

Guía básica para la gestión de derechos de autor en educación a distancia



1 El autor



Presentación

Esta guía es un recurso para introducirse en la compleja problemática de la gestión de derechos de obras autorales para las prácticas requeridas por los procesos educativos en la modalidad a distancia, y en la educación mediada técnicamente en general.

Parte de la complejidad proviene de la aparente ausencia de necesidad de informarnos y actuar de acuerdo al marco legal vigente, que genera la falta de restricciones en la práctica cotidiana, de las regulaciones existentes.

Entendemos que es importante conocer las bases conceptuales y la legislación involucrada, como parte de nuestra tarea de defender el derecho a la educación y a la cultura, y aportar a las iniciativas que vienen construyendo alternativas viables para visibilizar el problema, y demostrar que otros modos de construcción colaborativa del conocimiento son posibles y deseables.

Fundamentos de derechos de autor

Los derechos de autor no existieron siempre: se trata de un cuerpo de legislaciones modernas surgidas a partir del siglo XVIII en Europa (Inglaterra y Francia principalmente), estrechamente relacionadas con las transformaciones culturales generadas por nuevos dispositivos técnicos de reproducción de obras autorales: la imprenta, la fotografía y su posterior impresión en gráfica, el cine, la radio, y los desarrollos técnicos que dieron lugar al ecosistema de los medios masivos de comunicación que caracterizan la experiencia del siglo XX.

Conceptualmente, los derechos de autor se fundamentan en la noción de autoría como la capacidad humana para la **creación de obras originales**, y en la extrapolación del concepto de propiedad (material) al ámbito de los bienes intangibles.

Los derechos de autor no existieron siempre: se trata de un cuerpo de legislaciones modernas surgidas a partir del siglo XVIII en Europa (Inglaterra y Francia principalmente), estrechamente relacionadas con las transformaciones culturales generadas por nuevos dispositivos técnicos de reproducción de obras autorales: la imprenta, la fotografía y su posterior impresión en gráfica, el cine, la radio, y los desarrollos técnicos que dieron lugar al ecosistema de los medios masivos de comunicación que caracterizan la experiencia del siglo XX.



Por otro lado - si suspendemos momentáneamente la discusión sobre la autoría y el derecho a reclamar la propiedad absoluta de una obra que se otorga a quien la crea- la extrapolación del concepto de propiedad física a la propiedad de bienes inmateriales presenta limitaciones evidentes respecto de la naturaleza divergente del valor en cada tipo de propiedad: en los bienes materiales la dificultad de la reproducción y circulación fundan la **lógica de la escasez**, y por ende la que asigna mayor valor a aquello que es único o tiene costosa y limitada reproductibilidad; mientras que en los bienes intangibles, cuyo costo de copia es cuasi-cero, **el valor se consolida en base a la abundancia de la circulación**: a mayor cantidad de copias circulando y siendo reversionadas (viralización), mayor valor.

En este contexto ¿qué entendemos por obra autorial? ¿Hay obras autorales en los recursos educativos? Según la ley 11723, son objeto de protección de derechos de autor:



“las obras científicas, literarias y artísticas comprenden los escritos de toda naturaleza y extensión, entre ellos los programas de computación fuente y objeto; las compilaciones de datos o de otros materiales; las obras dramáticas, composiciones musicales, dramático-musicales; las cinematográficas, coreográficas y pantomímicas; las obras de dibujo, pintura, escultura, arquitectura; modelos y obras de arte o ciencia aplicadas al comercio o a la industria; los impresos, planos y mapas; los plásticos, fotografías, grabados y fonogramas, en fin, toda producción científica, literaria, artística o didáctica sea cual fuere el procedimiento de reproducción” (art. 1 Ley 11723).

Entonces, efectivamente, hay obras autorales como componentes dentro de los recursos educativos, y éstos configuran a su vez obras autorales en sí mismos.

En estos debates se inscribe la problemática de los derechos de autor en educación.

Esta guía ofrece algunas respuestas a problemas prácticos, pero también presenta la complejidad de un escenario cambiante, en el cual predomina una fuerte disociación entre el marco legal vigente y las prácticas cotidianas de miles de personas, que requiere posicionamiento crítico para ser abordado, discutido y gestionado estratégicamente. Entendemos que la universidad es el espacio socialmente más pertinente para sostener estas conversaciones.

Propiedad intelectual y derechos de autor: principios generales

La propiedad intelectual es un conjunto heterogéneo de cuerpos legales que abarcan el derecho de autor, las patentes y el derecho de marcas. Estas dos últimas se conocen como legislaciones de **propiedad industrial**.

Los derechos de autor son una de las formas de la propiedad intelectual: la que regula a las obras autorales.

Las legislaciones de derechos de autor son jurisdiccionales: esto significa que varían entre los distintos países, de acuerdo a la tradición legal de la cual provengan. Sin embargo, todas o casi todas las legislaciones de derechos de autor comparten algunos **principios generales** bajo los cuales se entiende la legitimidad de los derechos protegidos.

Algunos de estos principios son: el derecho de reconocimiento o “paternidad” que obliga a reconocer siempre la autoría de una obra a la persona que la creó, más allá de los derechos patrimoniales o de explotación económica que pudieran corresponder.

La protección legal abarca las obras (expresiones, formalizaciones) pero no las ideas, ni los métodos o los procedimientos usados por el/a autor/a. Parafraseando Julio Raffo (2010), la historia de amor y muerte de dos jóvenes enamorados que provienen de familias en disputa, no es objeto de protección de derecho de autor; mientras que Romeo y Julieta de Shakespeare y muchas otras variaciones de esos mismos elementos narrativos, sí lo son.

Estos derechos (y otros) pertenecen a los llamados **derechos morales** dentro de los derechos de autor. También hay algunos principios generales presentes en muchas legislaciones en lo que a **derechos patrimoniales** o de explotación económica refiere: por ejemplo, su carácter de **monopolio temporal** (se extienden por un periodo de tiempo finito y luego caducan, pasando las obras al dominio público), y la posibilidad de ser cedidos (transferidos a terceros que no son los/as autores).

En un mundo crecientemente globalizado, y especialmente con la circulación de obras autorales en internet, los gobiernos han buscado “armonizar” las legislaciones de derechos de autor suscribiendo tratados, convenios o pactos internacionales que sobrescriben la legislación nacional e introducen algunos rasgos comunes a todos los países firmantes. Uno de los más relevantes en esta materia es el **Convenio de Berna**.

Por ejemplo, la cobertura de los derechos patrimoniales para las fotografías de autores argentinos según la ley 11723 de Propiedad intelectual (nuestra ley de derechos de autor) es de 20 años. Sin embargo, el Convenio de Berna establece un “piso” mínimo de cobertura para las fotos en 25 años desde su primera publicación, por lo cual las fotografías de autores argentinos pasan a tener esa cobertura mínima, en la medida que los convenios y tratados internacionales tienen rango constitucional en Argentina, y sobreescriben las leyes.

Derechos morales y patrimoniales

Los derechos de autor se componen de dos tipos de derechos claramente diferenciados, que tienen además orígenes históricos diferentes: los **derechos morales** (de origen europeo continental, francés principalmente) pone el énfasis en la protección de la persona del autor/a como origen de la obra, y considera a los derechos de autor como indisociables de una persona física, en tanto que son obras del intelecto y la sensibilidad humana. **Los derechos morales son automáticos, perpetuos, irrenunciables e intransferibles.**

Los derechos morales sólo corresponden a personas físicas. La única excepción en la legislación argentina está en el software (ver art. 4 inc. d Ley 11723).

En términos prácticos eso implica que cuando declaro ser autor/a de una obra, lo seré sin mediar trámite alguno, para siempre, sin posibilidad de retractarme de esa relación con la obra y sin poder ceder esa atribución a otra persona, en la medida que el derecho surge de la acción creadora original que ha quedado plasmada en la obra autoral.

Por su parte, los derechos patrimoniales ponen el énfasis en las **obras y sus copias**: su origen se ubica en la tradición legal anglosajona, y se remontan a los beneficios reconocidos a los autores por la **venta de copias de libros en el siglo XVIII**.

Los derechos patrimoniales engloban todas las formas de explotación económica que pueda generar una obra autoral, y cuyos beneficios -en primera instancia- le corresponden de forma **exclusiva** a su autor/a, pero que en este caso sí podrá cederlos, transferirlos, heredarlos: así surgen los “titulares de derechos” o **derechohabientes**, que pueden ser distintos del autor, y podrían ser personas jurídicas: empresas, organizaciones, instituciones como la universidad.

Actividades que involucran derechos patrimoniales son, por ejemplo: hacer copias de una obra o reproducirla públicamente. También la traducción y la creación de una nueva obra que incluye copias de otras obras autorales (un caso frecuente en la producción de recursos educativos).

Ley 11723 y otros marcos legales aplicables al derecho de autor en Argentina

En Argentina, el marco legal vigente sobre derechos de autor se compone de la Ley 11723 de Propiedad intelectual, y los tratados, convenios y pactos internacionales firmados por Argentina (como el Convenio de Berna) que regulan cuestiones de derechos de autor, y tienen rango constitucional, por lo que pueden -en algún caso- sobrescribir incluso a la Ley 11723.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI/WIPO) ha reunido los distintos instrumentos legales que regulan la **propiedad intelectual por país**, y eso permite -además de la consulta- visualizar la complejidad de la articulación normativa.

Otro recurso interesante que reúne en un solo documento las normas en vigencia en Argentina es el **Compendio normativo sobre derechos de autor** (Vaccaro, 2015).

La ley 11723 data de 1933. Ha sido modificada varias veces a lo largo de su historia, pero básicamente su “espíritu” se mantiene invariante. Ha sido clasificada como una de las **legislaciones de derechos de autor más restrictivas del mundo**. Sin embargo, es también una de las más incumplidas, lo cual dificulta seriamente el necesario debate que requiere su vigencia, en función de las transformaciones tecnológicas de las tres últimas décadas.

En la Ley 11723 se definen y regulan de forma general los alcances, limitaciones, excepciones y condiciones que rigen sobre las obras autorales en Argentina.

Por ejemplo, en el art. 10 se indica:

”

“Cualquiera puede publicar con fines didácticos o científicos, comentarios, críticas o notas referentes a las obras intelectuales, incluyendo hasta mil palabras de obras literarias o científicas u ocho compases en las musicales y en todos los casos sólo las partes del texto indispensables a ese efecto. Quedan comprendidas en esta disposición las obras docentes, de enseñanza, colecciones, antologías y otras semejantes.”

Como pueden ver, este artículo entra en contradicción con muchas prácticas frecuentes en las instituciones educativas, en las que compartimos **copias no autorizadas** de textos u otras obras que se encuentran bajo copyright y que superan usualmente las 1000 palabras, bajo la forma de fotocopias físicas o digitalizaciones.

El fenómeno completo de transformación digital de las prácticas de creación y consumos culturales de las últimas tres décadas queda caracterizado en gran medida como “infracción al copyright”. El debate está servido.

Derechos morales y patrimoniales

En las tres últimas décadas, las transformaciones en la producción y circulación de conocimiento han configurado niveles y calidad de acceso a la información inéditos en la historia humana. Los y las estudiantes de la “generación Google” tienen prácticas de búsqueda de datos e investigación significativamente diferentes a las de generaciones previas. También se han modificado sustantivamente los modos, tipos y espacios de producción cultural (Jenkins, 2010): prosumidores/as y practicantes del “hazlo tú mismo”, youtubers, wikipedistas, floggers, instagrammers, fans diversos, escritores/as de 280 caracteres, etc.

Sin embargo, estas nuevas dinámicas culturales entran en permanente fricción con los marcos legales vigentes de derechos de autor, concebidos para otras épocas, otros ambientes técnicos y otros modos de practicar la autoría, la recepción y la

participación en la vida cultural. Lessig -el abogado creador del sistema de licencias Creative Commons- denomina a este proceso el paso de la cultura de lectura-escritura a un modelo legal que promueve la cultura de sólo lectura.



Recomendamos revisar la charla TED “Leyes que ahogan la creatividad” de Lessig sobre este tema:



Laws that choke creativity - Lawrence Lessig

Derechos de autor y derecho a la cultura

Desde hace algunos años, las prácticas vinculadas a los movimientos sociales por el **software libre** y su correlato en la cultura libre, han propuesto revisar la conceptualización de los derechos de autor en el justo balance que deben establecer con los derechos culturales y el derecho a la educación, que también requieren ser garantizados por los estados.

El artículo 27 de la **Declaración universal de los derechos humanos** establece este necesario equilibrio en sus dos párrafos:



Artículo 27

- ▶ Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.
- ▶ Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

Ambos incisos forman parte del artículo 27, reflejando -en alguna medida- el debate internacional que subyace a su definición (Busaniche, 2017) especialmente entre países desarrollados y países en vías de desarrollo, que encuentran en las restricciones de propiedad intelectual barreras para el crecimiento cultural y económico de sus habitantes.

2 La cultura

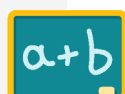


Cultura remix

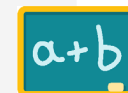
Las prácticas de apropiación, reversión y remezcla de obras autorales son inseparables de los modos de producción cultural: el dominio público como acervo accesible a todas y cada una de las personas que quieren conocer y disfrutar de los bienes culturales conforman un círculo de recepción, comentario, creación¹ que se vio intensificado con las copias técnicas (libros impresos, fotografías, cine, registros sonoros, etc.) y se ha radicalizado con las tecnologías digitales en su potencial de acceso, distribución, remezclabilidad para crear nuevas obras, que además se producen, distribuyen y remezclan más rápidamente.

Este fenómeno ha sido caracterizado como “cultura remix” en referencia al proceso creativo de remezcla musical que se originó en los años 70s en EEUU. Aquellas remezclas -analógicas- se vieron escaladas en cantidad de obras, velocidad y -especialmente – se potenciaron por el ascenso de un nuevo tipo de creador cultural: el prosumidor/a (Toffler, 1986).

La cultura remix es una práctica extendida en las narrativas populares de la cultura de masas (el *fandom*), generando cotidianamente miles de obras que se montan semánticamente sobre una tradición de historias, personajes, frases, imágenes, sonidos compartidos.



En esta guía nos interesa pensar la cultura remix y sus implicancias para el derecho de autor, porque es también una práctica frecuente entre docentes que producen recursos educativos, y estudiantes que crean obras autorales como parte de las competencias disciplinares de algunas carreras universitarias.



Les recomendamos revisar el artículo “Remix, la nueva escritura popular” de Michele Knobel, Michele y Colin Lankshear.

Las iniciativas de cultura libre

Los cambios tecnológicos que introdujeron las TIC generaron diversos modos de apropiación desde los tempranos años 80s. En 1984, un programador del MIT, Richard Stallman reaccionó a una limitación impuesta a su posibilidad de modificar el código informático de una impresora, creando el movimiento de software “libre” para construir una alternativa de construcción y circulación de conocimiento a aquella que empezaba a imponerse sobre los desarrolladores de software en esa época: la del software restringido por derechos de autor reservados a una empresa, que impedían copias y mejoras del escaso software existente. También, Stallman apelaba a continuar una tradición de conocimiento compartido que subyace a la comunidad científica: acceder a nueva información, datos, descubrimientos e invenciones es imprescindible para generar nuevos conocimientos. El movimiento de acceso abierto a la literatura científica revisada por pares, iniciado en 2002, recupera esta línea para promover la circulación de los resultados de procesos de investigación, especialmente aquellos que se financian con fondos públicos.

En las bases conceptuales de todas las iniciativas de cultura libre encontramos algunos principios éticos, formulados inicialmente por el software libre.

El software libre otorga 4 libertades a sus usuarios:

- ▶ El uso con cualquier fin (incluso comercial).
- ▶ La libertad de estudiar y modificar el software (requiriendo acceso al código fuente).
- ▶ La copia legal.
- ▶ La posibilidad de publicar una nueva versión siempre que garanticen estas 4 libertades.

Para conseguir su propósito, el movimiento de software libre creó una herramienta legal: la **Licencia Pública General (GPL)**.

1. Ver <https://www.youtube.com/watch?v=c-0tEvw1i4s> ¿De quién son tus ideas? Charla TEDx Córdoba de Beatriz Busaniche. 2013. CC BY NC ND.

3 **Licencias y usos**



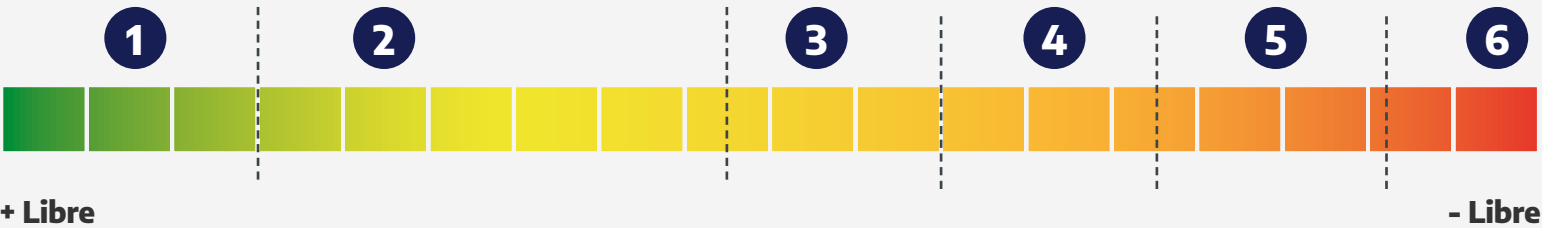
Licencias Creative Commons y otras licencias libres

El modelo del software libre y su estrategia legal para construir alternativas legalmente sostenibles en un contexto de debate sobre las regulaciones de derechos de autor, inspiró nuevas iniciativas para liberar otro tipo de producciones culturales distintas de software: textos, música, imágenes, audiovisuales, etc. Y entre ellos, los recursos educativos, que en 2012 se propusieron una misión similar a partir de la **Declaración de París** sobre Recursos educativos abiertos de UNESCO.

Contratos de licencia de derechos de autor

Existe múltiples contratos de licencia de derechos de autor en las cuales los/as creadores ceden **algunos de sus derechos**, en un rango que va desde las que sólo permiten copias (idénticas, sin obras derivadas, ni acceso a versiones editables ni usos comerciales permitidos) hasta las “estrictamente” libres, que respetan las mismas cuatro libertades presentes en la licencia GPL del software libre.

En este vibrante universo de opciones de licenciamiento libre y abierto, se destaca el sistema de licencias Creative Commons, con sus 6 variantes:



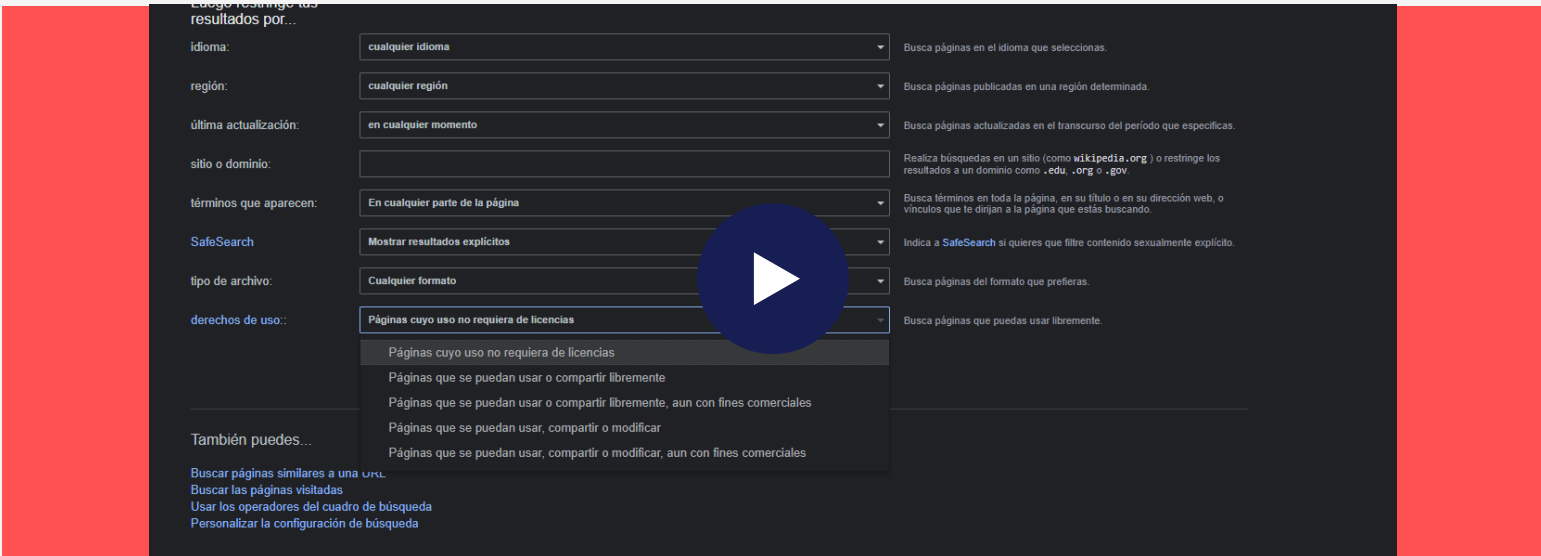
- 1 Creative Commons Atribución (**CC BY**)
- 2 Creative Commons Atribución Compartir igual (**CC BY SA**)
- 3 Creative Commons Atribución Sin usos comerciales Compartir igual (**CC BY NC SA**)
- 4 Creative Commons Atribución Sin obras derivadas (**CC BY ND**)
- 5 Creative Commons Atribución Sin usos comerciales (**CC BY NC**)
- 6 Creative Commons Atribución Sin usos comerciales y sin obras derivadas (**CC BY NC ND**)

Los diferentes derechos que los/as autores ceden o se reservan constituyen la flexibilidad que el sistema de licencias CC otorga a los creadores, de acuerdo a sus necesidades y convicciones.

Las licencias CC a su vez se estructuran como un desarrollo a tres niveles:

- 1 La versión “para humanos”, que es un resumen de lo que cada licencia permite o restringe a los usuarios de una obra, y bajo qué condiciones.
- 2 El contrato legal de la licencia, con las definiciones y términos vinculantes ante un posible desacuerdo o conflicto.
- 3 La marca técnica para entornos digitales: la etiqueta html “license” para los metadatos de un documento web, que permite que los buscadores como Google filtren los resultados con ciertos criterios de derechos de uso.

Por ej: en cualquier web con una licencia CC (correctamente publicada) encontrarás en el código fuente: `<link rel="license" type="text/html" href="http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/" />`



Encontrando Recursos Educativos Abiertos

Las seis variantes de las licencias CC tienen en común una obligación y un permiso:

- 1 todas obligan a reconocer la autoría (la cláusula BY)
- 2 todas permiten la copia legal de la obra

Las otras cláusulas definen si los **usos comerciales** están permitidos o no, y bajo qué condiciones (la CC BY SA los permite siempre que en las obras derivadas se publiquen con la misma licencia CC); y si las **modificaciones** pueden publicarse, creando obras derivadas, que deberán estar bajo la misma licencia del original.

Permisos según tipo de licencia CC

		Usted es libre de...			Siempre y cuando...		
		Acceder	Distribuir	Modificar	Vender	Reconozca	Licencia igual
+ Libre + Cerrado	PO						
	C						

Las distintas licencias tienen limitaciones y permisos dados -con o sin condiciones- para remezclarse en una nueva obra: es decir que existe compatibilidad entre las licencias que debemos considerar tanto al buscar obras para un recurso educativo, como a la hora de publicar una obra propia.

Les invitamos a analizar estos recursos (en inglés):

- **Remix game**
- **Compatibilidad entre licencias CC, y dominio público**

Obras culturales “estrictamente” libres



Las únicas dos licencias CC consideradas “estrictamente” libres en relación al modelo de creación y circulación originalmente propuesto por el software libre, son la CC BY y la CC BY SA. El resto de las licencias CC son abiertas, pero no libres.

Para usos educativos, son recomendables las licencias estrictamente libres, puesto que simplifican la gestión de derechos de autor de distintas obras que pudieran ser combinadas en un recurso educativo, y son las que recomendamos asignar a los recursos educativos abiertos, para que efectivamente puedan cumplir su propósito.

Usar obras de otros autores: gestión de derechos en entornos educativos digitales

La gestión de derechos de autor en entornos digitales no difiere -en rasgos generales- de otros entornos: las copias digitales son -finalmente- copias, reproducciones de una obra en una tecnología específica. La diferencia está dada en términos cuanti y cualitativos: por una parte, la facilidad para la realización y circulación de las copias, y por otro su escasa pérdida de datos.

¿Excepciones para educación?

En la legislación argentina, por su parte, salvo el derecho de cita ya mencionado en el art.10 de la Ley 11723, y los derechos de reproducción para garantizar accesibilidad a personas con alguna discapacidad (art.36 bis y ss), no existen excepciones para usos educativos.



Les invitamos a revisar este mapa del estudio “Flexibilidades al derecho de autor en América Latina” usando el filtro “Fines educativos”.



Vista general Mapa de estudio

¿Dónde “están” las obras en los entornos digitales? ¿Qué jurisdicción legal aplicamos?

Otra diferencia relevante para la práctica educativa es la cuestión legal en torno al alojamiento físico de las copias y las responsabilidades que supone: en internet, **la obra fue creada por un/a autor/a con una nacionalidad determinada, la copia estará alojada físicamente en un servidor, transferida vía internet y copiada en el disco duro de quien**

la **demanda**, desde alguna ubicación específica. El servidor podría estar físicamente en una jurisdicción distinta del autor (y del receptor).

En general, en los conflictos por infracción al copyright se considera la jurisdicción del servidor donde la obra o las copias están físicamente almacenadas, y -si corresponde- la de los servicios que proporcionan acceso a la obra: plataformas como Youtube, Flickr, Wikipedia: la mayoría de ellas tienen jurisdicción en Estados Unidos, y nos sometemos a sus regulaciones al aceptar los Términos de uso de los servicios, específicamente a la **Digital Millennium Copyright Act** (DMCA).

Obras insertadas/embebidas

Sin embargo, en casos como el uso de videos de Youtube embebidos en el aula virtual, al no existir “copia” en el servidor del aula virtual, técnicamente estamos usufructuando un permiso concedido por quien subió el video a la plataforma original, y es legal. Si bien es una opción por defecto, en la medida que quienes publican pueden evitar que el video sea embebido, podemos considerar el permiso dado en aquellos materiales que es posible embeber en nuestros sitios.

Tenemos que ser cuidadosos/as verificando la fuente del material: solo el autor/a o el derecho-habiente pueden dar esos permisos, por lo que la recomendación es **embeber siempre de la fuente original** (autor/a).

Obviamente, si el video fuera dado de baja en Youtube, dejará de visualizarse en nuestro recurso. En ocasiones, además podría ser que el contenido no esté disponible para nuestro país.

Es importante señalar que muchas plataformas gestionan derechos de autor con licencias como las Creative Commons: en algunos casos el sistema completo (Flickr, Vimeo, Soundcloud), en otros solo alguna de ellas (Youtube solo soporta la CC BY, Wikipedia CC BY SA, Wikimedia Commons CC BY y CC BY SA, dominio público).

En estos sitios encontraremos filtros específicos que nos permiten identificar las obras que tienen licencias libres o abiertas. Para buscarlas desde un sólo lugar podemos usar el buscador de Creative Commons: <https://search.creativecommons.org/>



ABOUT ▾ RESOURCES ▾ SUPPORT US EXTENSION ↗

If you donate \$5 today, and everyone else does the same, we can keep growing our database of freely reusable content. For you. For all of us.

Yes, I'll donate now Not today

SEARCH FOR CONTENT TO REUSE

Browse over 500 million images, available for reuse

Search all content

SEARCH

All our content is under Creative Commons licenses or in the public domain. [Learn more](#) about CC licenses and tools.

I want something I can
☐ Use commercially ☐ Modify or adapt

<https://search.creativecommons.org/>

Derechos de autor en educación. Utilización de obras autorales de terceros

En la creación de recursos educativos y la construcción de propuestas de enseñanza en entornos virtuales es frecuente la necesidad de usar copias de obras autorales de otros autores: fragmentos de libros, artículos u otros textos, fotografías, ilustraciones, gráficos, infografías, videos, música, podcast u otras piezas de audio. Cada una de estas producciones constituye una obra autoral que tiene uno o varios creadores a quienes es **obligación reconocer la autoría** (como uno de sus derechos morales) y **conocer si la copia está permitida**, o es necesario gestionar una autorización.

En el caso de las obras con licencias libres como las CC, algunos permisos están dados por el autor desde la publicación, por lo que los y las usuarias saben qué usos pueden hacer sin necesidad de contactar al titular de los derechos (que puede ser el autor o a quien éste haya cedido sus derechos).

A veces, puede ser complejo identificar al autor o derecho-habiente en obras que encontramos en la web.

- 1 **El hecho que una obra esté publicada en la web no hace libre su uso.** Por el contrario, si no hay indicación de licencia, **debemos asumir que todos los derechos están reservados**, por lo que **debemos pedir permiso** para cualquier tipo de uso.
- 2 En muchos casos no son los autores o titulares de derechos quienes publican las obras (se trata de una infracción de derechos de autor muy frecuente en la web); por lo tanto, antes de gestionar cualquier permiso, debemos **identificar correctamente quién puede otorgarlo**.
- 3 Los permisos deben solicitarse por escrito, especificando los usos, en cantidad, tiempo y tipo. Los derecho-habientes podrían solicitar una retribución económica u otros beneficios por esos usos, o bien donarlos.

¿Qué obras pueden usarse para fines educativos?

Como dijimos previamente, la legislación argentina prevé escasas excepciones para fines específicamente educativos. Por lo tanto, las obras que podemos usar para fines educativos son el mismo grupo que podemos usar para cualquier otro fin, a excepción de aquellas que ya han vuelto al dominio público, que pueden ser usadas sin restricciones si no hay fines de lucro.

Una excepción de interés en este sentido la constituyen las excepciones contempladas en los **art. 36 bis, ter, quáter y quinquies** modificados en 2020, respecto del acceso a obras culturales por parte de personas discapacitadas sensoriales, para garantizar la accesibilidad a la cultura.

¿Qué es el dominio público?

El dominio público es el estado legal de las obras autorales cuyo plazo de cobertura de copyright ha concluido: es decir, las obras que tienen más años de existencia que los que el monopolio de explotación económica previsto por la ley para sus autores o derecho-habientes (herederos, intermediarios a quienes el autor cedió los derechos patrimoniales).

Por ejemplo, para los textos ese plazo es de 70 años después de la muerte del autor. Es decir, el 1 de enero del año siguiente al que se cumple ese plazo, la obra pasa a dominio público².

Lamentablemente, en Argentina existe el dominio público pagante. Esto significa que cuando las obras pasan a dominio público, los derechos patrimoniales pasan al Estado Argentino. La buena noticia es que, para usos sin fines de lucro, el uso de obras en dominio público está permitido.

2. <https://publicdomainreview.org/>

¿Cómo averiguar si una obra está en dominio público?

Eso depende básicamente de la legislación que corresponda aplicar (usualmente por la nacionalidad del autor/a), el tipo de obra, y la fecha de publicación o creación (dependiendo de la legislación). Necesitamos conocer el nombre del/la/los autores para saber si aún están en posesión de sus derechos o ya caducaron. Si conocemos esos datos podremos empezar a averiguar si la obra está en dominio público, o aún no.



Recomendamos revisar la **Breve guía de dominio público en Argentina** (Busaniche, 2010), donde destacamos el Resumen que se incorpora aquí:

Tipo de obra	Titular de los derechos	Duración del monopolio / Tipo de licencias en Wikimedia Commons
Obra científica, literaria, artística de toda naturaleza o extensión (incluyendo software)	Persona física (autor o derecho habiente)	Toda la vida del autor y hasta 70 años a partir del 1ro. De enero del año siguiente a la muerte del autor. (Plantilla {{PD-old}})
Obras derivadas (traducciones, adaptaciones, etc) de obras de dominio privado.	Realizador de la obra derivada (adaptador, traductor) según los términos del contrato con el autor.	Durante la vida del traductor, adaptador, etc, y hasta 70 años después del 1ro. De enero del años siguiente de su muerte. (Plantilla {{PD-old}})
Obras derivadas del dominio público (traductor, adaptador, etc).	Traductor, adaptador, etc (sólo sobre su trabajo sobre la obra y no sobre la hora en dominio público)	Durante la vida del traductor, adaptador, etc, y hasta 70 años después del 1ro. De enero del años siguiente de su muerte. (Plantilla {{PD-old}})
Obras colectivas	Iguales derechos a todos los colaboradores, salvo los anónimos.	Durante la vida de todos los autores y hasta 70 años contados desde el 1ro. De enero del años siguiente de la muerte del último colaborador. (Plantilla {{PD-old}})

Obras bajo la titularidad de personas jurídicas (incluyendo software)	Persona jurídica	50 años desde la publicación. (Plantilla {{PD-AR-Anonymous}})
Obras seudónimas	Titular del seudónimo. Se puede registrar la titularidad sobre el seudónimo.	70 años después de la muerte del autor. (Plantilla {{PD-old}}).
Obras anónimas	Instituciones o personas jurídicas	50 años desde la publicación. (Plantilla {{PD-AR-Anonymous}})
Fonogramas, interpretación musical	Interpretes, productores de fonogramas	70 años después de su publicación
Emisiones de organismos de radiodifusión	Organismos de radiodifusión	50 años desde la publicación. (Plantilla {{PD-AR-Anonymous}})
Fotografía	Fotógrafos	25 años desde su primera publicación. (Plantilla {{PD-AR-Photo}})
Obra cinematográfica	Autor del argumento, productor y director de la película	50 años tras la muerte del último colaborador. (Plantilla {{PD-AR-Movie}})
Noticias	Según la firma de la noticia	Dominio público. Se debe citar la fuente
Obras folklóricas	Patrimonio nacional	Dominio público



También puede ser útil revisar esta “calculadora” de dominio público: <https://cerlalc.org/calculadora-de-dominio-publico/> si bien el algoritmo presenta algunos errores en la legislación argentina.

4 **Publicaciones y autorías**



Buenas prácticas de atribución de autoría de obras autorales en publicaciones u obras derivadas

La atribución es requisito imprescindible -aunque no único- para el respeto de los derechos de los y las autoras cuyas obras usamos en proyectos educativos.

Para atribuir adecuadamente una obra debemos incluir los siguientes datos:

- ➊ Título de la obra
- ➋ Autor/es
- ➌ fecha de creación
- ➍ Origen de la obra (si está en la web, es la url de la publicación original)
- ➎ licencia de derechos de autor (si no está bajo copyright)

Este modelo de “buena práctica de atribución” se conoce como TAOL o TafOL (título, autor, fecha, origen, licencia).



Veamos algunos ejemplos. Noten que el orden no es relevante (igual que en las normas de citación bibliografía, puede haber distintos estilos de atribución).

Para un artículo en la web:

Fushimi, Marcela et al. (2021) “Repositorios universitarios argentinos en coyuntura: desarrollo y perspectivas de sus gestores” – Revista Docencia, ciencia y tecnología. CC BY NC SA

Para una fotografía argentina, cuyo copyright caducó:

“Jorge Luis Borges” por Anne Marie Heinrich. 1967. https://en.wikipedia.org/wiki/File:-Jorge_Luis_Borges.jpg Dominio público

Para una película:

“Relatos salvajes”. Juan José Trapero (dirección). 2002.

Acceso abierto a los resultados de la investigación científica. Ley 26899

Un cuerpo muy importante de obras autorales de utilidad para el ámbito educativo, especialmente en educación a distancia (por su carácter digital) lo constituyen las publicaciones de artículos y otros productos resultantes de proyectos de investigación financiados con fondos públicos, que a partir de octubre de 2013 deben ser publicados en repositorios institucionales de acceso abierto, en cumplimiento de la **Ley 26899** de Repositorios institucionales de acceso abierto.

Los repositorios pueden usar una o más licencias de derechos de autor abiertas o libres, pero, en cualquier caso, la copia siempre será legal si el material proviene de un repositorio de acceso abierto.

Algunos repositorios y recursos de interés:

- ▶ SEDICI
- ▶ CLACSO
- ▶ SCIELO
- ▶ DOAJ

Crear y publicar: derechos de autor en los recursos educativos

La producción de recursos originales para la enseñanza puede ser una alternativa muy eficiente frente a la complejidad y costos que puede exigir la gestión de derechos de autor de obras de terceros. Si la necesidad a ser cubierta lo permite, la creación de un recurso de producción propia y original simplifica notablemente la gestión de los derechos de autor, además de generar contenido situado, preciso y coherente con el estilo de enseñanza de docente-autor/a.

Para las nuevas producciones, las licencias de derechos de autor para los componentes y la obra final recomendables son:

- ▶ Creative Commons Atribución.
- ▶ Creative Commons Atribución Compartir igual.

Sin embargo, como dijimos previamente, es probable que, incluso elaborando un recurso propio, necesitemos incluir obras de otros/as autores: ilustraciones, fotografías, diagramas, videos, audio o música, etc. Incluso si el recurso es principalmente textual, su diseño gráfico requiere algunas consideraciones sobre derechos de autor, que debemos analizar antes de decidir la licencia final, o incluso la utilización del recurso en cuestión.

Gestión de derechos en diseño gráfico

Los componentes visuales diseñados de un recurso educativo suelen contener algunos elementos cuya gestión de derechos de autor es necesaria: tipografía, ilustraciones o elementos gráficos generales de un aula virtual o una edición (tapa, encabezados, etc).

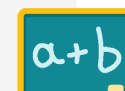
Las tipografías que se usan en internet provienen de dos fuentes: o bien pertenecen al limitado conjunto de tipografías comunes a varios sistemas operativos, o bien se usan tipografías libres como las que pueden encontrarse en el **repositorio de tipografías de Google**.

Los elementos gráficos que hacen a la apariencia general de un aula virtual o que se integran como diseño gráfico de presentación en las tapas, maquetación, optimización para pantalla y otras intervenciones de diseño en las aulas o recursos educativos, tienen autores (el/la diseñador/a) y deben ser atribuidos.

Es posible encontrar obras visuales, audiovisuales, sonoras y otras con licencias libres en una diversidad de repositorios que han surgido en los últimos años.

Por ejemplo:

- ▶ Wikimedia Commons
- ▶ Wikimedia Source
- ▶ Archive
- ▶ Proyecto Gutenberg
- ▶ Commons Flickr (imágenes en dominio público)
- ▶ Europeana
- ▶ Public Domain Review
- ▶ Open Clip art
- ▶ Noun Project



Recomendamos usar el filtro **“Derechos de uso”** de la búsqueda avanzada de Google o el buscador de Creative Commons para encontrar más fuentes.

Obras derivadas

Las obras derivadas son aquellas creaciones realizadas a partir de partes combinadas de una o varias obras, usualmente de otro/s autores. Las obras derivadas son el resultado de los procesos creativos de remezcla (remix), que se encuentran fácilmente disponibles a partir de la proliferación de sistemas de reproductibilidad técnica, y en particular, copias digitales.

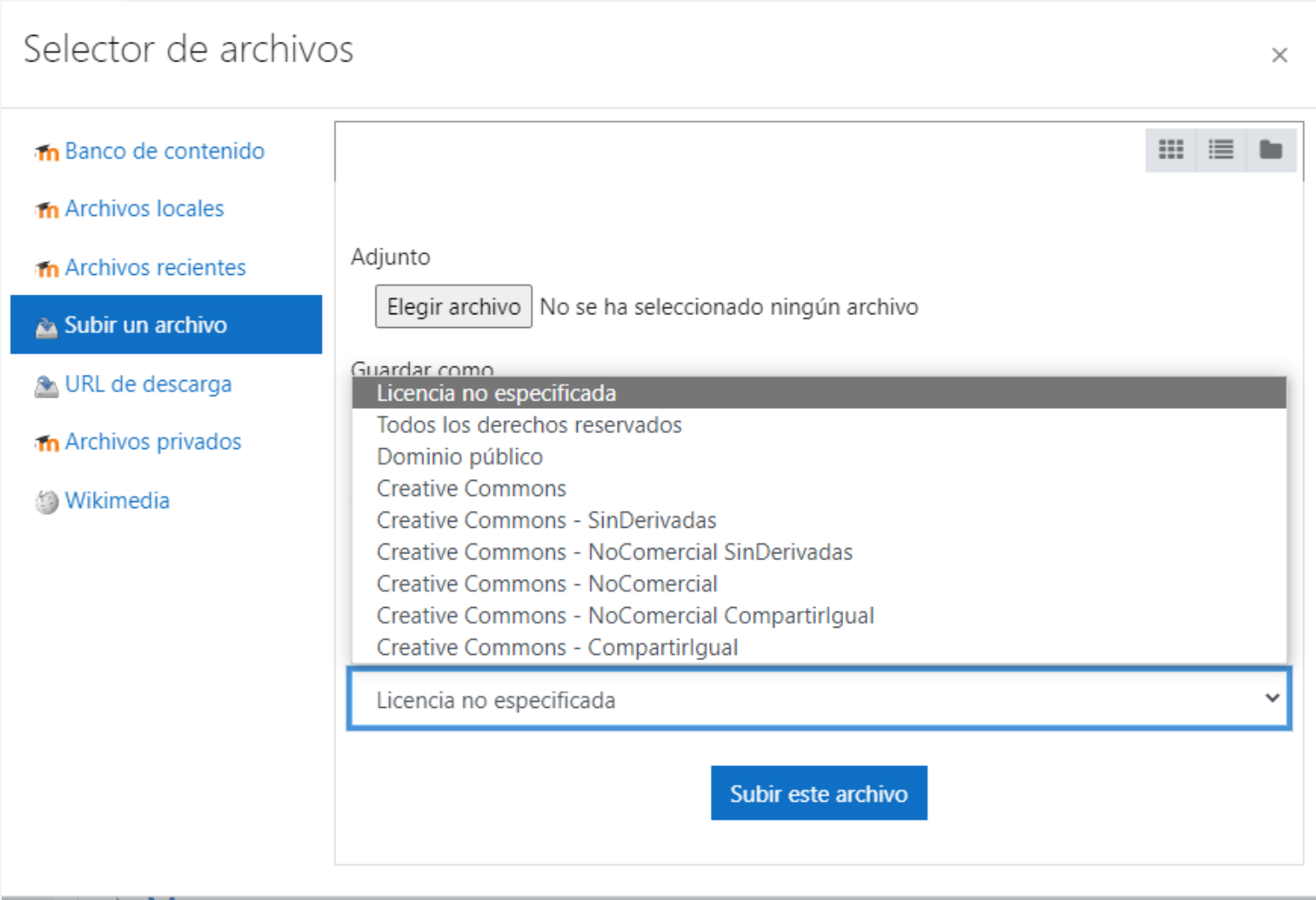
Para favorecer el círculo virtuoso de la circulación del conocimiento sin restricciones, será necesario conocer cómo publicar nuestras obras con licencias libres o abiertas. La forma más sencilla de hacerlo será con el sistema de licencias Creative Commons, en la medida que las distintas licencias ofrecen opciones para que el/la autor/a se reserve “algunos derechos” libremente elegidos/as, y ceda otros de forma pública y clara a los/as receptores y potenciales remixadores/as de su trabajo.

Si vamos a publicar en nuestro propio sitio, seguimos estos pasos:

- 1 Ingresamos al asistente de licencias **Creative Commons**.
- 2 Elegimos los derechos que queremos ceder o reservarnos.

Nota importante: los usos comerciales se impiden cuando quiero hacerlos por mi cuenta. De otro modo, es preferible no impedirlos, dado que no se trata de usos exclusivos (como en el copyright) y usar la cláusula NC limita seriamente la compatibilidad de nuestra obra para integrar otras obras derivadas.

- 3 De acuerdo a las opciones elegidas, será una licencia de cultura libre (<https://creativecommons.org/freeworks>) o no. Recomendamos tratar de usar las licencias libres en sentido estricto para recursos educativos abiertos.
- 4 En el apartado “¡Ayude a que se reconozca su autoría!” completamos todos los datos de atribución de autoría, en detalle. Si se trata de un REA, es importante incluir la URL a la versión editable del recurso.
- 5 El siguiente apartado nos da el código HTML que debemos pegar en la web donde la obra se publique, en la vista de código fuente.



5 Referencia bibliográficas



Bibliografía

- Busaniche, B. (2016) Propiedad intelectual y derechos humanos. Vía Libre: Córdoba. https://www.vialibre.org.ar/wp-content/uploads/2016/04/piydh_busaniche.pdf
----- (comp.) (2010). Argentina copyleft. Editorial Vía Libre. Córdoba, Argentina. <https://vialibre.org.ar/arcopy.pdf>
----- (2010) “Breve guía hacia el dominio público en Argentina”, <http://www.bea.org.ar/2010/07/breve-guia-hacia-el-dominio-publico-en-argentina/>
----- (ed.) Arte y cultura en circulación. Introducción al derecho de autor y las licencias libres. Tren en movimiento: Buenos Aires. <https://biblioteca.articaonline.com/files/original/9ef3068086304663226277b6d36836f0.zip>
- Butcher, N. (2015). Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA). París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura y Oficina fuera de la sede de la UNESCO y Commonwealth of Learning. <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>
- Emery, Miguel Angel (1999). Propiedad intelectual. Editorial Astrea: Buenos Aires.
- Knobel, Michele y Lankshear, Colina. Remix, la nueva escritura popular. Disponible en http://everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear.pdf
- Lessig, Lawrence (2004) “Cultura libre”. Traficantes de Sueños: Madrid. <http://www.traficantes.net/libros/por-una-cultura-libre>
----- (2008) Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital. Icaria: Barcelona. 2012. <http://www.icariaeditorial.com/pdf-libros/REMIX.pdf>
- Lima, María Clara (2011) Guía de Buenas Prácticas para Administración de la Propiedad Intelectual en Museos y Archivos de Argentina. OMPI. Apendice: Los derechos de propiedad intelectual http://www.wipo.int/export/sites/www/tk/en/resources/pdf/guia_argentina_feb2011.pdf
- Pagola, Lila (2011): “Diseño y cultura libre. Una aproximación crítica”. VII Foro académico del Festival de la imagen. Univ. Caldas. Manizales. Colombia https://www.academia.edu/4692567/Dise%C3%B1o_y_cultura_libre_una_aproximaci%C3%B3n_cr%C3%ADtica
----- “Esquemas permisivos de licenciamiento en la creación artística” en Wolf, G (2010) Construcción colaborativa del conocimiento. UNAM. México.
----- (2009) “Fotografía(s) en la cultura libre”, en: Jornadas de fotografía y sociedad (CD-ROM), Buenos Aires, UBA. Disponible en: https://www.academia.edu/227045/fotograf%C3%ADa_s_en_la_cultura_libre
- Raffo, Julio (2010) Derecho autoral. Editorial Marcial Pons. Buenos Aires
- Stallman, Richard (2004) “El derecho a leer” en Software libre para una sociedad libre. Editorial Traficantes de sueños. Madrid. Disponible en: https://www.gnu.org/philosophy/fsfs/free_software.es.pdf
- Samuels, E. (2000) An illustrated story of copyright. Ed. Palgrave Macmillan. Suber, P. (2015) Una introducción al acceso abierto. FLACSO. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/otros/20150820022027/PeterSuber.pdf>
- Vaidhyanathan, S. (2003) Copyrights y Copywrongs. el ascenso de la propiedad intelectual y su amenaza a la creatividad. Eduvim: Córdoba. 2018.

Documentos y sitios web de consulta

- <https://www.derechodeautor.org.ar/> y en particular: <https://www.derechodeautor.org.ar/recursos/educacion/>
- <http://espaciodetrabajo.com.ar/autores/>
- <http://www.copyrighthistory.org/cam/index.php>
- <https://www.teachingcopyright.org/>
- <http://www.historyofcopyright.org>

Bibliografía ampliatoria

- Navas, Eduardo. turbulence: remixes + bonus beats. Disponible en línea en http://transition.turbulence.org/texts/nmf/Navas_EN.html
- Pagola, Lila (2011) "Tensiones en la noción de autoría en los procesos de producción artística con tecnología" en Kozak, Claudia (comp.) (2011) Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad. Actas del Seminario Internacional Ludióon/Paragraphe. Buenos Aires, Exploratorio Ludióon. Edición en línea en: https://www.researchgate.net/publication/270507377_Poeticas_tecnologicas_transdisciplina_y_sociedad_Actas_del_Seminario_Internacional_LudionParagraphe
- Ramirez, Juan Antonio (1972) Medios de masas e historia del arte. Capítulo 1. Ed. Cátedra. Madrid.
- Smiers, Joost y Van Schijndel, Marieke (2010) Imagine ... no copyright. Editorial Gedisa. Barcelona.