
Cultura libre

*Jesús M. González Barahona
Gregorio Robles {jgb,grex}@gsyc.es*



*Asignatura ADA-Madrid
Diciembre de 2008*

**©2008 Jesús M. González Barahona y Gregorio Robles.
Algunos derechos reservados. Esta presentación se distribuye
bajo la licencia “Reconocimiento-CompartirIgual 2.5 España” de
Creative Commons, disponible en
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/deed.es>**

**Este documento (o uno muy similar) está disponible en
<http://moodle.upm.es/adamadrid>**

Cultura libre: casos de estudio

El principio: software libre

- Nacido como concepto a principios de 1980s
- Hoy:
 - más de 50.000 aplicaciones
 - cientos de millones de líneas de código
 - cientos de miles de desarrolladores
- Muchas licencias (pero cinco cubren más del 80 % de aplicaciones)
- Modelos de negocio usados por muchas empresas
- Presente en la vida diaria de millones de usuarios

Colaboración de millones de personas: Wikipedia

Un poco de historia:

- **Comienzo: 15 de enero de 2001 (Larry Sanger y Jimmy Wales)**
- **20.000 artículos, 18 idiomas, a finales de 2001**
- **161 idiomas a finales de 2004**
- **2.000.000 en edición inglesa el 9 de septiembre de 2007**
- **Wikimedia Foundation: 20 de junio de 2003**

<http://wikipedia.org>

Wikipedia (2)

Datos de principios de 2009:

- Octavo sitio web más visitado (según Alexa)
- 12 millones de artículos (2.6 en inglés)
- Ediciones en 262 idiomas (24 con más de 100.000 artículos)
- 1.800.000 autores en la edición en inglés
- Más de 2.500.000 autores en las 10 ediciones principales

Wikipedia (3)

- **Licencia: GFDL (migrando a Creative Commons Attribution-ShareAlike)**
- **Modelo de edición:**
 - **Cualquiera puede crear y editar artículos**
 - **Los bibliotecarios cuidan de evitar abusos**
 - **Ayudas informáticas para monitorización**
- **Objetivo: punto de vista neutro, basado en fuentes primarias**
- **Valor potencial de mercado (por publicidad) de más de 500 millones USD en 2008**
- **6 millones de USD recaudados por donaciones a finales de 2008.**

Películas como demostración: Fundación Blender

- **Blender: software libre para crear contenidos en tres dimensiones**
- **Fundación Blender: interesada en promover el programa, en construir nuevas utilidades alrededor de él**
- **Idea: utilizarlo para producir cortos de animación**
- **Licencia: Creative Commons Atribucion**
- **Financiación de los proyectos: Fundación Blender, patrocinadores, venta de DVDs (incluyendo pre-encargos)**

Películas de la Fundación Blender (2)

- **Proyecto Orange (Elephants Dream):**
 - 6 artistas y desarrolladores
 - Crear un corto de animación en menos de un año
 - Objetivo: prueba de Blender en entorno real
 - Uso exclusivo de software libre

- **Proyecto Peach (Big Buck Bunny):**
 - 7 artistas y desarrolladores
 - Crear un corto de animación en 7 meses
 - Objetivo: mejoras a Blender, mostrar su validez
 - Uso exclusivo de software libre

<http://elephantsdream.org>

<http://bigbuckbunny.org/>

Elementos para aprendizaje: LeMill

- Comunidad para compartir elementos para aprendizaje (documentos, materiales, herramientas, etc.)
- Diseño y desarrollo dirigido por el Learning Environment Research Group del Media Lab, University of Art and Design Helsinki (Finlandia)
- Datos (principios de 2009):
 - 4.785 creadores
 - 4.123 materiales para aprendizaje
- Licencia: Creative Commons Atribucion-CompartirIgual
- Financiación para el arranque: Comisión Europea

<http://lemill.net>

Música en colaboración: RedPanal

- Subir música, compartir música, reutilizar música
- Objetivo: difundir obras, explorar sonidos, instrumentos, géneros
- Posibilidades de incluir “fuentes”: sonidos, partituras, bandas, etc.
- Licencia: Creative Commons Attribution
- Financiación por patrocinio

<http://redpanal.com>

Música por diversión: Killing Jazz

- Música por diversión, sin plan específico de ingresos
- Difusión “tradicional”: conciertos en locales
- Música (dos álbumes) en Jamendo, MySpace
- Licencia Creative Commons Atribucion-CompartirIgual
- Razones: mayor difusión, no hace daño...

<http://www.killingjazz.com>

Más casos

- **Portales en FreedomDefined.org**
<http://freedomdefined.org/Portal:Index>
- **Jamendo (música, no toda libre)**
<http://jamendo.com>
- **Proyecto Gutenberg (libros)**
<http://www.gutenberg.org>

Cultura libre: notas finales

De ahora en adelante

Dos movimientos (que confluyen):

- Lo que se hace en el marco legal y tecnológico actual
- Lo que se propone cambiar en ambos marcos

La realidad en 20 años será muy distinta. Ya veremos en qué sentido...

Lo que hacen los autores

Sin cambiar el marco legal ni tecnológico se puede:

- **Concienciación de los agentes culturales (creadores, bibliotecarios, profesores, científicos)**
- **Análisis histórico: reacción a una Internet “sin controles”**
- **Actualmente: bandazo hacia “todo controlado”**
- **Explorar los puntos medios (no sólo los extremos)**
- **Aprender de la historia del software libre**
- **Uso de la legislación de propiedad intelectual para garantizar derechos**

Lo que hacen los autores (2)

- **Estudiar las posibilidades prácticas y éticas de la publicación libre**
- **Estudiar las ventajas de que otros puedan:**
 - **modificar nuestras obras**
 - **redistribuir nuestras obras**
- **Si después de todo el análisis, hay ventajas, adelante...**

El entorno legal, tecnológico

Pero también se puede acercar a lo que se considera “razonable”:

- “Reclamo de propiedad” específico (no automático, como ahora)

Muchas obra no se redistribuyen, no se reutilizan, por la incertidumbre asociada

- Marca de copyright (con derechos específicos)
- Registro de copyright (simplificado)
- Exigencias del copyright (eg: disponibilidad)
- Plazos más cortos.
70 años sin necesidad de renovación es mucho tiempo
 - Originalmente, eran 14 años
 - Derechos claros, y bien especificados
 - Petición de renovación (periódica, simple)

Un caso particular: la música

- Cuatro tipos de usuarios de redes de intercambio:
 - A: Sustituto de la compra de CDs
 - B: Escuchar CDs antes de comprarlos
 - C: Contenidos no disponibles de otra forma
 - D: Contenidos libres
- Las nuevas leyes deben contemplar los cuatro usos
 - A podría ser un uso destinado a desaparecer (ej: mercado de móviles)
 - B, C y D: parecen usos razonables

Un caso particular: la música

Propuesta de Lessig:

- Garantizar derecho a D
- Permitir C sin ánimo de lucro y con tasa fijada con ánimo de lucro
- Ofrecer compensaciones para A, según demostración de daños

Para terminar las notas finales

- **Estamos empezando a aprender qué hacer con Internet: no lo limitemos antes de experimentar**
- **Estamos perdiendo libertades que teníamos: no las perdamos sin debate público**
- **Hay cosas que los creadores pueden hacer**
- **Hay cosas que todos podemos hacer**

Notas finales basadas en la parte final del libro “Cultura Libre” de Lawrence Lessig