyendo un biblioteca de materiales digitales (textos, fotos, películas, etc.).

de un *metadata*. Este código solo es procesable por actantes-no-humanos, o sea por máquinas que procesan datos en la red. Creado por técnicos en código de programación, este tercer nivel es fundamental tanto para los buscadores como para otras aplicaciones que intenten dar con las obras y sus condiciones de uso.

¿Cómo es que apareció la necesidad de crear un laboratorio como CC? Como he analizado en el apartado anterior, las diferentes reformas de la legislación en los Estados Unidos de Norteamérica, aunque la tendencia esta dándose a nivel mundial, ha dado como resultado una sujeción a la ley de *copyright* “por defecto”, o sea que, aunque no se diga nada al respecto, las obras desde su nacimiento se encuentran protegidas por la legislación sin requerirse ningún tipo de formas o registración al respecto. Este mecanismo, como bien aclara Lessig (2001), ha restado la posibilidad a los autores-creadores para que decidan sobre el futuro de su obra y ha contribuido a cerrar aún más la capa de contenidos de la red. En este sentido, el argumento de CC es que la lectura en tres niveles que posibilitan sus licencias, pero fundamentalmente gracias al *metadata* y al código legal de las licencias, eliminará las restricciones actuales en materia del *copyright* y promoverá la creatividad mediante un fluido intercambio de obras bajo arquitecturas par a par. De esta forma, las obras podrán ser copiadas, distribuidas o experimentadas bajo condiciones precisas usando este espacio de intercambio como laboratorio de creación común. Sin dudas, CC es un emergente de las arquitecturas par a par y del libre intercambio de información que el principio E2E legó a Internet desde la arquitectura originaria<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Tal como afirma Benkler (1999) mucha de la producción de Internet esta disponible gracias a las arquitecturas par a par que activaron la libertad de circulación de materiales gracias a la libre y transparente circulación de la información.

## D) Some Rights Reserved (Algunos Derecho Reservados)

Una correcta regulación sobre los trabajos de artistas, inventores y demás creativos es una de las mejores vías para incentivar la creatividad, las artes y la ciencia. Para ello, es fundamental, por un lado, conseguir un aumento significativo de las obras del dominio público y, por el otro, lograr una circulación libre y abundante de obras. En momentos en que la capa de contenidos tiende a cerrarse, lo que está en juego es el espacio público común como reservorio de la cultura en las diferentes sociedades a nivel mundial. Si solo los actores comerciales están interesados en desarrollar códigos digitales, tecnologías de control y regulaciones clásicas (privatizadas), los intereses públicos-comunes pueden verse seriamente afectados. Este parece ser el caso de Internet frente a un nuevo *enclosure* en la capa de contenidos. Como antes he analizado, CC pretende diseñar y desarrollar un dispositivo por el cual, de una manera sencilla, los autores y creadores puedan decidir si quieren o no reservarse ‘todos’, ‘algunos’ o ‘ninguno’ de los derechos que lo vinculan a su obra. Esta es una buena forma de devolver la libertad a los verdaderos productores de obras y generar incentivos para su creación.





CC posee varios proyectos en marcha y otros incubándose. El proyecto principal produjo las licencias privadas y gratuitas por las que se deja en manos de los creadores, en su rol de verdaderos titulares del ejercicio de sus derechos, parte de los derechos que lo vinculan con su obra. Las licencias establecen las limitaciones y permisos de uso, copia y distribución que los autores aceptan sobre sus obras. CC desarrolló cuatro licencias combinables y graduales que morigeran los efectos del *copyright* por defecto. Si la estructura del *copyright* se basa en la genérica frase ‘*All Rights Reserved*’ (‘Todos los Derechos Reservados’), CC quiere ayudar a los titulares de este *copyright* a enviar un mensaje diferente con mayor

especificidad. *Creative Commons* ofrece a los creadores la posibilidad de decir ‘*Some Rights Reserved*’ (‘Algunos Derechos Reservados’). La nueva narrativa es, claramente, más heterogénea, específica y libertaria que la primera. Finalmente, la última de las narrativas es aquella declaración que subvierte el sistema imperante por defecto en la legislación norteamericana. CC ofrece también una importante ayuda a los creadores que directamente prefieran dedicar su trabajo por entero a enriquecer el dominio público. CC ayudará a que los titulares puedan decir ‘*No Rights Reserved*’ (‘Sin Derechos Reservados’) orientándolos, por defecto, al dominio público.

Estas narrativas organizan un sistema de protección e intercambio que se construye por encima del *copyright*. Intentan balancear los desajustados intereses público-comunes con los intereses privados de cada uno de los creadores. Estas licencias permiten, en parte, desligarnos de las violentas y arbitrarias condiciones que los modelos de negocios de los grandes intermediarios de la industria cultural imponen. En este sentido, las licencias CC en ningún caso significan la entrega o cesión completa de los derechos de autor. Al igual que la licencia de GPL, solo algunos derechos y algunas obligaciones quedan activos. Mejor dicho, las licencias significan la reserva de facultades y el otorgamiento a los usuarios finales de algunos derechos bajo ciertas condiciones específicas. Para todo lo que las licencias no habilitan, los usuarios deberán solicitar permiso por escrito al licenciante. Las diferentes licencias ayudan a encontrar las preferencias para un mejor intercambio de las obras bajo estándares comunes. Las licencias de CC no mencionan leyes, estatutos de ningún país en particular o contenidos de ninguna

clase de cláusula de opción legal específica<sup>25</sup> y las mismas son irrevocables y se validez universal.

El menú de licencias que CC ofrece hasta el momento esta compuesto por 4 licencias básicas combinables en 11 opciones<sup>26</sup>. A decir verdad, el numero de licencias y proyectos esta creciendo a pasos agigantados. Las preguntas y las opciones de respuesta al momento de la selección de licencias están ordenadas jerárquicamente en el siguiente orden: 1) ¿Requiere usted atribución?; Si / No; 2) ¿Permite usos comerciales de su obra?; Si / No; 3) ¿Permite modificaciones de su obra?; Si / Si, con trabajos derivados / No. El siguiente cuadro contiene las cuatro licencias básicas:

	<p><i>“Attribution: The licensor permits others to copy, distribute, display, and perform the work. In return, licensees must give the original author credit.”</i></p> <p><b>Atribución:</b> El licenciante permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar la obra. A cambio, los licenciarios deben dar el crédito al autor original.” (Se permiten trabajos derivados y usos comerciales).</p>
	<p><i>“Noncommercial: The licensor permits others to copy, distribute, display, and perform the work. In return, licensees may not use the work for commercial purposes -- unless they get the licensor's permission.”</i></p> <p><b>No comercial:</b> El licenciante permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar la obra. A cambio, los licenciarios no pueden usar la obra con fines comerciales -- a menos que consigan el permiso del licenciante.”</p>
	<p><i>“No Derivative Works: The licensor permits others to copy, distribute, display and perform only unaltered copies of the work -- not derivative works based on it.”</i></p> <p><b>Sin Trabajos Derivados:</b> El licenciante permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar solo copias inalteradas de la obra - no trabajos derivados basados en este.”</p>
	<p><i>“Share Alike: The licensor permits others to distribute derivative works only under a license identical to the one that governs the licensor's work.”</i></p> <p><b>Compartir en Idénticas Condiciones:</b> El licenciante permite a otros distribuir trabajos derivados solo bajo una licencia idéntica a la que gobierna su obra licenciada.”</p>

<sup>25</sup> Si bien las licencias no se contraponen a la ley norteamericana de *copyright* (DMCA, *Digital Millennium Copyright Act*), en muchos aspectos, las licencias son increíbles de las jurisdicciones a nivel mundial tanto por su condición de emergente privado, como por la similitud de las legislaciones.

<sup>26</sup> Ver <http://creativecommons.org/license/>

El cierre de la capa de contenidos esta apoyada en un proceso complejo que evidencia como, a nivel mundial, el plazo de protección de los derechos de autor viene progresivamente aumentando sin razones valederas que lo justifiquen. La verdadera batalla está librándose en contra de una tendencia a reavivar los privilegios relativos a la propiedad intelectual que caracterizaron mas al medioevo que a la modernidad. Como bien ha descrito Lawrence Lessig (1999-A), el ciberespacio posee una extraña naturaleza, o mejor dicho, es poseedor de muchas naturalezas concomitantes. Por lo tanto, como afirma Latour, no se requiere de un análisis esencialista-naturalista -tan común en la construcción filosófico-jurídica de la modernidad- para tomar las decisiones de diseño y construcción del entorno digital. Por ello, a su estrategia inicial de licencias privadas, el laboratorio CC pretende sumar varias otras soluciones. Si las licencias de CC intentan continuar el 'hack' comenzado con la GPL, los otros proyectos de CC intentan directamente quebrar la lógica temporo-espacial que dominó el derecho moderno y las formas clásicas de regulación de los últimos siglos.

Esta parece ser la idea básica de los tres proyectos que se están incubando en el laboratorio CC. El primero de los proyectos, llamado 'Proyecto de Conservación' tiene por objeto la conservación de partes esenciales del patrimonio cultural. Pretende salvar del cerramiento de la capa lógica y de contenidos de la Internet algunas obras fundamentales para la diversidad cultural. De la misma forma que entendemos la urgente necesidad de preservar los patrimonios naturales a nivel mundial, nos vemos obligados a conservar los diferentes patrimonios culturales y la diversidad de las diferentes regiones a nivel global. Esto puede entenderse como un nuevo ambientalismo digital que esta conformándose como un movimiento global. Los creadores de CC entienden que hay que conservar y

promover algunas obras en el dominio público con el fin de protegerlas de la tendencia asfixiante y excluyente donde las grandes corporaciones pretenden volver propiedad-privada el régimen de propiedad intelectual. Este proyecto aparece como una de las vías posibles para desarrollar un rico repositorio de trabajos de alta calidad dentro de una variedad de medios.

El segundo de los proyectos, llamado '*Copyright* de los Fundadores', intenta quebrar la lógica temporal -lineal y progresiva- del derecho moderno. Una de las formas de recuperar el capital común, la cultura de la libertad y la creatividad es establecer plazos de protección de obras sujetos a una limitación temporal realista. Este proyecto permite auto-limitar temporalmente la protección que el estado dio a los titulares del *copyright*. El proyecto procura habilitar a los creadores a dedicar, dentro de un plazo razonable, sus trabajos al dominio público. A diferencia de la extensión y complejidad actual de la legislación Norteamericana (70 años)<sup>27</sup> el proyecto pretende establecer el término de protección en 14 años + 14 años (de renovación opcional). Este fue el plazo de protección que el primer congreso de los Estados Unidos estableció en 1790 para la protección de las obras intelectuales. CC quiere contribuir a restablecer el balance que esos plazos establecían, para evitar la tendencia de extender los plazos de protección de una forma abusiva y desproporcionada. Este proyecto apunta directamente a quebrar la temporalidad del derecho como regulador clásico.

El tercero de los proyecto apunta a quebrar la otra característica del derecho moderno. Intenta superar la lógica y la delimitación espacial que el

---

<sup>27</sup> Para la legislación Norteamericana, que sufrió múltiples reformas y extensiones en los últimos 30 años, el plazo de protección de las obras depende fundamentalmente del tipo de obra y de la fecha de publicación de las mismas. En general, una vez que una obra es creada y plasmada de en una forma tangible luego del 1ro de enero de 1978, está protegida automáticamente por el término máximo de la vida del autor/es más 70 años posterior a la fecha de su muerte (o ultimo autor sobreviviente).

derecho moderno construyó. Como he analizado en el capítulo primero, el derecho cierra operacionalmente su funcionamiento a través de las fronteras del estado nación. Las competencias y la soberanía aún dependen de estos límites cada vez más borrosos. El proyecto '*International Commons*' (IC) es un apéndice del proyecto mayor de licencias de CC que tiene por objeto delinear y eventualmente adoptar licencias específicas para otros países a nivel mundial. El proyecto procura la traducción (tanto legal, como literal) de la parte del código legal a las legislaciones locales, dejando intactos, tanto el acuerdo común, como el código digital original del proyecto<sup>28</sup>. Estos tres proyectos, sumados a las licencias de distribución conforman las ideas iniciales de un proyecto ambicioso como es CC. Aunque, a decir verdad, los proyectos se sustentan en la última de las partes a analizar. La vedette actual del campo de las regulaciones, tal como fuimos analizando a lo largo de este trabajo, es el metadata de CC y la codificación que gobernará la arquitectura que soporta el intercambio de obras.

### **E) Regulando a través del código**

Hace más de una década que los derechos sobre bienes intangibles están siendo gobernados por las tecnologías de control y las mediaciones técnico regulativas que fuimos describiendo en el presente trabajo. Ha quedado claro que las decisiones que debemos tomar frente a las arquitecturas y a las diferentes formas de codificación de nuestro espacio común, son esenciales para el ambientalismo digital, la diversidad cultural y la democracia en nuestras

---

<sup>28</sup> En *International Commons* ya están participando muchos centros de investigación de diferentes países del mundo. Están involucrados en la traducción de las licencias institutos y diferentes laboratorios de Japón, Finlandia, Brasil, Irlanda, Italia, Francia, China, Taiwán, Reino Unido. Se estima que para el 2004 más de 25 países lograran la traducción de sus licencias.

sociedades. Los dispositivos que permiten tomar decisiones y llevar adelante programas y metas, no solo a los actores-humanos, sino fundamentalmente a los actantes-no-humanos, son un hecho muy concreto con el advenimiento de las tecnologías digitales que componen el ciberespacio. La arquitectura que va a sostener la comunicación entre actores-humanos, máquinas, híbridos, computadoras, o directamente, redes de actantes-no-humanos, según las diferentes gradaciones de control que habiliten, determinarán la ecología de la capa lógica y, particularmente, de la capa de contenidos en el ciberespacio. El modelo de licencias de CC, como un típico caso de arte regulativo, articula e incluye tres niveles diferentes. Dos de ellos ya los he analizado en los anteriores apartados y, por tanto, en el presente apartado me aboco a describir el tercer y último nivel, compuesto por el metadata y el código digital legible por actantes-no-humanos.

Al momento de elegir una licencia dentro de CC, según preferencias, necesidades y conveniencias, estamos también llevándonos una etiqueta que forma parte de un sistema complejo de tratamiento de documentos que propone CC para ayudar en la búsqueda y difusión de las obras. Al momento de elegir una licencia CC, además del acuerdo común y de las licencias jurídicas (o código legal, bajo el cual establecemos nuestras condiciones de uso y distribución), el sitio nos provee de un código digital. Esta codificación por sus alcances promueve la utilización de un metadata que sirve para la distribución y búsqueda de contenidos. Un metadata es una forma de clasificar y distribuir información nacida principalmente de la utilización de aplicaciones P2P. El metadata ofrece, fundamentalmente, la posibilidad de utilizar un motor de búsqueda de licenciamientos bajo rubros preestablecidos: autor, título, tamaño, formato, lenguaje, licencia. El concepto de

metadata esta implicando que existe información trabajando o funcionando sobre otra información<sup>29</sup>. En este sentido, el tercer nivel de la codificación de las licencias de CC se conoce y sintetiza bajo concepto amplio de web semántica.

Cuando se selecciona una licencia para una obra, o bien cuando ofrecemos nuestro trabajo al dominio público, según las opciones, el sitio de CC ofrece una etiqueta de HTML<sup>30</sup> para que sea incorporada en la página web donde se alojará el material licenciado. La clave para comprender el nivel de la codificación digital está en que este procedimiento también nos da un RDF<sup>31</sup> para que el metadata pueda funcionar correctamente. El RDF es un sistema de codificación de datos sobre datos que se usa para proyectos en los que se quiera arribar a la construcción de una web semántica. La web semántica (WS) puede entenderse como unos de los más ambiciosos proyectos colaborativos que ya Tim Berners Lee (1999) se planteó al desarrollar el *World Wide Web*<sup>32</sup>. Para las búsquedas en la web se utilizan diferentes identificadores que la WS procura obtener y relacionar de una forma aún más inteligente a como se venía haciendo hasta el momento. La WS es una

---

<sup>29</sup> Hasta hace poco tiempo las formas de organizar los recursos informacionales en la Web han sido inconsistentes. Los metadatos han ido surgiendo a medida que la complejidad de la organización de la información se ha hecho insostenible. La infraestructura de los metadatos fueron desarrolladas y sumadas a la Web a partir del año 1998. En este sentido, puede decirse que han tenido un gran desarrollo gracias a la aparición de las aplicación P2P. El poder de las tecnologías P2P brindó la posibilidad de repensar las viejas decisiones y reinventar las formas de producir experiencias organizativas en la Web. En este cambio ha sido esencial la aparición de una nueva evolución en la arquitectura de la Web: específicamente, el cambio de HTML hacia el XML. Para más información ver el texto de Rael Dornfest y Dan Brickley (*The Power of Metadata*) que formó parte de la *O'Reilly Peer-to-Peer Conference*, en Febrero de 2001, San Francisco: Compilado por Andy Oram en 2001, *Peer-to-Peer: Harnessing the Power of Disruptive Technologies*,

<sup>30</sup> *HyperText Markup Language*: Lenguaje de Marcatura Hipertextual.

<sup>31</sup> *Resource Description Framework*: Estructura o Lenguaje para la Descripción de Recursos. Los RDF integran una diversidad de aplicaciones de intercambio de contenidos en la Web. Conforman catálogos de bibliotecas, directorios, compilaciones de noticias, software y contenidos varios (música, fotos, documentos, etc.). Más información sobre RDF puede ser encontrada en <http://www.w3.org/RDF/>

<sup>32</sup> Actualmente, Tim Berners Lee sigue sus investigaciones en el Consorcio W3C encargado de liderar los proyectos de la Web a nivel mundial. Para más información, ver [www.w3.org](http://www.w3.org).

representación de datos dentro del *World Wide Web* que busca la perfecta y no-ambigua identificación de contenidos para que los actores-humanos y los actantes-no-humanos puedan trabajar cooperativamente de una forma precisa.

La WS se basa en los RDF que integran una variedad de aplicaciones que usan XML<sup>33</sup> para funciones de sintaxis y URI<sup>34</sup> para funciones de designación. La estructura básica del RDF es bastante simple y esta compuesta de tres partes: a) un sujeto: algo a identificar según su URL<sup>35</sup>; b) el predicado: el creador de la obra o el título de la misma, también identificables por una URL; c) el objeto: el valor asignado a este tipo de metadata. Estos tres estamentos juntos conforman el RDF, los que son expresados en un lenguaje llamado RDF/XML. Por tanto, la estructuración de los archivos de metadatos de CC posee dos partes principales: a) una descripción de la obra y; b) una descripción de la licencia que gobernará la parte jurídica de la misma. Esta es la información relevante para la codificación y funcionamiento del sistema. Ahora bien, el metadata de CC puede estar inserto dentro de varios formatos, entre los cuales se encuentran el HTML, el RSS<sup>36</sup>, el Estándar para compresión de Audio Digital, MP3 o bien el SMIL<sup>37</sup>. También encontramos proyectos que intentan etiquetar contenidos que no están solo en la Web. En este sentido, existen proyectos para alcanzar rápidamente nuevos formatos: video, música, imágenes.

Esta es otra de las razones por la que *Creative Commons* esta buscando alternativas de promoción, aliento de intercambio de obras y reutilización de

---

<sup>33</sup> *Extensible Markup Language*: Lenguaje de Marcatura Extensible. El XML es un formato de texto simple y flexible derivado del SGML y desarrollado originalmente para soportar publicaciones electrónicas y el intercambio de datos en la web.

<sup>34</sup> *Uniform Resource Identifier*: Identificador Uniforme de Recursos.

<sup>35</sup> *Uniform Resource Locator*: Localizador Uniforme de Recursos.

<sup>36</sup> RSS es un formato de sindicación de contenidos web y su nombre es un acrónimo de *Really Simple Syndication* (Sindicación realmente simple). El RSS se puede considerar un dialecto del XML.

<sup>37</sup> *Synchronized Multimedia Integration Language*.

materiales creativos a nivel mundial. Sin dudas, la web semántica funcionará mejor cuando una suficiente cantidad de material de metadatos, legible por máquinas, este disponible en la web y los desarrolladores puedan crear y mejorar las herramientas de búsqueda e identificación. De esta forma, el RDF dará la posibilidad de generar mejores y más potentes motores de búsqueda alentando a los creativos a intercambiar sus trabajos bajo licencias abiertas. Estos lenguajes más que legibles por actores-humanos, son (de)codificables y procesables por actantes-no-humanos, aunque todavía su código fuente es programable en parte esenciales por actores-humanos. Como instancias de identificación éstas son también instancias de control a través de las cuales se desarrollan tecnologías de control. En este sentido, el código que regula esta arquitectura abierta, transparente y flexible de intercambio es una instancia de gobierno compuesta por la convergencia de los diferentes reguladores analizados.

#### **F) Codificaciones privadas y codificaciones públicas**

La pregunta final que debemos desentrañar es como esta estrategia surgida del laboratorio de una organización-neo-gubernamental puede comenzar a conquistar silenciosamente el campo de las regulaciones. La respuesta es evidente, aunque un tanto incierta por ser una respuesta de final abierto. Nadie sabe si efectivamente el laboratorio CC será efectivo para regular los derechos de autor a nivel global, pues esto será decidido por los usuarios finales que hagan uso y aprovechen las licencias. A un año y algunos meses de su lanzamiento, CC tenía solicitadas más de un 1.400.000 licencias. Lo cierto es que el laboratorio CC esta abierto para continuar este camino político alternativo que lo enfrenta directamente a la estructuración del campo de las regulaciones clásico. Al igual

que fue decisiva la apertura y transparencia de la arquitectura originaria de Internet, la apertura y transparencia que hoy posee el proyecto CC será decisiva para su futuro. El laboratorio CC ha logrado dar el primer paso en el diseño y codificación de un entono, pero resta la utilización que los usuarios hagan de este espacio y la capacidad que tenga CC para optimizar y retro-alimentar su experiencia dentro de una arquitectura flexible. Imitando la configuración de una arquitectura originaria de Internet, CC ya ha dejado espacios libres para la circulación de ideas que mejoren y optimicen sus desarrollos en las capas lógicas y fundamentalmente de contenidos de Internet.

En este punto es necesario volver a cuestionar estos desarrollos con algunas preguntas. Imagine el lector que *Creative Commons* fracasa en su intento regulativo y que, como suele ocurrir con muchos proyectos en Internet, sea borrado del campo de las regulaciones en Internet. Cierto es que cualquiera puede olvidar en una fracción de segundos que es y como esta organizado *Creative Commons*, quienes trabajan, el contenido de las licencias, el logotipo, o la misma marca. Sin embargo, ¿pueden los lectores que han llegado hasta esta instancia de mi análisis olvidar la idea que subyace a *Creative Commons*? ¿Puede el lector olvidar como el laboratorio CC intenta gobernar una de las problemáticas más conflictivas en momentos de un nuevo *enclosure* en la capa de contenidos de Internet? ¿Podemos olvidar el diseño de su estrategia basada en un nuevo arte regulativo? Es obvio que no me interesó *Creative Commons* como corporación, sino *Creative Commons* como un nuevo tipo emergente de organización-neo-gubernamental que intenta involucrarse, a través de su laboratorio de mediaciones técnico regulativas, en el campo de las regulaciones a través de estrategias innovadoras que articulan el nuevo arte regulativo para diseñar proactivamente el entorno común.

Las regulaciones que efectivamente sirven están ancladas en la oscura conquista del espacio, están fundadas en una forma regulativa que va desde el diseño de las arquitecturas, pasando por los códigos, hasta las opciones políticas que se ubican en la cotidianeidad práctica de los usuarios finales, que hacen uso del regulador normas sociales e intentan captar la inteligencia distribuida y silenciosa que caracteriza nuestro entramado socio-técnico. En este sentido, según Raymond (2001) el éxito de GNU/LINUX ha estado en que muchos ojos, no solo ven más que dos, sino que pueden resolver y superar la complejidad: muchos ojos resuelven la complejidad. El laboratorio *Creative Commons*, más bazar que catedral, es entonces un espacio de trabajo colaborativo, compartido, abierto, que brinda a los usuarios la libertad de elegir y re-elegir optimizando sus rutinas. En todo momento, es una invitación a compartir, a asociarse, a crear y a superar la barreras clásicas en el campo de las regulaciones. Con buen criterio, Yochai Benkler, asegura que Internet es un espacio construido bajo tecnologías par a par, bajo el principio E2E, bajo tecnologías que permiten construir espacios compartidos, en donde la inteligencia es aportada, más que por núcleos centrales inteligentes, por los usuarios finales. Miremos nuevamente la historia de Internet, su arquitectura, sus lecciones, la experiencia organizativa que plantea un caso como el del GNU/LINUX, o directamente tomemos el caso de las aplicaciones par a par que se han vuelto difíciles de bloquear gracias a la facilidad con que, hasta ahora, pueden resolver las barreras e inconvenientes legales a través de alternativas desde las arquitecturas y el código.

La estrategia de CC ha sido tan extraordinaria que, de tan evidente, se haya oculta en sus mismas bases. No combaten las leyes, sino que las crean mediante un nuevo lenguaje. No combaten las costumbres, las crean, y allí justamente, su

estrategia es silenciosa y se instala por su propio peso. No reaccionan en contra de las arquitecturas y de las tecnologías de control, solo construyen otras, respetuosas de los derechos básicos de un colectivo democrático. No están en contra del mercado, intentan salvarlo de su cierre y del colapso final de un capitalismo asfixiante. Cuando algo está ya plasmado en el orden social, es ya una realidad tan profunda que, la mayoría de las veces, se vuelve complejo poder modificarla, conducirla, disciplinarla, en suma, regularla. *Creative Commons* es un laboratorio, una instancia política subvertora, y sobre todo, una instancia de codificación privada que sirve de modelo a las futuras codificaciones públicas. CC quiere mostrar como es que las codificaciones públicas deben funcionar, aunque también pretenden más que eso. Pretenden ser los constructores de esas codificaciones públicas futuras. Sin dudas, este es su objetivo más evidente, pero a su vez el objetivo jamás enunciado. La silenciosa conquista del ciberespacio recorre los laboratorios y CC, como una experiencia reciente de diseño de entornos a través del nuevo arte regulativo, no ha sido la excepción a esta regla.

*Creative Commons* es la historia de una historia ambiciosa, de un laboratorio que supera las barreras entre lo micro y lo macro. Es uno de los mejores ejemplos de metástasis, de invasión, de creación de un laboratorio para construir alternativas para la conservación y apertura de las diferentes capas de Internet. CC es también un buen ejemplo de cautela ante la proliferación y venta ambulante de control por parte de corporaciones comerciales y estados nación alrededor del mundo. Las regulaciones, como dispositivos polivalentes, son piezas esenciales del diseño de nuestro entorno sociotécnico, aunque, hasta el momento, solo las regulaciones privadas no comerciales, nacidas de una cultura de la libertad, muestran -afortunadamente- una vitalidad que no se encuentra fácilmente ni en las

leyes, ni en el mercado, ni en el diseño de la tecnología por parte de las corporaciones comerciales. La opción estratégica de CC es sin dudas múltiple, abierta y heterogénea. Se hace fuerte justo allí donde deja de ser visible. Por ello, el secreto de las nuevas regulaciones, sin dudas el motivo de mi trabajo, la razón oculta en estas líneas, y tal vez, el paradójico silencio de lo que está explícito, es la emergencia de una nueva forma regulativa proactiva ligada a la oscura conquista de los laboratorios, que crea y regula los espacios y las conductas a través del diseño de aquello que confusamente llamamos tecnología. El nuevo arte regulativo ha llegado para quedarse, las reglas han cambiado y este es solo el comienzo de profundas modificaciones en la arquitectura política de nuestras sociedades.

Texto completo en: < <http://www.arielvercelli.org/blog/libros.php> >