

# Taller de licenciamiento

Offray Vladimir Luna

15 de abril de 2019

## Presentación

La presente es una guía en construcción sobre licenciamiento de obras culturales, que se enfoca en la idea de la memoria cultural como patrimonio común y muestra alternativas de licenciamiento que han sido construidas desde alternativas de licenciamiento por comunidades de base e instituciones que operan sobre lógicas similares, aportando a la construcciones de bienes comunes, usualmente soportados por formatos digitales. Sin embargo, esta guía también puede usarse con bienes en soportes analógicos, como el papel.

No pretende ser una guía auto-contenida, sino que se presenta como ayuda de memoria para actividades donde la mayoría de las explicaciones ocurren en persona.

Versiones posteriores de esta guía pueden encontrarse luego en línea. Por favor solicite al organizador de esta actividad enlaces actualizados para descargar futuras versiones.

## 1. ¿Por qué licenciar?

La licencia es la explicitación de los acuerdos que nos importan (o no). Desafortunadamente, si no elegimos una licencia explícitamente, el sistema de derecho de autor lo hará por nosotros y usualmente elegirá algo extremadamente restrictivo, que puede ser muy útil para los monopolios de distribución de contenidos, pero poco para autores, creadores, lectores y la cultura en general. Por eso es conveniente elegir y establecer la licencia por omisión para nuestras obras y aquellas que creamos con las comunidades con las cuales trabajamos o a las cuales pertenecemos.

## 2. Creative Commons: nuestra primera aproximación a cómo elegir una licencia

Existen varios tipos de licencias alternativas, sin embargo usaremos la de Creative Commons, también conocida como CC, básicamente porque estas hacen una introducción con muy buena pedagogía sobre cómo usar las licencias. Y pueden ser un interesante mundo para aproximarse a esta forma de licenciamiento.

Como se dijo en la actividad que precedió al uso de esta guía, las licencias Creative Commons tienen tres formas de presentación.

1. **Código para humanos:** Descripción en pocas palabras de lo que un receptor de la obra puede hacer con ella.
2. **Código legal:** Descripción detallada del acuerdo legal entre quien recibe la obra y su autor, en términos jurídicos..
3. **Código máquina:** Instrucciones en formato de metadatos que pueden leer los computadores y buscadores, de modo que puedan ubicar obras bajo una determinada licencia.

Todas las licencias CC permiten la libre circulación de las obras en distintos formatos, y las transformaciones entre ellos, así como su exhibición en espacios públicos.

Hay cuatro tipos de derechos que las licencias Creative Commons combinan:

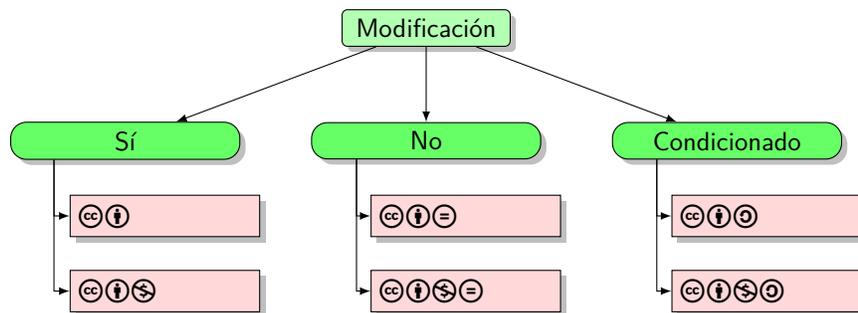
1.  **Atribución:** tiene que ver con darle al autor o autores el crédito por su obra. Se trata de un derecho moral y es inalienable, por lo cual este icono aparece en todas las licencias CC.
2.  **No comercialización:** Cuando aparece indica que se prohíben los usos comerciales de las obras bajo esta cláusula de licenciamiento.
3.  **Sin obras derivadas:** Cuando aparece indica que no se pueden hacer modificaciones a la obra (aunque sí se puede cambiar de formato, digamos de HTML a PDF).

4.  **Compartir Igual:** Este icono indica que se quiere que las versiones derivadas de la obra, preserven las mismas libertades o restricciones con las cuales se creó la obra original.

Para escoger una licencia Creative Commons se deben responder dos tipos de preguntas,

- Sobre permitir los usos comerciales: que tiene dos respuestas: sí y no.
- Sobre permitir las modificaciones, que tiene tres respuestas: sí, no, y sí siempre y cuando las modificaciones queden cubiertas por las mismas libertades.

Como la primera pregunta tiene dos posibles respuestas y la segunda 3, esto nos da un total de 6 posibles combinaciones. El diagrama siguiente las ilustra indicando los íconos CC dependiendo de los tipos de respuestas. Las divisiones verticales indican la respuesta sobre la modificación y las horizontales sobre la comercialización (arriba se permite y abajo se prohíbe)



### 3. Dónde continuar

Existen más lugares donde indagar por las licencias entre ellos:

- <http://tldrlegal.com/>: Tiene un selector reverso de licencias, que va más allá de la limitada gama que nos da las Creative Commons.
- [creativecommons.org/](http://creativecommons.org/)

## 4. Licencia

Este documento está cubierto por la licencia Academic Free License v 3.0, que permite la modificación y comercialización de este trabajo, y solicita el acceso al código fuente entre otras. Para mayor información sobre la misma visitar:

<https://www.tldrlegal.com/1/afl3>