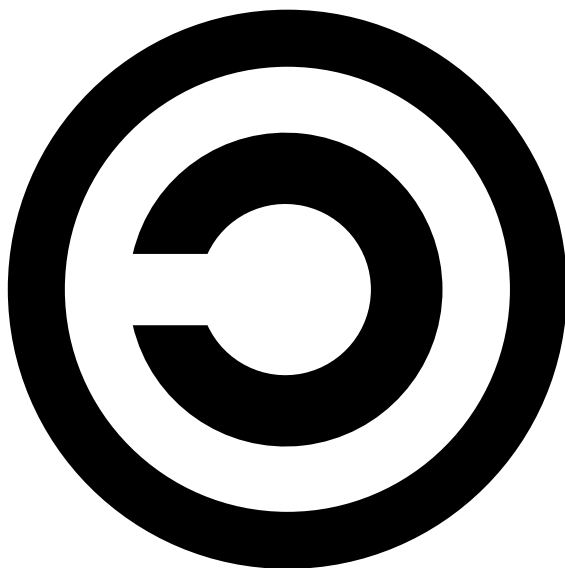


# Copyleft

## umh2820-HSL



*Una letra C invertida, símbolo sin reconocimiento legal, es el más común como contrapartida del símbolo copyright.*

El **copyleft** es una práctica que consiste en el ejercicio del **derecho de autor** con el objetivo de permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra u otro trabajo, exigiendo que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. Se aplica a **programas informáticos**, obras de arte, cultura, ciencia, o cualquier tipo de obra o trabajo creativo que sea regido por el **derecho de autor**.

El término surge en las comunidades de **software libre** como un juego de palabras en torno a **copyright**: «derecho de autor», en inglés (literalmente «derecho de copia») con otro sentido, el de **left**: pretérito del verbo dejar o permitir (literalmente «dejar copiar»), así como izquierda, en contraste con **right**, que es derecho. Se considera que una **licencia libre** es **copyleft** cuando además de otorgar permisos de uso, copia, modificación y redistribución de la obra protegida, contiene una cláusula que dispone una licencia similar o compatible a las copias y a las obras derivadas.

Sus partidarios lo proponen como alternativa a las restricciones que imponen las prácticas tradicionales de los editores y de la industria del entretenimiento al ejercer los **derechos patrimoniales** que detienen y gestionan para los autores, a la hora de autorizar hacer, modificar y distribuir copias de una obra determinada. Se pretende así ofrecerle a un autor la posibilidad de liberar una obra, es-

cogiendo una **licencia libre** que permita su utilización, copia, modificación y redistribución, al mismo tiempo que, mediante el **copyleft**, se garantiza que se preserven estas libertades para cualquier receptor de una copia, o de una versión derivada.

## 1 Historia

Pese a que hoy en día el concepto se aplica a una amplia variedad de campos como la producción literaria o la cinematográfica, su origen se encuentra en la década de los años setenta en el incipiente desarrollo de software para la todavía embrionaria industria informática.

Por aquel entonces **Richard Stallman** estaba elaborando un intérprete de **Lisp** que interesó a la compañía **Symbolics**, éste accedió a proporcionarles una versión del intérprete bajo **dominio público**, sin restricciones iniciales. Más tarde, la empresa amplió y mejoró el software original, pero cuando Stallman quiso acceder a dichas modificaciones, la compañía se negó.

Fue entonces, en **1984**, cuando Stallman decidió ponerse a trabajar para erradicar este tipo de comportamiento, al que bautizó con el nombre de «acaparamiento del software» (*software hoarding*).

Como a Stallman le pareció poco viable a corto plazo eliminar las leyes del copyright así como las injusticias que consideraba provocadas por su perpetuamiento, decidió trabajar dentro del marco legal existente y creó así su propia licencia de derechos de autor, la **Licencia Pública General de GNU (GPL)**. Según el **proyecto GNU**:<sup>[1]</sup>

La forma más simple de hacer que un programa sea libre es ponerlo en el dominio público, sin derechos reservados. Esto le permite compartir el programa y sus mejoras a la gente, si así lo desean. Pero le permite a gente no cooperativa convertir el programa en software privativo. Ellos pueden hacer cambios, muchos o pocos, y distribuir el resultado como un producto privativo. Las personas que reciben el programa con esas modificaciones no tienen la libertad que el autor original les dio; el intermediario se las ha quitado. En el proyecto GNU, nuestro objetivo es el dar a todo usuario la libertad de redistribuir y cambiar software GNU. Si los intermediarios pudieran qui-

tar esa libertad, nosotros tendríamos muchos usuarios, pero esos usuarios no tendrían libertad. Así en vez de poner software GNU en el dominio público, nosotros lo protegemos con Copyleft. Copyleft dice que cualquiera que redistribuye el software, con o sin cambios, debe dar la libertad de copiarlo y modificarlo más. Copyleft garantiza que cada usuario tiene libertad.

Richard Stallman

Por primera vez se recogía el derecho a que el titular de los derechos de autor pudiera transferir de forma permanente y a obras derivadas surgidas, el máximo número de derechos posible a aquellos que reciban una copia del programa. Es decir, impedir jurídicamente al material ofrecido en estos términos que en un futuro se pueda apropiarse de él a derechos de autor. Aunque es la primera licencia copyleft, será posteriormente, con nuevas licencias inspiradas en esta y con la popularización del *software libre* cuando se empezaría a hacer frecuente este término.

En el año 2006 el término Copyleft fue recogido por primera vez en una sentencia judicial. La SGAE española demandó a la Asociación Cultural Ladinamo en reclamación de comunicación pública de música que se emitía en su local. El Juzgado de lo Mercantil nº 5 de Madrid absolvió a Ladinamo de la reclamación de la SGAE ya que la misma sólo utilizaba música Copyleft.<sup>[2]</sup>

## 2 Métodos de aplicación

La práctica habitual para conseguir este objetivo de explotación sin trabas, copia y distribución de una creación o de un trabajo (y sus derivados) es la de ofrecerlo junto con una licencia o contrato. Esta debería estipular que cada propietario de una copia del trabajo pudiera:

1. Usarla sin ninguna limitación.
2. Libertad de estudio (ver cómo está hecho el trabajo).
3. (re)distribuir cuantas copias desee.
4. Modificarla de la manera que crea conveniente.

Estas cuatro libertades básicas, sin embargo, no son suficientes aún para asegurar que una obra derivada sea distribuida bajo las mismas condiciones no restrictivas: con este fin, la licencia debe asegurar que el propietario del trabajo derivado lo distribuirá bajo el mismo tipo de licencia

Otras condiciones de licencia adicionales que podrían evitar posibles impedimentos a las tres libertades básicas anteriores son:

- las condiciones de la licencia copyleft no pueden ser revocadas;
- el trabajo y sus derivados son siempre puestos a disposición de manera que se facilite su modificación. Por ejemplo, en el software, esta facilidad suele asociarse a la disponibilidad del código fuente, donde incluso la compilación de dicho código debería permitirse sin ninguna clase de impedimento.
- idear un sistema más o menos obligatorio para documentar adecuadamente la creación y sus modificaciones, por medio de manuales de usuario, descripciones, etc.

En la práctica, para que estas licencias copyleft tuvieran algún tipo de efecto, necesitarían hacer un uso creativo de las reglas y leyes que rigen los derechos de autor, *p.e.*, cuando nos referimos a las leyes del copyright (que es el caso más común), todas las personas que de alguna manera han contribuido al trabajo con copyleft se convertirían en (co) titulares de los derechos de autor, pero, al mismo tiempo, si nos atenemos a la licencia, también renunciarían deliberadamente a algunos de los derechos que normalmente se derivan de los derechos de autor, por ejemplo, el derecho a ser el único distribuidor de las copias del trabajo.

Aunque depende de las leyes que rigen los derechos de autor, que pueden ser diferentes de un país a otro, la licencia final, que no es más que un método para alcanzar los objetivos del copyleft, también puede diferir de un país a otro. Por ejemplo, en algunos países puede ser aceptable vender un producto software sin ninguna garantía, al estilo de la licencia GPL (véanse los artículos 11 y 12 de la versión 2 de la licencia GPL), mientras que en la mayoría de países europeos no es posible que un distribuidor de software se desentienda de todas las garantías vinculadas a un producto vendido, razón por la cual el alcance de dichas garantías es descrito explícitamente en la mayoría de licencias copyleft europeas (la licencia CeCILL, permite usar la GPL - artículo 5.3.4 de CeCILL - en combinación con una garantía limitada - artículo 9).

## 3 Etimología

Según algunas fuentes,<sup>[¿cudl?]</sup> el término copyleft proviene de un mensaje contenido en el programa *Tiny BASIC*, una versión de BASIC distribuida libremente y escrita por el Doctor Li-Chen Wang a finales de los años setenta. El listado del programa contenía las frases "@COPYLEFT" y "TODOS LOS ERRORES RESERVADOS", en contraposición a "copyright" y "todos los derechos reservados", términos estos usados habitualmente en los textos de derechos de autor.

Richard Stallman asegura que la palabra proviene de Don Hopkins, al que considera un compañero muy imaginativo, el cual le envió en 1984 ó 1985 una carta en la que

```

; *****
;
; TINY BASIC FOR INTEL 8080
; VERSION 2.0
; BY LI-CHEN WANG
; MODIFIED AND TRANSLATED
; TO INTEL MNEMONICS
; BY ROGER RAUSKOLB
; 10 OCTOBER, 1976
; @COPYLEFT
; ALL WRONGS RESERVED
;
; *****

```

El uso en 1976 del “Copyleft - All Wrongs Reserved”, en el código fuente del Tiny BASIC escrito por Li-Chen Wang. “Todos los Errores Reservados” del Copyleft es una alusión a “Todos los Derechos Reservados” del Copyright

podía leerse: *Copyleft-quedan revocados todos los derechos (Copyleft-all rights reversed)*.<sup>[3]</sup> El término copyleft con la anotación *revocados todos los derechos* fue utilizado también a principios de los años setenta dentro del Principia Discordia, texto que tal vez inspirara a Hopkins.

Hay algunos problemas con la definición del término *copyleft* que contribuyen a crear controversia a su alrededor. El término, en su origen un nombre, se creó como una transformación chistosa o parodia del término *copyright*, queriendo abarcar los términos de la GPL creada por Stallman como parte de su trabajo para la Free Software Foundation. Los vocablos en inglés *right* y *left*, derecha e izquierda respectivamente, acentúan la diferencia entre *copyleft* y *copyright*. La traducción propuesta, *izquierdo de autor* o *izquierdos de autor*, intenta mantener este sentido en contraste con los derechos de autor o el derecho de autor. Curiosamente, *left* también se puede traducir como dejado o abandonado, mientras que *right* es derecho o correcto.

Así, el hecho de que un programa esté cubierto por el copyleft se considera prácticamente lo mismo que poner dicho programa bajo GPL (siendo el estándar de facto de todos los tipos de licencias surgidas posteriormente y difundidas como copyleft). Cuando se utiliza como verbo, su significado es menos preciso y puede referirse a cualquiera de entre una variedad similar de licencias, o incluso a una teórica licencia imaginaria para propósitos de discusión. Véase también la siguiente sección, que entra en detalle sobre algunos aspectos de la definición.

## 4 Tipos y relación con otras licencias

### 4.1 Software de código abierto

Algunos han querido ver el copyleft como una piedra de toque en el conflicto ideológico entre el movimiento del código abierto y el movimiento del software li-

bre. Por un lado, Eric Raymond, fundador de la Open Source Initiative, manifestó en 2005 que «ya no necesitamos la GPL».<sup>[4]</sup> Por otro lado, las licencias publicadas por la Free Software Foundation son únicamente licencias copyleft.<sup>[5]</sup>

Sin embargo, es difícil caracterizar al copyleft como punto de discordia entre las dos posturas filosóficas, ya que en la práctica ambas aceptan las licencias copyleft y no copyleft por igual:

- Ambos tipos de licencias aparecen en las respectivas listas de licencias admitidas por la Free Software Foundation<sup>[6]</sup> y por la Open Source Initiative.<sup>[7]</sup>
- El primer Consejero Legal de la OSI, Larry Rosen, es el autor de una licencia copyleft, la *Open Software License*.<sup>[8]</sup>
- El *Licensing Howto*<sup>[9]</sup> de la OSI reconoce la GPL como una *best practice* (práctica recomendable).
- La propia Free Software Foundation publica parte de los programas de su Proyecto GNU bajo licencias no copyleft.<sup>[10]</sup>
- El propio Richard Stallman ha apoyado el uso de licencias no copyleft para determinados proyectos, como en el caso del cambio de licencia del proyecto Ogg Vorbis.<sup>[11]</sup>

## 4.2 Fuerte y débil

El copyleft que rige un trabajo se considera “más fuerte” cuanto mayor es la eficiencia con la que hace cumplir las condiciones de la licencia a todos los tipos de trabajos derivados. El “copyleft débil” hace referencia a las licencias que no se heredan a todos los trabajos derivados, dependiendo a menudo de la manera en que éstos se hayan derivado.

Este último tipo de licencias es el que se utiliza generalmente para la creación de bibliotecas de software, con el fin de permitir que otros programas puedan enlazar con ellas y ser redistribuidos, sin el requerimiento legal de tener que hacerlo bajo la nueva licencia copyleft. Solamente se requiere distribuir los cambios sobre el software con “copyleft débil”, no los cambios sobre el software que enlaza con él. Esto permite a programas con cualquier licencia ser compilados y enlazados con bibliotecas con copyleft tales como *glibc* (una biblioteca estándar requerida por muchos programas) y ser redistribuidos después sin necesidad de cambiar la licencia.

Ejemplos de licencias de software libre que utilizan copyleft “fuerte” son la Licencia Pública General de GNU y la Licencia Pública Q. Por otra parte, entre las licencias de software libre que usan copyleft “débil” tenemos la Licencia Pública General Reducida de GNU (LGPL) y la Licencia Pública de Mozilla. Ejemplos de licencias de

software libre que no son copyleft son la licencia X11 y las licencias BSD.

### 4.3 Completo y parcial

El copyleft “completo” y “parcial” tiene que ver con otra cuestión: El copyleft completo es aquel que permite que todas las partes de un trabajo (excepto la licencia) sean modificadas por sus sucesivos autores. El copyleft parcial implica que algunas partes de la propia creación no están expuestas a su modificación ilimitada, o visto de otro modo, que no están completamente sujetas a todos los principios del copyleft, *p.e.*

### 4.4 Compartir-Igual

Muchas licencias del tipo compartir-por-igual (*share-alike*) son licencias copyleft parciales (o no completas). El concepto de compartir-igual implica, sin embargo, que cualquier libertad otorgada sobre el trabajo original (o sus copias) se mantiene intacta en cualquier trabajo derivado: esto implica además que cualquier licencia *copyleft completa* es automáticamente una licencia de tipo compartir-por-igual (¡pero no al contrario!). En lugar de usar la consigna “todos los derechos reservados” propia del copyright, o la de “todos los derechos invertidos”, del copyleft completo, las licencias compartir-igual suelen usar el lema de “algunos derechos reservados”. Ciertas combinaciones de la licencia Creative Commons, o en el caso de la música, las Licencias de Música Libre (LML) son un ejemplo de licencia del tipo compartir-por-igual.

## 5 Ideología

Para mucha gente, es una técnica que utiliza los derechos de autor como medio para subvertir las restricciones impuestas tradicionalmente por el copyright sobre la diseminación y el desarrollo del conocimiento. Con este enfoque, el copyleft es principalmente una herramienta en una operación de mayor envergadura: la intención es invertir permanentemente dichas restricciones.

Aunque el copyleft no es un término reconocido por la ley, sus defensores lo ven como una herramienta legal en un debate político e ideológico sobre las obras intelectuales. Algunos ven en el copyleft un primer paso para suprimir cualquier tipo de ley relacionada con el copyright. En el dominio público, la ausencia de una protección como la que ofrece el copyleft deja al software en un estado desprotegido. Los desarrolladores no tendrían ningún problema pues en difundir y vender binarios sin documentación y sin proporcionar el código fuente. Si se abolieran las leyes del copyright, y a falta de otros medios, no habría manera de hacer cumplir una licencia copyleft, aunque también sería menos necesario.

Muchas licencias de software libre, como las que utilizan los sistemas operativos BSD, el Sistema de Ventanas X y el servidor web Apache, no son licencias copyleft puesto que no exigen al titular de la licencia la distribución de los trabajos derivados bajo la misma licencia. En la actualidad, se debate sobre qué licencia proporciona mayor grado de libertad. En este debate se consideran cuestiones complejas como la propia definición de libertad y qué libertades son más importantes. A veces se dice que las licencias copyleft tratan de maximizar la libertad de todos aquellos destinatarios potenciales en el futuro (inmunidad contra la creación de software privativo), mientras que las licencias de software libre sin copyleft maximizan la libertad del destinatario inicial (libertad para crear software privativo). Con un enfoque similar, la libertad del destinatario (que es limitada por el copyleft) puede distinguirse de la libertad del propio software (la cual es garantizada por el copyleft).

## 6 El efecto vírico

A las licencias copyleft se les suele atribuir un efecto “vírico”, debido a que cualquier trabajo derivado de un trabajo con copyleft debe a su vez atenerse a los principios del copyleft. En particular, los trabajos con copyleft no pueden ser incorporados legalmente en trabajos que sean distribuidos sin el código fuente, como pasa con la mayoría de productos comerciales, sin el permiso específico de sus autores. Como resultado, su uso en la industria está mayoritariamente limitado a uso interno.

El término “vírico” implica propagación como la de un virus biológico por un organismo vivo. En el contexto de las licencias y los contratos legalmente vinculantes, “vírico” hace referencia a cualquier cosa que se propaga adhiriéndose a cualquier otra cosa, sin tener en cuenta si las aportaciones víricas añaden algún valor al trabajo particular.

Los partidarios del copyleft sostienen que hacer extensiva la analogía entre las licencias copyleft y los virus informáticos resulta inapropiado, puesto que los virus informáticos generalmente infectan los ordenadores sin que el usuario se percate de ello e intentan causar daño, mientras que los autores de trabajos derivados son conscientes de la licencia copyleft del trabajo original y sus usuarios pueden obtener beneficio de ella. Muchos evitan usar el término “vírico” dadas sus connotaciones negativas.

Microsoft, entre otros, al describir la GPL como una “licencia vírica”, también puede estar refiriéndose a la idea de que cualquier lanzamiento de un trabajo nuevo bajo GPL pudiera crear un efecto red con realimentación positiva, en el que con el paso del tiempo habría una ingente cantidad de código copyleft que continuara expandiéndose. La reutilización de código es una meta importante en ingeniería del software por la cual se ahorran esfuerzos usando componentes genéricos que ya existen para te-



ner un producto listo en poco tiempo. Aquellos que no aplican copyleft en sus programas, a menudo tienen que “reinventar la rueda” en muchas partes de éstos, debido principalmente a que la cantidad de software libre que carece de copyleft es relativamente pequeña. Esto es considerado frecuentemente una desventaja del desarrollo de software sin copyleft.

Algunos oponentes del copyleft sin formación legal, afirman que el simple hecho de usar una sola línea de código copyleft en un proyecto de millones de líneas de código sin copyleft, convierte automáticamente este último en código copyleft. Se puede ver entonces que este comportamiento es similar al de un virus informático o biológico, el cual infecta una entidad mucho mayor a pesar de que sus dimensiones son pequeñas en comparación.

Sin embargo, dicha reclamación es incorrecta por dos motivos. En primer lugar, en la mayoría de jurisdicciones es improbable que una sola línea de código sea considerada suficiente para justificar la protección del copyright. En segundo lugar, incluso cuando el código que se incluye en un proyecto es lo suficientemente importante para justificar la protección del copyright, el resto del código nunca pasará a tener automáticamente una licencia copyleft. Lo que ocurrirá es que no será legal distribuir el trabajo derivado, a menos que el propietario del trabajo que recibe el código copyleft lo ponga bajo una licencia compatible (que no tiene por qué ser necesariamente una licencia copyleft). Si el trabajo es distribuido de todos modos, esto será considerado una simple violación del copyright, y no afectará para nada a la licencia del trabajo.

De manera adicional, algunas licencias copyleft populares como la GPL incluyen una cláusula que especifica que los componentes con copyleft pueden interactuar con componentes sin copyleft siempre que la comunicación sea relativamente simple, como por ejemplo ejecutar una herramienta de línea de órdenes mediante una sencilla estructura de control. Como consecuencia, incluso si un módulo de un producto con intenciones de no aplicar copyleft está puesto bajo GPL, todavía existe una posibilidad legal para que otros componentes se comuniquen con él de una forma restringida.

## 7 Fuera del contexto del software

### 7.1 Arte y documentación

El copyleft también ha inspirado a las artes, con movimientos emergentes como la Libre Society y los sellos discográficos open-source. Por ejemplo, la **Licencia Arte Libre** es una licencia copyleft que puede ser aplicada a cualquier obra de arte.

Entre las licencias copyleft para materiales ajenos al software tenemos las licencias Creative Commons compartir-igual y la Licencia de Documentación Libre de

**GNU** (abreviada como GNU FDL, GFDL, o FDL). La licencia GFDL puede utilizarse para proteger con copyleft aquellos trabajos que no tienen código fuente distinguible (aunque el requisito que establece la GPL de liberar el código fuente no tiene mucho sentido cuando se trata de trabajos donde no se puede distinguir entre código compilado, código objeto, código ejecutable o código binario). La licencia GFDL sí que distingue entre una “copia transparente” y una “copia opaca”, usando una definición diferente a la dada por la GPL para “código fuente” y “código objeto”.

Merece la pena destacar que para que el copyleft tenga sentido, requiere de alguna manera que exista un espacio donde sea algo común el poder hacer copias baratas de forma sencilla (ficheros de ordenador o fotocopias, etc.), o, poniéndolo de otro modo, donde uno pueda ofrecer algo sin “perder” ese algo (como el conocimiento): *p.e.*, el copyleft es más difícil de poner en práctica en aquellas artes que se caracterizan por la producción de objetos únicos, que no pueden ser copiados tal como son (a menos que no se tema por la integridad del trabajo original). Se puede ilustrar esta idea con el siguiente ejemplo: suponga que hay una exposición pública de algunos cuadros mundialmente famosos, *p.e.*, algunas de las muchas copias y trabajos derivados que **Andy Warhol** hizo de sus propias obras de arte, y suponga que alguien que tiene acceso a esos cuadros (sin tener plena *propiedad* de los derechos de éstos), decide “mejorarlos” con algunos efectos pictóricos de su gusto (sin olvidar la correspondiente firma con pintura en aerosol). Dada esta situación, no habría manera (legal) de detener a este tipo si le puede considerar el titular bajo *copyleft completo* de dichas obras.

Éste y otros ejemplos parecen señalar que el copyleft no es la piedra filosofal definitiva capaz de resolver todos los asuntos relacionados con los derechos de autor de una vez por todas: especialmente en el arte, que posee también una tradición de creación como un proceso solitario (junto con, pero de manera separada, una tradición de creatividad cooperativa), las obras “dirigidas a la comunidad” no es lo que se desea en todos los casos.

Las licencias copyleft para el arte son conscientes generalmente de tales limitaciones, por lo que difieren de las licencias copyleft para el software. Algunas diferencias consisten, *p.e.*, en distinguir entre la obra original y las copias (donde algunas condiciones imprescindibles del copyleft son aplicables solamente a las copias) o en descansar sobre ideas que son menos objetivas a la hora de poner en práctica (más como declaraciones de intenciones), por ejemplo, estipulando que el copyleft sea sujeto de consideración - en el mundo de los programadores la implementación del copyleft constituye en sí misma la máxima consideración que uno puede obtener. En otras palabras: en el arte el copyleft tiene que depender de nociones más generales referentes a los derechos de autor, las cuales son incluso más complejas (y más cambiantes entre países) que las leyes del copyright, como por ejemplo, los derechos morales, intelectuales, etc.

Al igual que el sistema de licencias Creative Commons compartir-igual, la GFDL permite a los autores establecer limitaciones en ciertas secciones de su trabajo, dejando exentas a algunas partes de su creación del mecanismo del copyleft completo. En el caso de la licencia GFDL, estas limitaciones incluyen el uso de secciones invariantes, que no pueden ser alteradas por futuros editores. Estos tipos de licencias copyleft parciales pueden ser utilizadas también fuera del contexto del arte: de hecho, ese era el propósito inicial para la GFDL, puesto que fue originalmente concebida como un mecanismo para apoyar la documentación de software (con copyleft). Sin embargo, puede ser utilizada para cualquier tipo de documento.

Muchos artistas aplican copyleft en su trabajo teniendo en mente que aquellos que lo copien y lo modifiquen de algún modo reconocerán el trabajo al artista inicial. Sin embargo, esto puede traer problemas: el trabajo del artista podría utilizarse de manera contraria a su voluntad, *p.e.*, poniendo una fotografía estándar en un cartel racista. Si el artista es reconocido, será entonces asociado aparentemente con un grupo y una ideología que tal vez no comparta. Asimismo, tampoco hay garantía de que se le atribuya el mérito de su trabajo cuando le gustaría.

## 7.2 Patentes

Las ideas del copyleft están siendo también sugeridas cada vez más para su aplicación en patentes (y por tanto, dependiendo de un marco legal de patentes en lugar de un marco legal de derechos de autor). Ejemplos de estas iniciativas son los fondos de patentes abiertas que permiten el uso libre de *royalties* de patentes contribuidas al fondo bajo ciertas condiciones (como renunciar al derecho de solicitar nuevas patentes que no han sido contribuidas a dicho fondo). Sin embargo, esta iniciativa parece no haber despegado, tal vez porque las patentes son relativamente caras de obtener, mientras que los derechos de autor se obtienen de manera gratuita.

No obstante, puesto que la mayoría de creaciones con copyleft adquieren la característica de copyleft exclusivamente de las leyes del copyright, los mecanismos de patentes pueden amenazar las libertades que otorga el copyleft a dichas creaciones cuando se permite a las leyes de patentes anular a las de copyright, que podría ser el caso de las nuevas reglas referentes a patentes desarrolladas por la Unión Europea a principios del siglo XXI. No parece haber una respuesta fácil a tales amenazas, aunque generalmente se considera que las comunidades que desarrollan productos con copyleft no tienen ni los recursos ni la organización necesaria para los complejos trámites de patentes.

## 8 Explotación comercial

La explotación comercial de trabajos con copyleft difiere de la explotación comercial tradicional que se obtiene de los derechos de autor. La explotación de trabajos con copyleft puede conseguirse, por ejemplo, construyendo un modelo de servicios -incluyendo asesoría y soporte- alrededor del trabajo con copyleft. Generalmente, se espera que un negocio "copyleft" genere unos beneficios económicos más bajos que un negocio que utilice trabajos privativos. Las empresas que trabajan con productos privativos pueden generar ingresos exclusivamente con las ventas, las licencias individuales y transferibles, y los lucrativos litigios sobre derechos del trabajo.

### 8.1 Nuevos productos

La competitividad de los trabajos con copyleft en los negocios puede parecer excesivamente débil, siendo incapaz de generar inversiones para investigación y desarrollo, ni de acaparar exclusivamente los beneficios obtenidos del resultado. Económicamente, el copyleft se considera el único mecanismo capaz de competir con las empresas monopolísticas que dependen de la explotación económica del copyright, marcas registradas y leyes de patentes. El copyleft permite a programadores voluntarios contribuir y sentirse involucrados en el desarrollo de software, formando parte de un proyecto mucho más grande, como el desarrollo del núcleo de un sistema operativo. Además, se aseguran de que cualquier derivado que surja de su esfuerzo en el futuro permanecerá accesible a ellos gracias al copyleft. Por consiguiente, el desarrollo de software con copyleft deja clara su intención de nunca ocultar o abusar de cualquier conocimiento que se aporte. A su vez, el copyleft también garantiza que las compañías y programadores que se deciden a colaborar no puedan crear sus propias versiones privativas del trabajo para tomar ventaja sobre otros. En su lugar, la competitividad se basa en otros aspectos del suministro de productos comerciales con copyleft.

### 8.2 Comercialización industrial

Los distribuidores comerciales de sistemas basados en GNU/Linux (como Red Hat y Mandrake) pueden haber tenido sus más y sus menos a la hora de encontrar una estrategia exitosa (o modelo de negocio) para sacar adelante sus negocios, pero con el tiempo ha quedado demostrado que es posible basar un negocio en un servicio comercial en torno a una creación con copyleft. Un ejemplo bien conocido es el de Mandrake, que fue una de las primeras compañías en tener éxito en la bolsa de valores tras la implosión de grandes partes del mercado de la Tecnología de la Información (TI) a principios del siglo XXI. La compañía también logró convencer a los organismos gubernamentales para cambiar a su distribución

de GNU/Linux.

Sin embargo, y dejando a un lado excepciones como **Debian**, la mayoría de distribuidores de GNU/Linux no limitan su negocio al software con copyleft. Parece no haber una verdadera razón por la cual, la explotación de servicios comerciales en torno a creaciones con copyleft, no pudiera ser posible en negocios a pequeña escala. Dicha estrategia, como concepto de negocio, no sería más compleja que la de hacer dinero con una receta para preparar café de “dominio público”, y que tan satisfactoriamente han sabido explotar los propietarios de muchas cafeterías. **UserLinux**, un proyecto de **Bruce Perens**, apoyó la aparición de tales negocios a pequeña escala basados en software libre, es decir, programas informáticos con copyleft o con algún otro tipo de licencia libre.

### 8.3 Comercialización artística

En arte, el concepto de “servicio comercial en torno a una creación con copyleft” puede ser (incluso) más difícil de poner en práctica que en el desarrollo de software. Las representaciones públicas podrían ser consideradas como una de las pocas posibilidades de proporcionar dichos “servicios”.

La industria de la música, por ejemplo, parece haber encontrado un obstáculo a su desarrollo en los programas de intercambio de ficheros en redes P2P. La Fundación Frontera Electrónica (*Electronic Frontier Foundation*, EFF) propone algunas sugerencias para resolver este problema:

**Licenciamiento voluntario colectivo:** Suena obvio: las principales casas discográficas podrían reunirse y ofrecer unas licencias justas y no discriminatorias para su música. A esto se le llama “licenciamiento voluntario colectivo”, y es lo que se lleva practicando 70 años para mantener legal la radio y al mismo tiempo remunerar a los compositores. Protege a las estaciones de posibles pleitos mientras reúne el dinero por las canciones que éstas reproducen.

**Licencias individuales obligatorias:** Si a los artistas, compositores, y titulares de derechos de autor se les exigiera permitir la copia on-line a cambio de unos honorarios fijados por el gobierno, las compañías podrían arreglárselas sin problemas para reunir dichos honorarios, hacer la contabilidad, y remitirlos a los artistas. El pago a cada artista no tiene que reflejar directamente lo que paga cada consumidor, siempre que el total entre todos los artistas y consumidores quede equilibrado.

**Compartir los ingresos por publicidad:** Sitios como Internet Underground Music Archive, EMusic.com, Soundclick, y Artistdirect.com ponen a disposición de los fans un espacio donde escuchar flujos de música (streaming), descargar ficheros, y ponerse en contacto con los artistas. Mientras tanto, estos fans ven publicidad cuyos beneficios se reparten entre el propio sitio y los titulares de los derechos de autor.

**Suscripciones P2P:** Algunos vendedores de software P2P podrían empezar a cobrar por su servicio. Los amantes de la música podrían pagar una cantidad fija por el software o por cada canción descargada. Los fondos podrían ser distribuidos a los artistas y titulares de derechos de autor mediante acuerdos de licencia con los estudios o firmas discográficas o a través de licencias obligatorias. En 2001, **Napster** se planteó este servicio de suscripción. Aunque las batallas legales de Napster contra la industria del disco lo dejaron fuera de juego, (junto con muchos otros sitios y sistemas P2P), los servicios de suscripción (como el **iTunes Music Store** de Apple) muestran que los consumidores están dispuestos a pagar por la música que descargan.

**Patrocinio digital y propinas on-line:** La contribución directa de los amantes de la música es una manera muy antigua de compensar a los artistas. Puesto que el contenido se ha transformado en digital, así debe hacerlo también la forma de pago. Con un bote de propinas on-line como el Amazon Honor System, los artistas pueden pedir donaciones directamente desde sus páginas web, en cantidades tan pequeñas como un dólar. Los sitios que ofrecen patrocinio como MusicLink y QuidMusic emergen con este propósito permitiendo a los consumidores seleccionar a los músicos y compositores que les gustaría apoyar. De cualquier forma, se proporciona a los consumidores un método fácil y seguro para dar dinero directamente a los artistas que admiran.

**Impuestos por ancho de banda:** Algunas personas han propuesto a los ISPs como puntos de recaudación por el intercambio P2P. Todo usuario de Internet obtiene acceso web a través de un ISP. La mayoría mantiene también un acuerdo financiero regular con alguno de ellos. A cambio de protección contra posibles pleitos o juicios, los ISPs podrían vender cuentas “autorizadas” (con un cargo extra) a los usuarios de P2P.

**Tarifas sobre los medios:** Otro lugar donde generar ingresos es en los medios físicos que se utilizan para almacenar la música. Canadá y Alemania gravan todos los discos grabables y distribuyen luego los fondos entre los artistas. En Estados Unidos tienen discos grabables con derechos pagados y discos de datos. Es difícil pagar a los artistas de forma precisa con este sistema por sí solo, pero otros datos (como estadísticas de las redes P2P, por ejemplo) podrían ayudar a la hora de hacer más justo el desembolso de los fondos.


**Conciertos:** Está comprobado, los conciertos son una enorme fuente de ingresos para los artistas. Algunos, como las bandas *Grateful Dead* y *Phish*, han construido sus carreras alrededor de sus giras, al mismo tiempo que animaban a sus fans a grabar e intercambiar su música. La **distribución por paridad** encaja a la perfección con este modelo, constituyendo un sistema de distribución y promoción para aquellas bandas que eligen ganarse la vida en la carretera.

Algunos se muestran más firmes sobre el comercio de

ideas y dicen: *Las ideas no funcionan igual que los objetos. Si yo te doy un objeto físico dejó de poder usar y controlar dicho objeto, y puedo pedir algo a cambio, algún tipo de pago o compensación. En cambio, cuando te doy una idea, no pierdo nada. Aún puedo utilizar esa idea como desee. No necesito pedir nada a cambio.*

Algunos artistas usan licencias, como *Creative Commons BY-NC-SA*, que no permiten un uso comercial. De esta manera, pueden escoger vender sus creaciones sin tener que competir con otras copias en venta del mismo trabajo.

## 9 Véase también

-  Portal:Software libre. Contenido relacionado con **Software libre**.
- Modo de Producción Copyleft
- Cultura libre de Lawrence Lessig, abogado experto en derecho informático
- Copia este libro del abogado David Bravo Bueno
- Conocimiento libre
- Contenido libre
- Música copyleft
- Música libre
- Radio autogestionada
- Radio comunitaria

## 10 Referencias

- [1] Stallman, Richard. «The GNU Project» (en inglés). Proyecto GNU. Consultado el 19 de abril de 2014. Parámetro desconocido `lurltrad=` ignorado (ayuda)
- [2] de la Cueva, Javier (6 de febrero de 2006). «Llevando el copyleft a las sentencias judiciales (o La Dinamo absuelta de la demanda de la SGAE)». *Derecho de Internet*. Consultado el 19 de abril de 2014.
- [3] Stallman, Richard (noviembre de 2004). *Software libre para una sociedad libre*. Traficante de sueños. p. 24. ISBN 84-933555-1-8. Consultado el 8 de abril de 2015.
- [4] Biancuzzi, Federico. «ESR: "We Don't Need the GPL Anymore"». *OnLamp.com*. Consultado el 19 de abril de 2014.
- [5] Gay, Joshua (10 de febrero de 2005). «FSF Licensing & Compliance Team». Free Software Foundation. Consultado el 19 de abril de 2014.
- [6] «Various Licenses and Comments about Them». Proyecto GNU / Free Software Foundation. Consultado el 19 de abril de 2014. Parámetro desconocido `lurltrad=` ignorado (ayuda)
- [7] «Licenses by Name». Open Source Initiative. Consultado el 19 de abril de 2014.
- [8] «The Open Software License 3.0 (OSL-3.0)». Open Source Initiative. Consultado el 19 de abril de 2014.
- [9] Raymond, Eric Steven; Catherine Olanich Raymond. «Licensing HOWTO». Consultado el 19 de abril de 2014.
- [10] «What the GPLv3 Means for MS-Novell Agreement». *Slashdot*. 8 de marzo de 2007. Consultado el 19 de abril de 2014.
- [11] «RMS on the Ogg Vorbis License». *LWN.net*. 2001. Consultado el 19 de abril de 2014.

## 11 Enlaces externos

- GNU: Definición de software protegido con copyleft
- GNU: *¿Qué es Copyleft?*
- Creative Commons, iniciativa para popularizar ciertas licencias *copyleft* para distintos tipos de trabajos creativos (música, películas, texto, etc)
- Fundación Copyleft, entidad para promover su uso generalizado especialmente en España.
- Manual Copyleft, Copyleft o licencia de libre copia y distribución.
- Let's wiki video sobre Wikipedia y la inteligencia de colaboración
- Movimiento por la Devolución, propuesta para la abolición casi total de derechos de autor de cualquier tipo.
- Copyleft Argentina, sitio de la comunidad argentina de artistas Copyleft
- El monopolio de las ideas: contra la propiedad intelectual, por Albert Esplugas
- (en inglés) Simone Aliprandi, Creative Commons: a user guide (el texto está disponible bajo una Licencia Creative Commons)
- Lawrence Lessig, Cultura libre (el texto está disponible bajo una Licencia Creative Commons)
- Rubén Iglesias Posse The legal status of copyleft before the Spanish courts Journal of Intellectual Law & Practice 2009 4(11):815-826
- Cultura CopyLeft
- Aa.Vv. (2011). Ywein Van den Brande, Shane Coughlan, Till Jaeger, ed. *International Free and Open Source Software Law Book*. Open Source Press. `lcoautores=` requiere `lautor=` (ayuda)



- Copyright, Creative Commons o Copyleft ¿Qué licencia elegir para publicar en Internet? Comparativa sobre los tres modelos más habituales de licenciamiento de obras usados en Internet.

## 12 Origen del texto y las imágenes, colaboradores y licencias

### 12.1 Texto

- **Copyleft** *Fuente:* <https://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft?oldid=89323267> *Colaboradores:* Piolinfax, Moriel, Sauron, Zwobot, Dodo, Sms, Alstradian, AlbertoDV, Elwikipedista, Tano4595, Yakoo, Robotito, Xavidp, Julianortega, McCarthur-eswiki, Porao, Loco085, Txuspe, Colegota, Airunp, Taichi, Patricio.lorente, Rembiapo pohyiete (bot), Johnbojaen, Orgullobot-eswiki, RobotQuistnix, Francosrodriguez, JKD, Chobot, Arevaloce, Dibujon, Amadis, ArturoBuendia, FlaBot, Varano, .Sergio, Toniher, Gaeddal, GermanX, KnightRider, Davidam, Gronky, Libero, Crisneda2000, Banfield, Vbenedetti, Phaidros, Javierdekai, Chlewbot, Nihilo, Perez ibars, Camontuyu, Ál, Wikipaco, Hawking, CEM-bot, Alexav8, Fontun, JoRgE-1987, Rastrojo, Rosarinagazo, Versvs, Montgomery, Javier De La Cueva, Thijs!bot, FrancoIacomella, VARGUX, Sapietin, Isilanes-eswiki, Emmanuelmaggiori, DelPlata, Rafa3040, Muro de Aguas, CommonsDelinker, TXiKiBoT, Vsuaezp, FANSTARbot, Kabone, Rei-bot, Idioma-bot, Pólux, Snakefang, JoSongoku, AlnoktaBOT, VolkovBot, Matdrones, Elabra sanchez, Mrexcel, DJ Nietzsche, Shooke, Muro Bot, Ptn, SieBot, AnHeLLiDo, DaBot-eswiki, Obelix83, Drinibot, Mx DDoS, Pepe piton, Manwé, Correogsk, Liliana crisatncho, Beledy, Javierito92, Borja Sánchez, Botellin, Leonpolanco, Botito777, PetrohsW, Daniche, Alexbot, HenryContreras, Xtilla, Gerin, SilvonenBot, Elpct82, Camilo, AVBOT, David0811, MastiBot, Ginosbot, Diegusjaimes, Arjuno3, Argentumm, Andreasmperu, Luckas-bot, Escucha, Xihh, Dynbiz, Alexesteves, Rinku, Erickarroqui, Fernando.om, Xqbot, Jkwb, SassoBot, White Master, BOTirithel, Linux65, Halfdrag, MelisaPuccinelli, DixonDBot, PatruBOT, KamikazeBot, Edyvidal, Ruigpo, Jorge c2010, Emaus-Bot, Grillitus, Ijpulidos, MerlIwBot, KLBOT2, Melppo, MetroBot, Invadibot, Paroledipolvere, Adribeex, Elvisor, Helmy oved, YFdyh-bot, Legobot, RimmPulskit, JacobRodrigues, Jarould, Crystallizedcarbon, Goghard, Carlos Raul Juan del Rio Verde de tus Nalgas y Anónimos: 142

### 12.2 Imágenes

- **Archivo:Commons-emblem-question\_book\_yellow.svg** *Fuente:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Commons-emblem-question\\_book\\_yellow.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Commons-emblem-question_book_yellow.svg) *Licencia:* CC BY-SA 3.0 *Colaboradores:* `<a href="//commons.wikimedia.org/wiki/File:Commons-emblem-query.svg" class="image"></a> + <a href="//commons.wikimedia.org/wiki/File:Question_book.svg" class="image"></a>` *Artista original:* GNOME icon artists, Linfocito B
- **Archivo:Copyleft.svg** *Fuente:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Copyleft.svg> *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* Trabajo propio *Artista original:* Zscout370, Sertion, e.a.
- **Archivo:Copyleft\_All\_Wrongs\_Reserved.png** *Fuente:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Copyleft\\_All\\_Wrongs\\_Reserved.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Copyleft_All_Wrongs_Reserved.png) *Licencia:* Public domain *Colaboradores:* Transferido desde en.wikipedia a Commons. *Artista original:* The original uploader was Swtpe6800 de Wikipedia en inglés
- **Archivo:Heckert\_GNU\_white.svg** *Fuente:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Heckert\\_GNU\\_white.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Heckert_GNU_white.svg) *Licencia:* CC BY-SA 2.0 *Colaboradores:* gnu.org *Artista original:* Aurelio A. Heckert <aurium@gmail.com>

### 12.3 Licencia del contenido

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0