



Casa abierta al tiempo

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA IZTAPALAPA
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA
LICENCIATURA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

“Cyberia: La vida en las trincheras del Copyfigh”

Trabajo terminal

para acreditar las unidades de enseñanza aprendizaje de
Trabajo de Investigación Etnográfica y Análisis Explicativo III
y obtener el título de

LICENCIADO EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

presenta

Alma Karen Molina Cruz

Matrícula No. 208348721

Comité de Investigación:

Director: Dr. José Manuel Escalante Lara

Asesores: Dra. Alba Elena Ávila González

Lic. Dalila Sarmiento Hernández

México, D.F.

Abril 2015

01000001 00100000 01101100 01101111 01110011
00100000 01101100 01100001 01100100 01110010
01101111 01101110 01100101 01110011 00101100
00100000 01101100 01101111 01110011 00100000
01100100 01100101 01101100 01101001 01101110
01100011 01110101 01100101 01101110 01110100
01100101 01110011 00101110 01000001 00100000
01101100 01101111 01110011 00100000 01110000
01101001 01110010 01100001 01110100 01100001
01110011 00101100 00100000 01101100 01101111
01110011 00100000 01101000 01100001 01100011
01101011 01100101 01110010 01110011 00101110
01000001 00100000 01101100 01101111 01110011
00100000 01101001 01101110 01100011 01101111
01101110 01100110 01101111 01110010 01101101
01100101 01110011 00101110 01000001 00100000
01101100 01101111 01110011 00100000 01110001
01110101 01100101 00100000 01101100 01110101
01100011 01101000 01100001 01101110 00100000
01110000 01101111 01110010 00100000 01101100
01100001 00100000 01101100 01101001 01100010
01100101 01110010 01110100 01100001 01100100
00101110 01000001 00100000 01101100 01101111
01110011 00100000 01110001 01110101 01100101
00100000 01100001 11000011 10111010 01101110
00100000 01110011 01101111 01101110 00100000
01110110 11000011 10101101 01100011 01110100
01101001 01101101 01100001 01110011 00100000
01100100 01100101 01101100 00100000 01110011
01100101 01100011 01110101 01100101 01110011
01110100 01110010 01101111 00100000 01100100
01101001 01100111 01101001 01110100 01100001
01101100 00101110 01000001 00100000 01100011

A Los Ladrones, Los delincuentes.

A Los piratas, Los hackers.

A Los inconformes.

A Los que Luchan por La Libertad.

A Los que aún son víctimas del secuestro digital.

A cada prosumidor anónimo y con nombre en Internet.

Índice

Agradecimientos	5
Nota inicial	9
<u>Introducción</u>	9
¿Comunicación o documentación? Lenguaje hipertextual	16
• Motivaciones Personales	19
• Unidad de análisis	22
• Unidad de estudio	24
• Metodología: Inmersión en el trabajo de campo	25
◦ Twitter, Facebook, foros	26
◦ Obstáculos del trabajo de campo	28

Primera Parte

/var/log/apt/history.log

Capítulo Cero V 0.2 El misterio llamado Internet	33
Orígenes del gran rizoma	33
• Funcionamiento	37
Capítulo Uno V 0.2 De unos y ceros	41
Entre el verde y el negro: El origen	41
• Manos al código	42
• ¿En qué se parece el código y las recetas de cocina? Stallman y la liberación del código	47
Capítulo Dos V 0.2 El Legado de la Reina Ana	53

El estatuto de la Reina Ana	54
○ Propiedad Intelectual	57
○ Derechos de Autor	57
<u>Segunda Parte</u>	
<u>La vida en las trincheras del Copyfight</u>	
Nota Inicial	63
Capítulo Tres Internet. El nuevo campo de batalla	<u>67</u>
Internet como herramienta panóptica	69
○ A.C.T.A	69
○ Ley Sinde y Ley Lleras	73
○ Ley Döring	73
○ Caso Megaupload	76
● El recuento de los daños: A.C.T.A en México	79
Capítulo Cuatro Copy-paste Social	<u>87</u>
De propiedad intelectual, derecho de autor, copyright , originalidad, copia y plagio	87
Derecho de Autor	89
● La originalidad	94
● Copia, plagio y robo	98
Capítulo Cinco Comunidades emergentes	<u>103</u>
Hack a la cultura	103
○ Copyleft	103
○ Creative Commons	106
● La comunidad de la cultura libre: descripción, prácticas y retos.	107
○ La comunidad y la Cultura Libre	110

○ No todo es miel sobre hojuelas	113
○ Nuevos espacios, nuevos lazos de colaboración.	114
● Cibercultura y ciberciudadanía	118
● De pirata a pirata	120
○ La embarcación de los piratas culturales	123
Conclusión	127
Bibliografía	131

>Agradecimientos _

Gracias a cada hacker, colaborador, hacedor de Internet. Gracias a mi familia por soportarme todo este tiempo de intentos fallidos y de logros. Gracias a cecin.co, pues sin ellos jamás hubiera tenido la grata experiencia de ser leída en múltiples lugares en el mundo, por darme la oportunidad de ser blogger. Sin esa oportunidad desde el sur, jamás hubiera tenido la inquietud de tener presencia en el gran rizoma. Gracias a aquellas y aquellos amigos que estuvieron a mi lado y no me dejaron tirar la toalla.

Gracias infinitas al Dr. José Manuel Escalante Lara por el apoyo y por recordarme siempre el tener que escribir más en lenguaje humano. Gracias a Dalila por sus comentarios. Gracias a la Dra. Yanina Ávila por su atenta lectura y comentarios.

¡Nos leemos en el ciberespacio!

“

Pantallas nos informan; pantallas nos ponen en contacto con el mundo; pantallas nos vigilan; pantallas formulan nuestros deseos y extienden nuestros sentidos; pantallas registran, reproducen, producen, crean; pantallas nos sitian; pantallas trazan las señas de nuestra identidad subjetiva y nuestro inconsciente colectivo; pantallas dan cuenta de nuestra felicidad y nuestra desesperación...

Eduardo Subirats. Culturas Virtuales

\$ less nota_inicial

La presente investigación es un acercamiento antropológico sobre los mitos, utopías y realidades en torno a Internet, el cual puede ser visto como un espacio de convivencia, compartición y creación de nuevas formas de relaciones sociales y maneras de ver el mundo. En este texto me centraré en la lucha emprendida por parte de las comunidades de activismo, tanto *online*, como *offline*, para hacer de Internet una red neutral a través del reconocimiento del *copyleft* y el uso y las apropiaciones del Software Libre.

Debido a este campo virtual de estudio, internet y las redes sociales, el trabajo de campo de la presente investigación etnográfica fue principalmente *online*; dentro de foros, listas de correo, canales de chat, redes sociales. No obstante del carácter virtual de la investigación también se realizó un acercamiento puntual a ciertas comunidades y eventos dentro y fuera de la red misma.

>Introducción _

Desde la segunda década del siglo XX, hemos sido más que testigos de un enorme avance tecno-científico, así como de conflictos a causa de ellos, de discusiones éticas, de poder, de control, de mediación, de libertad, de comercio, etc. Y también hemos visto cómo aquellos avances nos dan más esperanzas de vida frente al control y cura de algunas enfermedades, plagas, epidemias. Pero también vemos que ni el más avanzado programa científico y que ni el más avanzado aparato tecnológico pueden con muchas otras cuestiones de salud o de control. Pues, muchos tipos de cáncer y otras enfermedades siguen sin cura o control más satisfactorio.

Durante este siglo, la ciencia y las nuevas tecnologías han tomado un papel importante en la sociedad.

Las nuevas armas tecnocientíficas, han sembrado terror y paranoia en algunos lugares del mundo. Pero existe una herramienta tecnológica que crece, que experimenta con los humanos y que no le damos la debida atención, pues se mezcla con nuestras formas de clasificación del mundo, con nuestra forma de relacionarnos con los otros, de relacionarnos con nosotros mismos, con la manera de realizar nuevos cuestionamientos, con la manera de conocer al mundo, la manera de pensar el tiempo, el espacio y un sinfín de otras posibilidades. Me refiero a Internet. Pues a pesar de ubicarse en una pantalla, es una de las tecnologías que se encuentra al alcance de muchos, en el 2012 había 2 405 518 376 millones de usuarios de Internet a nivel mundial. Además, la inmersión de Internet a nuestras vidas cada vez es mayor, no sólo por las redes sociales o su nuevo método de información-conexión, sino, porque ya podemos acceder a la red sin necesidad de ubicarnos en un espacio o punto cartesiano fijo. Es decir, ya no necesito de sentarme frente a una pantalla con un ordenador de escritorio para poder acceder a un sin fin de datos que la red puede ofrecernos. La movilidad, hoy en día, nos hace sentir que estamos cerca de todo, de todos. Gracias a una de sus cualidades, la proximidad.

En la última década han sido demasiados artefactos tecnológicos que nos invaden, que toman un lugar en nuestras vidas, en nuestros cuerpos, en nuestro mundo, con la familia y con nosotros mismos. Pero todo esto no es consecuencia de la inmersión, creación, comercialización y consumo de la tecnología, sino, de todo un cambio en el esquema organizativo social a nivel

global y forma nuevos modos de consumo y de imaginarios. Pues un artefacto *per se* no puede cambiar nada sin que se le otorgue un uso, un valor, un sentido social y por ende, una eficacia simbólica. Aquellos nuevos artefactos parecen hablar y decir más de nosotros que nosotros mismos. Estos artefactos también parecen saber más de nosotros, que nosotros mismos. Hemos fetichizado aquellas tecnologías que nos hemos olvidado de tanto de otras cosas. Nos hemos olvidado a vivir sin ellas, nos hemos olvidado de nosotros mismos. Creemos en la obsolescencia tecnológica, pero nos hemos estado sumergiendo en una obsolescencia de los cuerpos, de las mentes. Es preferible tener un *smartphone* de gama alta con una cámara de megapíxeles altos, cuando lo único que hacemos en esta en Facebook y jugar Candy Crush. Gastamos en un excelente ordenador cuando no sabemos para qué es una RAM, un procesador, una tarjeta gráfica. Es más nunca sabemos qué es eso de ATI, AMD, ni las arquitecturas de los SO de 32 o 64 bits. ¿Qué es un bit?. Algunos, ni saben reconocer qué sistema operativo es el que se encuentra en sus máquinas. Nos hemos vuelto esclavos.

Usamos la Internet cuando no sabemos qué es una web, url, TCP/IP. Le hemos dado múltiples usos, búsqueda de información, ocio, películas, descarga de música, algunos compartimos información, tutoriales, otros *bloguean* y otros *vloguean*¹. Algunos gastan su dinero por medio de Internet, otros tenemos ingresos por medio de Internet. Algunos se conforman con lo que les venden en los mostradores, otros preferimos intentar crear nuestras herramientas, unos lo logran, otros agonizamos en el intento. Pero algo que queda claro es que Internet ha ganado un papel importante en nuestros días, como en su momento lo fue la radio, la tv o los ordenadores. Muchos le dan sólo usan las

¹ Término para referirse a quienes hacen videoblogs

multiplicidades de posibilidades que ofrece internet como medio de consumo. Otros crean y comparten nuevas posibilidades, donde el gran rizoma deviene y se transforma, donde muta.

Internet es un territorio salvaje, un mundo fantástico, pero también es un campo de batalla. Es un campo de batalla en todos los sentidos, no sólo porque nos puede dar información, porque podemos descargar películas y violar el Copyright; sino, porque Internet tiene su propio ADN, sus barreras, sus lados controlables, sus posibilidades de convertirse en un medio de observación social y de control. Así, como su medio de libertad, de insurgencia, de conocimiento, de difusión, de creación de colectividades, de identidades, de nuevos seres y de nuevas formas de comunicación.

A raíz del afán por conocer este medio social complejo que es Internet, surge este trabajo, el cual jamás se pensó como un trabajo común, puesto que no puede ser creado de esa manera. Varias veces, meses de intentos fallidos de crear un trabajo normal, en papel. Como todos aquellos trabajos que se imprimen, se empastan y se colocan en un estante, detrás de esos vidrios que lo protegen del polvo, pero que también crean una división entre el posible lector y no sólo eso, no sólo se limita al posible lector, sino que se limita a la recreación, a la difusión, al remix. Pero la razón más fuerte para hacer de este trabajo preferentemente publicable en una web, es para usar las NTIC no sólo como un medio de investigación, un tema de tesis, sino, hacer de las NTIC un medio de difusión, un soporte mismo para la investigación, para la divulgación y para poder interactuar con aquellos lectores. Es pues, para hacer una experiencia rizomática, tal y como la que ofrece Internet por sí misma.

Nada de esto es nuevo, mucho menos lo que voy a escribir, pues ya lo han escrito muchas veces. Incluso muchas personas ya con trayectoria amplia en el tema han escrito esto; por ejemplo, Richard Stallman o Lawrence Lessig. Así que ¿por qué otro escrito que nos repite casi lo mismo? ¿Para qué necesitamos que alguien desconocido (yo) vuelva a repetir casi las mismas palabras? Ahora bien, ¿hasta dónde puedo retomar antecedentes? ¿Desde la creación de la Free Software Foundation o desde la creación del Creative Commons como tal? ¿Quizá desde los copistas de los monasterios, de Gutenberg o del copismo puro y esencial del ADN?

Desde la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días, hemos sido testigos de un abrumador avance tecno-científico, así como de sus debates sobre la ética, el poder y el control, el libre albedrío y de la propiedad. De igual manera, podría referirme como antecedente a la literatura clásica de la ciencia ficción, desde Julio Verne hasta Isaac Asimov. O bien, de aquellos bosquejos de creaciones inimaginables e imposibles de Leonardo Da Vinci a la filmografía de David Cronenberg. Todo esto para destacar que cualquier creación y avance tecno-científico tiene sus orígenes en un no-ahora; sino en un desde-entonces.

Por lo tanto ¿será cierto que vivimos en un mundo hipertextual, multimedia, en un mundo de habitares y actuares en red de código binario, en un espacio-tiempo lleno; o mejor dicho, invadido de esas cosas novedosas llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)? o bien, puede ser que nos encontremos sumergidos en una realidad simulada, donde los *mass-media* han tomado el control de lo que vemos, sentimos, actuamos, consumimos y creemos. En este sentido, pareciera que nos encontramos en un ambiente de profecías *cyberpunk*; en un tipo de

Matrix. Claro, todo suena a un escenario distópico y de control de máquinas invisibles por doquier. Pero el no hacer visible esta situación y negar o simplemente no querer ver nuestra realidad sitiada desde otro punto de vista, sería como negar la existencia física o imaginaria de nosotros mismos como actantes y de ahí como potencialidades. ¿Los *mass-media*, el *cyberpunk*, el control y esos escenarios post-apocalípticos están de alguna manera relacionados con el *copyright*? La respuesta no es un sí o un no, pues todo es relacional. Textos relacionales, cuerpos, técnicas, creaciones. Así como la cotidianidad se trata de una relación inmediata de la memoria colectiva; algo parecida a la hipertextualidad. La hipertextualidad se encuentra no sólo de forma digital sino que también de una forma inmediata. Así como la multimedia producida por la sinestesia de la performatividad del acto cotidiano de habitar.

¿Alguna vez se han preguntado si existe relación entre código genético y código binario? En principio, ambos son lenguajes de diversas áreas de las ciencias. Una de las ciencias biológicas y la otra de las ciencias duras. Pero ambas nos clasifican y jerarquizan. Ambas nos etiquetan, tanto como por forma y contenido. O bien, por usos y propiedad. Los primeros códigos nos etiquetan por formas y contenidos, en una tabla taxonómica y de ahí en otras clasificaciones biológicas en la estructura del ADN. Los otros códigos nos clasifican en los que los conocen y los que no. Y dentro de la jerga y humor *geek*, existe una frase que nos ejemplifica dicha clasificación: “*Sólo existen 10 tipos de personas. Las que saben binario y Las que no*”. Entre los que poseen los medios para conectarse y los que no. Ambos códigos nos ubican dentro de un contexto real o virtual.

Así mismo, la introducción de aparatos tanto técnicos como tecnológicos ha venido a cambiar la percepción del mundo. Por lo que, ciencias sociales, como la Antropología no podía quedarse fuera. Pues se ha dado cuenta que los avances tecno-científicos han venido para transformar el mundo que hoy en día conocemos. Si bien, dentro de los estudios antropológicos de las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación), encontramos estudios de caso sobre el uso de ellas. También podremos encontrarnos más constantemente estudios realizados desde el punto de vista de una antropología de la cibercultura.

“La antropología se desarrolló en una época en que las sociedades se organizaban como naciones vinculadas a territorios específicos” (Canclini, 2007), pero ahora existen nuevos campos donde no necesariamente se necesita ubicarse en un punto cartesiano. ¿ciberantropología? ¿ciberantropólogo? ¿ciber... textos?. ¿Cuál es el resultado final o mejor dicho la presentación final para con el lector? ¿Un texto escrito, impreso como tradicionalmente se realiza con las ciencias sociales y como desde tiempo de inicios de la Antropología se ha realizado? O bien, ¿por qué no arriesgarse a que Internet se convierta en la presentación final, que dicha presentación sea capaz de enlazarse, comentarse y nutrirse con los usuarios interesados y no sólo con el grupo de investigadores? De esta forma, se crea un resultado final multimedia y con múltiples soportes tecnológicos que no se pelean con el tradicional, pero que aportan para el enriquecimiento de la difusión, tanto como de la investigación como del quehacer antropológico mismo. Pues como bien menciona Hine “Las nuevas tecnologías, además de formar parte de una ya acentuada tendencia a la abstracción, son prolongaciones de la capacidad de

organización y producción de conocimientos, rasgos heredados de la modernidad.” (Hine:2004.15).

Me reapropio principalmente de las teorías de SL y CL que se surgen desde la comunidad, De igual manera, como referencia he tomado tanto en estructura como en contenido la naturaleza rizomática de Internet, por lo tanto, me enfoco desde la teoría del rizoma de Deleuze y Guattari. Desde el punto de vista rizomático, todo tiene una conexión y no cuenta con jerarquía alguna. Es la entremezcla de saberes, seres, cosas, cuerpos, máquinas, hipertexto que no está sujeta a un ser-aquí-ahora, sino que se encuentra en devenir o potencialidades de ser. Dando así, el paso a que sus nodos o conexiones tengan la misma importancia. Dado que no existe un orden o valor jerárquico en el rizoma descrito por Deleuze y Guattari, existe la potencialidad de aquella utopía de organización horizontal.

>¿Conocimiento o documentación? El lenguaje hipertextual _

“

Internet es el tejido de nuestras vidas. Si la tecnología de información es el equivalente histórico de lo que supuso la electricidad en la era industrial, en nuestra era podríamos comparar a 'Internet con la red eléctrica y el motor eléctrico. Dada su capacidad para distribuir el poder de la información por todos los ámbitos de la actividad humana. Es más, al igual que las nuevas tecnologías de generación y distribución de energía permitieron que la fábrica y la gran empresa se establecieran como las bases organizativas de la sociedad industrial. Internet

constituye actualmente, la base tecnológica de la forma organizativa que caracteriza a la era de la información: la red. (Castells, 2001: 15)

Por otra parte y antes de comenzar, me veo obligada a dejar algo a modo de advertencia o de informe sobre cómo leer y entender lo que se plasma. Como bien se sabe, uno de los medios o mecanismos para la difusión o preservación de cualquier cosa que sea es la comunicación y el lenguaje es uno de los principales, pues desde tiempos remotos el uso del lenguaje oral ha sido y se ha convertido en el motor y en el pilar importante de muchas sociedades que se han creado en el mundo. Después encontramos la escritura, pero el primero es lo más importante. Al igual que dentro del trabajo antropológico, el convivir con las personas es por medio del lenguaje oral.

¿Pero qué pasa cuando nos encontramos con un mundo donde la oralidad pasa a segundo plano y todo se plasma o se tiene preferencia a la escritura? En este caso, Internet, es un espacio que le da preferencia a la escritura y después encontramos los audios y los vídeos. Entonces, debemos de entender que la forma de trabajar con Internet y desde Internet es muy diferente. No encontramos un “él dijo” sino un “él escribió”, no nos encontramos jamás con un *“me mencionó a otro informante que puede darme esa información”* sino *“me linkeo un sitio donde puedo encontrar más información, donde puedo hipervincularme con otros sitios y con los escritores de dichos artículos”*.

El lenguaje natural de internet es un tanto diferente, pues al encontrarnos con más texto que palabra oral, podemos suponer que es un trabajo documentalista. Podríamos decir que Internet en

sí es una gran caja de documentos y que los trabajos derivados de aquellos documentos son buenas recopilaciones documentales, pero ¿Acaso, el trabajo antropológico ortodoxo no lo es? Quiero decir, cuando se sale a campo de una forma tradicional de la antropología, salimos con las intenciones de compilar información, sentires, experiencias, significados de la gente, salimos con la intención de compilar rituales, haceres, formas de vida, conflictos. Internet como “la tecnología de información es la continuación de un proceso anterior... es la culminación de un proceso que empezó con la fragmentación del trabajo manual” (Rada,1983:23). Todo lo que se plasma en Internet mediante la palabra escrita, una forma de perpetuar la memoria en un medio que se dibuja cuasi inmortal y omnipresente. Se trata de otra manera de manejar la información, pues es “la transmisión a un ser consciente de una significación, de una noción, por medio de un mensaje más o menos convencional y por un soporte espacio-temporal: impreso, mensaje telefónico, onda sonora, etc.” (Ruyer, 1954:11). El lenguaje cambia, el contenido y las nuevas maneras de perpetuar las memorias y del compartirlas se expande. Pero siguen siendo vivencias, rituales, nuevos rituales, nuevos espacios de convergencia, nuevas identidades, nuevos campos de batalla, nuevas comunidades que tienen el mismo deseo de transmitir sus saberes, pero ahora por medio de la palabra escrita. Pero la palabra oral no se queda atrás, ahora la escuchamos en los *podcast*, en la radio *online*, en los vlogs.

>Motivaciones personales _

Corría el año de 1988 y fue en el primer semestre cuando Apple demanda a Windows por plagio, pues Gates había robado ideas de la interfaz de usuarios de Apple para usarla en su Windows 2.0. En

1995, Windows lanzó su primer sistema operativo en forma, el Windows 95. Para muchos de nosotros incluyéndome, fue una primera experiencia con un ordenador. Compaq era uno de los creadores de PCs más sólidos del momento, junto con IBM y claro, mucho antes de que pasara a manos de Hewlett-Packard Company. Gracias a Windows 95 la empresa de Gates era la líder en SO para equipos personales, cosa que Apple Inc, no podía lograr aún. Pues, siempre en Apple han y siguen siendo celosos en cuanto al software y hardware. Mientras que Microsoft vendía licencias a todo creador de ordenadores, Apple se enfoca en fabricar sus propios ordenadores con su software.

Microsoft se caracteriza por ser una empresa que quiere estar en casa de todos. Pero el hecho de que fuera su sistema operativo el más usado no le fue suficiente. Junto al lanzamiento de Windows 95 se integró de manera gratuita la primera versión de Internet Explorer. Si hoy en día nos imaginamos frente a un Windows 95, un Internet Explorer y una conexión a Internet por medio de la línea telefónica, con la cual no se podían hacer llamadas y navegar por la red al mismo tiempo, suena horrible. Pero esa era la única manera de navegar por Internet de forma, digamos gratis. En ese momento existía otro navegador en el terreno, pero no era gratuito, ni de código abierto, me refiero a Netscape, uno de los que en su momento fue el navegador más usado hasta la llegada del Internet Explorer de Microsoft.

Como sea, han pasado 14 años desde que se lanzó Microsoft Windows XP, uno de los mejores SO de la empresa de las ventanas y eso ya es decir mucho. Pero, ¿acaso esto importa? Tal vez. Desde el 95 he tenido a veces mucho o poco acercamiento a las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación), aunque

algunos prefieren llamar TIC, aun no entiendo el por qué, si desde hace tiempo se vienen implementando tecnologías para mantenernos comunicados y demás. Pero creo que el uso del término depende más de gustos, pues nos referimos a las mismas cosas; Internet, ordenadores, *smartphones*, entre otras.

Al paso de los años conocí varias herramientas tanto privativas como libres para diversas tareas; navegar en internet, herramientas de *podcasting*, edición de vídeo, imagen, *content management system*, cifrado de correos, etcétera. Y al parecer mi vida estaba rodeada de esas cosas que me parecía tan natural. Pero al crecer te das cuenta que no es así, que no es “normal” que alguien se lleve tan bien con las NTIC a menos que eso sea su trabajo. Que no es tan normal que alguien, en este caso yo: bio-mujer o cismujer, que no se interesa en iniciar en una ingeniería, ni mucho menos en el desarrollo de IT; se interese mucho y tenga un acercamiento autodidacta en cosas de tecnología. Eso desde la perspectiva heteropatriarcal son cosas de chicos. Entonces, al paso del tiempo y al convivir con personas que de alguna manera no tienen un acercamiento tan íntimo con las NTIC o bien, su perspectiva de las mismas es diferente por causas de su primer acercamiento, de su vivencia con ellas y de que su interés en ella recaer de una manera diferente o solo les son utilitarias, es cuando comencé a realizar un montón de interrogantes sobre el uso de las tecnologías. Muchas veces me preguntaba si yo estaba en el camino correcto, pues ¿antropología social si me intereso en la tecnología?

Ya se venían haciendo algunas cosas con las NTIC y la antropología, pero ninguna de ellas me llamaba mucho la atención, pues a mí no dejaban de parecerme etnografías con cierto

alejamiento a las TIC, que sí hablaban de ellas, pero que las miraban desconectadas a la vida social. Es decir, yo veía y muchas veces sigo viendo aquellos estudios de TIC como si el acto cotidiano de habitar no se conectaría directamente con la tecnología. Como si en algún punto se esperara que se encontrara una única conexión entre ambos. Fue en ese momento cuando me sentí con Neo en la Matrix. De alguna manera no podía estar equivocada otra vez, de alguna forma yo tenía que aprovechar lo que sabía para darle otro sentido a lo que sabía y a lo que observaba a mi alrededor.

2008, en este año se filtra el primer documento de A.C.T.A por parte de Wikileaks, mismo año en el que decido dejar la Biología por la Antropología. 2010 año en el que las circunstancias y mis necesidades le alejan de todo tipo de software privativo y comenzar a usar exclusivamente software libre y es entonces, cuando comienzo a percibir a la tecnología de una manera más humana. Y es en ese momento cuando me doy cuenta de muchas cosas, cuando comienzo a atar cabos de cosas que podrían parecer no tan importantes; es decir, comienzo a ver la educación y las tic, género y tic, poder y tic, mercado y tic, *cyberpunk* y tic, seguridad y tic. Todo, comienza a tener conexión de alguna manera con las TIC o NTIC. Las NTIC comienzan a tener una importancia del mismo nivel que el parentesco, lo privado, la relación y percepción del tiempo, del espacio, las identidades, el cuerpo, la religión, el poder, la economía, el ocio. Cuando comienzo a ver que Internet me puede ofrecer no un mundo de un ilimitado saber, de experiencias y de encuentros; sino que un espacio no ubicado cartesianamente que puede ofrecerme descubrir desde otras perspectivas, verlo como un campo de estudio y como

método mismo de recopilación de datos y como medio de difusión de resultados.

>Unidad de análisis _

Para Rosana Guber,

“

Una investigación puede llevarse a cabo en un ámbito circunscrito, pero en la mayoría de los casos se trabaja *con poblados, comunidades, barriadas de ciudades*. Sin embargo, el investigador no necesariamente debe relacionarse con todos los habitantes de una aldea ni, si elige por ejemplo una institución hospitalaria, desempeñarse en todos los servicios: pediatría, cirugía, inmunopatología, cocina, administración, etc. La elección de la unidad de estudio incluye, entonces, precisar qué partes de la gran unidad se profundizan y qué otras unidades de estudio alternativas o complementarias a la unidad central será necesario explorar. Si se quiere examinar las distintas formas de segregación de un grupo social, será necesario recorrer los ámbitos que se consideren más relevantes para el ejercicio de prácticas discriminatorias, es decir, donde se cree que se expresan esas formas. (Guber: 2005,107)

Para la antropología, las unidades de estudio son aquellos sitios donde el investigador llega, se presenta, hace trabajo de campo,

actúa o sólo observa, donde se mete a querer conocer, entender y relatar con sus ojos ajenos todo un mundo performático de los habitantes. Aquella unidad de estudio es el espacio-tiempo que el antropólogo quiere inmortalizar mediante su libreta de campo, esperando con ansia ser el investigador del laboratorio, que nada cambie, que no se den cuenta de su existencia. Se hace creer invisible, pero es lo contrario, es el ser más incómodo del mundo. El antropólogo incomoda más que una visita al odontólogo. Eso hasta que el extranjero llamado Antropólogo comienza a verse con ojos de común y a hacerse cercano a la comunidad.

Aclaro que ninguna identidad será expuesta por la confianza que todos y todas han puesto en mí, por los años de trabajo con ellos y por las acciones que hemos llevado a cabo y que planeamos en un futuro. Pongamos que he trabajado con dos unidades, definidas, pero en ubicadas en tiempo-espacio diversos, pues están tanto en la virtualidad como en *offline*. Tanto en el país, como fuera. La primera unidad con la que en un principio me decido a realizar esto es la Comunidad de usuarios y más que usuarios, promotores. Después, las circunstancias me llevaron a enfocarme a los usuarios y a los nuevos usuarios; no de las herramientas libres u *open source*, sino que realicé un enfoque a aquellos usuarios comunes. Al usuario que enciende su ordenador con “X o Y” sistema operativo y que gusta de navegar por internet. Preocupado de lo que pasa en él y buscando ser informado.

Tanto de un grupo como del otro aprendí muchas cosas, más el segundo. Pues me mostraron la verdad sobre ¿Quién censura a quién? y sobre los mitos, utopías y realidades de Cyberia, que si bien ya había reflexionado al respecto. No se me habían hecho tan presentes. Un ejemplo de ello es la falacia de la libre

circulación de la información. Esto no se da solo, pues surge de un alejamiento por mi parte de la comunidad, puesto que por mis intereses personales en el tema parecían segar el panorama y sólo ver el lado utópico. Cosa que para suerte, ya no fue así. Pues aunque he pasado los últimos seis meses haciéndome de bagaje técnico sobre software y más código, no me había envuelto de nuevo con los discursos de la comunidad. Y mejor, pasar un poco hacía con esos usuarios promedio, tanto de la red, como de cualquier software.

>Unidad de estudio _

Las unidades de análisis son sistemas, sistemas que dentro de ellos se mueven muchas peculiaridades que hacen que se mantenga un tipo de simbiosis, pues son sistemas vivos, en un espacio-tiempo determinado y que están propensos al cambio; ya sea lento o bien un cambio de tajo. Dichas unidades son abiertas, pues se componen de varios elementos que al final están conectados y relacionados con un sistema más grande y a veces ajeno o lejano. Al final son sistemas con componentes cambiantes por influencia exterior, y cambiantes con las relaciones exteriores por influencia del interior, todo en un fluir de un sin fin de red de relaciones sociales, políticas, económicas, religiosas, etc.

Por medio de un potpurri de punto de vista que me han mostrado los dos grupos; el de la comunidad y el de los usuarios. Me he dedicado a ver como el punto clave de la investigación, los mitos, realidades y utopías de la libertad de Internet. ¿Utopías, mitos y realidades? ¿Acaso eso no es más que un tema? La diversidad que desde el inicio se presenta entre varios mitos de la red, entre las utopías de los activistas y libertario de

Internet y entre los que en un principio conocen el quehacer de la red desde sus inicios y propósitos iniciales, se encuentran relacionados por el *dinero y poder*. Por lo tanto, dentro de la muestra estratificada de la comunidad, me he percatado de un discurso generalizado de la libertad de Internet, del uso de software sea privativo o libre; así como de una visión romántica del uso y apropiación de los medios tecnológicos. En éste caso de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC). Pero así mismo de una visión de mercado, de negocio y de libertad de elección del usuario final. Dentro de la muestra aleatoria de usuarios promedio de la red, me he percatado de las dudas, de las ideas distópicas del futuro de la libertad de internet. Pero que a su vez, ambos puntos de vista se convergen en un imaginario colectivo que coexisten en el mismo código; el binario, el del hipertexto, el del copismo digital.

>Metodología: Inmersión en el campo trabajo de campo. Acercamiento con la comunidad _

Mi proyecto original de investigación sería un estudio comparativo entre formas de enseñanza de las NTIC en algunas escuelas de la Zona Metropolitana, pero por azares del destino me fui metiendo dentro de otros temas. La primera vez que tuve contacto con miembros de la comunidad SL/CL fue por medio de Twitter. Dicha red social básicamente funciona dependiendo de los intereses del usuario. En ese caso, mi interés iba en torno al Software Libre. Así que comenzando a seguir a miembros de dicha comunidad. Pero la primera vez que los conocí en persona a algunos, fue por medio de un FLISoL, pues estaban buscando voluntarios y me ofrecí a ayudar. Ese día conocí a gente de Mozilla, Debian, Wikipedia, entre otros.

El segundo acercamiento fue en un foro de Software Libre en el Senado de la República, Ese día tiene una anécdota extraña, pues llegué un poco tarde al evento, así que junto con otras 5 personas, nos hicieron entrar a la sala de reunión para ver la charla de Stallman por medio de sus televisores, puesto que el auditorio estaba lleno. Ese día y en esa sala me encontré con rostros nuevos que no sabía quiénes eran, pero se trataba de uno de los organizadores de SL en Veracruz, un desarrollador de Debian y uno de los creadores de EduSol. Poco después logré asistir a un evento de tecnología a nivel nacional que se celebraría en Boca del Río, Veracruz, y fue allí, cuando reconocí a uno de aquellos infortunados en llegar tarde a la charla de Stallman en el Senado.

El tercer contacto con miembros de la comunidad, fue en un par de talleres en el CCEMX, pues el tallerista era un profesor de la UAM-I y organizador de FLISOL en la misma universidad. Desde ese momento, comencé a frecuentar más los eventos de Software Libre y conocer a más personas. Pero pese al acercamiento a las comunidades de manera física. Mi intención era interactuar con ellos por medio de Internet. Así que mi interacción era más por Twitter, principalmente, para después foros y listas de correo. Muy pocas veces usé Facebook como herramienta para hacer campo con la comunidad.

>>Twitter/Facebook/Foros_

La red social que más usé durante mi trabajo de campo fue Twitter. Es fascinante la manera en la que puedes encontrar información, enlaces, opiniones, discusiones acerca de cualquier cosa. Además de que es una red social donde la viralidad es más evidente que en Facebook, por ejemplo. Twitter fue importante dado el uso de

hashtags. Pues es por medio de los *hashtags* que se organizan y encuentran cosas en relación a un tema, además un usuario de lleva siempre a otro. Un tuit a un retuit y ese puede tener un alcance inimaginable. Dentro de las discusiones sobre ACTA y todas las leyes sobre control de Internet, la red social del pajarito fue muy importante para mapear opiniones, enlaces y sacar conclusiones. A pesar de los pocos caracteres que se permiten dentro de Twitter, se logra crear una gran cantidad de conexiones y de nodos. Además de que es muy fácil llegar de un lado a otro, pues digamos que no tiene reglas estrictas como un foro de discusión.

Facebook, fue usado poco, casi lo usé para difundir lo que encontraba en Twitter por otra red social, para que así el alcance fuera mayor. Pero Facebook, sí me fue útil en algunos casos, como el cierre de Megaupload. Pues las opiniones que se desataron tras esto, era un material que no podía ser ignorado. Otro de los usos de FB, fue por la creación de grupos. Principalmente de grupos que compartían enlaces a películas en Internet protegidas con Copyright. Facebook se convirtió en la plataforma para encontrar puntos de vista de personas usuarias y que no eran miembros de comunidades de Software Libre.

Por su parte los foros, son el lugar más complicado para acercarse a la gente. Pues cada uno tiene sus reglas y si en dado caso que las reglas no se entiendan o no se lleven a cabo, se puede llegar a ser ignorado. Dentro de las reglas generales que logré encontrar en foros son: 1) no escribir con mayúsculas, eso es igual a estar gritando, 2) para cualquier tipo de consulta se tiene que ser específico o eres ignorado, 3) revisar en el foro si existe un tema similar o eres ignorado, 4) cuidar en tono y

entender el tono con el que se escribe o eres ignorado y 5) investigar en otros sitios sobre el tema, antes de recurrir a abrir discusiones. Los foros, sin duda son el espacio más difícil para acercarse a otros. En un inicio, me parecían lugares para desatar discusiones sobre las leyes de propiedad intelectual, el copyright y la neutralidad de Internet. Pero con el tiempo, se convirtieron para mí en lugares para aclarar dudas sobre el uso de SL y para el manejo y solución de problemas con mi sistema operativo.

En general, Twitter se convirtió en mi base, de ahí partía a hacer búsquedas tanto en el buscador como en Facebook. Todo fue un proceso de ensayo-error. Pues para buscar algo, tenía que documentarme bien sobre el tema. Por ejemplo; cuando salía un nuevo HT sobre Internet para todos, por ejemplo. Tenía que documentarme acerca de qué es, quién lo propone, cuál es su intención. Todo esto, para poder participar dentro de la discusión y acercarme a hacer las preguntas pertinentes y para saber con quienes acercarme en qué momento.

>>Obstáculos en el campo_

En el campo virtual, el obstáculo más grande fue entender la dinámica de cada foro en que me encontraba. Así como permanecer atenta por muchas horas a la actividad de mi TL en TW. Pero uno de los obstáculos más grandes fue acercarme y que se me aceptara dentro de la comunidad de SF en forma presencial. Existieron dos grandes retos. El primero, yo soy mujer. El segundo, no estudio ninguna ingeniería. Muchas veces, cuando me presentaba en eventos donde no conocía a nadie, las risas jamás se hicieron esperar. Pues existían comentarios como: “¿Qué haces aquí, segura que no

estás perdida?”. Al inicio eran molestos, después comencé a entender cómo tratar con ellos y como acercarme. Pues al darse cuenta que primero era una usuaria del Software Libre y fijarse que tenía la misma capacidad de entendimiento de cosas geeks que ellos, fue como comenzaron a verme como usuaria activa y me invitaban a más eventos. Sin mencionar que hacía que más seguidores en TW, lo cual era bueno, cuando se convierte en tu red social base para una investigación.

Otra de las ventajas de ser usuaria y participar como voluntaria en eventos de este tipo y asistir a talleres, era que me permitirían acercarme a la comunidad por nuestras afinidades. Así fue como comencé a acercarme a comunidades de distribuciones específicas. Pues al inicio, fui usuaria de Ubuntu, así que eso me permitió conocer a la comunidad Ubuntu DF. Después me convertí en usuaria de Fedora. Pero a ellos los conocí principalmente por su página de Internet, pues cuando llegaba a tener algún pequeño problema o quería entender algo del sistema operativo, fue cuando encontré su web. Después, comencé a seguirlos por su transmisión semanal en Youtube. Al final, fue gracias a uno de ellos, que me acerqué a la comunidad del hackerspace y comencé a conocer cosas como el hackmitin y los hacklabs. Gracias a estos encuentros casuales, logré entender y aprender muchas cosas que me ayudaron a que la comunidad de ingenieros, desarrolladores y hackers me aceptara de manera casi inmediata.

Otro de los retos importantes, dentro del campo en general. Fue que soy mujer. El número de mujeres que incursionan dentro de las ingenierías y dentro del mundo del código es muy bajo. Pero hablando de comunidades de Software Libre es mucho más bajo. La mayoría llegan por que el novio las lleva, por lo tanto, se

convierten en miembros y usuarios pasajeros. Es muy difícil encontrar a mujeres usuarias y promotoras comprometidas con el movimiento, más que con cosas de pareja. En mi caso, como llegué casi por “casualidad”, la pregunta hacia mí era: ¿por qué estás aquí? Quedaba claro que, no era pareja de un usuario. Era y soy una usuaria entusiasta de las herramientas libres y autodidacta.

El presente trabajo está dividido en dos partes. La primera se divide en tres capítulos, los cuales nos cuentan la historia y orígenes 1) de Internet, 2) el software libre y 3) los derechos de autor o mejor dicho el antecedente al Copyright. La segunda parte ya se enfoca a fenómenos más específicos: 1) las leyes de control de Internet y A.C.T.A en México, 2) las discusiones sobre el plagio y la originalidad que son argumentos de las empresas para poder ejercer control en Internet y 3) cómo se conforman las comunidades y dan paso a nuevas identidades y formas de resistencia dentro y fuera de la red.

Primera Parte
`/var/log/apt/history.log`

Entrar al ciberespacio puede o no, ser una cosa sencilla. Dependiendo qué clase de usuario quieres ser. El ciberespacio te provee de un sinfín de posibilidades. Muchas veces, lo usamos, accedemos a él, pero muy pocas conocemos sus inicios. Entonces, ¿Cómo poder plantarnos una imagen y una postura de nuestras acciones, libertades y demás interacciones por medio de internet, si no tenemos una clara idea de qué cosa es? ¿En qué momento llega el Software Libre? Es más, ¿por qué el software libre es un pilar dentro de la creación del Creative Commons y de la defensa actual de las libertades de Internet, del software, de la privacidad? ¿Qué tienen que ver los hackers?, No sólo los aspectos tecnológicos son los importantes, pues dentro de nuestro pequeño viaje histórico, debemos de pasar a conocer y reconocer. ¿Qué son los derechos de autor? , ¿Cómo surge la idea de Copyright? ¿Es lo mismo derechos de autor, propiedad intelectual y Copyright? ¿Qué tiene que ver esto con la cultura hacker y el software libre?

Capítulo Cero V 0.2: Un misterio llamado Internet

>Orígenes del gran rizoma _

“

Ninguna otra tecnología se ha desarrollado tan deprisa y globalmente como Internet. Probablemente sea inédito en la historia de nuestra civilización
Jeff Bezos

Una de las invenciones revolucionarias en cuanto a tecnologías de información, fue y ha sido Internet. Antes de Internet, existían ya la radio, el telégrafo. Pero Internet ha sido la creación que cambió la informática, pues es un mundo de datos interconectados que pueden viajar a todo el mundo sin importar la localización geográfica de las personas. Lo único que se necesita es que las personas estén interesadas en el desarrollo; es decir, que quieran compartir e intercambiar información. Por lo tanto, Internet es más humana y orgánica que tecnologías que sólo transmiten unilateralmente, la radio o el televisor, por ejemplo.

Hablar de los orígenes del Internet, no es sencillo. Pues digamos que se puede ver desde dos puntos de vista. El primero, es más hackeroso, mientras que el segundo es más de seguridad de un país. A pesar de esos puntos de vista, Internet es una creación de ambas partes. Si bien es cierto que Internet es creado bajo una idea hacker y de compartición de datos, también es creado para respaldos de seguridad de archivos de una nación.

“

Hace unos treinta años, la RAND Corporation, la principal fábrica de ideas de la América de la guerra

fría, se enfrentó a un extraño problema estratégico. ¿Cómo se podrían comunicar con éxito las autoridades norteamericanas tras una guerra nuclear? La América postnuclear necesitaría una red de comando y control enlazada de ciudad a ciudad, estado a estado, base a base. Pero sin importar cómo esa red estuviera de protegida, sus líneas y equipos siempre serían vulnerables al impacto de bombas atómicas. Un ataque nuclear reduciría cualquier red imaginable a pedazos. ¿Cómo sería controlada esa red? Cualquier autoridad central, cualquier núcleo de red centralizado sería un objetivo obvio e inmediato para un misil enemigo. El centro de la red sería el primer lugar a derribar. La RAND le dio muchas vueltas a este difícil asunto en secreto militar y llegó a una solución atrevida. La propuesta de la RAND (ideada por uno de sus miembros, Paul Baran) se hizo pública en 1964. En primer lugar, la red no tendría autoridad central. Además, sería diseñada desde el principio para operar incluso hecha pedazos. (Sterling,2004).

Así que Internet se creó para proteger los datos de las bases militares en caso de un ataque y destrucción de uno o varios de sus nodos. Los orígenes de internet pueden encontrarse desde 1969, cuando la Advanced Research Projects Agency (ARPA) decide conectar cuatro sistemas de cómputo en diversos puntos geográficos, entonces se le conoció como ARPAnet.

Pasaron tres años para que ARPAnet pudiera conectarse con todas las agencias y proyectos del departamento de defensa de Estados Unidos y para que llegara a 50 universidades y centros de

investigación. Poco a poco la National Science Foundation o NSF se encargó de conectar esta red a otras y se fue creando la red de redes. En 1973 se hizo el primer contacto o la primera conexión con NORSAR en Noruega y éstas se convirtieron en TCP/IP. Para este entonces las funciones militares de desligan y forman otra red llamada MILNET. Más tarde la NSF crea su propia red informática (NSF) y que al poco tiempo absorbe a la ARPANET. Creando así una conexión entre académicos y científicos. La creación de estas redes fue exponencial creando así redes de libre acceso que se unirían a la NSFET, formando lo que ahora conocemos como Internet.

Para 1985 ya es una red establecida y conocida por pocos. Es William Gibson² el que usa el término de “ciberespacio”, pero como para ese entonces lo que se conocía de Internet es lo que ahora conocemos como web 1.0, pues las páginas eran estáticas, meramente textuales. Así que William Gibson se basó más en lo que los videojuegos proponían, para usar ese nombre como sinónimo de Internet. Pero quien da un paso importante para el almacenamiento de hipertexto es Tim Berners-Lee³, pues mientras trabajaba en el CERN, inicia investigaciones para mejoras en lo que en ese entonces eran los inicios de Internet. Berners-Lee se basó en un proyecto llamado “Xanadú” y se empezaron a usar hipervínculos. En 1990 se le pone al proyecto el nombre de World Wide Word, WWW o telaraña mundial. Este proyecto fue lo que le dio un orden al contenido en la Internet además de ofrecer vínculos de unas páginas a otras. Para que los vínculos funcionaran se tenían que escribir bajo un hipertexto, actualmente se sigue escribiendo así; es decir, que se da inicio el HTTP. El hipertexto organiza y

²William Gibson es considerado el padre del Cyberpunk. Es un escritor estadounidense de ciencia ficción.

³Científico británico mejor conocido como el padre de la WWW

almacena el contenido por medio de etiquetas. Gracias a esto, cada vez que nos adentramos a navegar por Internet y colocar lo que queremos en los buscadores, es que aparecen los resultados. Para esto un programa informático llamado “intérprete” es capaz de leer las etiquetas y traducir esos bits en una hoja en la pantalla del ordenador. El intérprete es el browser o navegador.

En 1993 se crea la primera versión de lo que sería un navegador, se llamó Mosaic y fue creado por Marc Andreessen. Con una buena interfaz gráfica. Pero web no es el único servicio que nos ofrece Internet o que podemos encontrar en el ciberespacio, existe el SSH y telnet, que es para acceso a otras máquinas, FTP protocolo para la transferencia de archivos. SMTP que es para el correo electrónico, para el chat se encuentra el IMSN MESSENGER, ICQ, YIM, AOL, así como el protocolo para la transmisión de archivos P2P, P2M, descarga directa.

El uso de internet para fines comerciales aún seguía prohibido. Fue a finales de los 80's cuando se crean las primeras empresas ISP (PSINet, UUNET, Netcom, Portal software) para ofrecer servicios de acceso a las redes de investigación así como para un uso alternativo a la red. Así que después y por conflictos de uso de la red fuera de la investigación, el gobierno y los proveedores comerciales crearon sus propias interconexiones. Los NAPs. Con el tiempo se vino creando una visión de concebir a Internet como un espacio que no es poseído ni controlado ni gobernado por una sola persona, compañía, por un grupo u organización.

>Funcionamiento _

Una de las bases de Internet, es que funciona a base de estándares abiertos; es decir, no es un sistema centralizado con estrictas características para que millones de máquinas se interconecten; al contrario, su sistema es tan abierto que cualquiera puede conectarse sin importar la arquitectura, así mismo cualquiera puede elegir a su proveedor.

“

En una red de arquitectura abierta, las redes individuales se pueden diseñar y desarrollar por separado, cada una con su propia interfaz única, que puede ofrecerse a usuarios y otros proveedores, incluyendo otros proveedores de Internet. Se puede diseñar cada red según el entorno específico y los requisitos de los usuarios de esa red. En general, no existen restricciones sobre el tipo de redes que se pueden incluir o sobre su alcance geográfico, aunque ciertas consideraciones pragmáticas dictaminan lo que tiene sentido ofrecer. ISOC⁴

Estos estándares abiertos hacen posible que cualquier usuario de Internet, pueda crear contenidos y compartirlos, así como venderlos o vender otros servicios sin pedir permiso a un poder central en la Internet. Internet es abierta con estándares abiertos que acepta cualquier arquitectura, a cualquier usuario y que le permite vender y difundir cualquier cosa creada por el mismo. Entonces, ¿cómo es eso?. El servicio de TV por cable o de la línea telefónica lo provee una compañía, un sujeto. Éste

⁴ ISOC: Sociedad de Internet. Ver <http://www.internetsociety.org/es/breve-historia-de-internet#concepts>

personaje, es a fin de cuentas con quien negociamos para poder tener el servicio, por medio de un contrato bilateral de intercambio monetario y servicial. Pero con Internet no existe un sujeto que controle a Internet, eso es imposible. Pues Internet no se encuentra en un solo lugar. Es como el rizoma deleuzeano. Internet es un rizoma. No tiene inicio, no tiene fin. Si se le corta una parte, no muere, se pueden interconectar tantas máquinas por siempre, crear nuevos enlaces de información.

La interconexión son sujetos de control, suena bien. Es el sueño de cualquiera, poder hacer y deshacer a su antojo sin pedir permiso a una persona. Sin embargo, quienes hacen posible esa interconexión sí son personas. Ya sea personas físicas como los ISP o Proveedores de Servicios de Internet, universidades, gobiernos y otras personas, colectivos, etc.

El rizoma para Deleuze y Guattari(1972,1980) es un entretejido que no tiene un inicio centralizado ni un fin o un punto específico. Es más no tiene inicio ni fin, siempre está en medio de todo. El rizoma tiene varios caminos y cada uno de éstos tiene varias veredas. Pero siguiendo la lógica del rizoma, así no es Internet, sino que tiene el potencial de ser y crear rizomas. Rizomas para compartición de datos, de información, rizomas de consumo.

Una multiplicidad de acceso y de comparticiones, mixtas. De punto a punto, de usuario a usuario, o bien de usuarios a usuarios. Sin importar si se conocen o no. Se comparte. Una multiplicidad cambiante que para Deleuze y Guattari se podía ver como $N-1$, es decir, que la n sería un nuevo plano, pero se le sustraía el 1, una dimensión para la búsqueda de la forma más

simple. Por cierto, como dato curioso, existe una red libre llamada N-1. El nombre no es mera coincidencia.

“

Las características del rizoma:

1° y 2°. Principios de conexión y heterogeneidad. Cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo. *Este sentido el principio de conexión a Internet está establecida por el hipertexto, el http y la www.*

3° Principio de multiplicidad. *En este sentido podemos ver a Internet como aquella línea de fuga de desterritorialización. Desterritorialización en el sentido de que podemos ser de cualquier parte del planeta, así mismo que podemos por un momento encontrarnos en un territorio no material y entrar a la virtualidad. Nos hace comunicarnos por líneas de códigos que se traducen en líneas que reconocemos. Y esas líneas se difunden y viajan por el rizoma de Internet.*

4° Principio de ruptura asignificante. *Internet a pesar de tener varios problemas de estabilidad, seguridad y demás cosas. No parecen afectarse dado que quien hace a internet es el usuario. El usuario principiante o experimentado, los servidores. Todos hacemos internet o bien, todos hacemos que la potencialidad de Internet sea inagotable. El rizoma es una antigenealogía.*

5° y 6° Principio de cartografía y de calcamonia. *La cartografía puede medirse o verse desde muchos ángulos. Desde los servidores, los usuarios de*

Facebook o de Twitter, Los usuarios que comparten datos vía P2P. El tráfico que genera una página web. Toda la información que se encuentra en Internet se copia de un servidor a una pantalla, de otra pantalla a otra. El lenguaje de Internet se dispersa y se complementa un lenguaje universal. Las reglas del lenguaje, por ejemplo en foros, es la misma en un país anglosajón, un país hispano u oriental. Esas reglas también se copian y se utilizan.” (Deleuze, Guattari: 1977 Las cursivas las he agregado)

Capítulo Uno V 0.2 De unos y ceros

>Entre el verde y el negro: El origen _

“

Se dice que las grandes disciplinas científicas son ejemplos de gigantes subidos a los hombros de otros gigantes. También se dice que la industria del software es un ejemplo de enanos subidos a los dedos de los pies de otros enanos.

Alan Cooper

Si hoy en día alguien menciona las tarjetas perforadas, lo más probable es que pensemos en las tarjetas perforadas de aquellos grandes ordenadores como el ENIAC. Sin embargo, las tarjetas perforadas no son tan exclusivas de aquellos superordenadores de hace unas décadas. Pues un siglo atrás, Joseph Marie Jacquard creó un telar donde se utilizaban tarjetas perforadas, cuyo propósito era facilitar la creación de diseños complejos a quienes no sabían usarlo. Así que se puede decir que en los inicios de la programación, fue el telar de Jacquard a inicios del siglo XIX.

En el mismo siglo, Charles Babbage creó la máquina analítica, era básicamente una gran calculadora. Pero lo importante de la máquina de Babbage, es un integrante en el equipo de trabajo, quien se ha logrado ganar el título de primer programador. Me refiero a Ada Lovelace, hija de Lord Byron. Sus padres se divorcian y Annabella, su madre, decide alejar a su hija de la literatura y encaminar su vida a las matemáticas. A los 18 años comienza a trabajar con Charles Babbage en su máquina, en la cual

Ada crea un lenguaje de programación para el funcionamiento de la máquina de Babbage. Por cuestiones de la época, las mujeres no eran bien vistas en las cuestiones científicas; por lo tanto, Babbage la colocaba en su escrito como transcriptor y no como colaboradora. Esto fue lo que le costó hasta hace poco, que su nombre no fuera reconocido en el mundo de la programación como la primera mujer programadora, y es más, como la creadora de lo que sería el primer lenguaje de programación. Una de las razones por las que se considera a Ada Lovelace como la primera programadora y no a Jacquard o al mismo Babbage, es por la innovación de su aporte.

Por otra parte, Alan Turing es considerado como el padre o precursor de la informática moderna. Dejando como legado el algoritmo, con el cual se basan todos los lenguajes de programación hoy en día. Así como otros aportes para la Inteligencia Artificial, como el Test de Turing. Pero no sólo, se le reconocen sus aportes dentro del mundo de la programación o de las matemáticas aplicadas a la informática y a la Inteligencia Artificial. Pues es uno de los más reconocidos criptógrafos de la historia. Pues fue durante la Segunda Guerra Mundial, cuando Turing tuvo un papel muy importante. Fue contratado por el gobierno británico para que junto a un grupo de los mejores criptógrafos de la Gran Bretaña, lograrán descifrar las comunicaciones encriptadas de los alemanes.

>Manos al código y la privatización del código _

“

Hay dos grandes productos que salieron de Berkeley: LSD y UNIX. No

creemos que esto sea una
coincidencia.

Jeremy S. Anderson

A mediados de la década de los 60 se logra ver todo un cambio social y político en el mundo. De igual manera musical y muchos hippies rondando por el mundo proclamando su amor y paz, abrazos y flores. La psicodelia comienza a despertar un poco con el uso de los alucinógenos y alcanza un punto importante con la llegada accidental, pero bien recibida del LSD.

En el año de 1994, Douglas Rushkoff publica un libro llamado *Cyberia: Life in the trenches of hyperspace*. Ese libro está lleno del nuevo y potencial mundo de las nuevas tecnologías. *Cyberia* se ha convertido para mí, no en un punto clave ni de partida; pero sí de estructura, forma y contenido de lo que poco a poco iré escribiendo. *Cyberia*, también nos permite ver una exquisita etnografía del mundo *underground* de las drogas, la tecnología, el hacking y de todo un mundo donde todo parece posible.

“

En el libro se hace una reflexión sobre las cyberculturas, nos muestra el nacimiento de la era digital. En cierta manera llega a ser optimista, pero tampoco al grado que actualmente vemos en los tecnófilos acríticos y los nativos digitales de nuestra era de la asimilación y no de la apropiación. Cyberia, nos muestra los orígenes. Es ahora una de aquellas joyas de tinta que nos llevan a una serie de imágenes dispersas, a una descripción de un diseño no lineal y a su vez interdependiente. Douglas nos describe cambios demasiado rápidos. Pues nos muestra

un tiempo en lo que todo parecía posible, cuando las potencialidades de acercarse a la tecnología eran infinitas. Rizoma Mutante⁵

Cyberia nos remonta a la época de la

“

Idea de la expansión de la conciencia sin pensar en la sombría realidad que le esperaba a toda la gente que le tomaría en serio, esos pobres llenos de ácido que creían que podrían comprar paz y entendimiento a 3 la dosis. Pero sus pérdidas y emociones son también las nuestras... una generación de buscadores de la verdad que nunca entendieron la falacia mística de la cultura del LSD, la suposición de que alguien o al menos alguna fuerza mantenía la luz al final del tunel. Miedo y Asco en las Vegas⁶

Pero el LSD, las drogas y el mundo *underground* no fue lo único que ha dejado huella. Pues en ese entonces ya estaban establecidas algunas empresas de tecnología. Pero fue en el año de 1969 pasan muchas cosas, entre que Led Zeppelin lanza su primer álbum, al alunizaje de Neil Armstrong y se establece el primer enlace entre ARPANET y las universidades de Standford y la UCLA. Además era a finales de 1969 cuando un grupo de hackers; entre ellos: Dennis Ritchie, Ken Thompson, y Douglas McIlroy se reúnen para crear el lenguaje C.

En los avances tecnológicos de investigación no es raro encontrar a universidades o instituciones ya de renombre como la

⁵Ver en : <http://rizomamutante.com/2012/09/13/cyberia-la-vida-en-las-trincheras-del-ciberespacio/>

⁶Miedo y Asco en las Vegas, *Terry Guillian*, 118 min. 1998

Universidad de Bakerley o el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts). Como sea, entre el MIT, un laboratorio de AT&T y GE estaban colaborando en la creación de un sistema operativo para un mainframe⁷, así se podría tener un mejor rendimiento. Ahora bien, una de las versiones de la creación de C y de Unix posteriormente es que Ken Thompson, trabajaba con un equipo de GE, llamado: GE-635, el cual era muy lento para poder jugar Space Travel además que era caro. Así que junto con Dennis Ritchie se pusieron a desarrollar el programa con ensamblador⁸. Fue así como por accidente desarrollaron un sistema operativo para máquinas un poco más avanzadas. Por su parte Dennis Ritchie comenzó a desarrollar un lenguaje de programación, basado en otros dos: BCPL y B. El lenguaje fue llamado C, pues su predecesor era B. Ahora bien, aquí pasan dos cosas en tiempo paralelo, mientras que Dennis escribía C, entre él y Ken desarrollan un sistema operativo en ensamblador, pero no era lo suficientemente potente, así que Dennis decide reescribir el SO en C. Dicho sistema operativo es Unics y un año después llamado Unix, nombre con el que actualmente se le conoce.

En los inicios de la creación de Unix, uno de los sistemas operativos más robustos, estables y seguros. La distribución del SO era de manera gratuita y libre, se podía leer el código, estudiarse, se podían hacer copias y distribuirlas, pues Unix era un SO de investigación y se había donado a varios institutos y universidades para su uso con diversas licencias de uso; sin embargo, podría modificarse el código. Es así como en la Universidad de Berkeley se crea en BSD, basado en Unix y como

⁷ Nombre que recibe una computadora central y potente.

⁸ Es un programa de software que se encarga de realizar una traducción de la información de un fichero y pasarla a un microprocesador

principal competencia al Unix de AT&T. Pero fue hasta 1983 cuando con la intervención de varias versiones de institutos y universidades, se lanza la versión de Unix System Release V, la cual contaba con Vi.⁹ Es en este momento cuando el software comienza a tener un valor comercial y ya no se distribuye, ni se intercambia, ni se edita o se lee para poder ser modificado.

A pesar de que Unix es uno de los primeros SO de alto rendimiento y buena seguridad, es otro SO el que se mete a la batalla de licenciamiento y de privatización del código, el cual en principio no fue creado por su actual dueño. Microsoft, empresa de Bill Gates jamás desarrolló ningún SO para funcionar en una máquina, ellos lo compraron a un desarrollador que tenía en sus manos lo que después pasaría a ser un tipo de SO para la empresa de Gates. La idea de Gates no era vender hardware, mucho menos el software que no creó. Pero sus intenciones era negociar con IBM y pedirle un porcentaje de la venta de sus equipos por el uso de su software. Para IBM la idea era tan absurda que aceptaron, pues para ellos y en ese entonces, el negocio se hacía vendiendo hardware, el software era un simple agregado. Por su parte, Jobs y Wozniak trabajaban no sólo en software, sino que también en desarrollo de hardware. Apple, desde sus inicios siempre ha sido celoso y sobre protector más con su hardware que con el software que ellos desarrollan.

⁹ Es un programa de procesamiento de texto que no cuenta con herramientas, como las conocemos con Word, por ejemplo.

>¿En qué se parecen las recetas de cocina y el código? Stallman y la liberación del código _

“

Poner patentes a licencias sobre el software es como poner patentes sobre las recetas culinarias. Nadie podría comer a menos que pagara por la licencia de la receta.

Richard Stallman

Hubo un tiempo en el que todos vivían en paz y armonía usando y compartiendo software entre sus pares, todos leían y escribían código sin el temor o las ideas de que su código fuera robado. Esto pasaba en los laboratorios de hackers, de desarrollo y de investigación de grandes empresas tecnológicas y de grandes institutos. Nos ubicamos de regreso al MIT en el laboratorio de Inteligencia Artificial (AI Lab). Los grupos de hackers se llenaban de código y lo remixeaban para poder crear cosas mejores o para darle mejoras al código de otros. Pero era cuestión de tiempo, para que el software dejara de verse como agregado al hardware y comenzará a verse como negocio, como propiedad absoluta de una persona o grupo de personas. El primero en proponer y vender software es Microsoft. En sus inicios se pensaba que no era negocio, pero poco a poco, las otras empresas notaron que sin importar el bajo costo del software comparado con el de hardware, las ganancias sí existían y comenzaron a privatizar sus códigos y vender sus programas.

En este momento, un hacker del Laboratorio de Inteligencia Artificial del MIT, llamado Richard Stallman no tolera el modo de negociar con el código y peor aún, los daños colaterales de esto.

Que según él, se encuentran en la libertad del usuario. Dentro de esta historia existe una anécdota legendaria entre Stallman y una impresora del MIT. Se dice que mientras Stallman estaba en el MIT una compañía donó una impresora, la cual siempre fallaba. Ya fuera por atasco de papel o cualquier otro pretexto, la impresora no funcionaba bien. Así que Stallman, molesto llamó a la empresa de la impresora para pedir el código fuente y poder componer el fallo. Para esto, la empresa se negó en facilitar el código, lo cual hizo que Stallman retomara la filosofía hacker y junto con su abogado comienza a iniciar lo que es ya un movimiento filosófico y político de una manera diferente de ver el software, de crearlo y de consumirlo. Desarrolla un sistema operativo llamado GNU (Gnu No es Unix), basado en la estructura de Unix y lo libera de forma que cualquier otra persona pueda escribir y aportar nuevas cosas al código. Además de todo un manifiesto donde explica el qué es el software libre y toda la carga que lleva consigo.

“

El software libre es una cuestión de la libertad de los usuarios de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. Más precisamente, significa que los usuarios de programas tienen las cuatro libertades esenciales.

- La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1).
- El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello. La libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al prójimo (libertad 2).

- La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (la 3a libertad).

Si lo hace, puede dar a toda la comunidad una oportunidad de beneficiarse de sus cambios. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello. Un programa es software libre si los usuarios tienen todas esas libertades. Entonces, debería ser libre de redistribuir copias, tanto con o sin modificaciones, ya sea gratis o cobrando una tarifa por distribución, a cualquier parte en cualquier parte. El ser libre de hacer estas cosas significa, entre otras cosas, que no tiene que pedir o pagar el permiso.

También debería tener la libertad de hacer modificaciones y usarlas en privado, en su propio trabajo u obra, sin siquiera mencionar que existen. Si publica sus cambios, no debería estar obligado a notificarlo a alguien en particular, o de alguna forma en particular.”

Para Stallman, la importancia del software libre no sólo es el poder compartir libremente una vasta cantidad de copias sin romper alguna ley o sin que se llame ilegal. Además de estar en contra de aquellos que lucran y que a sus palabras “*secuestran digitalmente*” y envicia a los usuarios con sus “*ser-vicios*”, para Stallman, hacer un código libre de poderse estudiar ayuda a aquellos aprendices de código a entender mejor la manera de programar. Esto, junto con la ventaja que al ser software libre,

existe una gran comunidad en todo el mundo dispuesta a ayudar en las mejoras y en los *bugs*¹⁰ que se puedan llegar a tener.

“

Copyleft es la forma general de hacer un programa software libre y requerir que todas las modificaciones y versiones extendidas del programa sean también software libre. El modo más sencillo de hacer un programa libre es ponerlo en el dominio público es decir, sin copyright. Esto permitirá que la gente comparta el programa y sus mejoras, si así lo desean. Pero también permitirá que gente que no quiera cooperar pueda convertirlo en software privativo.. Pueden hacer cambios, tantos como deseen, y distribuir el resultado como un producto privativo. Los que reciban el programa en su forma modificada no poseerán libertad que el autor original les dio debido a que el intermediario se la ha retirado.

En el Proyecto GNU, nuestra intención es dar a todos los usuarios la libertad de podríamos tener muchos usuarios, pero esos usuarios no tendrían libertad. Así, en vez de poner software de GNU bajo dominio público, lo hacemos «copyleft». Copyleft significa que cualquiera que redistribuya el software, con o sin cambios, no podrá restringir a nadie la libertad de copiarlo, redistribuirlo o modificarlo. Copyleft garantiza que el usuario mantenga su libertad.

El copyleft también proporciona un incentivo a otros programadores a unirse al software libre. Software libre

¹⁰ La palabra bug o bicho surge en la época de los ordenadores con tarjetas perforadas, pues literalmente existían bichos que se atascaban con las placas y producían errores

importante como el compilador C++ de GNU existe sólo gracias a esto. El copyleft también ayuda a los programadores que deseen contribuir con mejoras al software libre a obtener permiso para hacerlo. Estos programadores habitualmente trabajan para empresas o universidades que casi harían cualquier cosa para obtener más dinero. Un programador podría contribuir con sus cambios a la comunidad, pero su superior puede querer hacer de esos cambios un producto de software privativo.

Los desarrolladores de software privativo emplean el copyright para quitar la libertad a los usuarios; nosotros empleamos ese copyright para garantizar su libertad. Por esto cambiamos el nombre «copyright» por «copyleft»”

Capítulo Dos V 0.2 El legado de la Reina Ana

Durante la ilustración era necesario resguardar o documentar los descubrimientos en algo que fuera permanente; por lo tanto, la escritura se posicionó ante la palabra oral para el resguardo de esos descubrimientos de la época. En ese entonces, los copistas, eran personajes que transcribían de un texto a otro de manera fiel lo que se encontraba en lo que llamaremos el material “original”. Sin embargo, los copistas, no necesariamente eran personas capaces de entender lo que decían aquellos libros, pues no sabían leer, ni escribir. Es pues que estas personas, eran copiadores de una forma fiel de lo que se encontraba en los libros, eran imitadores del dibujo, del trazo plasmado. A pesar de lo que se puede pensar, existían muchas ventajas al tener a copistas analfabetas, pues no podían entender los libros prohibidos, como los de medicina o los de sexualidad; entre otros.

Al paso de los años, la manera de copiar fue cambiando con la evolución de la tecnología. Pues después se fabricaban tablas de madera con las cuales al entintarlas y plasmar en papel, se podían hacer varias copias de una forma un poco más sencilla y con un ahorro de tiempo considerable, los copistas tardaban alrededor de diez años en poder terminar un libro a mano. La desventaja de la xilografía en madera, era que la tabla se desgastaba muy rápido. Como sea, los impresores, ya habían desarrollado su marca de agua o su firma para poder distinguirse de otros impresores.

Con intervención de Johannes Gutenberg con quien la forma de impresión y de ahorro de tiempo obtuvo sus mejoras. Pues en lugar de fabricar tablas de madera con el texto completo, comenzó a utilizar solamente las letras de madera; es decir, el primer

“tipo”. Con las letras de madera movibles y colocadas sobre una base de hierro. El trabajo de Gutenberg fue terminado unos años después por Peter Schöffer, pues Gutenberg se habría quedado sin dinero y sin apoyo de sus prestamistas para poder terminar las 150 biblias que se había propuesto realizar.

>El estatuto de la Reina Ana _

Con la introducción de la imprenta en la reproducción de libros, fue mucho más sencillo comercializarlos y hacerlos llegar a un mayor número de personas. Pero también se incrementó el cuestionamiento acerca de los beneficios económicos que la venta de libros debería dejar sobre el autor y sobre la imprenta o la editorial. Así que se puede decir que la protección a los derechos de autor es un invento moderno, así como la propiedad intelectual. La creación de estas protecciones es similar a la creación de protección territorial al inventarse el arado.

El estatuto de la Reina Ana fue promulgado a inicios del siglo XVIII, en el año de 1710. Dicho estatuto es un antecedente sobre los derechos de propiedad intelectual. Dentro del estatuto se logra leer *“An act for the encouragement of Learning, by vesting the copies of printed books in the authors or purchasers of such copies, during times therein mentioned”*(fragmento de estatuto); es decir, que los autores tienen todo el poder de decisión sobre quiénes y cómo se distribuye su obra. Esto supone un gran cambio, pues antes del Estatuto, todo era por un sistema de privilegios que se dictaba por orden del Rey.

“

Lo que es fundamentalmente nuevo en la concepción artística del Renacimiento es el descubrimiento de la

idea del genio, es decir, que la obra de arte es creación de la personalidad autónoma, y que esta personalidad está por encima de la tradición, la doctrina y las reglas, e incluso de la obra misma; que la obra recibe su ley de aquella personalidad; que, en otras palabras, la personalidad es más rica y profunda que la obra y no puede llegar a expresarse por completo en ninguna realización objetiva” (Hauser, 1993)

En la Edad Media no había necesidad de la originalidad y el plagio era algo necesario. Un aprendiz podría copiar de su maestro, pues el plagio era lícito. Pero fue hasta el Renacimiento donde se le comenzó a poner atención a la originalidad; por ende, a la protección o a la interrelación obra-autor.

Como mencioné con anterioridad, el Estatuto de la Reina Ana entró en vigor el 10 de abril de 1710 y fue la primer ley de Copyright, en dicho documento se establecía que el copyright tendría un plazo de 14 años a partir de la publicación, en caso de que el autor siguiera con vida, el copyright podría renovarse una vez más, dando un total de 28 años de protección.

“

Reina Anna. Una Ley para el enriquecimiento en el aprendizaje, al otorgar la protección a los ejemplares de libros impresos, a los autores o a los compradores de dichas copias, durante la vigencia mencionada en la misma. Considerando que, impresores, bibliotecarios, y otras personas, con frecuencia en los últimos tiempos han tomado la libertad de imprimir, reimprimir, y publicar, o hacer que se imprima y reimprima, y han

publicado libros y otros escritos, sin el consentimiento de los autores o propietarios de esos libros y escritos, en grave perjuicio para el autor, y muy a menudo en detrimento de ellos y sus familias; para la prevención de estas prácticas en el futuro, y para alentar al hombre culto a componer y escribir libros útiles; podría ser por Usted Su Majestad aprobado y decretado por la excelencia de su Real Majestad y con el consejo y consentimiento de los señores creyentes y transitorios, y las tradiciones de este Parlamento constituido, y por la autoridad de la misma, que a partir del décimo día de abril de mil setecientos diez, el autor de un libro o libros ya impresos, que no ha transferido a ninguna otra persona la autorización de copia o de copias del libro o libros, parte de partes del mismo, o la autorización de venta o ventas, la impresión o impresiones, a otra persona o personas, que ha o han comprado o adquirido la copia o copias de cualquier libro o libros, a fin de imprimir o reimprimir la misma tendrán el derecho exclusivo y la libertad de impresión de dichos libros o libro por el término de uno a veinte años improrrogables, comenzando a partir del décimo día de abril, y que cada autor de cualquier libro o libros compuestos y no impresos ni publicados, o que apenas se habrán de crear, y su cesionario o cesionarios, tendrán el derecho exclusivo de imprimir y reimprimir tal libro o libros por el término de 14 años...

...Una vez expirados los primeros catorce años ya mencionados el único derecho exclusivo de edición y

disposición de las copias regresará a los autores, si todavía están vivos, por otro término de catorce años”

Desde la creación de dicho estatuto, la ley sólo aplicaba a libros. Con el paso del tiempo, se fueron protegiendo diversos tipos de materiales, como: fotografías, mapas, traducciones, música, pinturas, etc. También se fueron creando varias regulaciones de forma internacional, como regionales.

Propiedad Intelectual

Para la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual), la propiedad intelectual se define como todo lo creado por la mente humana; es decir, texto, imagen, música, lo-que-sea que pueda ser creado por la mente humana. Dentro de la Propiedad Intelectual, existen dos aspectos a tomar en cuenta: Propiedad Industrial y Derecho de autor.

La propiedad industrial es aquella que contiene imagen, logo, diseño, las patentes o cualquier creación de explotación industrial. Llámese automotriz, industria médica o cualquier empresa que haga uso de distintivos para promoverse o darse a conocer como marca. Por ejemplo, en México las patentes tienen una protección de 20 años a partir de su registro.

Derechos de autor

Los derechos de autor, no son más que una serie de leyes y normas que conceden a los autores privilegios morales y patrimoniales sobre sus obras. Ya mencioné que el Estatuto de la Reina Ana es el

primer documento que protege a los autores. Pero no es el único, pues existen otros, los cuales definen y protegen las obras en diversos lapsos de tiempo. Dentro de los decretos de Derechos de Autor, encontramos:

- El Convenio de Berna o Tratado de Berna firmado en 1889 en Berna, Suiza Es un tratado a nivel internacional que básicamente se centra en tres puntos.

-Las obras literarias y artísticas de autores de los países de la Unión, o publicadas por primera vez en uno de dichos países, podrán recibir en cada uno de los demás estados contratantes la misma protección que estos otorgan a las obras de sus propios ciudadanos.

-Esa protección no debe estar condicionada al cumplimiento de formalidad alguna.

-Esa protección es independiente de la existencia de una protección correspondiente en el país de origen de la obra. Sin embargo, si un estado contratante provee un plazo más largo que el mínimo prescrito por la convención, y la obra deja de estar protegida en el país de origen, la protección le puede ser negada una vez que cese la protección en el país de origen.

El Convenio de Berna protege tanto los derechos morales como patrimoniales del autor, así mismo se fija una fecha de caducidad del derecho de copia, siendo este de 50 años a partir de la muerte del autor.

Así como este, existen otros documentos de protección dependiendo del país de origen. Por ejemplo, Estados Unidos de

América tiene como fecha de caducidad el copyright de 75 años después de la muerte del autor.¹¹ En el caso de México, se posee dentro de la protección de copyright una fecha mucho mayor, pues la ley protege las obras por unos 100 años¹² después de la muerte del autor.

¹¹ Como dato curioso, cuando Disney estaba a punto de perder derechos sobre sus obras. La empresa decide presentar un cambio a la ley de protección, en la cual menciona que la protección de los derechos de autor tendrían que tener 75 años después de la muerte del autor.

¹² La Ley Federal sobre el Derecho de Autor en 1947 mencionaba que la protección duraría 20 años después de la muerte del autor

Parte II

La vida en las Trincheras del Copyfight

En febrero de 1926, Rosa Luxemburgo le escribe una carta a Franz Mehring diciendo: *"El socialismo no es, precisamente, un problema de cuchillo y tenedor, sino un movimiento de cultura, una grande y poderosa concepción del mundo."* De la misma manera en la cual, el no socialismo es un problema de cuchillo y tenedor. El Software y la Cultura Libres, no son un problema de escritorios y personas delante de un ordenador; o por lo menos no es así para una enorme comunidad global. Pues aunque en la idea más romántica de una concepción y actuar de la Internet, encontramos, desde sus inicios un control, poder y dictadura de lo que tiene que ser visto y lo que no. De forma maquillada y reciclada o en el peor de los casos (que suele ser en la mayoría) simulada. Señoras y señores; Bienvenidos a la Matrix.

Nota inicial

Muchos definen estos días como de hiperconsumo, de la sociedad de la información o la sociedad del conocimiento o como dijera Lipovetsky, la era del vacío. Pero una cosa es clara, estamos inmersos en un mundo digital. Cada vez más son las oportunidades de acceso, las acciones que nos requieren estar más en contacto con el mundo *online*. Estamos inmersos dentro de la cultura digital, la cual crea nuevos paradigmas, rompe con otros, crea nuevos actores, nuevas formas de consumo, nuevas formas de creación. Las mismas que chocan con un sistema establecido de consumo y un sistema económicamente establecido desde la década de los 50 del siglo pasado., para salvaguardar el oro dado a Estados Unidos al término de la segunda guerra mundial y así, poder mantener el banco central en su territorio.

Así que este sistema de hiperconsumo y de siempre tener más de lo que se puede comprar o de los que se le puede comprar a quienes producen esos consumibles y donde ahora, aparece Internet no sólo como un medio dispar de difusión, sino que ahora como una plataforma de creación de contenidos, de consumo y de interacción. Nos suena más lógico que sea el nuevo campo de batalla para que el sistema de consumo creado por Victor Lebow

“

Nuestra economía, enormemente productiva, exige que hagamos del consumo nuestro estilo de vida, que convirtamos el comprar y utilizar bienes, en auténticos rituales, que busquemos nuestra satisfacción espiritual, la satisfacción del ego, en el consumir... necesitamos que se consuman cosas, se

quemem, se sustituyan, y se tiren, todo ello a un ritmo cada vez más rápido.

En un modelo de consumo, Internet se había visto como una nueva plataforma de mercado global; por lo tanto, hablando de una globalización, estaríamos hablando de un medio creado por el marketing para lograr un fin: Cultura del consumo o bien “la palabra *cultura* se transforma en *ocio* o en un producto de lujo” (Bravo,2005: 67. Las cursivas son mías). Desde el lado que se quiera ver el fenómeno de la globalización, queda muy claro, que el mercado es algo sobresaliente. Grandes marcas se posicionan a nivel mundial: Coca-Cola, McDonalds, Apple, Microsoft, Samsung, entre otras. Pero esas marcas tienen algo en común, están presentes también dentro de Internet. Es por eso que Internet es un espacio importante en el crecimiento económico a nivel mundial y para las principales empresas internacionales. Tanto, que siempre tienen que pensar en estrategias globales y a la vez que funcionen de manera local, viendo el mundo en una forma de red, donde los niveles locales, nacionales e internacionales se interconectan. El *glocalize*¹³ como una forma de integración dentro de las estrategias de mercado.

Deleuze menciona en lo que llama imagen del pensamiento, que existe una serie de dogmas, de pensares y por ende acciones que se desarrollan en algún momento en algún lugar, y es eso lo que empapa a los sujetos y se crea un discurso dominante. Entonces, el discurso dominante crea una imagen dogmática del pensamiento, que se desarrolla principalmente en occidente. La imagen del pensamiento no sólo es una forma de clasificar, ordenar y regir a los sujetos por medio de acciones, sino que crea en el sujeto una

¹³ Es un anglicismo usado en el marketing para referirse a una estrategia global-local.

forma de pensar, de ver las cosas. Para Deleuze, se tendría que desarrollar una imagen del pensamiento y para ser más arriesgado, un pensamiento sin imagen. Casi como el cuerpo sin órganos. “El pensamiento renuncia así a la forma que le preexiste y que obstaculiza el despliegue de su potencia. Renuncia a un pensamiento que, lejos de pensar por sí mismo como pretende, se pliega a la imagen dominante” (Álvarez Asiáin, 2007).

Por su parte, la imagen de una estrategia de mercado es la que crea no sólo la magia en movimiento, como narradora de historias, sino, que junto a ella se comienza a detonar una conexión con el sujeto, pues la imagen está llena de cargas del pensamiento dominante; por ende, les es familiar al espectador lo que se presenta frente a él. Pues la imagen está mediada con el pensamiento y el pensamiento utiliza la imagen como una mediación para con el sujeto y crea conexiones. “El espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes.” (Debord, 1967: 9).

Capítulo Tres

Internet: El nuevo campo de batalla

“

...se nos dice: si está prohibido se debe a que es deseado (no habría necesidad de prohibir lo que no se desea...). Una vez más, esta confianza en la ley nos deja pensativos, la ignorancia de las astucias y procedimientos de la ley.

(Deleuze y Guattari, 1972: 119)

Teniendo en cuenta la lógica del mercado global, se tomó en cuenta una de las frases y de las prácticas estadounidenses desde finales de la guerra fría, la de *Free Flow of Information*, en la cual se expresaba no sólo la libertad de expresión, sino que la libertad de expresión comercial. Esto habría llevado a confiar más en las campañas de marketing y en los clientes o usuarios de las marcas. Como sea, una de las cosas que no se podría poner bajo una libre expresión de comercio eran los medios audiovisuales, pues contaban con identidades culturales específicas de cada región y que no contaban con la lógica de mercado. Lo cual dio apertura a confiar en el sentido común del consumidor, abriendo las puertas a productos, que, según el mercado, tendrían un fracaso. Es por eso que el 1995 el presidente Clinton, decide que Internet sea una zona libre de intermediarios, una red libre o una zona temporalmente autónoma (TAZ¹⁴) desde los ojos de Hakim Bey.

¹⁴ TAZ o Zona Temporalmente Autónoma es descrita por Hakim Bey en 1991. En la cual describe la posibilidad de creación de espacios que funcionen fuera de los controles sociales y políticos preestablecidos.

Pero fue John Perry Barlow quien escribe una Declaración de Independencia del Ciberespacio, donde hace mención a la inaceptable invasión de los gobiernos en un espacio donde se tiene como bandera a la libertad:

“

Gobiernos del Mundo Industrial, vosotros, cansados gigantes de carne y acero, vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. En nombre del futuro, os pido en el pasado que nos dejéis en paz. No sois bienvenidos entre nosotros. No ejercéis ninguna soberanía sobre el lugar donde nos reunimos. No hemos elegido ningún gobierno, ni pretendemos tenerlo, así que me dirijo a vosotros sin más autoridad que aquella con la que la libertad siempre habla.

Declaro el espacio social global que estamos construyendo independiente por naturaleza de las tiranías que estáis buscando imponernos. No tenéis ningún derecho moral a gobernarnos ni poseéis métodos para hacernos cumplir vuestra ley que debemos temer verdaderamente.

Ahora bien, qué tiene que ver ACTA, Ley Sinde, Ley Lleras, S.O.P.A, IP-PROTECT y Operación Nuestro Dominios con todo esto, y en más, por qué razón no los veo como fenómenos aislados. En los albores del nuevo siglo, y desde finales del siglo pasado, no podemos hablar de casi nada sin ver que son situaciones globalmente relacionadas, por ende, pensar a las tecnologías o lo que sucede con las tecnologías sea algo exclusivo de lo local, es para mí, un error, en el sentido de las interconexiones que la internet nos permite y en más por el comercio, producción,

reproducción, distribución y consumo de los nuevos medios. David Pogue, un escritor de varios libros de informática una vez escribió:

“

A diferencia de las leyes reales, el software de Internet no puede castigar. No afecta a la gente que no está conectada (y solamente lo está una minúscula minoría de la población mundial). Y si no te gusta el sistema de *Internet*, siempre puedes apagar el módem. (Pogue, 2000)

Pero nosotros como usuarios no podemos seguir viendo de la manera de Pogue, y eso las grandes empresas lo saben, eso lo sabe la industria del entretenimiento que dice que si haces y consumes como ellos dicen eres una mejor persona o que eres un ciudadano legal. Y es por esta razón que varios países se han decidido a firmar ACTA. Es por esta razón que se ha querido la implementación total de Ley Sinde en España y es por eso que Ley Lleras en Colombia también hace lo posible para, según ellos, combatir la “piratería” o “resguardar los derechos de autor”.

Internet como espacio panóptico

ACTA

ACTA se refiere a the Anti-Counterfeiting Trade Agreement¹⁵. La primera vez que se dió a conocer dicho documento fue el 2008, por medio de Wikileaks.

¹⁵ (Definición extraída del escrito oficial final, de la sección 2, Artículo 5.) Bajo estos nombres de secciones y artículo se encuentra la definición. En la redacción de ACTA realizada en Noviembre de 2010, se encontraba en secciones con otros nombres.

Release date

May 22, 2008

“

Summary

In 2007 a select handful of the wealthiest countries began a treaty-making process to create a new global standard for intellectual property rights enforcement, which was called, in a piece of brilliant marketing, the "Anti-Counterfeiting Trade Agreement" (the agreement does not cover currency fraud).

ACTA is spearheaded by the United States along with the European Commission, Japan, and Switzerland – which have large intellectual property industries. Other countries invited to participate in ACTA's negotiation process are Canada, Australia, Korea, Mexico and New Zealand. Noticeably absent from ACTA's negotiations are leaders from developing countries who hold national policy priorities that differ from the international intellectual property industry.¹⁶

Pero fue por medio del grupo de hacktivismo, Anonymous que el documento se esparció por muchos espacios de la Internet. Pues, es en el mismo año que Anonymous ve la luz como un grupo de jóvenes detrás de ordenadores que mostraron al mundo el poder de la organización no centralizada y bien organizada para un propósito, pues *“the cybernetic experience empowers people of all ages to explore a new, digital landscape. Using only a personal computer and a modem anyone can now access the datasphere. New computer*

¹⁶ Ver en

https://wikileaks.org/wiki/Proposed_US_ACTA_plurilateral_intellectual_property_trade_agreement_%282007%29

interface technologies such as virtual reality promise to make the datasphere a place where we can take not only our minds but our bodies along for the ride. The people you are about to meet the development” (Rushkoff, 1994: 9). No sólo es un fenómeno de empoderamiento o de apropiación tecnológica por un grupo de personas, sino que es un reflejo de inconformidad y de una organización colectiva. Anonymous surgió en los grupos de 4Chan¹⁷, fue la muestra que el activismo surge desde cualquier punto, pues cada sujeto, ya sea de forma *online/offline* tiene la capacidad de ejercer actos para defender sus derechos (privacidad, libertad, etc) por medio de las herramientas disponibles.

Fragmentos de ACTA (La versión final de ACTA.)

The Parties to this Agreement,

“

Noting that effective enforcement of intellectual property rights is critical to sustaining economic growth across all industries and globally;

Noting further that the proliferation of counterfeit and pirated goods, as well as of services that distribute infringing material, undermines legitimate trade and sustainable development of the world economy, causes significant financial losses for right holders and for legitimate businesses, and, in some cases, provides a source of revenue for organized crime and otherwise poses risks to the public;

¹⁷Portal web donde se comparte contenido de forma anónima

Desiring to combat such proliferation through enhanced international cooperation and more effective international enforcement;

Intending to provide effective and appropriate means, complementing the TRIPS

Agreement, for the enforcement of intellectual property rights, taking into account differences in their respective legal systems and practices;

Desiring to ensure that measures and procedures to enforce intellectual property rights do not themselves become barriers to legitimate trade;

Desiring to address the problem of infringement of intellectual property rights,

including infringement taking place in the digital environment, in particular with respect to copyright or related rights, in a manner that balances the rights and interests of the relevant right holders, service providers, and users;

Desiring to promote cooperation between service providers and right holders to address relevant infringements in the digital environment;

Desiring that this Agreement operates in a manner mutually supportive of international enforcement work and cooperation conducted within relevant international organizations;

Recognizing the principles set forth in the Doha Declaration on the TRIPS Agreement and Public Health, adopted on 14 November 2001, at the Fourth WTO Ministerial Conference”

Esta fue una de las primera leyes en regular el tráfico de Internet, o mejor dicho en regular y castigar cierto contenido en Internet basándose en el discurso de la protección de los derechos de autor. Pero lo que se oculta detrás de este discurso, es la pérdida millonaria del mercado. Si bien, desde los años 90 se había mencionado a Internet como una zona libre de mediadores y se confiaría en el sentido común del consumidor, no se dieron cuenta de otras cosas, que “Toda tecnología inaugura un mundo de, una multiplicidad de rituales y de prácticas. Las tecnologías son intervenciones culturales que crean, ellas mismas, nuevas culturas y demarcaciones del campo social” (Escobar, 1997), pero no sólo eso, sino que la tecnología también es capaz de crear nuevas identidades. Aquella Internet como plataforma de la democracia y como medio para el libre flujo de información ya no tiene cabida. Pues en un mundo *online*, donde el consumidor también se convierte en productor, en crítico y en un punto clave para la difusión de lo que circule en la red. “El planeta ya no es esta sociedad global o esta aldea global que convoca sin distinción a todos los individuos y todos los pueblos en torno a los mismos *global events*, sino un archipiélago con sus polos de excelencia tecnológica, en vías de convertirse en ghettos amurallados, y sus inmersos márgenes de olvidados” (Mattelart, 1997).

Ley Sinde y Ley Lleras

España tiene a su propia ACTA nacional, llamada Ley Sinde. Según integrantes del grupo Hacktivistas.net, La Ley Sinde, trata de clausurar las páginas en internet que “*violen los derechos de autor*”. Pero se realiza a partir de denuncias ciudadanas y no por parte de alguien que sea funcionario de gobierno o trabaje para

él. Se trata de hacer una policía cibernética ciudadana. Las campañas para que la gente apoye esta ley son de millones de euros. Y con argumentos como los siguientes “*Si eres un ciudadano legal sabes que no debes descargar material en internet. Entonces, si lo haces eres ilegal. Eres un delincuente*”. Esto ha llevado a varias actividades por parte de grupos de hackers y de personas que se suman a lo que existe detrás de esta ley. Además de las personas que apoyan esta ley. Por ejemplo, Alejandro Sanz, Penélope Cruz.

Mientras tanto, en Colombia también se ha desarrollado una ley muy parecida a la Ley Sinde, pero que ni siquiera tiene una definición o un objetivo claro. Y cito a una de las hacktivistas que también se presentó con los compañeros de la Ley Sinde.

“

No sabemos qué hay detrás de La Ley Lleras, porque ni ellos la han definido bien, ni siquiera han escrito bien su ley. Es obvio que su falta de conocimiento por los protocolos o el acceso técnico a Internet no les permite y han tenido muchos problemas internos. Así que no sabemos si es una ley para proteger los derechos de autor o bien, una ley para una protección territorial. Pero internet no tiene ni conoce de territorios. Además apenas la población en Colombia tiene acceso a Internet y ahora ya nos quieren arrebatar ese acceso

Ley Döring

En su momento fue una iniciativa presentada al senado el 15 de diciembre de 2011, por el Senador Federico Döring,

perteneciente del Partido Acción Nacional. Como dato curioso, todos aquellos que estuvimos al tanto de las charlas sobre la aprobación de ACTA, Döring era de aquellos personajes que se oponían a la firma de dicho tratado. Como las leyes anteriores de vigilancia, castigo y prohibición. La Ley Döring era un intento de proteger a toda costa la propiedad intelectual nacional. Evitando que los usuarios de Internet logaran compartir dicho contenido en la red.

Los puntos¹⁸ fundamentales de la Ley Döring se pueden resumir a partir de la protección de los derechos de autor, las limitaciones de los mismos derechos, las infracciones en materia de comercio, y las sanciones por el uso ilegal de obras propiedad por la industria. Las modificaciones que propone la iniciativa establecen:

- Los titulares de los derechos patrimoniales de las obras podrán prohibir su reproducción a través de Internet cuando se reproduzca por la red copias o ejemplares sin la autorización correspondiente.
- Los derechos patrimoniales no sólo abarcan la transmisión de los contenidos (libros, música, vídeos, etcétera), sino también el ofrecimiento abierto de archivos que pueden descargarse por terceros.
- Constituye una infracción “producir, reproducir, almacenar, distribuir, transportar, comercializar o poner a disposición copias de obras, fonogramas, videogramas o libros protegidos por los derechos de

¹⁸ Ver: http://www.etcetera.com.mx/articulo/ley_d%C3%B6ring_la_sopa_mexicana/11119/

autor o por los derechos conexos, por cualquier medio y en cualquier soporte material, sin la autorización de los respectivos titulares”.

- Las infracciones cometidas en contra de la explotación normal de la obra serán sancionadas por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) con multas que van desde los 30 hasta los 20 mil días de salario mínimo.
- El proceso parte de oficio o a petición de la industria afectada, incluye la notificación del IMPI al proveedor de servicios de la red para que otorgue en un plazo de tres días hábiles, la dirección IP de la computadora desde la cual se realizó el acto ilegal.
- Las autoridades darán audiencia al denunciado para que presente sus alegatos y si se trata de un delito cometido fuera del territorio mexicano, se solicitará el apoyo de las autoridades internacionales.

Caso Megaupload

Megaupload fue un sitio de alojamiento de archivos, se desarrolló en el 2005 por Kim Dotcom. Su uso principal era para respaldo de archivos de todo tipo y de diversos usuarios. Pero también se guardaban archivos musicales, libros, películas. Este contenido muchas veces era difundido por sitios web para su descarga o visualización en línea, como fue el caso de las películas de páginas como: pelisculasyonkis.com.

La lucha por la libertad otorgada a Internet por el mismo gobierno estadounidense en los años 90, se estaba viendo coartada. Uno de los casos más sonados fue el cierre de Megaupload el 19 de enero de 2012. Ese día el mundo cambiaría por completo para muchos y me incluyo. Pues no sólo era un espacio de copias ilegales de libros, películas, música, sino que se perdieron incontables bits en archivos bajo licencias libres. Aquel copy-paste al que hemos estado acostumbrados parece perder algo de su esencia junto con Internet, ya no podemos compartir un enlace. En ese mismo año se comenzaron a crear movilizaciones, convocadas para el mes de marzo. Después de esa mañana del 20 de enero, para muchos la WWW pasó de World Wide Web a World War Web.

“

Un rediseño de la web podría cambiar el sistema actual, basado en protocolos, y reemplazarlo por un sistema distinto basado en controles, un sistema basado en imposiciones en el que unos pocos controlen quién hace qué y cómo, cuándo y dónde pueden hacerlo. Un rediseño de la red es algo tan difícil de hacer como peligroso, y por eso mismo intentarán antes o después abordarlo, porque quienes se resisten al cambio tratarán de recuperar el paraíso de control que acaban de perder”. (Alcántara, 2008:60)

El cierre de Megaupload trae consigo un tipo de histeria colectiva y de paranoia, así como creación de algunas narrativas en cuanto a la percepción de cada uno de sus usuarios. Un usuario de Facebook, por ejemplo dijo:

“

Qué difícil es seguir sin ti, cada día que intento con alguien más me doy cuenta de lo mucho que me

haces falta, nadie te puede igualar tu lo tenias todo. Te sigo esperando aunque se que no volverás, pocos entenderán lo mucho que te necesito. Mediafire aunque se que las cosas empiezan a ir bien contigo no se cuando por fin logres que olvide a Megaupload¹⁹”.
Transcripción Original

A partir de ese día, no sólo los portales dedicados al almacenamiento deciden eliminar algunos de sus archivos, sino que comienzan a ser eliminados.

Por otro lado, fue a finales del 2011 cuando se lleva al senado estadounidense la propuesta de la Ley SOPA. Que aplica lo mismo que ACTA, sin embargo, se permite vigilar y rastrear el contenido de cada usuario por medio de su ISP²⁰. Pero bastó con la actitud en contra de los usuarios de Internet al ver el cierre de Megaupload, para que el mismo Lamar Smith retira su propuesta de ley en el congreso de EE.UU., anunciando lo siguiente:

“

He escuchado las críticas y tomo muy en serio su preocupación con relación a la legislación para abordar el problema de la piratería en Internet. Es claro que necesitamos revisar nuestros puntos de vista en cómo se debe combatir el problema de ladrones que roban y venden las invenciones y productos estadounidenses (...) El comité continuará trabajando con los dueños de propiedad intelectual, compañías de

¹⁹ Transcripción tal cual se colgó en Facebook

²⁰ Internet Service Provider o bien Proveedor de Servicios de Internet es el nombre que se le asigna a la empresa que provee de una conexión de Internet.

internet, instituciones financieras para desarrollar una propuesta que combata la piratería en internet y proteja la propiedad intelectual americana. La retroalimentación de todas las organizaciones e individuos que tienen una opción honesta y diferente a la nuestra es bienvenida. El comité se mantiene comprometido a encontrar una solución al problema. La legislación será pospuesta hasta encontrar un mayor consenso en qué debería ser la solución²¹”

El recuento de los daños: ACTA en México

Ahora bien, ¿Cómo podemos decir que la Internet es neutral?

“

Se dice que la red es neutral cuando se cumplen estas dos condiciones: 1) Cuando el tráfico de datos recibido o generado no es manipulado, modificado, bloqueado, desviado, priorizado o retrasado, en función con el tipo de contenido, del protocolo, la aplicación utilizada, del origen o del destino de la comunicación, ni de cualquiera otra consideración ajena a su propia voluntad. b) Cuando se puede acceder a contenidos, ejecutar aplicaciones y utilizar servicios de la Red, así como cuando se puede conectar cualquier dispositivo sin más restricción a su interoperabilidad que aquella que establezcan las leyes” (Martínez, 2012)

Uno de los procesos que llevó a la aparición de grupos en pro de la libre circulación en Internet, fue sin duda alguna, ACTA. El

²¹ Ver <http://www.proceso.com.mx/?p=295520>

famoso tratado antipiratería filtrado por Wikileaks en el 2008 y en el que estaban metidos varios países del mundo, entre ellos México. En sí, el acuerdo aborda no sólo la falsificación de los datos que circulan en Internet, como la música o las películas. Sino que también incluye las patentes, éste último casi no tomado en cuenta por el grupo de activistas en contra de ACTA. Eso se puede notar en la numerosa difusión en contra del tratado, como vídeos o infografía. Antes de pasar al material audiovisual, el abogado y traductor de las licencias Creative Commons al español, León Felipe Sánchez, en una entrevista con Martha Debayle menciona (parafraseando)

“

ACTA no sólo influye en la libre circulación de datos por Internet o por el uso inadecuado de las obras o por la difusión de las mismas, pues si en la fiesta de la primavera de tu hija ponen una canción X alguien puede llegar y censurarte por los derechos de dicha canción. Pero también se habla del tema de las patentes, lo cual es muy delicado. Las patentes caducan en distintos tiempos por países, por lo que si algún laboratorio en un país en el que la patente esté vencida y lo exporta a otro, por ejemplo a un país en desarrollo donde sus habitantes no puedan costear el medicamento patentado, pero en el país receptor todavía sigue vigente la patente, entonces no puede exportarlo y eso puede provocar riesgos para la salud del país importador”.

Ahora bien, ninguno, o por lo menos nadie en Twitter hablaba sobre eso, los vídeos en Youtube mencionan sólo las restricciones de la Internet, los portales de noticias hacían lo mismo. Por

ejemplo el siguiente vídeo llamado_NO_ACTA: *Enterate* de lo que está pasando y va a pasar, lanzado en el 2011 en youtube y divulgado casi de manera viral. En el vídeo podemos ver cómo sólo se nos hace ver que seremos castigados como usuarios de Internet en el sentido de descargar, claramente material protegido con derecho de autor. Por lo que por una búsqueda por un mejor material explicativo y extenso, de los cuales encontré muy pocos es el_siguiente vídeo, con un miembro de Hacktivistas.net. Donde ahí sí se nos explica varias de las temáticas sobre ACTA, por ejemplo los medicamentos. Otra cosa interesante es que no se plantea una postura en contra de ACTA *per se*, sino que menciona las acciones para que las negociaciones sean abiertas y de ahí poder comenzar a tomar medidas en conjunto, pero a partir de una revisión más profunda de lo que se negocia y a partir de los argumentos de los negociantes.

Queda claro que las acciones tomadas por españoles y mexicanos o colombianos con el caso de la Ley Lleras es diferente en función con la eficacia de sus manifestaciones. Por poner un ejemplo el 15M. Las ocupas en España, en particular en La Puerta del Sol tuvieron un impacto social, pues jamás se había visto algo semejante. La comunidad española se acercó unos a otros, en las ocupas se encontraba de todo, jóvenes, adultos y adultos mayores, hombres y mujeres, todos colaborando por un fin único. A pesar del corte de Internet por parte del gobierno, los vecinos a las zonas cercanas liberaron su red para que activistas siguieran con la difusión en línea de lo que acontecía.

Después el boom de las ocupas llega a México y no pasa nada. Las acampadas no tienen impacto alguno, pues son medidas que por lo menos en nuestro país se vienen viendo desde hace años atrás, son medidas tomadas que de alguna manera han naturalizado en el

panorama de la ciudad. Además de que los que la realizan son los mismo de siempre, eso mismo que no han tenido fiabilidad ante el resto de la población, como bien se oye decir por lo pasillo y las calles “son los mismo revoltosos de siempre” y así fue o por lo menos eso se refleja para la población en general. Las ocupas no tuvieron el impacto que el #15M o bien, ni el impacto que han tenido otras movilizaciones como las caravanas convocadas por Sicilia o el descontento causado por parte del #YoSoy132.

Así como las movilizaciones no tuvieron un mayor impacto en el país, el uso o la apropiación de las tecnologías no se lograron. Como una anécdota: Una vez supe de cursos de software libre, pregunté y nadie sabía nada. Así que anoté el correo para comunicarme con los chicos y jamás obtuve respuesta. Además de que las medidas no tuvieron el mismo impacto en un país a otro, por muchas razones, una creo yo, la mala implantación de las tecnologías con el movimiento, en el caso de México. Otra de las razones a destacar es por su tecnofobia, o mejor dicho un desconocimiento de la potencialidad de la tecnología por medio de la apropiación.

Para Sloterdijk las alotecnologías son herramientas que se encargarán de controlar a los cuerpos o bien a los humanos. El *cyberpunk* tiene entre sus lecturas un mundo distópico en el cual el gran avance de la tecnología nos da una menor calidad de vida y nos controla. Esto, junto con el desconocimiento o la alfabetización tecnológica es un factor importante para la lucha en contra de las leyes restrictivas. En cuanto a cuestiones de alfabetización tecnológica en México, me atrevo a decir que estamos mal. A pesar que en el 2012 había 2 405 518 376 millones

de usuarios de Internet a nivel mundial. Y según el AMIPCI²², en el 2013 se haya incrementado el número de usuarios de internet en México el 15%; es decir, actualmente ya existen 51.2 millones de internautas mexicanos. Esto puede hablar bien de una accesibilidad tecnológica, o por lo menos de un acercamiento mayor a las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, o por lo menos un mayor acercamiento a Internet. Pero el acceso a Internet, que antes era considerado como el único factor de la brecha digital, ahora se ha convertido sólo en el primero. Pues según, para la CEPAL, otro de los factores es el hecho de los pocos conocimientos en temas de computación básicos de los usuarios.

Como sea, éste apartado sólo fue para ejemplificar que las medidas a tomar de un contexto a otro no siempre tienen que ser las mismas, puesto que en algunos otros contextos no son funcionales. ¿Y esto a que viene? En realidad, es para justificar de cierta manera las acciones de los representantes del poder ejecutivo de México, pues a pesar de todas las charlas que se tuvieron con el senado y la comunidad del software libre, México pensó que sería una buena idea sumarse a los países que firmaron ACTA. Aquí dos puntos para destacar de forma descriptiva sobre la situación. a) la mayoría de las charlas entre el senado la comunidad se hicieron a puerta cerrada, en algunos casos se realizó el uso de *streaming* para dar a conocer lo que se hablaba. En otros de los casos, las charlas se hicieron a base de una invitación; es decir, se tenía que mandar un *email* para poder asistir, esto por el aforo de la sala de discusión. En este punto, algunos de los que notaron la invitación a participar decidieron tomar una medida un tanto absurda, ineficiente y contraproducente para con el movimiento en contra de ACTA, pues lanzaron mensajes

²² Asociación Mexicana de Internet

al correo que se dispuso para las invitaciones, de tal forma que saturaron el sistema y fue imposible hubiera invitados de fuera, además de la comunidad. Algunas de esas charlas se transmitieron por medio de una cuenta del Senador Francisco Javier Castellón y b) la falta de difusión de la situación por parte de la comunidad a los usuarios. Fue raro encontrar a miembros de la comunidad a dedicarle al menos un día a esta tarea. Era más sencillo enterarnos de la situación en portales como ALT1040, quienes por cierto contienen una buena compilación documental sobre el tema. Es por esos puntos que también es difícil llegar a una acción masiva o mucho más numerosa para poder impedir la firma de dicho tratado.

Según el Senador Francisco J. Castellón y León Felipe Sánchez, ACTA llega a tener roces en cuanto a ley de protección de derechos de autor se trata, pues mientras que la ley mexicana describe una cosa y nos permite la copia y la difusión en medida limitada de obras. ACTA nos prohíbe todo tipo de compartición. Además como dijo León Felipe, en un *streaming* por su cuenta de Twitter, “primero tiene que hacerse una traducción y adaptación a las leyes mexicanas y de ahí volverse a negociar la firma”. Pero como bien menciona en una entrevista que se le hizo por Skype, “lo que interesa a los negociantes son la industria del entretenimiento y no los usuarios”. A final, parece que así fue, México firmó bajo la mesa ACTA a mediados del 2012, pero aún se tenía una esperanza, pues como bien dijo el Senador Castellón: “Esta firma es algo fuera de contexto. El ACTA no podrá entrar en vigor hasta que el próximo Senado lo ratifique. Seguramente es un arma de negociación del futuro gobierno... El principio teórico bajo el que negociaron estos señores el ACTA fue la famosa máxima salinista: ‘ni los veo ni los oigo’. Ignoraron todas las críticas

que el Senado planteó”. Otra de las cuestiones delicadas sobre ACTA, es la violación de la privacidad del usuario, pues como vimos en el primer vídeo, los ISP deberán de vigilar la actividad de los usuarios en Internet.

Como he presentado hasta ahora, Internet es la gran ventana a contenidos varios y a relaciones diversas, no como el consumidor o la IP con un número de tarjeta de crédito que se la vive en el e-commerce. Sino, también, como un espacio para compartir, difundir, crear, conocer. Donde el compartir de archivos ha estado presente desde los inicios de la Internet, ya sea como un respaldo a las bases de datos, para un intercambio meramente científico o de investigación. Pero también para el compartir en la vida cotidiana. Así como la compartición de libros impresos ahora una compartición de libros digitales. Si antes era la compartición de música grabada en un audiocasette, ahora es la compartición de música en la red, pero he aquí uno de los grandes problemas para las grandes empresas de la industria musical. Si antes el compartir era con tus amigos cercanos, ahora se hace en cantidades exponenciales y que no necesariamente son personas que conocemos.

Para Lessig venimos desde siempre de una “cultura libre” lo que no signifique que gratuita. Donde podemos tomar ideas, notas, colores, imágenes en el sentido de “barra libre”. “Sino “libre” en el sentido de “libertad de expresión”, “mercado libre”, “libre comercio”, “libre empresa”, “libre albedrío” y “elecciones libres”. Una cultura libre apoya y protege a creadores e innovadores.” (Lessig,2005:19). Lessig nos recuerda que no hay un único inventor de Internet, así como tampoco hay un único inventor del fuego. Pero ambos en corto tiempo se han convertido en parte

de la vida de los usuarios, a unos les interesa más que a otros, pero para ambos es muy útil.

Capítulo Cuatro: copy-paste social

La biología fue parte de mi formación antes que la Antropología, así que uno de esos días en los que me reencontré con esos personajes de batas blancas me mencionaron algo que es muy cierto: *Ahora ves el copy-paste social*. En ese momento entendí que lo que estaba haciendo era básicamente una mitosis social. Pero el contrario de la reproducción celular permisiva de la mitosis para compartir el mismo número de información genética. Lo que hace la mitosis social, es tratar de negar la facultad de compartir información para el mejoramiento de la misma o de la sociedad. A costa de la pluralidad de la información y de códigos que pueden enriquecer la matrix.

El resultado de la mitosis es la división celular. Creando dos células hijas idénticas. Básicamente se trata de biopartición. Algo parecido sucede a nivel del ADN, para la reproducción de éste. Claro, dentro del mismo órgano. Y aunque estas son pequeñas mutaciones a nivel celular. Dado que la réplica de la réplica puede llegar a tener errores, pero a diferencia de lo que se puede pensar, estos errores pueden llegar a ser benéficos para la supervivencia.

De propiedad intelectual, derecho de autor, copyright, originalidad, copia y plagio

“

Nada es original. Roba de cualquier sitio que resuene con inspiración o avive tu imaginación. Devora películas antiguas, películas nuevas, música,

libros, pinturas, fotografías, poemas, sueños, conversaciones al azar, arquitectura, puentes, calles, carteles, árboles, nubes, cuerpos de agua, luz y sombras. Únicamente selecciona cosas que robar de aquello que hable directamente a tu alma. Si haces esto, tu trabajo (y robo) será auténtico. La autenticidad tiene un valor incalculable, la originalidad no existe.

Jim Jarmusch

Dado que ACTA fue vista por los usuarios como una amenaza a la libertad de expresión en Internet, así como el libre tráfico de datos y como una violación a la privacidad. En las siguientes líneas expresaré asuntos sobre la propiedad intelectual en México, algunos músicos tanto nacionales como internacionales que expresan su indiferencia sobre los asuntos de la llamada piratería. También me dedicaré a aclarar asuntos sobre copia y plagio.

Primero lo primero, si ACTA y otras leyes que surgen después abogan por una protección de la propiedad intelectual, entonces deben conocerse un poco sobre nuestra propia ley y sobre las definiciones y particularidades sobre el derecho de autor y el copyright. Según ACTA y toda la industria del entretenimiento que se queja de ser robada gracias a Internet, el derecho de autor y el copyright es básicamente lo mismo, pero sucede que no es así.

Derecho de autor

Basándose desde el derecho francés: “se basa en la idea de un derecho personal del autor, fundado en una forma de identidad entre el autor y su creación. El derecho moral está constituido como emanación de la persona del autor: reconoce que la obra es expresión de la persona del autor y así se le protege” (Del Carpio: 2011, 2). Mientras que el **copyright** “se limita estrictamente a la obra, *sin considerar atributos morales del autor* en relación con su obra, excepto la paternidad; no lo considera como un autor propiamente tal, pero tiene derechos que determinan las modalidades de utilización de una obra. Es la *facultad exclusiva que tiene el creador intelectual para explotar temporalmente*, por sí o por terceros, las obras de su autoría” (Del Carpio; 2011, 2). El primero tiene relación directa con el Estatuto de la Reina Ana, que fue la primera ley de derecho de autor. Mientras que la segunda es una ley estadounidense para poder sacar provecho económico por medio de la distribución de las obras. En México tenemos la peor ley de Copyright, pues la distribución y explotación de la obra se protege hasta por 100 años después de la muerte del autor.

Ahora bien, según la Ley Federal del Derecho de Autor nos muestra que:

Artículo 11.-

“ El derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en

virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial.

.....

Artículo 14.-

No son objeto de la protección como derecho de autor a que se refiere esta Ley:

I. Las ideas en sí mismas, las fórmulas, soluciones, conceptos, métodos, sistemas, principios, descubrimientos, procesos e invenciones de cualquier tipo;

II. El aprovechamiento industrial o comercial de las ideas contenidas en las obras;

Puede verse que México no da protección al aprovechamiento industrial o comercial, sin embargo los argumentos de la industria musical engloba tanto el derecho de autor, como el copyright. Pero por una razón clara en el punto II del artículo 14, el aprovechamiento comercial. Pues es por medio de dicho aprovechamiento que intermediarios como SONY, EMI y todas las disqueras o distribuidoras hacen su “agosto”. En éste sentido, el negocio de las empresas es incompatible con las NTIC, las cuales permiten la difusión a mayor escala. Por ejemplo, otro personaje de la Cultura libre menciona: *“el negocio, hoy, no está en la venta de discos físicos”*. Y esto lo han entendido bien artistas internacionales como NIN y Radiohead, León Felipe nos da a conocer

hasta datos de los beneficios de los artistas en separarse de los intermediarios:

“

...el negocio de hoy es compartir la música de forma gratuita para ganar dinero de las presentaciones, mercancía y producciones de valor agregado que se pueden comercializar por diversos canales. Dos ejemplos sobresalientes son el de Nine Inch Nails y Radiohead. Estas dos bandas, de gran fama a nivel internacional, lograron eliminar al intermediario, es decir a la productora de fonogramas, independizarse de sus respectivos sellos y embolsarse, al menos, cuatro veces más ganancias mediante la implementación de nuevos modelos de negocios en comparación con el obsoleto modelo que la industria se niega a dejar atrás.”

Estamos frente a un modelo de negocios obsoleto dentro del ecosistema de Internet. Pues, si por muchos años, desde el vinilo, las ventas físicas fueron un éxito. La Industria del entretenimiento debe tomar en cuenta que Internet más que un enemigo a vencer puede ser un aliado de ventas, de mercancía. No por nada existen páginas web que se cotizan en \$1,464,749,890 de dólares o hasta \$46,040,000,000 como Google, según Mywebsiteworth. Ellos ofrecen servicios gratuitos, pero también soportes o servicios de paga, además como en la televisión y en la radio, la publicidad es la que aporta la mayor cantidad de ingresos. Entonces, sí las ganancias por medio de Internet y de la gratuidad de algunos servicios es rentable, entonces por qué no se

comienza a realizar ese tipo de negocios con la música, las películas o los videojugables.

En el caso de los videojuegos, el CEO de Ubisoft, Yves Guillemot mencionó en la Gamescom, que la mejor manera de luchar contra las copias ilegales es crear juegos gratuitos “Queremos desarrollarnos en el mercado del PC y los juegos *free to play* son la forma de hacerlo. La ventaja es que podemos obtener ganancias en países donde nuestros productos se juegan pero no los compran” Ya que las ganancias son por medio de contenido descargable como DLC, paquetes o *bonus*, que claramente el que compra discos ilegales no puede obtener.

Ahora bien, en cuanto a la protección de la propiedad intelectual un bloguero menciona:

“

No podemos proteger porque no podemos identificar con claridad qué hay que proteger ni de quién ni de qué usurpación. Para proteger es necesario definir un qué y un perímetro. Pero resulta que ahora, en contenidos, no está tan claro qué es qué y mucho menos cuál es el perímetro. ¿De quién es la noticia? ¿Del de la primicia; del que la opina; del que la analiza; del que la desvirtúa; del que la editorializa; del que la manipula; del que la desmiente...? ¿De quién, pero sobre todo, por qué debería importarnos de quién es? Por la protección, deberíamos respondernos. Entonces, ¿por qué debería importarnos la protección?...Al contrario. Deberíamos -es lo que propongo-, en lugar de resistir,

gozar. Hay mucho que descubrir en los placeres inversos. (No creo que esta tesis necesite probación.) Es la hora de que el autor goce con el plagio y disfrute la piratería; y les cambie el nombre y los llame -por ejemplo- reescritura y difusión....Es la hora de navegar a favor de la corriente impetuosa de la producción social, de la colaboración digital, de la liberación de la producción y de las autorías. Circular. Circular y circular. Aumentar la masa y la energía sin importar de quién ni para quién ni por dónde. Fuerza centrípeta. Echar vértigo a la pasividad mediatizada. Alimentar el bien común. Desatender al narcisismo. Explotar, y a ver”²³

Una cosa queda claro, que mientras nuestra Ley Federal de Derechos de Autor no aclara qué proteger, leyes que intentan disminuir la libertad de Internet como ACTA, no nos menciona con claridad y hace confuso la propiedad, la protección, la difusión y la originalidad de las obras como si fuera una misma cosa. Y argumentan que si no hay protección no hay creatividad ni producción. Queda claro que quién gusta de crear, lo hace, de lo contrario no habría un aumento en el número de blogs personales, de personas que tienen la necesidad y el gusto de compartir algo. Los vídeos en Youtube, las canciones en Jamendo o las imágenes en Flickr.

Richard Stallman es uno de los personajes que se oponen a los derechos de autor. Aclarando que él no se opone que los creadores

²³ Ver <http://pijamasurf.com/2013/04/otros-derechos-del-autor/>

tengan ganancias remuneradas y está a favor de que se le reconozca la autoría a quien lo merece. Pero sólo a quien lo merece, pues Stallman en cada una de sus conferencias está en desacuerdo que hasta los hijos, nietos, bisnietos y demás descendencia tenga ganancias económicas por algo que no hicieron y tal vez por algo de quién ni lograron conocer, Stallman dice:

“Tal como está, el derecho de autor es un sistema de opresión al público y por eso propongo: debemos reducirlo porque dura mucho, no se puede modificar una obra hasta 50 ó 100 años después de la muerte del autor y eso no está bien, sugiero que el derecho de autor dure hasta 10 años después de la publicación de la obra”

La originalidad

“

El bricoleur es capaz de ejecutar un gran número de tareas diversificadas; pero a diferencia del ingeniero, no subordina ninguna de ellas a la obtención de materias primas e instrumentos concebidos y obtenidos a la medida de su proyecto: su universo instrumental está cerrado y la regla de su juego es siempre la de arreglárselas con “lo que uno tenga (Levi-Strauss, 2009: 36).

Unas de las premisas en las que se basan estas leyes—de ~~restricción de Internet~~ protección de derechos de autor es que todas las obras deben de protegerse porque son únicas, originales e irrepetibles. Nada más falso que eso. Pues como ya he mencionado, el copismo puro lo encontramos a diario en la cotidianidad, desde las ideas mismas que fomentan la creación de otras. Los mismos edificios son creaciones de copistas, la ropa, la moda, la tecnología, los ordenadores son copismo puro de las ideas de Alan Turing, Ada Lovelace, entre otros. Es complicado afirmar la existencia pura de la originalidad, pues es un remix, una mezcla y un sampleo de cosas que llevan a la creación de otras. Es pues, una especie de pliegue o de barroco para Leibinz “El barroco no remite a una esencia, sino más bien a una función operatoria, a un rasgo. No cesa de hacer pliegues. No inventa la cosa; ya había todos los pliegues procedentes de Oriente, los pliegues griegos, romanos, románicos, góticos clásicos...” (Deleuze: 1988,11). Por lo tanto la confusión que causan leyes como ACTA o como le Ley Manzanero es grande. Pues si se habla de originalidad de qué se habla. Según la protección de derecho de autor una obra requiere un cierto umbral de originalidad para que la obra pueda ser protegida. ¿De qué se trata el umbral o a que se refiere? La originalidad de la obra se refiere a viene del originador o de la fuente, más no que es una obra que jamás se haya visto con anterioridad. Por ejemplo, todas las canciones de Maná o de Manu Chao suenan igual, desde mi punto de vista, entonces desde ahí no son originales, son copias, remixes y sampleos de sus propias obras. Pero se reconoce la originalidad porque son los mismos grupos musicales las que las producen.

En el mundo del diseño, el cine, la pintura, la fotografía. Por ejemplo desde la fotografía artística, existen planos y pasos a llevar para que la fotografía pueda ser considerada como una imagen de calidad. Así que lo que hacen los fotógrafos es remezclar esos planos con sus intereses, con sus objetivos hacia con la imagen y el espectador. En el cine pasa lo mismo, existen planos, movimientos de cámara específicos. Pero cada director y fotógrafo tiende a usarlos a su manera, dependiendo de lo que quieran decir, pues viene desde las perspectivas de los creadores, o bien de los creadores de las obras.

Por ejemplo tenemos el cortometraje “El Hombre sin la cámara” dirigido por Carlos Estaño. El nombre está basado en El hombre de la cámara de Dziga Vertov, pero no es una película filmada, es una película sin cinta, es un remix de fotogramas ya existentes y no por eso deja de ser original

“

...procura una reflexión en torno a las concepciones fílmicas del cineasta ruso y desemboca en la tesis de que se puede crear ‘cine’ sin utilizar una cámara. De hecho, el propio documental está realizado de esta manera.... Estamos en un momento cultural (digital) en el que los derechos de autor parecen entrar en colisión con el derecho de acceso a la cultura. Esta obra documental supone una acción audiovisual que fomenta este debate y es una muestra más de que las posibilidades creativas no son patrimonio exclusivo de la producción marcada con el símbolo ©.” Carlos Estaño

Pues queda claro que la obra tiene un creador y tiene un origen. Vemos imágenes de películas del dominio público, pero a pesar de eso no le quita su grado de originalidad que pudiera negarle un copyright. Lo único que sería diferente y tal vez original, en el sentido de que casi nadie lo ha realizado, es que se encuentra bajo un licenciamiento Creative Commons. Pariente cercano al Copyleft del movimiento del Software Libre.

Dentro de la industria cinematográfica, los plagios son evidentes. Pero no sólo en el cine, sino que también en la TV. En la temporada 8 de Los Simpson, durante el capítulo 17 se muestra una mofa de Matt Groening hacia los creadores de *Family Guy* y *American Dad*, donde los tacha de plagio. Pero no es el único caso. Uno de los más sonados es el caso Disney con el Rey León, que por cierto, también sale una referencia en uno de los capítulos de Los Simpson (6x22)²⁴. La gran empresa cinematográfica y de entretenimiento, no es plagiada, es ella la que plagia. Aunque suene un poco difícil de creer. Mientras que para Disney es El Rey León, para los nipones es Kimba, el León Blanco. El cual es un manga creado en la década de los 50 por Osamu Tezuka. El 1960 fue adaptado a una serie de Anime por su mismo creador. Pero es el 1994 cuando surge la disputa en cuanto al plagio de Disney. Todos los fanáticos tanto de la animación nipona como de las producciones estadounidenses, pidieron a Disney que aceptara el uso de los personajes de Tezuka para su producción, pero estos se negaron.

²⁴ Temporada 6, capítulo 22.

Uno de los datos curiosos sobre este pleito es el siguiente

“ ...que debo decir que Disney se empleó con tácticas dignas de los Yakuza cuando los familiares de Tezuka amenazaron con demandar a Disney en los tribunales, la productora decidió retirar su cuantiosa donación al museo Tezuka, en señal de presión. En vista de que necesitaban el dinero para mantener el Museo Tezuka en pie, los familiares decidieron retirar la denuncia... y olvidar que ha habido plagio.”²⁵

Copia, plagio y robo

“ La originalidad no es nada más que una imitación juiciosa. Los escritores más originales tomaron prestado unos de otros.

Voltaire

No es de dónde sacas las cosas, es a dónde las llevas.

Jean Luc Godard

Como ya he mencionado y espero aclarado, la originalidad no trata de ofrecernos algo nuevo jamás antes visto, pues la originalidad trata del origen de cada obra. Ahora bien, retomando un poco lo que dice nuestra Ley de Derechos de Autor, no son protegidas “las ideas en sí mismas, las fórmulas, soluciones, conceptos, métodos, sistemas, principios, descubrimientos, procesos e invenciones de

²⁵ Ver <http://blogs.gamefilia.com/apohell/21-10-2008/14809/plagios-de-cine-volumen-2-el-retorno-de-la-serie-b-el-rey-leon-mad-max-y-mu>

cualquier tipo;”. Así que las ideas podremos retomarlas y remixearlas las veces que el material pueda ser reciclado. Al tener una copia de una obra obtenemos un ejemplar idéntico al original, o por lo menos al original publicado. No tenemos la obra original en sí. Pero las copias ilegales con otra cosa. Aunque en realidad no se roba el material físico, pues se copia de un soporte a otro, lo que hace daño tanto al creador es el uso de la copia. Una tuitera IT lawyer mencionó: “Las copias personales están permitidas y puedes compartir sin problema”. El problema llega cuando se le da un uso de lucro a las copias, por ejemplo, las copias ilegales fuera y dentro del metro, las copias ilegales que se descargan de Internet de una obra artística o de un software.

El claro ejemplo de un copiador ilegal es o fue Megaupload, pues aunque su cierre fue hace poco más de un año, debemos aclarar que su servicio permitía la copia y la distribución masiva no autorizada de material protegido. Además el mismo portal lucraba con esas acciones de los usuarios, tanto de los que compartían contenido como de los usuarios que recurrían a la descarga. En una de las visitas más recientes de Stallman a México, uno de los asistentes preguntó su opinión acerca del cierre de Megaupload y él contestó: “Estoy de acuerdo con el cierre en el sentido de que Kim Dotcom lucraba con ello.”

Otros integrantes de la comunidad, bueno en realidad la mayoría, reconoce que la autoría es un dato importante al remezclar o al copiar una obra de un soporte a otro y al difundirlo. Pero no les queda claro que les tachen de ladrones al copiar. Es por eso que se ha tomado a un vídeo de youtube como un

modelo explicativo de la diferencia de copiar y robar. El vídeo se llama Copying Is Not Theft, creado por Nina Paley y está licenciado bajo una licencia CC. La misma Nina Paley tacha al copyright y a sus practicantes como fundamentalistas, pues las grandes corporaciones que bien podrían mostrar a todos sus creaciones, lo que hacen es protegerla de tal manera que sea casi invisible o imperceptible a los demás, en el sentido de que no puede mejorarse o ayudar a la promoción de la creación.

Por otra parte y como dato curioso, se ha creado el Kopimismo. Una religión que basa su fé en la copia, distribución y reciclaje de las cosas, las ideas, y todo lo que pueda remezclarse, de igual manera busca legalizar los P2P. Al principio creí que no llegaría lejos. Pues si bien se habían creado ya comunidades y grupos en pro de una libertad de expresión y de compartición en Internet, como Hacktivistas.com, aLabs o Bogotrax, por mencionar algunos. Crear una religión sonaba algo descabellado, por lo cual no le tomé atención hasta que por medio de Internet me enteré que una pareja había contraído matrimonio bajo los presupuestos de la religión del Kopimismo. Sus símbolos sagrados con CTRL C y CTRL V. Como sus mandamientos encontramos:

- *All knowledge to all*
- *The search for knowledge is sacred*
- *The circulation of knowledge is sacred*
- *The act of copying is sacred*

La copia no es algo anormal en las sociedades o en el universo. Richard Dawkins en *El gen egoísta* comienza por primera vez a hablar de memes, como los dispositivos o los medios para la copia de una sociedad a otra o de un grupo a otro o de personas a otras, que supone procesos de asimilación mental con el entorno. Susan Blackmore expone mejor la idea al decir que los memes son “ideas que se replican a sí mismas de una mente a otra como un virus”; es decir, los memes son cosas que buscan replicar por medio de nosotros. Para crear nuevos diseños por medio de ideas. Pues más allá de un copy-paste se trata de una imitación para crear más memes replicables.

“

El plagio es necesario, el progreso lo implica.

Conde de Lautréamont

El plagio no es un problema exclusivo de las obras que circulan en Internet, tampoco la copia ni el robo. Pero que quede claro que Internet mismo no es culpable de plagio, pues así como un autor puede hacer pasar una obra que no es de él en el mundo *offline*, alguien puede hacer un copy-paste con malas intenciones y así robar créditos además de plagiar. El plagio lo podemos ver en diversos ámbitos de la sociedad y es castigado con mucha razón. Pues una cosa es tomar ideas y mezclarlas con opiniones propias y otra es robar esas ideas para hacerlas pasar por nuestras. Sólo lo pongo como aclaración de lo que es copia, plagio y robo. El mismo vídeo de Nina Paley nos lo explica. Pero eso, los simpatizantes de leyes como ACTA lo ven igual. Todo es lo mismo, robo, copia, plagio, remix. Es malo. Zapatero en España mencionaba “el mejor homenaje a nuestra obra universal lo ha dado el pueblo comprando y

leyendo El Quijote más que nunca en nuestra historia”. Haciendo referencia que los usuarios demuestran su pasión o gusto por algo al comprarlo, al convertirlo en consumidores de la industria. Convirtiendo así a Internet en un medio de consumo, como la TV. Aclaro, no toda la Tv tiene contenido basura, ni nos bombardea con consumir. Tampoco todo el Internet debe de ser un campo exclusivo de comercio, pues sus características técnicas nos permiten la creación de actividades paralelas y diversas. Checar nuestra cuenta bancaria, hablar por Skype, enviar un mail y tal vez checar productos en línea para compararlo; como libros o películas.

Capítulo Cinco: Comunidades emergentes, nuevas identidades

Hack a la cultura

Parafraseo a Richard Stallman, en una de sus tantas visitas a México, pero ésta siendo especial, pues visitaba a la UAM-I dijo: “compartir no es malo, compartir es bueno”. De estas ideas que no son ideas de Stallman, sino que son cosas que hacemos a diario. Como actividad social. Compartimos con la familia, con los amigos, con los compañeros de aula. Compartimos experiencias, ideas, chismes, y demás cosas. La compartición se hace sin esperar a ser castigados o denunciados. El *copyleft* sale del software porque se necesita que salga de ahí y empape más cosas de la cotidianidad. Ahora no solo se busca compartir libremente el software, sino también, libros, imágenes, música, etc.

Copyleft

Mientras que el Copyright permite el derecho de la copia a los distribuidores autorizados por el autor y están protegidos por leyes para resguardar los bienes morales y patrimoniales. Stallman, junto a su grupo de abogados desarrolló una nueva ley que resguarda los derechos de autoría de una creación, en este caso, de una creación de código o programa/software en un inicio. El nombre viene de un juego de palabras, muy comunes en la comunidad hacker. Así que para Stallman el Copyright o derecho de copia no es más que una falacia, pues protege con mayor fuerza a los distribuidores de las creaciones intelectuales que a los autores. Es por eso que a su ley de protección de derechos de autor le llama Copyleft.

“

El copyleft es un método general para hacer un programa (u otro tipo de trabajo) libre, exigiendo que todas las versiones modificadas y extendidas del mismo sean también libres...
... Para cubrir un programa con «copyleft» se debe, en primer lugar, declarar que sus derechos están reservados (tiene copyright). Después deben añadirse unos términos de distribución, los cuales son un instrumento legal que dotará a todo el mundo de los derechos de utilizar, modificar, y redistribuir el código del programa *o de cualquier programa derivado del mismo*, pero sólo si los términos de distribución no son alterados. Así, el código y las libertades se hacen legalmente inseparables”.²⁶

El Copyleft está sustentado legalmente como el Copyright y tiene la misma protección de derechos morales y patrimoniales del autor o generados de la obra. La diferencia es que las obras bajo la licencia libre, se pueden distribuir de manera libre, siempre y cuando se le atribuya la autoría a quien corresponde y no se realice un plagio del trabajo. Además se ser el autor quien decide cuando quiera la forma en la que se distribuye su trabajo. El autor además puede otorgar permisos de uso, distribución, redistribución y remixeo de su obra. La ventaja de esta licencia libre, es que una vez que se libera un trabajo en Copyleft, por mucho que sea redistribuido y remixeado, todos sus trabajos derivados tendrán que estar bajo la misma licencia libre. Esta es una forma, no sólo de proteger los derechos de autor; sino que también de proteger la obra de otras leyes más privativas para su distribución.

²⁶ Ver <https://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html>

Es a partir de estas ideas, que se traslada el Copyleft a otros aspectos u objetos que se comparten.

Otro de los ejemplos sobre la creación de material libre es por las licencias de GNU:

“

1. GPL: La Licencia Pública General de GNU, llamada comúnmente GPL de GNU, la usan la mayoría de los programas de GNU y más de la mitad de los paquetes de software libre. La última versión es la 3.

2. AGPL: La licencia pública general de Affero esta basada en GPL de GNU, pero añade una cláusula adicional para permitir a los usuarios que interactúan con el programa licenciado a través de una red, recibir el código fuente de ese programa. Recomendamos que se considere utilizar la licencia AGPL de GNU para cualquier programa que vaya a utilizarse a través de una red. La última versión es la 3.

3. LGPL: La licencia pública general reducida de GNU (LGPL, por sus siglas en inglés la usan algunas, pero no todas, bibliotecas GNU. La última versión es la versión 3.

4. GFDL: La Licencia de Documentación Libre de GNU es una forma de copyleft para ser usada en un manual, libro de texto u otro documento que asegure que todo el mundo tiene la libertad de copiarlo y redistribuirlo, con o sin modificaciones, de modo comercial o no comercial. La última versión es la 1.3.

Creative Commons

Creative Commons (CC) es una organización no gubernamental sin ánimo de lucro que desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad, por medio de nueva legislación y nuevas tecnologías. Fundada por Lawrence Lessig, quien es profesor de Derecho en Stanford y un especialista en ciberderecho. Con una licencia bajo CC, los derechos de autor se mantienen, pero además se le otorgan atribuciones basadas en la libertad que se les otorga a otras personas de copiar, distribuir y modificar tu obra. Con la condición de siempre respetar la autoría y de respetar la manera en que en se quiere que las obras derivadas sean distribuidas. Para poder licenciar una obra bajo CC, debemos de tomar en cuenta lo siguiente: ¿Permitir usos comerciales de la obra? ¿Permitir modificaciones de la obra? Sí o no. O sí, mientras se distribuya de la misma manera, es decir, bajo licencias libres.

Taxonomía de las Licencias CC

CC: Creative Commons

BY: Atribución del autor

NC: No comercial

ND: No hacer derivadas de la obra

SA: Share Alike o bien, distribuir de la misma manera

Atribuciones:

1. **CC-BY-NC-ND:** Esta licencia no da permiso de distribuir la obra con fines económicos ni de hacer derivadas.
2. **CC-BY-NC-SA:** Esta licencia no permite la distribución comercial. Sí permite crear obras derivadas siempre y cuando las obras derivadas sean libres.

3. **CC-BY-ND:**No permite obras derivadas, pero si pueden hacerse distribuciones comerciales
4. **CC-BY-NC:** Esta licencia no permite usos comerciales de la obra.
5. **CC-BY:** Esta licencia solo hace el hincapié en el derecho de autor.
6. **CC-BY-SA:** Esta licencia reconoce el derecho de autor y todas las obras derivadas y su distribución de la obra principal pueden ser distribuidas de manera comercial o no.

La lista de países que han adoptado de manera oficial las licencias CC son 84. Entre ellos: México, Japón, Argentina, Grecia, Estados Unidos, Escocia, Suiza, Suecia, Francia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia y muchos otros.

La comunidad de la cultura libre: descripción, prácticas y retos.

Dado que las comunidades son grupos abstractos que reúnen gustos y afinidades semejantes, la comunidad de software libre es una comunidad llena de multiplicidades de personas. Pues encontramos desde desarrolladores y docentes, docentes e interesados en la educación con software libre, diseñadores y desarrolladores, evangelistas del software libre o bien, personas entusiastas con ganas de aprender y compartir sus conocimientos con otros miembros y con otras personas que no necesariamente pertenecen o se identifican con la comunidad.

El capítulo de Wikipedia México, por ejemplo, es uno de los grupos activos en el movimiento, aunque su principal acción es enseñar a editar en Wikipedia, realiza editaciones en varias partes del DF como de la república. Una de las ocupaciones de Wikipedia es mostrar al público de estudiantes y docentes la fiabilidad de

su contenido. Además de invitar a demás personas a editar y traducir los artículos actuales, así como la creación de artículos nuevos. Es por eso, que en algunos eventos de Wikipedia se dedican a hacer editatones para crear nuevo contenido sobre un tema o un sitio determinado.

“

Un editatón es un maratón en el que hacemos edición, creación y mejora de los artículos de Wikipedia con fuentes fiables y verificables sobre una temática determinada. También subimos a Wikimedia Commons imágenes relacionadas con el mismo, para construir entre todos el relato completo del acontecimiento. Se trata de una actividad participativa que añade una dimensión presencial a la tarea en línea de editores y editoras voluntarias que, además de aportar socialización a la comunidad, la hace más visible ante la opinión pública.”²⁷

Tenemos un grupo de artistas dispersos, diseñadores gráficos y estudiantes de diseño y producción en el Claustro de Sor Juana. Ellos en realidad se enfocan a realizar eventos, no tan seguidos pero eso ayuda a la difusión y apertura de nuevos espacios de crítica y reflexión en torno a las herramientas libres y las formas de compartir.

Por último pero no menos importantes, tenemos las comunidades de usuarios de distros o distribuciones como Ubuntu o Fedora. En la comunidad de Ubuntu encontramos a *geeks hardcore*, estudiantes de alguna área de Ingeniería en software y afines. Su principal labor es unirse todos los fines de semana para hablar sobre tips y

²⁷ <https://es.wikipedia.org/wiki/Edit-a-thon>

ventajas de la distro que ellos usan. Sin embargo, crean una frontera para el nuevo usuario o para el potencial de usuarios que podríamos encontrar, pues sus reuniones sólo las conocen quienes conocen al grupo. El otro grupo es el de los fedoritas, llamados así, porque usan y promueven la distro Fedora GNU/Linux. No fue coincidencia que llegará a hacerme un poco más cercana a ellos que a los primeros, pues uso la misma distro o distribución que ellos. Como sea, la comunidad se conforma de 4 personas originalmente, usuarios de Fedora pero enfocados a sus temas particulares, uno a Android y tiene su propio portal web sobre el tema, otro interesado en la (In)seguridad informática y el hacking ético, otro con más inclinación por la creación audiovisual con herramientas completamente libres y por último uno de los integrantes que le mete mano a todo, pues le interesan cosas generales de tecnología.

Su idea de realizar *streaming* fue por la inquietud de compartir cosas sobre la distro que usan, pues a pesar de ser una de las más amables para el usuario, tiene su grado de dificultad y requiere ciertos conocimientos sobre la estructura de Unix. Y otro de los motivos fue para conocer más fedoritas, pues Ubuntu es hasta ahora la distro más famosa y usada. ¿Cómo funcionan los *streaming*? Se realiza un *streaming* de vídeo durante 2 o 3 horas, en el inicio se lanza un *tuit* que da inicio a la transmisión. Es el momento en que los *viewers* se conectan y de igual manera comienzan a interactuar con los fedoritas por medio de los comentarios en vídeo o por medio de Twitter. Es por éste medio que los *viewers* y los integrantes de la comunidad interactúan y se enlazan contenidos, de igual manera se enlazan personas, con las que después puedes contar si tienes dudas sobre la configuración del sistema o bien para la jugada del propio Twitter. Las

relaciones enlazadas de usuarios y comentarios enriquecen poco a poco los contenidos de los streaming y de nueva información a los nuevos usuarios y a los nuevos integrantes de la comunidad. Además de que se van sumando a otros usuarios de Twitter que ya tienen tiempo dentro de la comunidad, por lo que la red de relaciones entre ellos crece. Así mismo, crecen las posibilidades de expansión de la comunidad en general entre estudiantes de ingeniería y uno que otro curioso y bienvenido de otras áreas, como las sociales o el diseño.

La Comunidad y la Cultura Libre

“La unidad política de la comunidad encuentra su inscripción espacial inmediata en la unidad de hábitat: la gente que pertenece a la misma comunidad vive junta en el mismo sitio” (Clastres, 2009: 199). A diferencia de una comunidad, los espacios de las comunidades de Software/Cultura Libre son diversos, pueden estar tanto *online*, como *offline*, así como en varios sitios o comunidades *offline*. Pero todas ellas apoyando o basándose en los mismos ideales: Copyleft, Procomún y cultura hacker. Siendo el espacio físico algo que se queda en segundo plano. Pues con la llegada, la masificación y la evolución que ha tenido Internet, todos los viejos paradigmas han cambiado. De tal manera que ahora aquellos seres que sólo consumían ahora producen contenido en Internet para otros usuarios, los cuales a su vez son los que comparten y vuelven a crear más contenidos en Internet. Como menciona Helfrich

“

Las comunidades del siglo XXI, como las que forman el movimiento del Software Libre, pueden organizarse

desde larga distancia, pueden construirse en redes virtuales pueden, en sus nuevas dimensiones, transformar en reflejo real y multicolor el concepto de la comunidad humana. Es también por ello que el discurso sobre los bienes comunes no solamente es un discurso defensivo, sino que nos habla del avance de los ámbitos comunes en muchos espacios innovadores. El clamor por los la bienes y entornos comunes es un clamor por un nuevo espíritu de comunidad, por anteponer al mercado, el interés económico del bien común -que nos alimenta a todas y todos como individuos. (2008;24)

Ya conocemos de una forma amable lo que implica que a algo se le denomine Software Libre, pero ¿qué es Cultura Libre? Como es bien sabido la definición de cultura es diversa. Esa diversidad en definiciones a veces puede causar un problema en cuanto escuchamos el término CL. Así que de acuerdo a la propuesta de Gilberto Giménez, la de sectorizar la cultura.

“

(...) todos y cada uno de los sectores culturales pueden dividirse, a su vez, en cinco procesos que frecuentemente se articulan entre sí de manera muy estrecha:

- 1.la creación de obras culturales (artesanales, artísticas, científicas, literarias, etc.);
- 2.la crítica, que desempeña, de hecho, un papel de legitimación;

3. la conservación de las obras bajo múltiples formas (bibliotecas, archivos, museos, etc.);
4. la educación, la difusión de las obras culturales y las prácticas de animación;
5. el consumo socio-cultural o los modos de vida. (2007:41)

La Cultura Libre se ubica en los puntos 1,4 y 5. Pues dentro del discurso de la comunidad, lo que se propone y hace desde el movimiento de CL es promover el uso de licenciamiento libre para que las creaciones culturales puedan ser difundidas sin limitantes, haciendo, a su vez, que el consumo de las mismas y la misma creación sea de una forma que beneficie más al creador de la obra que a los intermediarios.

Así como la multiplicidad de integrantes y de intereses personales de la comunidad de software y cultura libre; por lo tanto, la participación de los integrantes también es cambiante, dependiendo de tiempos personales hasta conocimientos y experimentación. En la comunidad de la cultura libre encontramos casi de todo. Desde los desarrolladores de distros GNU/Linux como Debian, los desarrolladores de software que no son precisamente libres u *opensource*, encontramos a la Mozilla, Wikipedia, *bloggers*, profesores, diseñadores, artistas, *IT Lawyers*, comunidades de distros²⁸. Toda esta combinación de saberes y de perfiles que se encuentran dentro de la comunidad, hacen de ella una comunidad fuerte. “La activación de modos de cooperación flexibles, transversales y no mercantiles y la distribución coordinada de los centros de decisión están creando formas comunitarias, emancipadoras, socializadoras y horizontales. En efecto, el movimiento social que se mueve en el ciberespacio

²⁸ Distro o distribución GNU/Linux

carece de programa político, pero la autonomía, la apertura a la diferencia, el espacio sin fronteras (la universalidad) y la libre circulación del saber -la oposición radical al copyright y a la propiedad intelectual- son sus valores constituyentes.” (Vidal:2004). Estos modos de colaboración *online/offline* nos dan una pauta para la inteligencia colectiva.

No todo es miel sobre hojuelas

En general el trabajo que realizan para la promoción de herramientas libres y de una búsqueda por la libertad de la red y del conocimiento como son el caso de Mozilla y Wikipedia, pero les falta algo, les falta difusión y apertura a otros usuarios. Y a continuación daré ejemplos de sus cierres a otras personas y puntos de vista.

Se realizó un encuentro Copyleft, con decir copyleft y basándonos en la práctica stallmaniana que tiene de fondo, pensé que sería muy bueno asistir, pero me llevó una sorpresa al enterarme que sólo era un espacio para artistas y colectivos. Esto crea un cerco entre los que quieren conocer y acercarse. Eso claramente choca con la primera inquietud de Stallman y del movimiento hacker del MIT, de lo que está basado el movimiento del Software libre y desde hace 11 años el de la Cultura Libre. Esos cercos creados en base a la dedicación de los interesados no es el único reto, pues existen otros; por ejemplo, de un tiempo para acá se están llevando y realizando eventos exclusivos para diseñadores y artistas. Queda claro que los conflictos por los derechos de autor son cosas que competen en primera instancia a los creadores,

pero también al usuario, al consumidor, pues son ellos al final, quienes deciden qué obra circula de manera viral y cual no.

Además de que los diseñadores o creadores de material cultural (retomando la propuesta de Gimenez). Se han creado cercos para el acercamiento de otro tipo de actores; como mujeres. La integración de las mujeres en las comunidades de SL/CL, es de muy pocas y a veces nulas. Esto, tal vez se deba más a la educación, interés y la construcción social de lo femenino. Ya he mencionado con anterioridad, las ahora brechas digitales: 1) el acceso a Internet y 2) la alfabetización digital. Pero existe una tercera y es la brecha de género.

Nuevos espacios, nuevos lazos de colaboración.

“

La razón por la que los hackers de Linux hacen algo es que lo encuentran muy interesante y les gusta compartir eso tan interesante con los demás. De repente, se obtiene entretenimiento del hecho de estar haciendo algo interesante, a la vez que se alcanza una repercusión social. Se logra así este efecto de la red Linux, donde hay multitud de hackers que trabajan juntos porque disfrutan con lo que hacen.

(Linus en Pekka:2002,11)

Dentro de las comunidades de CL, la horizontalidad como la autogestión son factores importantes para lograr, desde sus espacios, una emancipación de los instrumentos de control social.

Por esto mismo, existen nuevas iniciativas de espacios que promuevan el uso de herramientas libres y que las creaciones sean liberadas bajo una licencia CC, espacios autogestivos, abiertos a todos y donde se difundan herramientas para todos. “Los hacklab comenzaron a finales de los noventa en Italia y, hoy en día, hay más de treinta repartidos por Italia, España, Francia, Londres y Latinoamérica.” (Barandiaran:2006). Pero también existen espacios físicos desde hace unos años como el encuentro anual Hackmitin o el casi recién Laboratorio Kinoraw, la comunidad Blender. Aunque éstos últimos se enfocan a la creación multimedia y Blender en específico a la animación 3D con software libre y licenciados en CC, abren siempre sus puertas para todo el público. O bien, la recién idea del HackerSpace en el Distrito Federal, como un espacio:

- Libre
- Independiente y Colectivo (de tod@s)
- Transparente
- Amplio, con suficiente espacio para organizar talleres y eventos sobre el software libre, la cultura hacker y temas relacionados.
- Adecuado, con áreas de trabajo y herramientas para elaborar proyectos de ciencia, arte, electrónica, computación, mecánica, fabricación de prototipos a pequeña escala y lo que venga.
- Autogestionado por una comunidad que se organiza de manera horizontal con un proceso asambleario.

“

La Ciudad de México no cuenta con un hackerspace pero sí con una comunidad que ha estado interesada desde hace varios años en compartir conocimiento y generar

proyectos vinculados al software libre y una amplia definición de lo que puede ser un hacker. Talleres, encuentros "compartir es bueno", reuso de hardware, campañas por la defensa de la privacidad y libertad tecnológica.” (Transcripción original).

A pesar de que hace un par de años no existía de manera formal un grupo o un espacio dedicado 100% a un hackerspace, ya existían otros tantos en el país como: Fábrica de Sueños - Cuernavaca, HackerGarage - Guadalajara, HSMTY- Monterrey, HackerSpace- Cholula, SoftwareSpace - Colima, The Inventor's House - Aguascalientes, OpenL4b Norte - Monterrey.

Debido a la gran cantidad de intereses que se pueden desarrollar o que se pueden presentar dentro de la comunidad, las actividades que se realizan dentro de un espacio, llámese hacklab, hackerspace; son variados. Dichas actividades no sólo pueden llegar a responder a intereses de los miembros más allegados al espacio, sino que pueden ser propuestas para ayudar de forma directa los intereses e inquietudes de la localidad donde se encuentran. Pero no sólo existe este tipo de participación o de actividades. Pues dentro de la comunidad existe el intercambio de saberes por otros saberes.

A pesar de que dentro de las comunidades no se intercambian cosas materiales, como en el Kula o Potlatch, los saberes toman ese lugar. Los conocimientos tienen mayor valor dentro de la comunidad por su cualidad de pertenecer a todos al mismo tiempo y de enriquecer a los mismos de forma colaborativa. A diferencia de aquellas prácticas de intercambio o de economía sobre el don. Los

que reciben o los receptores de nuevos conocimientos pueden o no sentirse forzados a regresar algo al tallerista o al amigo-a que les ayudó con algo. Pues los saberes circulan de tal manera que el receptor 1 puede no retransmitir el mensaje dentro de la comunidad 0, pero sí en una comunidad 4 ó 5, o bien en un foro web o con amigos cercanos, dado que no existe un jefe que reclame un recibir directo.” Los cuerpos dispersos con sus experiencias y habilidades diversas se unen así para crear una red de intercambio de habilidades.” (Barandiaran: 2006).

Es por eso que desde esta perspectiva hacer que se recuerde un poco a Godelier, pues aquellos integrantes de la comunidad, no sólo comparten de forma rizomática, sino que con ello acrecientan el rizoma de colaboración. La compartición de la cual ellos son entusiastas, es de nuevo donde vemos que no sólo se trata de actores, sino que de actores: los nuevos individuos y las nuevas identidades prosumidoras. Aquellos sitios de hacklabs se convierten en laboratorios para la experimentación. Manuel Zapata comenta una vez *“La acumulación de la tecnología priva al humano del derecho ontológico de ser un creador”*. Pero, para la comunidad, la acumulación de tecnología, puede traer consigo dos cosas. La primera, una gran puerta para la vigilancia de los usuarios. La segunda, otras plataformas para poder crear y compartir, tanto sus creaciones como las de otros de una forma más fluida. Así que mientras que para Manuel Zapata, la tecnología convierte al humano en un mero consumidor, una idea inclinada hacia lo negativo y hacia el mercado. Lo que ocurre es que los usuarios pueden ver una forma más de colaborar y comunicarse, quejarse y recrear. Tan sólo basta con ponerse a pensar si años

atrás alguien hubiera imaginado el boom de los *vloggers* en YouTube.

Cibercultura y ciberciudadanía

Si la cultura para E. Thompson es un “sistema de significados, actitudes y valores compartidos, y las formas simbólicas (representaciones, artefactos) en las cuales cobran cuerpo... es una palestra de elementos conflictivos” (1995;19). Entonces, con el uso de las NTIC, se crean sistemas de significados actitudes y valores que se comparten, así como sus formas de representación (ej, los memes como un lenguaje visual universal), que, además se encuentran conflictos, ya sea de interés, económicos, políticos, sociales, éticos, etcétera. Todo esto dando lugar a una nueva configuración y construcción de nuevas redes; por lo tanto, eso podríamos llamar cibercultura, donde el quehacer de las redes es la clave. “Las redes sociales y su compleja composición y organización están en la base de toda estructura social en su construcción y movimiento” (Galindo,2006:22).

Si antes se estudiaba desde la perspectiva de la vida social real u *offline*. Ahora existen nuevos espacios reconfigurados para que la vida social y las redes logren expandirse proporcionando a los actores y a los conflictos nuevas potencialidades del ser. Ahora la cibercultura tiene sus propias complejidades y que se encuentran interconectadas a la vida *offline*. Si bien, dentro de la vida *offline* existen creaciones y colectividades, identidades, sujetos de derecho, protección a privacidad. La vida, o mejor dicho, la extensión online de nuestras existencias recrean formas

colectivas de haceres, crean nuevos espacios de derecho, nuevas identidades y existen nuevas configuraciones de lo privado/público, lo personal/político. Esta nueva extensión cuasipermanente de la cultura implica un nuevo todo: tiempo, experiencias, relaciones distintas con la tecnología y nuevas formas de consumo, las cuales parecieran ser gigantescas.

Así como se crean nuevas experiencias e identidades, surge la necesidad de crear un sujeto de derecho en el ciberespacio. Surgiendo así la necesidad de una ciberciudadanía. Desde la filtración de A.C.T.A y por el uso masivo de Internet como plataforma de consumo. Se ha tenido, por parte de la comunidad SL/CL la inquietud de mantener la privacidad de los datos personales, la no lucratividad de nuestra información y contenido por parte de terceros, para quienes los usuarios somos vistos como unas direcciones IP, un número bancario y una buena fuente de hábitos de consumo. Si bien, en el plano social cada individuo posee una percepción de su imagen de lo que hace y en el contexto en que se desarrolla, se crea la necesidad de, también, construir una imagen de lo que posee, de lo que hace y en qué contexto actúa en la red. De alguna manera se busca que la vida *online*, tenga esas bases sólidas de organización que regulan la Internet: neutralidad, privacidad, apertura.

Para el derecho, la ciudadanía puede ser vista desde varios puntos de vista. Un ejemplo es el natural/político, dónde Walzer define que la ciudadanía es algo cambiante con el contexto y el tiempo. “La acepción natural de ciudadanía, hoy reivindicada desde premisas comunitaristas, tiene como presupuesto ideológico la tradición nacionalista herderiana y se inscribe en ella, mientras

que la idea política de ciudadanía, sustentada por el pensamiento liberal, tiene como antecedente el humanismo cosmopolita kantiano” (Fernández García, 2001; Llano Alonso, 2002; Pérez Luño, 2002a en Pérez Luño, 2004:20). Por su parte la perspectiva universal/particular, propone que la ciudadanía tenga un status de universalidad, haciendo una *universalis civitatis*, colocando una categoría de *status mundialis hominis*. Este último crea la posibilidad de que cada usuario de Internet, al haberse declarado como una zona libre, ejerza de forma voluntaria su ciudadanía, sin importar nacionalidad, cosa a la que actualmente, en la vida *offline* está ligada.

De pirata a pirata

“

Un vasto movimiento de protesta y transformación social se extiende en la actualidad en gran parte del planeta. Tiene potencialidades constituyentes desmesuradas, pero aún no es completamente consciente de ello. Aunque su origen es antiguo, se ha manifestado sólo en fechas recientes, apareciendo la mayoría de las veces bajo los reflectores mediáticos, aunque en realidad su trabajo cotidiano se desarrolla muy lejos de ellos. Está compuesto por multitudes y por individualidades, por las retículas capilares del territorio. Va montado sobre las últimas innovaciones tecnológicas. Le quedan cortas las definiciones acuñadas por sus adversarios. Pronto será imparable y la represión nada podrá

contra él. Es lo que el poder económico llama “piratería”. Es el movimiento real que suprime el estado actual de las cosas. Wu Ming

Cuando buscamos la palabra “pirata” en Google²⁹, dentro de las primeras páginas indexadas de los 44,100,000 resultados que nos muestra en total el buscador, encontramos “pirata” con la definición de la Wikipedia y en seguida la página de The Pirate Bay³⁰. Y en el imaginario del pirata se nos viene en mente al pirata en barcos enormes, pericos en el hombro, patas de palo y la Jolly Roger³¹. Robando por placer, supervivencia y lucro. Disney nos ha mostrado a los piratas como seres despreciables o antagonicos con gestos cómicos (Peter Pan). Aclaro que hago referencia a Disney, puesto que años después de su adaptación del cuento de James Matthew Barrie, Disney lanza una franquicia sobre piratas; llamada Piratas del Caribe. Dentro de ésta historia los piratas parecen no ser tan malos, aunque siguen siendo un poco torpes. Pero lo que en realidad se ilustra en la franquicia (personajes principales) son grupos de corsarios; es decir, piratas bajo órdenes de un gobierno. El pirata igual que el hacker se ha visto satanizado.

Como sea, la piratería se ha ilustrado como un acto de lucro a favor de los poderosos. ¿Pero qué pasa con los piratas digitales? La imagen de que los *mass-media* le han otorgado tanto a

²⁹Tomando en cuenta que los resultados de la búsquedas son personalizadas por Google, dependiendo del SO, navegador y búsquedas anteriores del usuario. Ver (**What Google and Facebook are Hiding -TED**)

³⁰ Motor de búsqueda de .torrents.

³¹Nombre de la bandera pirata

los hacker como a los piratas no es para nada positiva, pues se les ve como ladrones. El acto de la piratería digital o de medios audiovisuales es un acto que parece natural “Camino por las calles principales de mi ciudad y me topo a cada paso con expresiones de la “piratería”, ese término tan elástico e impreciso. Las más evidentes son los enormes impuestos de Propiedad intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura películas piratas y series de televisión que a un costo de 20 pesos, menos de un euro y medio, puedo llevar a casa. Incluso descubro que los cuatro primeros capítulos de la tercera temporada de televisión del huraño médico House ya se vendían en México antes incluso de haber sido estrenadas en cable” (Nivón: 2008, 43-44).

Para Richard Stallman³² hablar de piratas cuando se hace referencia al enlace hipertextual es estar a favor del discurso de las industrias del entretenimiento, es por eso que cuando a él se le hacen preguntas referentes a la piratería prefiere decir que le gustan las películas de Piratas del Caribe. Mientras que la forma despectiva de pirata, es para él, una forma de castigo, censura y exclusión de la libertad de expresión y del compartir.

Para otros programadores, ser piratas digitales es un reivindicar su trabajo como compartidores y como defensores de la libertad, puesto que los piratas eran libres, ellos pregonan tal cosa; siempre y cuando no se dañe a otro. Eso es algo a destacar. Pues aunque se consideran piratas digitales, su consumo por el cine *mainstream*, la música y los libros lo realizan de la forma “legal”. Su piratería recae en el saqueo por la búsqueda de la libertad de Internet.

³² Fundador e iniciador del movimiento del Software Libre, fundador del proyecto GNU y de la Free Software Foundation

La embarcación de los piratas culturales

Ahora bien, dentro del mundo de los piratas digitales, encontramos su mayoría como hackers, pocos son los piratas digitales que se encuentran fuera de esa área. Algunos de esos piratas y hackers se encuentran dentro de las grandes empresas más importantes de Tecnologías de Información (TI). Pero afuera de las TI existen otro tipo de piratas. Piratas que autodenominan así, piratas culturales que acabo de encontrar en la red. Existe un pirata cultural en la red que comparte filmografía cutre o por lo menos que no es la filmografía de la TV abierta y escasamente de un servicio de cable. Hablamos de un pirata cultural que nos comparte filmografía desde los años 20's, de la serie B, la serie Z, los filmes de John Waters, David Lynch, David Cronenberg. Junto a él se encuentra su tripulación con los mismos intereses, pero cuidadosos, pues su compartición no sale del grupo o de los más cercanos a ellos. Pues saben de los peligros que existen al navegar en la red con material del cual ya nadie lucra y raramente recuerda o sabe que existe. Por lo que se comparten y enlazan material uno al otro que es muy difícil conseguir en las tiendas de forma legal. Mucha de esa filmografía conseguida de manera legal en las tiendas *online*, trae un problema, pues el idioma original es muchas veces un obstáculo.

Dentro de los múltiples ejercicios de compartición, hace un tiempo con la compartición de éstas joyas cinematográficas, en un principio realizaba *streaming* en vivo, pero muchos de los servidores o del software privativo no le permitían hacer mucho, por lo que su proyecto no duró más de una semanas. Por lo que decidió crear un grupo secreto donde cada uno de los tripulantes pudiera enlazar filmografía, documentales, cortos y demás rarezas.

El catálogo de la embarcación tiene desde *gore*, Anime, *Sci-Fi*, entre otras cosas. Charlando con el capitán del barco en una ocasión me comentó que lo que puede llegar a echar a la borda el proyecto son los servidores, pues algunos tienen restricciones de capacidad, por lo que tiene que navegar en un sin fin de alojamientos de contenido.

El capitán Asimov ha creado un blog donde enlaza las películas que él mismo ha subido y ha subtulado. Pero por cuestiones de seguridad ha colocado una contraseña

“ *Como la banda es muy envidiosa. Hablo de algunos envidiosos, no esta finísima comunidad. Me veo en la necesidad de poner contraseña. La contraseña es*” Palabras de Azimov.

Pues para él los envidiosos son los argentinos y españoles. Aún no sé cuál sea el motivo. Pero cuando se percató que había españoles y argentinos que visitan el blog decidió hacerlo cerrado, al igual que su tripulación. Por cosas de los servicios de terceros, nuestro capitán comenta:

“ *De seguir el copyright jodiéndome la vida por películas que ya nadie lucra con ellas. Y el servidor jodiéndome con publicidad. Resultará más fácil piratear porno y películas disney channel en*”

Y al parecer las restricciones sobre filmografía que ya nadie recuerda continúa en cierta medida puesto que el capitán ha comentado lo siguiente al colocar un nuevo enlace de una película con Divine (Transcripción original):

Asimov: "Antes de que se convierta en sitio porno. Vamos a ver a Divine al 2x1. Una de John Waters, y la otra de Paul Bartel."

Tripulante 1: sólo espero encontrar en el canal porno del bueno.

Asimov: Ya verás que sí. Será otro compromiso cumplido.

Tripulante 2: jajajaja xD, y porque esa decisión ?

Asimov: jeje, es broma. Cuando nsitio pierde su dominio y se convierte en lgo extraño.

Tripulante 2: ya me había emocionado :C

Las restricciones constantes han llevado a nuestro capitán a seguir buscando nuevas y mejores maneras de compartir, no sólo una película, sino, de compartir con la mejor calidad audiovisual posible. Otra de las cosas a notar del capitán Asimov es que tiene un toque especial para encontrar filmografía olvidada, pues él mismo hace el trabajo de búsqueda, traducción y *reupload*. Lo que considero una característica notable, pues ninguno de sus tripulantes lo hace. En lo personal me sorprende, pues por más que intento averiguar la manera en la que encuentra material en línea, aún no logro descifrarlo.

Es aquí, cuando conocemos tipos de autodenominados piratas y cuando conocemos sus experiencias. "La identidad se construye activamente, si bien en sus fundamentos, de una forma tan inconsciente que resulta imposible de deconstruir, pues el riesgo sería la desorientación total y la angustia que de ello se derivaría " (Gonzalo,2002 en Martínez Ojeda,2006:2). Entonces, los defensores de la difusión de lo que la comunidad denomina cultura se han apropiado de la identidad pirata.

Los de las TI casi con menos presión de censura, mientras que los pequeños grupos de piratas culturales, día a día son víctima de censura, publicidad o bloqueos por compartir filmografía de la cual ya nadie lucra con ella. Entonces, ¿los censuradores en qué se basan para efectuar la censura? Pues bien, existen varios factores, uno de ellos es que Internet podría convertirse en una de las 6 potencias económicas mundiales en los próximos años, según un informe de The Boston Consulting Group. Por lo que el conflicto será largo entre lo bueno, lo malo y lo feo. Entre las utopías como una Internet completamente libre y descentralizada, los mitos, de un libre compartir sin restricciones y de las realidades de las restricciones y de una Web World War. La última como un enfoque de futurología no descabellada.

Conclusión: ¿Peligra el gran Rizoma?

“

La Red siempre es la misma, somos nosotros quienes la hacemos nueva. Web 2.0 no se refiere a una nueva versión de la web, sino a su vuelta después del descalabro de las puntocom.

Tim O'Reilly

Internet tal y como la conocemos se ve amenazada por aquellas leyes que argumentan querer proteger la propiedad intelectual de lo que ellos llaman “piratería”. Entonces, ¿qué es piratería? Según ellos cualquier tipo de violación a derechos de autor. Según ellos las descargas y la compartición de archivos por internet es un robo. Nos ven a los usuarios que hacemos la red como ladrones.

La violación de derechos de autor sería en forma moral o patrimonial. Pero si descargamos un audio, una película o un libro. Y reconocemos la autoría, eso no es una violación. De lo contrario sería un plagio por bajar material y modificarlo sin permiso o sin el consentimiento del autor. Éste sí sería un daño moral. Simplemente, como usuarios/ciudadanos de Internet compartimos y nos enriquecemos a nosotros mismos con las cosas que otros usuarios suben a Internet. Los otros usuarios se enriquecen con lo que nosotros subimos a la Internet. Es una especie de “don”. Damos a la red, alguien lo recibe y devuelve cosas. La Internet sería en medio por el cual se lleva a cabo el intercambio de ideas, de conocimiento, de puntos de vista, Internet está lleno de multiplicidades a través de lo que los usuarios construyen día a día Internet. Internet es una nueva ecología de información y de recursos compartidos, colaborativos y del bien común.

El problema también recae en la industria del entretenimiento. Dado que es la más afectada en cuanto al comercio de lo que nos ofrece. Pero, ¿esto es verdad?. Gobiernos como Suiza dicen que no, que la industria del entretenimiento no se ve afectada por las distribuciones ilegales, ni por las descargas en la Internet. En la mayoría de las descargas de material de propiedad intelectual no es malintencionado, como el *lobbying* lo hace ver. Es decir, las grandes industrias del entretenimiento que al parecer son las que controlan las decisiones de los gobiernos para llevar a cabo leyes como A.C.T.A, SOPA, IP-PROTECT, Ley Sinde, Operación nuestros dominios,

“Usamos el término ROBAR cuando vamos a COPIAR algo” Irene Soria.
Diseñadora gráfica

Puedo decir que no plagiamos, en cuanto se citen las fuentes, no robamos porque no vamos a las tiendas a robar material ni las ideas. Sólo compartimos, pero a escala global. En la década de los 90's cuando la Internet era estática y empezaba a verse la posibilidad de una red interactiva como lo es la Web 2.0. Internet había sido declarada zona franca en todos los sentidos. Bajo esta línea termino con lo que menciona Lawrence Lessig sobre las leyes en Internet “*La ley es el código*”. Es decir, que la única ley que puede tener Internet es el código, el hipertexto, el protocolo.

Queda claro que como usuarios o como espectadores, tenemos que mirar desde otros ángulos lo que pasa en Internet, pues se ha convertido en parte esencial de nuestras vidas hoy en día. Es una extensión de nosotros mismos, como nosotros nos hemos convertido en una extensión de ella. Pero no sólo es un espacio de

convivencia, de conflicto. Sino un espacio de creación de nuevas formas de comunicarnos, de nuestros lenguajes, de multiplicidad y de devenires, una potencialidad de vincularse unos con los otros. Por lo tanto, es indispensable que nos fijemos y pongamos el dedo sobre temas de alfabetización tecnológica. Para finalizar, un pensamiento, de esos que surgen en el momento menos esperado, pero que te empujan hacia adelante: *Si La vida es para Los vivos, La tecnología es para Los prosumidores.*

Bibliografía

Alcántara, José. *La sociedad del control.* El Cobre, España, 2008

Aguilar García, Teresa *Ontología cyborg; el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica.* Gedisa, España, 2008

Álvarez Asiáin, Enrique “La imagen del pensamiento en Gilles Deleuze; Tensiones entre cine y filosofía” *Revista observaciones filosóficas* N. 5 , 2007

Ardévol, E. Estalella, A. Domínguez, D. (2008) *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica.* Presentación y comunicaciones del Simposio La mediación tecnológica en la práctica etnográfica. XI Congreso de Antropología de FAAEE: ‘Retos teóricos y nuevas prácticas’. Donosti, Septiembre.

Baczko, Bronislaw. *Los imaginarios sociales. Memorias y esperanzas colectivas.* Nueva visión, Buenos Aires, 1991

Ballesteros, Carlos, Talancon, José Luis. *El proyecto Eureka. Un punto de referencia para la discusión de las políticas de innovación tecnológica.* UNAM, México 1987

Barandian, Francisco. *Activismo digital y telemático*

Bey, Hakim. *La zona Temporalmente Autónoma,* 1991

Utopías piratas, Corazón de fuego, Colombia, 1995

Blackmore, Susan, *La máquina de Los memes,* Paidós, 2000

Braun, Ernst. *Tecnología rebelde*. Madrid, Fondesco, 1986

Bravo, David. *Copia este libro*. DMEM, España, 2005

Castells, Manuel. *La Galaxia Internet*. Plaza & Janes Editores. Barcelona 2001

Casacuberta, David. *Creación Colectiva. En Internet el creador es el público*, Gedisa, España, 2004

Castro Domingo, Tejera Gaona (Comp). *Teoría y metodología para el estudio de la cultura política y el poder* UAM, México, 2009

Clastres, Pierre, *Arqueología de la violencia. La guerra en las sociedades primitivas*. FCE, España, 2009

Debord, Guy “Société du Spectacle”, Buchet-Chastel, París, 1967

Del Carpio Gutierrez, Yuri. *Derechos de Autor y Copyright en Cultura empresarial*, 2011.

Dawkins, Richard *El gen egoísta*. 2da Ed Salvat, Barcelona, 2000

Deleuze, Gilles -
 Guattari, Félix . El Anti Edipo. Capitali-
 smo y esquizofrenia I. Ed. Paidós. Barcelo-
 na, 1998. Título original: L’Anti-
 Oedipe. Capitalisme et schizophrénie -
 I. (París, 1972)

- Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia II. Pre-Textos.
1988

Edgerton, David. *Inovación y tradición: historia de la tecnología moderna.* Barcelona

Crítica, 2007

Elster, Jon, *El cambio tecnológico; investigación sobre la irracionalidad y la transformación social.* Gedisa, España, 1990

Escobar, Arturo, *Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura,* en Revista de Estudios Sociales, no. 22, diciembre de 2005

Antropología y Tecnología, UNAM, México 1997.

Galindo Cáceres, Jesús. *Cibercultura Un mundo emergente y una nueva mirada.* Colección Intersecciones, México 2006

García Canclini, Nestor. *De cómo La interculturalidad global debilita al relativismo* Publicado en Giglia, Ángela, Carlos Garma y Ana Paula de Teresa, compiladores: ¿A dónde va la antropología?, Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F. 2007

Gimenez, Gilberto. *Cultura e Identidad,* Conaculta-ITESO, México. 2007

Goldsmith, Jack; Wu, Tim: “*Who controls the internet: Illussions of a borderless world*”, Oxford University press. USA, 2008.

González Quirós, José Luis. *El porvenir de la razón en la era digital.* Síntesis, Madrid 1998

Gradin, Carlos. *Internet, hackers y software libre.* Editora Fantasma, Buenos Aires, 2004

Guasch, Oscar, *Observación Participante.* Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas, 1997

Guattari, Deleuze *El pliegue, Leibniz y el Barroco.* Paidós, 1988

Guber, Rosana. *El salvaje metropolitano,* Paidós, Argentina, 2005

Gubern, Román: “*EL eros electrónico*” Taurus, Buenos aires, 2000.

Hauser, Arnorld ,*Historia social de la literatura y el arte* , Barcelona, Labor, 1993, tomo I.

Helfrich , Silke, *Genes, Bytes y Emisiones. Bienes comunes y ciudadanía.* México, 2008

Hine, C, *Etnografía virtual* - Barcelona - Editorial UOC. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad, 2004

Kelty, Christopher M. *Two bits: the cultural significance of free software.* Duke University Press, Londres, 2008

Laurent Andrew, *Understanding open source and free software licensing.* O'Reilly, 2004

Lessig, Lawrence. *The Future of Ideas. The fate of the commons in a connected world.* Random House, NY. 2001

- *Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and creativity.* The Pinguin Press, Nueva York, 2004.

- *Code 2.0.* Basic Books. N. Y. 2006

Malinowsky Bronislaw. *Los Argonautas del Pacífico Occidental.* Barcelona: Península, 1973 [1922]

Martínez, Ojeda, Betty. *Homo Digitalis. Etnografía de La cibercultura* Colombia, 2006

Martínez Rubén. *Los cercamientos digitales en Cultura Libre Digital.* Icaria, España, 2012

Mattelart, Armand. *La comunicación como construcción de un mundo alternativo,* UNAM, México, 1997

Mulás del Pozo, Pablo. *La tecnología en el contexto de Los desarrollos social y económico.* UNAM, México 1998

Mora, Martín. *Entre escotomas y fosfenos; observatorio romano de tecnociencia y ciberculturas.* UOC, España, 2009

Munster, Anna. *Materializing new media: embodiment in informatiosn aesthetics,* England, 2006.

Nivón, E, *Propiedad intelectual y política cultural: una perspectiva desde la situación mexicana* en *Propiedad Intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*, México 2008

Ockman Sam, DiBona Chris, *Open sources: voices from the open source revolution*. O'Reilly, 1999

Pagels, Heinz R. *Los sueños de la razón: el ordenador y los nuevos horizontes de las ciencias de la complejidad*. Gedisa, Barcelona, 2011

Pekka Himanen, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, traducción de Ferran Meler Ortí, Destino, Barcelona, 2002

Penrose, Roger. *La nueva mente del emperador; en torno a la cibernética, la mente y las leyes de la física*. FCE, España, 2002

Pérez Luño, Antonio-Enrique. *¿Ciberciudadaní@ o ciudadaní@.com?* Gedisa, España, 2004.

Rafa, Juan F. *La microelectrónica, la tecnología de la información y sus efectos en los países en vía de desarrollo*. COLMEX, 1983, México

Rheingold, Howard. *Multitudes inteligentes; la próxima revolución social*. Gedisa, España, 2004

ROE, *Ciberactivismo*, Virus Editorial, España, 2006

Rushkoff, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace*, Clinamen Press, E.U.A. 1994

Stallman, Richard. *Software Libre para una Sociedad Libre.* Traficantes de Sueños. España. 2004.

Subirats, Eduardo. *Culturas Virtuales.* Biblioteca Nueva. 2001

Stone Mark, Cooper Danaese, DiBona Chris, *Open sources 2.0: the continuing evolution.* O Reilly Media, E.U.A, 2006

Thompson, E. P. *Costumbres en común,* Crítica, Barcelona, 1995

Varela, Roberto Comp. *Los grandes problemas de la ciencia y La tecnología,* UAM, México 1994

Wayner Peter, *Free for all; how Linux and the free software movement undercut the high-tech titans,* Peter Wayner, 2000

Weinberg Nathan, *Computers in the information society* Westview Press, 1990

Wu Ming, *Copyleft y Maremoto en Vs el Copyright,* Tumbona Ediciones, México 2007