

SAFE YOUR CREATIVITY

The Creative Commons logo, consisting of two interlocking 'C' characters, is positioned to the right of the main text. It is rendered in yellow on a blue circular background, which is partially visible as a large yellow circle on the right edge of the image.

Guía Práctica de las Licencias Creative Commons.

Alejandro Vera Palencia

Índice

1. El Origen de las licencias
2. El Copyleft
3. Cultura Libre
4. La organización Creative Commons
5. Qué son (y qué no son) las licencias Creative Commons (CC)
6. Los tipos de licencia
7. La herramienta de Dominio Público
8. Los tres niveles de la licencia
9. El marcaje digital de las licencias
 - El marcaje HTML + RDFa
 - El marcaje XMP
 - Formas de marcaje digital según el formato
 - El marcaje digital de las licencias en las plataformas de contenidos
10. Incompatibilidades y otros problemas de las licencias CC.
 - La incompatibilidad con la gestión colectiva de los derechos de autor que realizan las entidades de gestión.
 - Las modificaciones sobrevenidas de licencia.
 - La incompatibilidad con la Gestión Digital de Derechos



**some
rights
reserved**

Creative Commons Swag Contest 2007 by Tyler Stefanich (CC BY 3.0 US)

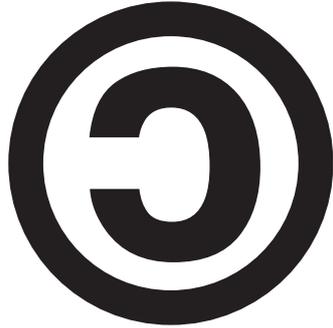
Después del [décimo aniversario de las licencias Creative Commons](#) el pasado mes de Diciembre, es sin duda un buen momento para analizar el estado de la práctica de estas licencias convertidas ya en el estandarte de todo un movimiento alternativo en la gestión de los derechos de autor y en la adaptación a las nuevas formas de difusión de contenidos. Una pequeña guía que pretende servir de referencia para ayudar a interpretar el significado y el alcance de esta herramienta así como las principales cuestiones y conflictos que plantea su utilización.



1. El Origen de las licencias

El origen los encontramos en el movimiento del [software libre](#) de mediados de los años ochenta. [Richard Stallman](#), un joven programador estadounidense, decide emprender un proyecto denominado [GNU](#) con el objetivo de crear un sistema operativo de forma colaborativa y comunitaria como respuesta al carácter restrictivo y propietario del sistema operativo [UNIX](#).

Para proveer dicho proyecto de medios económicos, logísticos y legales, crea la [Free Software Foundation](#) en donde se empiezan a establecer los fundamentos de este movimiento a través de [cuatro libertades](#) que definen el concepto de software libre, entendiendo libre como libre de restricciones no como gratuito (de ahí la famosa frase *“free as in freedom not free as in free beer”*) es entonces cuando se crea la Licencia Pública General o [GNU GPL](#) para dotar de cobertura legal al movimiento y nace así la primera licencia bajo el concepto de [Copyleft](#).



Copyleft. *Some rights reserved*

2. El Copyleft



Copyright. *All rights reserved*

El Copyleft supone una práctica flexible de ejercer los derechos de autor a través del desarrollo y adopción de licencias que interpretan la ley de acuerdo a nuestros deseos e intereses como autor. Frente al carácter completamente reservado de los derechos que determina la ley por defecto (Copyright), estas licencias nos permiten ofrecer la posibilidad de copiar, difundir, modificar o incluso hacer un uso comercial de nuestra obra a un público genérico sin renunciar a ningún tipo de protección legal por ello. Esta práctica supone aprovechar y explotar la escala de colores de los usos posibles de una obra entre el negro del [Copyright](#) y el blanco del [Dominio público](#), pero en ningún caso supone una interpretación en contra del sistema legal de los derechos de autor (esa es [otra](#) corriente).

Si bien es cierto que el Copyleft surge en el entorno del software y pensado para trasladar la filosofía del movimiento del software libre al texto legal con total fidelidad a sus **cuatro libertades** como ocurre en la licencia GNU GPL, con la aparición del movimiento de **Cultura Libre** a principios de los años 2000 estas licencias dan un salto extensivo y cualitativo a través de nuevas fórmulas para dar cabida ya no solo al software sino además a obras culturales (literarias, artísticas y científicas). Es aquí donde empieza un debate sobre porque algunas licencias Creative Commons no tienen asociadas todas las libertades que tiene el software libre y es por ello que a la hora de seleccionar una licencia se nos advierte de cuales son propiamente una “licencia de cultura libre” en el sentido del software libre y cuales no:

Tipo de licencia
Tus elecciones en este panel actualizarán a los otros paneles en esta página

¿Quiere permitir modificaciones de su obra?

Si No

Sí, mientras se comparta de la misma manera

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

Si No

Jurisdicción de la licencia:
Internacional

Licencia Escogida
Atribución 3.0 Unported

CC BY

¡Esta es una Licencia de Cultura Libre!

Cultura Libre
APPROVED FOR
WORK

3. Cultura libre

Tipo de licencia

Tus elecciones en este panel actualizarán a los otros paneles en esta página

¿Quiere permitir modificaciones de su obra?

Sí No

Sí, mientras se comparta de la misma manera

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

Sí No

Jurisdicción de la licencia:

Internacional

Licencia Escogida

Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported



Esta no es una Licencia de Cultura Libre. 

Teniendo en cuenta que entre las 4 libertades se encuentra la libertad de mejorar y publicar la mejora bajo la misma licencia, es decir, que el uso de estas licencias debería implicar siempre la posibilidad de modificar una obra y de compartir esa modificación bajo una licencia exactamente igual, resulta evidente que no existen las mismas implicaciones en el caso del software como en el caso de una obra cultural. Es así como de la falta de adaptación de unas licencias pensadas en su origen exclusivamente para responder a las características del software e intrínsecamente ligadas a un movimiento con una filosofía muy concreta, junto a la aparición de un movimiento que reivindica y promueve las aspiraciones propias de la realidad de las obras culturales, llegamos a la aparición de Creative Commons.

Fundada en el año 2001 en San Francisco, con Lawrence Lessig como uno de sus principales actores, esta organización sin ánimo de lucro nace con la misión de ofrecer soporte técnico y legal a un movimiento que defiende la necesidad de acceso universal a la investigación, la educación y la participación cultural como modelo de crecimiento, innovación y desarrollo. Para ello cuentan con un gran aliado: Internet y la tecnología digital, es así que deciden emprender la creación de una herramienta legal que utilice precisamente esa capacidad de indexar, difundir, colaborar y compartir que ofrece Internet y en el año 2002 aparece la edición 1.0 de las licencias Creative Commons.

A pesar de mantener una clara vocación universal desde el principio, las primeras licencias se crearon en el contexto de la jurisdicción de los Estados Unidos por lo que se fue extendiendo una red de personas e instituciones colaboradoras hasta conseguir llegar a las cerca de 70 jurisdicciones en las que estas licencias tienen aplicación en la actualidad. En el caso español, el proyecto afiliado es liderado por Ignasi Labastida desde la Universitat de Barcelona. Con la edición 4.0 en camino, se calcula que existen aproximadamente más de 400 millones de obras licenciadas bajo algún tipo de licencia Creative Commons entre las cuales destaca el caso de las licencias de la jurisdicción española como las más utilizadas (si bien tiene en parte su explicación en el gran uso que se hace de ellas en el continente sudamericano al ser la licencia de referencia en cuanto a la lengua española). Hay que tener en cuenta que esta organización, así como toda su red en conjunto, no ofrece servicios legales propiamente como lo haría una firma profesional de abogados por lo que ellos mismos advierten la inexistencia de cualquier vínculo abogado-cliente en el uso de su herramienta.

4. La organización

Creative Commons



5. Qué son (y qué no son)

las licencias

Creative

Commons

Cuando hablamos de licencia en general, nos referimos a un contrato por escrito a través del cual el autor (o el titular de los derechos) ejerce los derechos de explotación de su obra especificando qué derechos exactamente cede a la otra parte, las modalidades de explotación que se ceden y el tiempo y el ámbito territorial de cesión. En el caso de las licencias Creative Commons se consideran más bien “licencias de adhesión” que operan como algo parecido a un aviso legal por su carácter genérico ya que la otra parte del contrato no está determinada. Veamos por tanto sus principales características

1. Se trata de una licencia genérica, dirigida a todo el público en general para que sepa qué usos se pueden hacer de esa obra sin tener que preguntárselo al autor en cada ocasión. Ahora bien, esto no es obstáculo para que a la vez el autor pueda otorgar otras licencias con permisos específicos a personas concretas. Un ejemplo claro sería un libro con una licencia CC que no permite usos comerciales y a su vez el autor firma un contrato con una editorial concreta pactando la venta y distribución de su libro para unos grandes almacenes.

2. Estas licencias se centran exclusivamente en el ejercicio de los derechos de explotación de una obra (derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación) sin afectar en ningún caso el ejercicio de otros derechos que otorga la ley como son los **derechos morales** (derechos de reconocimiento de autoría, divulgación, modificación, integridad...) los **derechos de los usuarios** (derechos de copia privada, cita, parodia...) u otros derechos de imagen o privacidad.

3. Solo el autor puede decidir el uso de estas licencias por lo que se descarta el uso directo de estas licencias por parte de intérpretes, productores u otras personas con algún derecho **conexo** sobre la grabación o comunicación de una obra sin el permiso del autor. Desde la versión 3.0 de estas licencias se permite su aplicación ya no solo en obras de forma genérica sino además directamente a las fijaciones o comunicaciones que se hagan de una obra como es el caso de fonogramas, grabaciones audiovisuales o retransmisiones entre otras, pero si no contamos con el permiso expreso y previo del autor de nada nos servirá aplicar la licencia.

4. El autor ha de concentrar y mantener la total titularidad de los derechos de explotación de la obra (recordemos: derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación) para que cualquiera de estas licencias tenga plena validez. Puesto que si el autor ha cedido previamente cualquiera de los derechos de explotación a un tercero estaría otorgando unos permisos sobre un o unos derechos de los cuales ya ha cedido su titularidad. En otras palabras, no puede haber firmado ningún contrato en exclusiva con ninguna editorial, discográfica, productora... ni ningún otro tercero que le requiera la cesión de ningún derecho de explotación en exclusiva.

5. Antes de seleccionar la jurisdicción de la licencia debemos asegurarnos que efectivamente como autores se nos aplica la ley de Propiedad Intelectual de la jurisdicción en cuestión. En el caso español, la actual normativa contempla la aplicación de la ley a todos los autores nacionales de Estados miembros de la Unión Europea, otros autores de terceros países con residencia habitual en España así como aquellos autores extranjeros que hayan publicado su obra en España por primera vez.

6. El uso de estas licencias no supone ningún tipo de registro de la Propiedad Intelectual público ni privado.

7. Se trata de las licencias Copyleft más desarrolladas y sofisticadas y de ahí su enorme popularidad, no obstante **no son las únicas disponibles** y obviamente siempre podemos hacernos una a nuestra total medida.

6. Los tipos de licencia

Las licencias Creative Commons están compuestas por un módulo fijo más tres módulos variables con 6 combinaciones posibles a través de su [selector de licencia](#).

Módulo fijo



Atribución (BY): El reconocimiento de la autoría es un derecho moral irrenunciable por parte del autor y todas las licencias deben respetarlo y aplicarlo siempre.

Módulos variables



Compartir Igual (SA): permite obras derivadas bajo exactamente la misma licencia o una similar (una licencia CC más actualizada o de otra jurisdicción)



No uso Comercial (NC): prohíbe que a obra sea utilizada con fines comerciales directos o indirectos (ej: hilo musical en un negocio)



No Obras Derivadas (ND): no permite modificar de forma alguna la obra. (ej. traducción de una obra literaria)

Las 6 combinaciones posibles



Reconocimiento (by): Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas, la distribución de las cuales también está permitida sin ninguna restricción.



Reconocimiento – NoComercial (by-nc): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento – CompartirIgual (by-sa): Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



Reconocimiento – SinObraDerivada (by-nd): Se permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.

7. La herramienta de Dominio Público

Al margen de las anteriores licencias, Creative Commons cuenta con una [herramienta](#) para gestionar obras bajo [Dominio Público](#). Estas son:

Etiqueta de Dominio Público: Con esta etiqueta podemos marcar todas aquellas obras que identifiquemos como pertenecientes al Dominio Público. Para ello, y teniendo en cuenta la ubicuidad de las obras digitalizadas en la red, deberemos cerciorarnos antes de que efectivamente la obra en cuestión se encuentra bajo Dominio Público teniendo en cuenta [todas las jurisdicciones internacionales](#).



CCO: Pensada como una licencia más para aquellos autores que deseen renunciar a la gestión de todos los derechos de su obra para que ésta entre en Dominio Público antes de lo previsto por la ley. El problema es que tal y como ocurre en el Derecho español y europeo, la normativa no permite renunciar a una serie de derechos de gestión sobre la obra antes de lo estipulado, por lo que esta licencia no resulta válida para su aplicación en todas las jurisdicciones.



Cualquier tipo de licencia Creative Commons se representa en tres niveles o capas que manifiestan en esencia el mismo mensaje pero escritas según a diferentes códigos:



- **Código Legal:** este es propiamente el [contrato que contiene todas las cláusulas legales](#) con la precisión jurídica necesaria para que la licencia tenga plena concordancia con la normativa de cada jurisdicción. Están redactadas por juristas en “legalés” por lo que no son fácilmente comprensibles por todo el mundo.
- **Código Humano:** disponible en 22 idiomas, esta capa nos identifica las [principales condiciones y avisos sobre la licencia de modo resumido y visual](#), comprensible por cualquier persona.
- **Código Digital:** escrito en lenguaje de programación [para marcar digitalmente](#) la obra y ser leído principalmente por navegadores, clientes P2P o motores de búsqueda.

8. Los tres niveles de la licencia

9. El marcaje digital de las licencias

El uso de estas licencias en un entorno offline o físico no plantea demasiadas dudas, para ello podemos valernos del [código humano](#) de la licencia e imprimirlo en cualquier formato dependiendo del tipo obra (en el librito de un CD o DVD, en las primeras páginas de un libro, en un cartel...etc). Si bien es verdad que dependiendo del espacio con el que contemos es posible que nos veamos obligados a reducir el resumen de la licencia incluso a veces a su mínima expresión con una simple indicación: “Bajo CC BY NC SA” o incluso la utilización de un [código QR](#), aún así lo más recomendable en todo caso es siempre incluir la URL al [código legal](#) de la licencia con una pequeña referencia:

“© Autor + Año. Algunos derechos reservados.

Consulte las condiciones de la licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/>”

En el caso del marcaje digital de estas licencias, es donde se desprende todo su potencial a través de lo que se conoce como [Creative Commons Rights Expression Language \(CC REL\)](#) que supone el lenguaje técnico y las prácticas que recomienda utilizar la organización Creative Commons para expresar digitalmente las condiciones de uso de las licencias y que éstas sean entendidas principalmente por software de navegación, clientes P2P o motores de búsqueda. Una práctica que se encuentra en constante optimización por parte de la organización y que a la vez ha servido de inspiración a otras propuestas como el sistema [Semantic Copyright](#).



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported license.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Los estándares de marcaje recomendados por Creative Commons son el “HTML + RDFa” que es un tipo de marcaje para web y el “XMP” para ser incluido en los metadatos de los archivos digitales independientes, tal y como se nos muestra en el desplegable del [selector de licencia](#):

¿Ayude a que se reconozca su autoría!

Esta sección es opcional, pero llenarla agregará metadatos legibles por máquinas al código HTML sugerido.

Título de la obra

Attribute work to name

Attribute work to URL

URL fuente de la obra

More permissions URL

Formato de la obra

Marcaje de la licencia

- HTML+RDFa
- XMP
- Fuera de línea

¿Tiene una página web?



Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento 3.0 Unported](#).

¡Copie este código para informar a sus visitantes!

```
<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES"></a><br />Este <span xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/" href="http://purl.org/dc/dcmitype/Sound" rel="dct:type"> obra </span> está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento 3.0 Unported
```

Icono normal Icono compacto

[Aprende cómo compartir tu obra con comunidades](#) que han habilitado el licenciamiento con Creative.

El marcaje [HTML](#) existe desde los orígenes del proyecto Creative Commons en el año 2002 en donde la idea era acompañar la reproducción de una obra con un simple botón de enlace a la licencia específica para crear así un entorno de [web semántica](#):



Esta imagen o botón de licencia se genera a partir del siguiente texto en HTML:

```
<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES"></a><br />Este obra está bajo una <a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES">licencia de Creative Commons Reconocimiento 3.0 Unported</a>.
```

El marcaje HTML + RDFa

El problema es que este texto expresa una licencia de forma genérica desvinculada de cualquier obra en concreto, es entonces cuando se decidió aplicar un lenguaje más complejo “HTML + RDFa” para incluir más expresiones acerca de la obra concreta:

¿Ayude a que se reconozca su autoría!

Esta sección es opcional, pero llenarla agregará metadatos legibles por máquinas al código HTML sugerido.

Título de la obra	<input type="text" value="Título de la obra"/>
Attribute work to name	<input type="text" value="Nombre del autor"/>
Attribute work to URL	<input type="text" value="www.paginaprincipaldelaobra.com"/>
URL fuente de la obra	<input type="text" value="www.paginadelautor.com"/>
More permissions URL	<input type="text" value="www.paginadelrepresentante.com"/>
Formato de la obra	<input type="text" value="Audio"/>
Marcaje de la licencia	<input type="text" value="HTML+RDFa"/>

¿Tiene una página web?

Título de la obra by Nombre del autor is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento 3.0 Unported License](#).

Creado a partir de la obra en [www.paginadelautor.com](#). Permissions beyond the scope of this license may be available at [www.paginadelrepresentantedelautor.com](#).

¡Copie este código para informar a sus visitantes!

```

/dc/terms/" href="http://purl.org/dc/dcmitype/Sound"
property="dct:title" rel="dct:type">Título de la
obra</span> by <a
xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#"
href="www.paginaprincipaldelaobra.com"
property="cc:attributionName"
rel="cc:attributionURL">Nombre del autor</a> is

```

Icono normal Icono compacto

De esta forma expresamos y proporcionamos información acerca del título y formato de la obra, nombre o seudónimo del autor, página principal de referencia de la obra así como de referencia para el autor e incluso una dirección a dónde acudir en caso de requerir más permisos sobre la obra fuera de los ya expresados en la licencia:

```

<a rel="license" href="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES"></a><br /><span
xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/" href="http://purl.org/dc/dcmitype/Sound"
property="dct:title" rel="dct:type">Título de la obra</span> by <a
xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#" href="www.paginaprincipaldelaobra.com"
property="cc:attributionName" rel="cc:attributionURL">Nombre del autor</a> is licensed
under a <a rel="license"
href="http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.es_ES">Creative Commons
Reconocimiento 3.0 Unported License</a>.<br />Creado a partir de la obra en <a
xmlns:dct="http://purl.org/dc/terms/" href="www.paginadelautor.com"
rel="dct:source">www.paginadelautor.com</a>.<br />Permissions beyond the scope of this
license may be available at <a xmlns:cc="http://creativecommons.org/ns#"
href="www.paginadelrepresentantedelautor.com"
rel="cc:morePermissions">www.paginadelrepresentantedelautor.com</a>.

```

Introducido por Adobe System en 2001, el [Extensible Metadata Platform](#) o XMP supone un modelo de [metadatos](#) usado principalmente en ficheros formato PDF y otros formatos de imagen (jpg, gif, png...) que podemos descargar a través del seleccionador de licencia. El problema es que una vez descargamos los metadatos se precisan conocimientos avanzados para su aplicación posterior en el fichero digital de la obra que pretendemos marcar digitalmente, sin embargo, la ventaja de marcar con metadatos es que, a diferencia del marcaje web, se trata de una información que viajará siempre con ese archivo allá donde vaya y en cada copia que se haga del mismo.

Desde la Wiki de Creative Commons se facilitan [tutoriales](#) e incluso un [panel](#) para instalar accesoriamente en software de Adobe, aún así es un tema en el que todavía queda mucho por desarrollar para que su utilización sea más accesible y [apto para más formatos](#).

¡Ayuda a que otros te den crédito!

Esta sección es opcional, pero llenarla agregará metadatos legibles por máquinas al código HTML sugerido.

Título de la obra

Atribuir la obra a

Atribuir la obra a (URL)

URL de la fuente de la obra

Más permisos sobre la obra (URL)

Formato de la obra

Marca de licencia

Metadatos XMP.

Los metadatos de CC pueden ser incrustados en imágenes y en muchos otros formatos de archivo. [Revisa la wiki para más información.](#)

[Descarga metadata.xmp](#) para Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España

Formas de marcaje digital según el formato

Al margen de los anteriores marcajes digitales estandarizados, “HTML + RDFa” para entornos web y “XMP” para agregar metadatos a archivos digitales de forma independiente (pero limitado en principio a los formatos PDF y otros formatos de imagen), existen un conjunto de prácticas recomendadas por la organización Creative Commons para intentar [estandarizar formas de marcaje digital de todo tipo de formatos según sus peculiaridades](#), de las que cabe destacar:

Texto

La mayoría de procesadores de textos tienen la posibilidad de trabajar con [hipervínculos](#) que permiten enlazar a páginas web a través de su URL o a otros recursos o apartados del mismo documento. Nos podemos hacer valer de esta herramienta para marcar con un hipervínculo cualquiera de los [iconos](#) o [imágenes](#) que Creative Commons pone a nuestra disposición desde su Wiki, para o bien enlazar a la página web concreta de la licencia o bien podemos enlazar a un apartado concreto del mismo documento como podría ser una hoja concreta o incluso a otro documento adjunto con toda la información relativa a la licencia CC.

Imagen

Si no tenemos la posibilidad de agregar metadatos con el sistema XMP como hemos visto anteriormente, o simplemente queremos añadir una indicación más evidente, sin duda las **marcas de agua** resultan la manera más limpia de marcaje digital para imágenes. Para ello podemos indicar la licencia CC con un texto de forma abreviada en una de las esquinas de la imagen o bien podemos utilizar las **imágenes vectorizadas** que nos ofrece Creative Commons.

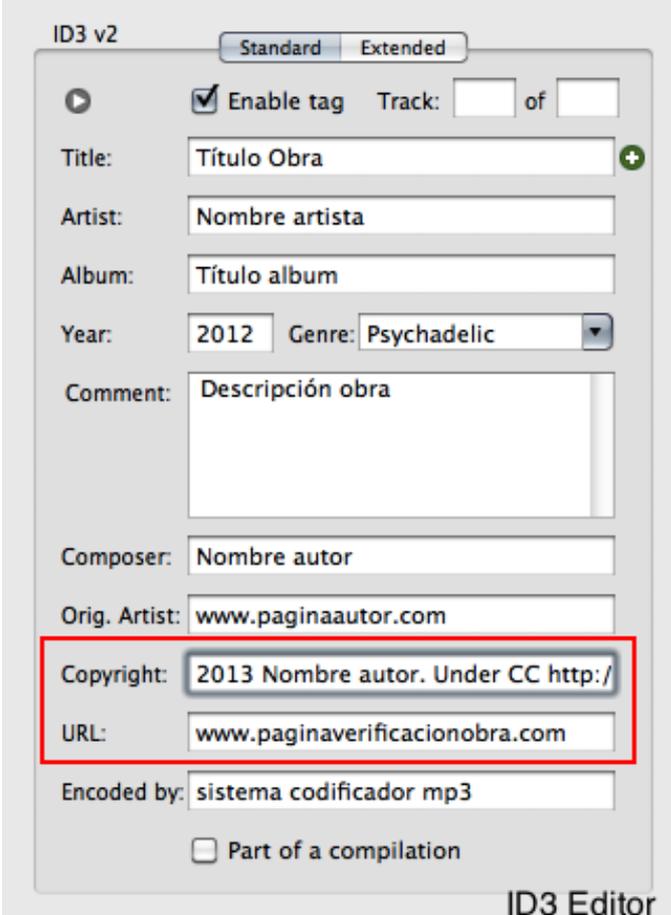


Otra cuestión relativa a las imágenes es el problema con la atribución cuando son utilizadas por terceras personas en blogs u otros medios digitales. Según **Foter**, un potente y sofisticado **metabuscador** de imágenes con licencia Copyleft, en un **reciente estudio** asegura que el 90% de las imágenes están mal atribuidas y que tan solo un 1% de fotografías se atribuyen correctamente, indicándonos las pautas a seguir:



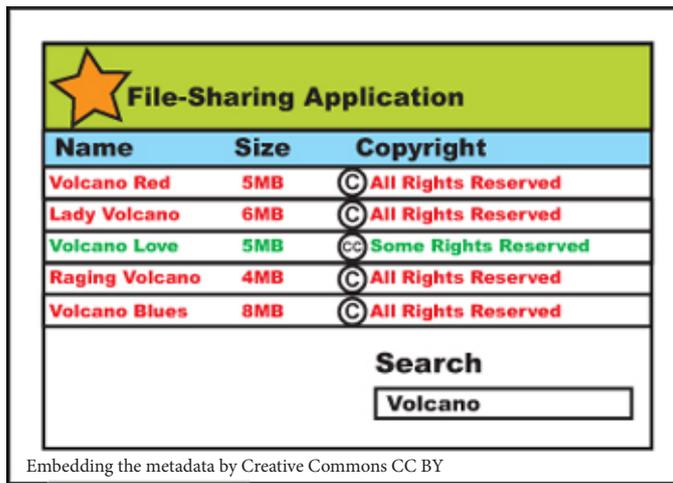
Audio

Algunos formatos de audio comprimido como el MP3 nos permiten agregar metadatos a través de las [etiquetas ID3](#) que podemos configurar desde nuestro reproductor de audio. El problema es que incluso reproductores sofisticados como iTunes resultan limitados en la configuración de estas etiquetas por lo que necesitaremos el soporte de alguna pequeña [aplicación de etiquetado ID3](#) si queremos poder editar otros campos, especialmente el referente al 'Copyright'



The image shows the ID3 Editor software interface for editing ID3 v2 tags. The window title is "ID3 v2" and it has two tabs: "Standard" and "Extended". The "Standard" tab is selected. The interface includes a play button, an "Enable tag" checkbox (checked), and a "Track:" field with "of" and another empty field. Below are several input fields: "Title:" (Título Obra), "Artist:" (Nombre artista), "Album:" (Título album), "Year:" (2012) and "Genre:" (Psychadelic), "Comment:" (Descripción obra), "Composer:" (Nombre autor), "Orig. Artist:" (www.paginaautor.com), "Copyright:" (2013 Nombre autor. Under CC http:/), "URL:" (www.paginaverificacionobra.com), and "Encoded by:" (sistema codificador mp3). At the bottom, there is a "Part of a compilation" checkbox. The "Copyright:" and "URL:" fields are highlighted with a red rectangular box. The text "ID3 Editor" is visible in the bottom right corner of the window.

Rellenando los campos específicos de Copyright y URL establecemos una [función de verificación de enlace](#) que permanecerá en los metadatos de ese archivo digital allá donde viaje, con la idea además de que sea reconocido por reproductores multimedia, clientes P2P o cualquier otro software que trate archivos digitales.



The image shows a screenshot of a file-sharing application interface. At the top, there is a green header with a yellow star icon and the text "File-Sharing Application". Below the header is a table with three columns: "Name", "Size", and "Copyright". The table lists five files: "Volcano Red" (5MB, All Rights Reserved), "Lady Volcano" (6MB, All Rights Reserved), "Volcano Love" (5MB, Some Rights Reserved), "Raging Volcano" (4MB, All Rights Reserved), and "Volcano Blues" (8MB, All Rights Reserved). Below the table is a search bar with the text "Search" and a search input field containing the word "Volcano".

Name	Size	Copyright
Volcano Red	5MB	© All Rights Reserved
Lady Volcano	6MB	© All Rights Reserved
Volcano Love	5MB	cc Some Rights Reserved
Raging Volcano	4MB	© All Rights Reserved
Volcano Blues	8MB	© All Rights Reserved

Search
Volcano

Embedding the metadata by Creative Commons CC BY

Por supuesto una última opción, aunque más pensada para [podcast](#) que para composiciones musicales, es añadir lo que se conoce como bumper o cortinilla que son secciones de audio de pocos segundos que sirven para presentar o introducir nuevas secciones en un programa radiofónico, donde podemos [informar con una locución de las condiciones de la licencia](#).

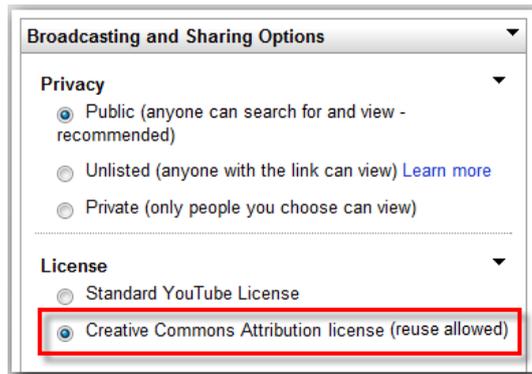
Video

Sin duda la práctica más extendida en video es insertar un frame de 3 o 4 segundos con información sobre el Copyright de la obra en el que podemos utilizar las [plantillas oficiales](#) de Creative Commons o valernos del [ejemplo de otros](#). Sin olvidarnos de agregar cuantos más información no sea posible en los metadatos del archivo según el formato.



El marcaje digital de licencias en las plataformas de contenidos

Una última forma de marcar digitalmente nuestra obra sin tener que acudir directamente al selector de licencia de Creative Commons, es a través de las herramientas de selección de licencia que ofrecen algunas plataformas de contenido para **texto** como [Scribd](#), para **imagen** como [Flickr](#), para **video** como [Youtube](#) o para **sonido** como [Jamendo](#) o [Soundcloud](#).



En cada caso la herramienta de selección tendrá sus particularidades como en el caso de Youtube que solo nos permite escoger entre su licencia por defecto o un único tipo de licencia CC, o el caso de Jamendo que solo permite licenciar con licencias CC.

De todas formas estas herramientas son una forma más de marcaje digital para crear una **web semántica** en donde la plataforma pueda posicionar las creaciones que alberga de forma que los motores de búsqueda, tanto internos como externos, puedan detectar estas obras y leer las expresiones sobre el tipo de licencia.

No obstante, conviene seguir las prácticas del apartado anterior para marcar de forma individual los archivos digitales siempre antes de subirlos a cualquier plataforma de contenidos para garantizar que conserven así su identidad propia acerca de las condiciones de la licencia que se les aplica.

10. Incompatibilidades y otros problemas de las licencias

CC

La incompatibilidad con la gestión colectiva de los derechos de autor que realizan las entidades de gestión.

Existe un derecho de los autores a percibir una remuneración por el uso de su obra en determinadas ocasiones establecidas por ley, por ejemplo, por la comunicación pública de su obra o por el préstamo de su obra en una biblioteca [entre muchos otros](#). Ahora bien, el problema es que la gestión de estos cobros y de su reparto es según la ley de “gestión colectiva obligatoria” lo que significa que el autor no puede percibir la remuneración directamente de quien haga uso de su obra sino que todo se ha de gestionar a través de las entidades de gestión. Para asociarse a cualquiera de las cuatro [entidades de gestión](#) que existen para autores ([SGAE](#) para autores dramáticos, músicos, cineastas y editores, [CEDRO](#) para escritores, [VEGAP](#) escultores, fotógrafos, ilustradores, diseñadores, videoartistas y arquitectos y [DAMA](#) para directores y guionistas de obras cinematográficas y audiovisuales) estos han de firmar un contrato de adhesión a través del cual ceden la gestión de determinados derechos de explotación para legitimar así a dichas entidades a cobrar en su nombre. Es a partir de aquí donde se ha despertado un [intenso debate](#) que no tiene para nada una fácil solución ya que la actual ley Propiedad Intelectual no contempla ni da una respuesta clara en este tema particular y dependerá de la interpretación que haga cada entidad de gestión para la aceptación o no de obras bajo licencias CC en el repertorio que gestionan.

Asimismo el [código legal de las licencias CC](#) adopta una postura prudente para intentar salvaguardar los derechos del autor en todo caso:

4.f.i) Para evitar cualquier duda, el titular originario conserva:

El derecho a percibir las remuneraciones o compensaciones previstas por actos de explotación de la obra o prestación, calificadas por la ley como irrenunciables e inalienables y sujetas a gestión colectiva obligatoria.

El caso de SGAE

Según SGAE, podrían tener cabida en su repertorio obras bajo la licencia CC más restrictiva: 'CC BY-NC-ND 3.0' que permite copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra si no hay ánimo de lucro. Todo ello mientras interpretemos que la modalidad de explotación de esos derechos se centra exclusivamente en el ámbito digital (es decir solo la explotación desde y para internet) y por tanto el autor podría darse de alta en la modalidad de autor promocional (que promociona su obra a través de internet de forma gratuita) y encomendar a la SGAE el resto de las explotaciones (discos, televisiones, etc.).

Con una visión extremadamente restrictiva de lo que es la licencia 'CC BY-NC-ND 3.0' por tanto, podría llegar a entenderse que la SGAE gestiona repertorio CC.

El caso de VEGAP

VEGAP parece ser la excepción a la norma ya que permite a los autores excluir algunas de la obras de su repertorio de gestión para utilizarlas con licencias CC. Pero solo es eso, una apariencia, ya que en realidad lo que ocurre es que esa obra dejará de estar en el repertorio de la entidad y por tanto a efectos prácticos estamos en lo mismo.

El caso de CEDRO

CEDRO recauda bajo los conceptos de Copia Privada y Préstamo de forma indiscriminada tanto se trate de obras reprográficas bajo licencia Copyright como bajo cualquier licencia Copyleft. Es decir si tienes publicada cualquier obra reprográfica, basta con indentificarte como autor e identificar tu obra mediante el ISBN para percibir tu parte correspondiente. Obviamente descontándote los gastos de gestión y mantenimiento aunque no estés asociado a su entidad. Por lo tanto no es que acepten este tipo de licencias sino que es un elemento intrascendente en este tipo de recaudaciones. Ahora bien, la entidad también recauda en supuestos de [concesión de licencias](#) para determinados usos como las reproducciones de libros en entornos laborales para lo cual una obra bajo licencia CC no tendría cabida y por tanto en este caso sí que supone una recaudación discriminada.

El caso de DAMA

La clase de [derechos que gestiona colectivamente esta entidad](#) en cuanto a las obras audiovisuales (Copia Privada, Alquiler, Proyección en sala de cine o Proyección sin entrada) hace totalmente incompatible el uso de licencias CC en las obras que gestiona.

La modificaciones posteriores de licencia.

Si bien podemos decir que la duración de estas licencias es en principio indefinida, estando siempre limitadas por el [plazo de protección que ofrece la ley en cada jurisdicción](#), también es cierto que pueden producirse durante ese tiempo modificaciones sobrevenidas en la licencia CC de esa misma obra, tal y como se indica en el texto legal de las licencias:

“el licenciador se reserva el derecho a divulgar o publicar la obra o la prestación en condiciones distintas a las presentes, o de retirar la obra o la prestación en cualquier momento. No obstante, ello no supondrá dar por concluida esta licencia que continuará vigente y con efectos completos”

Queda claro así como tanto una modificación posterior de la licencia como una retirada de la obra no puede afectar a los usos que se concedieron en su momento, sin embargo es muy recomendable obtener siempre pruebas del marcaje digital de la licencia en el momento que nos dispongamos a practicar cualquiera de los usos que se nos conceden en una licencia ya que los únicos que podremos determinar y probar ese momento exacto de uso seremos nosotros. Con esto me estoy refiriendo a una simple captura de pantalla de la página web en donde aparezca el botón de enlace a una determinada licencia, a las [etiquetas informativas de Safe Creative](#) o a cualquier otro tipo de sistema que nos permita obtener una prueba documentada del momento exacto.

La [Gestión Digital de Derechos](#) o DRM (del inglés Digital Rights Management) es como se conoce al conjunto de tecnologías que se hacen servir para controlar el acceso a contenido digital (y a dispositivos) para gestionar de forma restrictiva los usos permitidos de una licencia de acuerdo exclusivamente a los permisos ofrecidos por el titular de los derechos, imposibilitando así por ejemplo la copia de un archivo digital o que éste solamente se pueda reproducir en un determinado dispositivo.

En el caso de contenido digital divulgado bajo algún tipo de licencia CC, se trata de una forma más bien de expresar derechos e indicar así los usos permitidos que no propiamente de gestionar y limitar o prohibir los usos no permitidos. Esa condición además debe mantenerse no solo por el autor cuando divulga su obra por primera vez de forma digital sino en todo momento por los usuarios al utilizar cualquier contenido digital publicado bajo licencias CC, tal y como se indica en el texto legal:

“Usted no puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente la obra o prestación con medidas tecnológicas que controlen el acceso o el uso de una manera contraria a los términos de esta licencia”

Aunque no deja de ser [un tema polémico](#), siempre que tengamos sospechas de que alguien está utilizando algún tipo de medida de protección técnica con nuestro contenido digital divulgado bajo licencia CC, estaremos en todo el derecho de exigir explicaciones.

La incompatibilidad con la Gestión Digital de Derechos.

Alejandro Vera Palencia



“Barcelona, 1984. Abogado especializado en Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Apasionado de la cultura musical, de sus expresiones artísticas y de su producción, ha mantenido desde bien joven su faceta de Dj y productor musical. En 2012 lanza Sideleft, propuesta personal desde donde analiza las nuevas formas de divulgación, gestión y consumo de contenidos culturales que ofrece Internet y la tecnología digital desde un punto de vista legal y social. Su investigación se centra en promover el conocimiento de la normativa legal de forma precisa y comprensible, ofreciendo propuestas e ideas constructivas que puedan aportar valor y alternativas a los modelos clásicos de gestión, difusión y consumo.”

Con la colaboración de



Cultura Libre



eusebioalcázar
dissenyador gràfic

© Alejandro Vera Palencia 2013. Algunos derechos reservados.

Esta guía se encuentra bajo licencia:



Una pequeña guía que pretende servir de referencia para ayudar a interpretar el significado y el alcance de esta herramienta así como las principales cuestiones y conflictos que plantea su utilización.

Sideleft 

www.sideleft.com