

# TENDENCIAS DE FUTURO

La propiedad intelectual es una de las cuestiones más relevantes que aún quedan por resolver en la economía impulsada por la era digital. El marco jurídico que hasta la fecha protegía los derechos de creadores e inventores se ha revelado incapaz de garantizar que los productores reciban una justa compensación por su trabajo y los consumidores puedan ejercer un uso libre y confiado de los bienes y servicios que adquieren. El estándar digital ha favorecido convergencia tecnológica y facilidad de intercambio de la información y el conocimiento, lo que ha diluido las fronteras entre la propiedad intelectual y el dominio público.

PAG. 04

# ¿QUÉ HACER CON LA PROPIEDAD INTELLECTUAL?



# ¿QUÉ HACER CON LA PROPIEDAD INTELECTUAL?

*La propiedad intelectual es una de las cuestiones más relevantes que aún quedan por resolver en la economía impulsada por la era digital. El marco jurídico que hasta la fecha protegía los derechos de creadores e inventores se ha revelado incapaz de garantizar que los productores reciban una justa compensación por su trabajo, y los consumidores puedan ejercer un uso libre y confiado de los bienes y servicios que adquieren. El estándar digital ha favorecido convergencia tecnológica y facilidad de intercambio de la información y el conocimiento, lo que ha diluido las fronteras entre la propiedad intelectual y el dominio público*



Por una parte, la industria establece dispositivos de protección de forma unilateral que en muchos casos perjudican a los usuarios e introducen costes añadidos en el mercado. Es el caso de los denominados *Digital Rights Management (DRM)*, sistemas creados para impedir una utilización indiscriminada de los productos. Y, por otra parte, los ciudadanos se

muestran dispuestos a romper una y otra vez las barreras de la propiedad, desde la creencia equivocada de que todo artefacto intelectual es de dominio público. El uso de software pirata, la compra fraudulenta de música y películas y la descarga ilegal de archivos vía plataformas *peer to peer* constituyen ejemplos de la quiebra del orden de la propiedad intelectual. Representantes de la industria y los consumidores han entablado una dura

batalla en los parlamentos, los tribunales y la opinión pública para dirimir quién ostenta verdaderamente los derechos en la era digital.

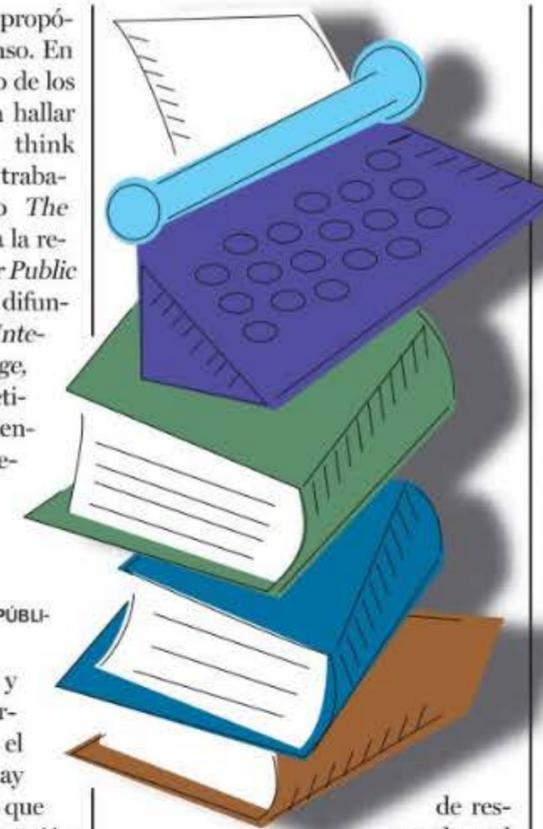
La situación no es sostenible porque la innovación y la competitividad en nuestra época dependen en buena medida de la existencia de un modelo aceptado de protección de la propiedad intelectual. No es casual, por tanto, que en el mundo de las políticas públicas se mantenga un intenso de-

bate sobre esta cuestión, con el propósito de hallar un nuevo consenso. En Europa, es el Reino Unido uno de los países que más se empeña en hallar soluciones efectivas. Varios think tanks publican regularmente trabajos sobre la materia, como *The Stockholm Network*, que edita la revista *Know IP*, o el *Institute for Public Policy Research*, que acaba de difundir la obra *Public Innovation, Intellectual Property in a Digital Age*, con la que ha tratado de sintetizar las directrices del pensamiento progresista sobre la propiedad intelectual. Incluiremos ideas de estos informes en el artículo.

## EL EQUILIBRIO PROPIEDAD-DOMINIO PÚBLICO

Como afirman William Davis y Kay Withers, autores del informe *Public Innovation*, desde el punto de vista económico "hay que reconocer que es necesario que exista un cierto grado de protección para las innovaciones porque de lo contrario desaparecerían los incentivos para la creación o el desarrollo de nuevas propuestas. Sin embargo, un exceso de protección puede perjudicar la competencia y establecer peligrosos monopolios".

El rechazo al sistema vigente de protección se centra en particular en dos ámbitos: el de la cultura, sobre el que los consumidores consideran que debe facilitarse un acceso universal a los productos culturales, tras un breve plazo de control en el que los creadores hayan obtenido el justo beneficio. En su visión puede que exista un cierto desconocimiento de las características del proceso creativo e ignorancia sobre el valor económico de lo intangible. Pero también cabe apuntar una conducta abusiva que durante años han manifestado los gestores culturales, quienes han mantenido controles excesivos sobre los productos y han disfrutado de ganancias exorbitantes. La convergencia digital y la subsiguiente facilidad de intercambio y copia han provocado una actuación "vengativa" del consumidor, que percibe que ahora tiene la oportunidad



de responder al trato injusto recibido.

El otro ámbito relevante en el debate sobre la protección es el de la creación de software. Frente a modelos de producción y distribución de programas como, por ejemplo, el de *Microsoft*, que opera en un régimen de casi monopolio en según qué herramientas, como los sistemas operativos, se alzan planteamientos industriales con una raíz colectivista o, si prefieren, cooperativa. Es una filosofía que está en el origen del uso de Internet como instrumento de comunicación entre académicos e investiga-

**"El estándar digital ha favorecido convergencia tecnológica y facilidad de intercambio de la información y el conocimiento"**

**"Un exceso de protección puede perjudicar la competencia y establecer peligrosos monopolios"**

dores, más allá de la utilización militar. De acuerdo con ella, se entiende que las tecnologías de la comunicación y la información alcanzan una mayor calidad si en su proceso de desarrollo intervienen el máximo de expertos posible, que ceden gratuitamente el fruto de sus innovaciones para que otros añadan nuevos desarrollos.

Iniciativas como *Linux*, que ofrece un sistema operativo alternativo a *Windows*, la *Fundación Mozilla*, dedicada a proporcionar programas de acceso a Internet y de correo electrónico, *Open Office*, que brinda gratuitamente software de ofimática, o *Wikipedia*, encaminada a crear una enciclopedia virtual accesible universalmente, son algunos de los ejemplos más destacados de proyectos cooperativos que en estos momentos se muestran tan innovadores y competitivos como los modelos tradicionales de desarrollo industrial. A ellos se unen centenares de propuestas de programación de ordenadores, que bajo la etiqueta *freeware* ceden sin cargo sus productos a los usuarios que lo desean.

Incluso, cabe pensar que en la filosofía empresarial de las compañías más exitosas de Internet, como *Google* o *Yahoo*, subsiste cierta visión filantrópica que se compenetra con una explotación comercial más al uso. La experiencia demuestra que, por ahora, este sistema de innovación es casi tan competitivo como el tradicional. De hecho, los siguientes estadios de extensión de Internet, como la *Web 2.0* o la *Web 3.0*, hacen especialmente énfasis en las herramientas de colaboración. En este escenario, no cabe duda de que la cuestión de los derechos de propiedad se ha convertido en un elemento estratégico.

## DERECHOS DE LOS CONSUMIDORES EN LA ERA DIGITAL

En Gran Bretaña se ha llevado a cabo un interesante análisis sobre cómo cabe reformular los derechos de los consumidores con respecto a la propiedad intelectual. Se trata del *Informe Gowers sobre la propiedad intelectual*



tual, que estudia el marco actual de la cuestión y propone un nuevo modelo de explotación de los derechos. Señala que "la legislación presente de la propiedad intelectual confiere privilegios de monopolio a los titulares, perturba el juego del mercado e impone costes a los consumidores". Apuesta por que el sistema considere a la sociedad en su conjunto y en principio no proteja celosamente la propiedad salvo que se demuestre que es en interés público.

Por ejemplo, los autores del estudio argumentan que el tiempo de protección de las obras artísticas, como libros o películas, es excesivo, sobre todo si los derechos se transfieren a los herederos. Entienden que en una comercialización caracterizada por la inmediatez, en la que la mayor parte de los beneficios de las películas y obras literarias (éstas en menor medida, pero cada vez más) se obtienen en su primera etapa de venta, no tiene sentido extender la protección durante décadas.

Con respecto a otros ámbitos, regulados por las patentes y la propiedad industrial, el estudio apunta que ejemplos como el de la industria de componentes del automóvil, liberalizada en el Reino Unido para favorecer su desarrollo, muestra que una protección no tan estricta de las patentes ha fomentado la competitividad de un sector, que hoy es de los más abiertos de Europa. Los autores abogan por que este nuevo espíritu se extienda al ámbito internacional, en cuanto a las importaciones, exportaciones y marcas registradas, para facilitar la

competencia transfronteriza y beneficiar a los consumidores. En relación con esto, en otro ejemplo se señalan las dificultades que los usuarios tienen para disfrutar de los productos en distintos países. Quien compra una película en Estados Unidos tiene problemas para verla en un reproductor adquirido en Europa, debido a los diferentes sistemas de codificación, en teoría pensados para proteger los derechos intelectuales. "Dichos controles no protegen, sino lo que hacen es segmentar mercados", algo que va en contra de las doctrinas de libre comercio que las autoridades internacionales intentan impulsar.

Lo negativo de la situación es que se ha establecido una quiebra entre lo que dicen las leyes y la conducta de los consumidores, quienes han optado por incurrir en la ilegalidad ante la rigidez de la normativa. "El nuevo entorno digital ha permitido que se in-

**"La mayor parte de los beneficios de las películas y obras literarias se obtienen en su primera etapa de venta"**

crementemente el acceso público a los bienes y servicios intelectuales, pero sin contar con la autorización de la ley". Ante las circunstancias, los productores más poderosos y las entidades de gestión de derechos se han lanzado a la persecución de aquellas personas que infringen las normas sobre propiedad intelectual, con resultados desiguales. Se ha creado un clima negativo en torno a este asunto, ha habido castigos desproporcionados respecto de la infracción y se ha limitado la libertad de expresión e iniciativa en Internet. Por otra parte, se ha constatado la imposibilidad de aplicar justicia a todos los infractores, lo que ha acrecentado las críticas por la arbitrariedad con que se aplican las normas y se imponen los castigos. "Las sanciones penales por infringir los derechos de propiedad no deberían caer sobre los usuarios individuales, sino que deben

ceñirse a los delincuentes organizados".

El informe Gowers apunta que para salvar las diferencias entre la industria y los ciudadanos, es recomendable que el margo legislativo sobre propiedad intelectual quede ordenado en torno al criterio de competencia: "Los bienes o servicios beneficiarios de protección deben tener su límite en la necesidad de mantener la competitividad de los mercados. Sólo han de estar protegidos los activos que no perjudiquen a la libre competencia". Asimismo, cree que hay que aumentar los derechos de los consumidores, a quienes sitúa en desventaja con respecto al poder de la industria.

#### LOS DERECHOS DE LA INDUSTRIA

Desde las empresas, los intentos de eliminar al máximo la propiedad intelectual tampoco convencen. En los

**"El uso del DRM está reconocido en los tratados internacionales de propiedad intelectual"**

sectores más afectados, como el de la industria cultural, sostienen que los consumidores se exceden en el uso de productos cuya titularidad no han adquirido y pretenden olvidar que detrás de un bien intangible hay una fuerte inversión económica cuyo rendimiento sólo se obtiene en el largo plazo. Por otra parte, argumentan que de la existencia de unos principios mínimos de protección intelectual depende el futuro de muchos creadores.

Hay que reconocer que las compañías se han visto y se ven desbordadas por los efectos de las tecnologías de la información en sus productos. En pocos años, las ventas de copias piratas, las descargas e intercambios de archivos o nuevas formas de distribución audiovisual ha roto por completo las reglas tradicionales de sus mercados y apenas les han dado tiempo a adecuarse a las modernas pautas de con-



sumo cultural. Por ello, es explicable que a corto plazo hayan diseñado una estrategia defensiva, caracterizada por el recurso legítimo al lobby en instancias nacionales e internacionales, asumir erróneamente que en cada consumidor hay un delincuente potencial y por desarrollar dispositivos electrónicos de control, los famosos DRM (Digital Rights Management), que en muchos casos ha contribuido a agravar el enfrentamiento con los ciudadanos e incluso con las autoridades.

Sobre éste último asunto, el DRM, que quizá es el que más debate público ha generado en los últimos meses, ha escrito el think tank *The Stockholm Network*. En su informe *Why Digital Rights Management*, expone la situación actual del DRM y sus perspectivas de futuro, bajo la premisa de que tal dispositivo de control es necesario para asegurar la supervivencia de la industria de contenidos. Entiende que aunque estas tecnologías de protección se llevan usando desde los años setenta, han experimentado un auge "ante la creciente popularidad de la piratería y las descargas

#### Las claves

1. Las tecnologías de la información cuestionan el marco legal vigente de protección de la propiedad intelectual.
2. Aunque la protección ha sido clave en el desarrollo de la innovación, nuevas formas de cooperación industrial indican que el libre uso de las invenciones también fomenta la competitividad.
3. La industria ha tendido a criminalizar a los consumidores sin reconocer que tiene parte de responsabilidad frente a la piratería y el delito contra la propiedad intelectual.
4. El nuevo marco de propiedad tiene que evitar las tentaciones de monopolio y buscar el equilibrio entre la propiedad privada de los bienes intangibles y el interés público de la innovación.
5. La idoneidad de los dispositivos electrónicos de control ha de marcarla el libre juego del mercado, sin excesivas injerencias del poder político o los grupos de interés.

ilegales de archivos. La Federación de la Industria Fonográfica Internacional ha calculado que por cada descarga legal de una canción se produce una bajada ilegal de 40. Esto supone grandes pérdidas para la industria y ha influido mucho en la adopción del DRM".

La investigación afirma que el uso del DRM está reconocido en los tratados internacionales de propiedad intelectual, por lo que no se comprende que algunos países hayan tratado unilateralmente de prohibirlo. Pero lo más importante, a su juicio, es que trata de proteger una realidad, que las obras intelectuales y artísticas son muy costosas de realizar y que no resultan viables si no se garantiza una explotación exclusiva en un período determinado de tiempo. Por ello, lo recomendable es que se acepte el uso de los dispositivos electrónicos de control como una aplicación de la propiedad intelectual en la era digital. Los autores, Anne Jensen, Simon Moore y Meir Pugatch asumen que es conveniente fijar un marco común de utilización del DRM para que sirva a su objeto sin perjudicar al mercado y los derechos de los consumidores. No se niega que algunas medidas de protección han sido excesivas, por cuanto han ido más allá del bien protegido y han conculcado las normas del libre mercado. "Sin embargo, no es oportuna la presión que las autoridades de muchos países están ejerciendo para que la industria elimine el DRM. Hay que adecuar los dispositivos a los distintos tipos de contenidos y, sobre todo, dejar que sean las circunstancias del mercado las que indiquen si es conveniente impulsar o eliminar los sistemas digitales de protección". En esta perspectiva se sitúa la opinión del Presidente de Apple, Steve Jobs, que considera que tal vez ha llegado el momento de eliminar el DRM para favorecer un crecimiento del mercado de los contenidos, teniendo en cuenta que con los nuevos sistemas de distribución estamos a las puertas de una revolución cultural. Sería lamentable que la falta de visión de los actores principales de este mercado frenara la expansión de la era digital. |



tual, que estudia el marco actual de la cuestión y propone un nuevo modelo de explotación de los derechos. Señala que "la legislación presente de la propiedad intelectual confiere privilegios de monopolio a los titulares, perturba el juego del mercado e impone costes a los consumidores". Apuesta por que el sistema considere a la sociedad en su conjunto y en principio no proteja celosamente la propiedad salvo que se demuestre que es en interés público.

Por ejemplo, los autores del estudio argumentan que el tiempo de protección de las obras artísticas, como libros o películas, es excesivo, sobre todo si los derechos se transfieren a los herederos. Entienden que en una comercialización caracterizada por la inmediatez, en la que la mayor parte de los beneficios de las películas y obras literarias (éstas en menor medida, pero cada vez más) se obtienen en su primera etapa de venta, no tiene sentido extender la protección durante décadas.

Con respecto a otros ámbitos, regulados por las patentes y la propiedad industrial, el estudio apunta que ejemplos como el de la industria de componentes del automóvil, liberalizada en el Reino Unido para favorecer su desarrollo, muestra que una protección no tan estricta de las patentes ha fomentado la competitividad de un sector, que hoy es de los más abiertos de Europa. Los autores abogan por que este nuevo espíritu se extienda al ámbito internacional, en cuanto a las importaciones, exportaciones y marcas registradas, para facilitar la

competencia transfronteriza y beneficiar a los consumidores. En relación con esto, en otro ejemplo se señalan las dificultades que los usuarios tienen para disfrutar de los productos en distintos países. Quien compra una película en Estados Unidos tiene problemas para verla en un reproductor adquirido en Europa, debido a los diferentes sistemas de codificación, en teoría pensados para proteger los derechos intelectuales. "Dichos controles no protegen, sino lo que hacen es segmentar mercados", algo que va en contra de las doctrinas de libre comercio que las autoridades internacionales intentan impulsar.

Lo negativo de la situación es que se ha establecido una quiebra entre lo que dicen las leyes y la conducta de los consumidores, quienes han optado por incurrir en la ilegalidad ante la rigidez de la normativa. "El nuevo entorno digital ha permitido que se in-

**"La mayor parte de los beneficios de las películas y obras literarias se obtienen en su primera etapa de venta"**

crementa el acceso público a los bienes y servicios intelectuales, pero sin contar con la autorización de la ley". Ante las circunstancias, los productores más poderosos y las entidades de gestión de derechos se han lanzado a la persecución de aquellas personas que infringen las normas sobre propiedad intelectual, con resultados desiguales. Se ha creado un clima negativo en torno a este asunto, ha habido castigos desproporcionados respecto de la infracción y se ha limitado la libertad de expresión e iniciativa en Internet. Por otra parte, se ha constatado la imposibilidad de aplicar justicia a todos los infractores, lo que ha acrecentado las críticas por la arbitrariedad con que se aplican las normas y se imponen los castigos. "Las sanciones penales por infringir los derechos de propiedad no deberían caer sobre los usuarios individuales, sino que deben

ceñirse a los delincuentes organizados".

El informe Gowers apunta que para salvar las diferencias entre la industria y los ciudadanos, es recomendable que el margo legislativo sobre propiedad intelectual quede ordenado en torno al criterio de competencia: "Los bienes o servicios beneficiarios de protección deben tener su límite en la necesidad de mantener la competitividad de los mercados. Sólo han de estar protegidos los activos que no perjudiquen a la libre competencia". Asimismo, cree que hay que aumentar los derechos de los consumidores, a quienes sitúa en desventaja con respecto al poder de la industria.

#### LOS DERECHOS DE LA INDUSTRIA

Desde las empresas, los intentos de eliminar al máximo la propiedad intelectual tampoco convencen. En los

**"El uso del DRM está reconocido en los tratados internacionales de propiedad intelectual"**

sectores más afectados, como el de la industria cultural, sostienen que los consumidores se exceden en el uso de productos cuya titularidad no han adquirido y pretenden olvidar que detrás de un bien intangible hay una fuerte inversión económica cuyo rendimiento sólo se obtiene en el largo plazo. Por otra parte, argumentan que de la existencia de unos principios mínimos de protección intelectual depende el futuro de muchos creadores.

Hay que reconocer que las compañías se han visto y se ven desbordadas por los efectos de las tecnologías de la información en sus productos. En pocos años, las ventas de copias piratas, las descargas e intercambios de archivos o nuevas formas de distribución audiovisual ha roto por completo las reglas tradicionales de sus mercados y apenas les han dado tiempo a adecuarse a las modernas pautas de con-



sumo cultural. Por ello, es explicable que a corto plazo hayan diseñado una estrategia defensiva, caracterizada por el recurso legítimo al lobby en instancias nacionales e internacionales, asumir erróneamente que en cada consumidor hay un delincuente potencial y por desarrollar dispositivos electrónicos de control, los famosos DRM (Digital Rights Management), que en muchos casos ha contribuido a agravar el enfrentamiento con los ciudadanos e incluso con las autoridades.

Sobre éste último asunto, el DRM, que quizá es el que más debate público ha generado en los últimos meses, ha escrito el think tank *The Stockholm Network*. En su informe *Why Digital Rights Management*, expone la situación actual del DRM y sus perspectivas de futuro, bajo la premisa de que tal dispositivo de control es necesario para asegurar la supervivencia de la industria de contenidos. Entiende que aunque estas tecnologías de protección se llevan usando desde los años setenta, han experimentado un auge "ante la creciente popularidad de la piratería y las descargas

#### Las claves

1. Las tecnologías de la información cuestionan el marco legal vigente de protección de la propiedad intelectual.
2. Aunque la protección ha sido clave en el desarrollo de la innovación, nuevas formas de cooperación industrial indican que el libre uso de las invenciones también fomenta la competitividad.
3. La industria ha tendido a criminalizar a los consumidores sin reconocer que tiene parte de responsabilidad frente a la piratería y el delito contra la propiedad intelectual.
4. El nuevo marco de propiedad tiene que evitar las tentaciones de monopolio y buscar el equilibrio entre la propiedad privada de los bienes intangibles y el interés público de la innovación.
5. La idoneidad de los dispositivos electrónicos de control ha de marcarla el libre juego del mercado, sin excesivas injerencias del poder político o los grupos de interés.

ilegales de archivos. La Federación de la Industria Fonográfica Internacional ha calculado que por cada descarga legal de una canción se produce una bajada ilegal de 40. Esto supone grandes pérdidas para la industria y ha influido mucho en la adopción del DRM".

La investigación afirma que el uso del DRM está reconocido en los tratados internacionales de propiedad intelectual, por lo que no se comprende que algunos países hayan tratado unilateralmente de prohibirlo. Pero lo más importante, a su juicio, es que trata de proteger una realidad, que las obras intelectuales y artísticas son muy costosas de realizar y que no resultan viables si no se garantiza una explotación exclusiva en un período determinado de tiempo. Por ello, lo recomendable es que se acepte el uso de los dispositivos electrónicos de control como una aplicación de la propiedad intelectual en la era digital. Los autores, Anne Jensen, Simon Moore y Meir Pugatch asumen que es conveniente fijar un marco común de utilización del DRM para que sirva a su objeto sin perjudicar al mercado y los derechos de los consumidores. No se niega que algunas medidas de protección han sido excesivas, por cuanto han ido más allá del bien protegido y han conculcado las normas del libre mercado. "Sin embargo, no es oportuna la presión que las autoridades de muchos países están ejerciendo para que la industria elimine el DRM. Hay que adecuar los dispositivos a los distintos tipos de contenidos y, sobre todo, dejar que sean las circunstancias del mercado las que indiquen si es conveniente impulsar o eliminar los sistemas digitales de protección". En esta perspectiva se sitúa la opinión del Presidente de Apple, Steve Jobs, que considera que tal vez ha llegado el momento de eliminar el DRM para favorecer un crecimiento del mercado de los contenidos, teniendo en cuenta que con los nuevos sistemas de distribución estamos a las puertas de una revolución cultural. Sería lamentable que la falta de visión de los actores principales de este mercado frenara la expansión de la era digital. |