



Barcelona Foro de Cultura

Carta

por la Innovación, la Creatividad
y el Acceso al Conocimiento

Los derechos de ciudadanos y artistas en la era digital

Versión Resumen de la Carta 2.0.1

Una amplia coalición de ciudadanos, usuarios, consumidores, organizaciones, artistas, hackers, miembros del movimiento por la cultura libre, economistas, abogados, profesores, estudiantes, investigadores, científicos, activistas, trabajadores, desempleados, emprendedores, creadores provenientes de más de 20 países...

invitamos a toda la ciudadanía a hacer suya esta Carta, difundirla y ponerla en práctica.,

Invitamos a todos los gobiernos, multinacionales e instituciones a escucharla urgentemente, entenderla y aplicarla.

Contenido

- 1. Introducción
- 2. Demandas legales
- 3. Directrices para la educación y el acceso al conocimiento
- 4. Necesidades estructurales para la sociedad del conocimiento
- 5. Transparencia
- 6. Miembros de FCForum
- 7. Adhesiones
- 8. Link a la Versión Completa de la Carta
- 9. Licencia dual

1. Introducción

La sociedad de la información y el nuevo contexto digital han supuesto una revolución en la forma de crear conocimiento y cultura, y, sobre todo, en la forma de acceder a ellos. Ciudadanos/as, artistas y consumidores/as han dejado de ser sujetos pasivos y aislados/as frente a la industria de producción y distribución de contenidos. Ahora cada persona colabora, participa y decide de forma más directa y democrática.

La tecnología, como puente, permite que las ideas y el conocimiento fluyan; acabando así con muchas de las barreras geográficas y tecnológicas que impedían compartir; proporcionado, además, nuevas herramientas educativas y propiciando la aparición de nuevas fórmulas de organización sociales, económicas y políticas. Esta revolución es comparable a la que provocó la imprenta.

A pesar de esto, la industria del entretenimiento, la mayoría de los proveedores de servicios de comunicaciones y los centros de poder siguen basando sus beneficios y su autoridad en el control de los contenidos, de las herramientas y de los canales de distribución, manteniendo una economía de la escasez. Y todo esto violando los derechos de los/as ciudadanos/as a la educación, al acceso a la información, a la cultura, a la ciencia y la tecnología, la libertad de expresión, la inviolabilidad de las comunicaciones y de la privacidad, la libertad de compartir. En la regulación del copyright, el interés general debe ser priorizado frente a intereses privados.

Las instituciones, estructuras y convenciones del sistema actual no sobrevivirán si no son capaces de adaptarse a los nuevos tiempos. Las que sobrevivan se verán alteradas y redefinidas por la nueva realidad, y es posible que para ello necesiten esquemas de funcionamiento totalmente distintos.

Implicaciones políticas y económicas de la cultura libre

La cultura libre potencia nuevos modelos de implicación ciudadana en la provisión de bienes públicos y de servicios basados en el procomún. El “gobierno del procomún” hace referencia a las reglas y los límites necesarios y acordados para gestionar la producción colectiva y el acceso a recursos compartidos. El gobierno del procomún reconoce e incorpora la participación, la inclusión, la transparencia, el acceso equitativo, y la sostenibilidad como objetivos a conseguir a largo plazo. Reconocemos el procomún como una forma distinta y deseable de gobierno, no necesariamente ligada a la forma convencional de actuar de las instituciones tradicionales, demostrando la fuerza actual de la sociedad civil.

Entendemos que la economía social, junto con el mercado, constituye una importante fuente de valor. La incorporación de una nueva y revitalizada idea del procomún a través de la tecnología digital (entre otros factores) amplía lo que entendemos por “economía” e insta a los gobiernos a respaldar el procomún al igual que respalda la economía de mercado. Para poder prosperar, el procomún necesita igualdad de condiciones.

La actual crisis económica ha mostrado los límites de modelos anteriores. Por otro lado la filosofía de la cultura libre, heredada del software libre, es la mayor demostración empírica

de que una nueva ética y una nueva empresa son posibles. Ha demostrado que existe una nueva forma de producción que funciona, basada en habilidades e intercambios, donde el/la autor/a o productor/a no pierde el control de la producción y puede liberarse de los mediadores en la producción y en la distribución. Y lo ha hecho basándose en la iniciativa individual, en la colaboración con otros, con mecanismos de intercambio de acuerdo a las posibilidades y habilidades de cada persona, democratizando el conocimiento, en la educación, por medio de una producción y una distribución justa de los beneficios de acuerdo al trabajo realizado.

Expresamos nuestra preocupación por el bienestar de los/as artistas, investigadores/as, autores/as y otros productores/as creativos/as. Entre los proyectos e iniciativas de cultura libre se pueden identificar varias vías para conseguir sostenibilidad. Algunas de estas vías ya están consolidadas, mientras que otras aún se encuentran en fase de pruebas. La combinación de estas opciones supone un aumento de la viabilidad de los proyectos, tanto para creadores independientes como para la industria.

Deben existir reglas claras que promuevan el conocimiento común y compartido, protegiéndolo de formas de apropiación exclusiva y que prevengan la aparición de monopolios u oligopolios a raíz de dichas apropiaciones.

La era digital conlleva implícita la promesa histórica de un mundo más justo y beneficioso para todos.

Por todo lo anterior, Nosotros proponemos:

2. Demandas Legales

Desde un punto de vista legal, se han identificado lagunas existentes en las regulaciones y tratados nacionales e internacionales sobre el acceso a la cultura, tanto en el ámbito empresarial privado como en las relaciones contractuales o en las políticas culturales públicas. Estas lagunas en las legislaciones vigentes perjudican el interés público e impiden el desarrollo de una industria cultural democrática y puesta al día.

El interés público pasa, sin duda, por respaldar y asegurar una creación continua de obras intelectuales, debido a su importante valor social, y asegurar que toda la ciudadanía pueda acceder a ellas sin trabas, para una gran variedad de usos.

A. Derechos en contexto digital

- DERECHO DE CITA con propósitos educativos o científicos, o simplemente informativos, creativos, u otros cualesquiera.
- DERECHO A COPIA PRIVADA cuando la reproducción es para uso privado, sea individual o colectivo, o para ser compartida entre iguales y no se obtenga ningún beneficio económico (lucro comercial) de ella. Poseer una copia privada de un trabajo no debe considerarse ilegal.
- USO JUSTO: derecho a acceder a y usar obras bajo copyright sin necesidad de la autorización de los propietarios/as del copyright, con propósito educativo, científico, informativo, de parodia, satírico o accesorio al proyecto creativo principal.

B. Estímulo de la creatividad

Los pagos de derechos de autor, las royalties y demás incentivos similares no deben ser considerados un fin en sí mismos.

- Los creadores/autores, como todos los trabajadores, deberían recibir una justa compensación por trabajo. En los trabajos creativos por cuenta ajena donde nos se puedan cobrar derechos de autor en tiempos o cantidades razonables, el salario debería ser garantizados.
- Las desigualdades en la capacidad de negociación llevan a situaciones injustas también entre las personas que crean y las entidades de comercialización.
- La abolición de todos los “cánones digitales” injustos que sancionan indiscriminadamente en nombre de la “compensación de los/as artistas”, y que tratan de penalizar actividades que no son criminales en modo alguno. De igual modo tiene que abolirse todo concepto de “compensación obligatoria”.
- Los/as autores/as y creadores/as deberían tener siempre la posibilidad de revocar el mandato de las ENTIDADES DE GESTIÓN de derechos de autor.
- Las sociedades de gestión deben administrar únicamente las obras que han sido registradas en su base de datos, que nunca suponen la totalidad de la producción creativa.
- No debería permitirse que la entidades de gestión de derechos de autores sean un monopolio, ni que éstas impidan a los artistas o autores usar licencias libres.
- Las sociedades de gestión no deberían poder gestionar impuestos no

atribuibles, ni debería existir ningún cobro obligatorio de derechos. Las cantidades no atribuibles deberían ser gestionadas por el estado como incentivos a la creación.

C. Conocimiento común y dominio público

- Expansión del dominio público y reducción de los periodos de copyright (menos de 50 años).
- Los resultados de investigaciones y las obras intelectuales y culturales financiadas con fondos públicos deberían tener licencias que permiten el compartir.
- El estado y los organismos subvencionados por el estado que tengan en su poder obras cuyo copyright ha expirado, deberán garantizar que sean accesibles al público.

D. Defensa del acceso a las infraestructuras tecnológicas y neutralidad en la red

- Los/as ciudadanos/as tienen derecho a una conexión a Internet que les permita enviar y recibir el contenido que deseen, usar los servicios y aplicaciones que deseen, conectar el hardware y usar el software que deseen, siempre que ello no dañe la red. Los proveedores de servicios de internet tienen que proporcionar toda la información sobre los protocolos que utilizan.
- Los/as ciudadanos/as tienen derecho a una conexión a Internet libre de todo tipo de discriminación, ya consista ésta en bloquear, limitar o priorizar determinados tipos de aplicaciones, servicios o contenidos, o basada en la ubicación del emisor o el receptor.
- No se debería imponer ninguna limitación ni filtrado.

3. Directrices para la educación y el acceso al conocimiento

La imitación es el punto de partida del aprendizaje. Copiar y compartir conocimiento son principios fundamentales de cualquier proceso educativo. Entendemos la educación como un proceso social que implica un amplio abanico de actores no solamente las oficiales y formales. Nuestra visión de la educación es la que fomenta una cultura de intercambio de conocimientos y una innovación educativa que sea eficiente y sostenible.

Software libre

El software libre (también llamado de código abierto) permite estudiar y aprender conceptos en lugar de cajas negras, permite la transparencia en procesos de intercambio de información, asegura la competición y permite la innovación, proporciona independencia de intereses corporativos y hace crecer la autonomía de los/as ciudadanos/as.

Por todo ello, las instituciones educativas y demás lugares en los que se dan procesos educativos deberían usar, promover e implementar software libre.

Recursos educativos que permiten el compartir

Los recursos educativos son una herramienta básica para la educación; su publicación que permite el compartir en el dominio público o bajo licencias libres facilita el acceso, estimula el progreso y la participación y atiende a la diversidad cultural, al mismo tiempo que maximiza la reutilización y la eficiencia.

Por lo tanto, libros de texto, materiales de clase y otros recursos educativos deberían publicarse como recursos educativos que permiten el compartir asegurando el derecho a usarlos, copiarlos, adaptarlos, traducirlos y redistribuirlos.

Acceso que permite el compartir

Las publicaciones de acceso que permite el compartir aseguran el acceso a los resultados de la investigación científica, tanto para usos científicos como para el público en general, potencian las posibilidades de aprendizaje y permiten que distintas disciplinas descubran los resultados de las otras.

Por todo ello, las universidades y centros de investigación deberían adoptar el modelo de acceso que permite el compartir para la publicación de trabajos de investigación. La solicitud de patentes sobre los resultados de investigaciones financiadas con fondos públicos debería inhibirse. Las patentes cuyos titulares sean instituciones públicas deberían ser liberadas de forma irrevocable y libres de regalías o cualquier otra restricción.

Estándares abiertos

El uso de estándares abiertos y formatos que permiten el compartir es esencial para asegurar la interoperabilidad técnica, y también proporciona igualdad de oportunidades para proveedores/as rivales, permite un acceso sin obstáculos a la información digital y garantiza la disponibilidad del conocimiento y la memoria social, ahora y en el futuro.

4. Necesidades estructurales para una sociedad del conocimiento

Los/as ciudadanos/as tienen derecho a:

- Navegar por Internet y acceder a sus contenidos de manera anónima.
- Decidir en cualquier momento trasladar, modificar o cancelar sus datos de usuario de cualquier servicio de Internet.
- No sufrir interceptación alguna de sus comunicaciones, y a poder cifrar sus comunicaciones.

Derecho a las redes: libertad de uso, creación y conexión

- La sociedad civil y la administración pública han de tener el derecho a proveer e implementar servicios de conexión a redes, incluyendo aquellos ofrecidos de manera gratuita y sin condiciones a los ciudadanos.

Infraestructuras y regulación del mercado

- Neutralidad: la neutralidad de la Red debe ser garantizada (léase *demandas legales* sección D, para una definición más precisa).
- Simetría: los proveedores de acceso a Internet deben garantizar conexiones simétricas o una proporción de carga/descarga razonable. Debería existir un acceso a la banda ancha (ITU-i113) como servicio universal para los ciudadanos.
- Diversidad: deberían evitarse los monopolios en las infraestructuras y servicios de telecomunicaciones. Los ciudadanos tienen derecho a tener acceso a más de un proveedor (público o privado) y a que la oferta de este servicio de Banda Ancha no esté vinculada a la adquisición de otros productos o servicios. En todo caso la ciudadanía tiene derecho a disponer de sistemas, medios e infraestructuras que permita el acceso libre a Internet (“dividendo digital”).

Administración pública

- El sector público, los proyectos financiados con fondos públicos y aquellos que impliquen a los ciudadanos por ley o de manera que afecte sus derechos fundamentales, deberían usar siempre software libre y estándares abiertos.
- Cuando no exista una solución libre o estándares abiertos, el gobierno o la administración pública competente debería promover el desarrollo del software que sea necesario.
- Los gobiernos deben garantizar un acceso gratuito a Internet no exclusivo, independientemente del lugar de residencia de cada ciudadano.

Cómo debería procederse en la administración pública en temas de evaluación y compra de software

- La compra pública de software debería evaluar el coste total de su uso, incluyendo los costes de dejar de usarlo y de migrar a un software alternativo.
- La contabilidad pública debería distinguir claramente los costes de las licencias de software, el mantenimiento, el soporte técnico, y el servicio, desvinculándolos de los del hardware.

5. Transparencia

Se necesita transparencia en los procesos de regulación y en las actividades de lobby, incluyendo información sobre quiénes son las autoridades responsables de la aplicación de la ley, los procedimientos obligatorios que se han de llevar a cabo, evitando la violación de cualquier derecho fundamental. Los recursos y herramientas digitales pueden añadir más transparencia y credibilidad a los procesos políticos. Así mismo, la existencia y acceso de las infraestructuras y de las herramientas digitales han de fundamentarse en procesos transparentes.

Estaríamos encantados de suscribir un sistema de tres avisos para aquellos que violen el derecho de la ciudadanía a estar informada, si se diseñara uno.

6. Miembros de FCForum

1. eXgae
2. Networked Politics
3. Mayo Fuster Morell
4. P2P Foundation
5. Consumers International
6. Electronic Frontier Foundation (EFF)
7. David Bollier
8. Knowledge Ecology International / James Love
9. La Quadrature du Net
10. ScambioEtico
11. Pirat Partiet / Amelia Andersdotter
12. European Digital Rights (EDRI)
13. Participatory Culture Foundation
14. Michel Bauwens
15. Creative Commons España/ Ignasi Labastida
16. Transnational Institute/Hilary Wainwright
17. Students for Free Culture
18. Jose Murilo / Department of Digital Culture (Government of Brazil)
19. Nagarjuna G.
20. John Howkins
21. Alberto Barrionuevo/FFII.org.es
22. ALQUA
23. Isaac Hacksimov
24. Dyne.org Foundation/Denis Jaromil Roio
25. The Open Standards Alliance/Stefan Marsiske
26. David Evan Harris
27. David Hammerstein
28. Joan Subirats
29. Fundación Karisma
30. Carlos Sanchez Almeida
31. Free Knowledge Institute (FKI)
32. FLOSS Manuals
33. David Maeztu
34. Josep Jover

35. Javier Candeira
36. IT-Political Association
37. ScriptumLibre
38. Felix Stalder
39. Franziska Heine
40. Dmytri Kleiner
41. Anne Ostergaard
42. Jack J. Marxer
43. Alan Toner
44. Roberto Santos
45. Asociación de Internautas / Javier Cuchí
46. Epidemia / Pablo Ortellado
47. Kim Tucker
48. La Casa Invisible
49. Margarita Padilla
50. Guifi
51. Mario Pena
52. Traficantes de Sueños
53. Platoniq
54. Yproductions
55. Jamie King
56. Vittorio Bertola
57. Marco Berlinguer
58. Universidad Nómada
59. ASACC / Carmen Zapata
60. REEM
61. Toni Verger
62. SELF
63. Perogrullo/José Cervera
64. Maria Claudia de Azevedo Borges
65. Exit
66. CSDVA
67. La impròpia
68. David Moreno
69. Josean Llorente
70. Conservas

7. Adhesiones

1. Richard Stallman
2. On the Commons
3. Jimmy Wales
4. Boaventura de Sousa Santos
5. Foundation for a Free Information Infrastructure International (FFII)
6. The Centre for Internet & Society
7. Gnowledge lab
8. Free Software Foundation India
9. Wikileaks
10. Ronaldo Lemos
11. Markus Beckedahl/netzpolitik.org
12. Javier de la Cueva
13. Peter Suber / Berkman Fellow, Harvard University
14. David Weinberger / Harvard Berkman Center for Internet & Society
15. Laboratory for Global Villages / Franz Nahrada
16. Iuridicum Remedium
17. Icelandic Digital Freedoms Society
18. Openelibrary / Marco Buttarini
19. Telematics Freedom Foundation
20. Rule of Law Institute
21. Water Forum / Tommaso Fattori
22. Miss Despoinas Hackspace / Nancy Mauro-Flude
23. Gabriella Coleman
24. Frans Nauta, Open Source Software & Open Standards Ambassador of the Dutch Ministry of Economical Affairs
25. Daniel Mietchen
26. Observatori per a la CiberSocietat
27. Matusa Barros
28. Jorge Buzaglo
29. Podem.cat / Enric Duran
30. Santiago Eraso Beloki
31. Gleducar
32. Nagla Rizk
33. Fribit

Continúa ...

Si quieres sumarte a esta Carta, difúndela por Internet .

8. Enlace a la versión completa de la Carta

La [Versión Completa](#) de este documento, con referencias, fuentes y un glosario, está disponible en http://fcforum.net/es/charter_extended

9. Licencias

Esta Carta está publicada con una licencia dual. Puedes volverla a publicar usando cualquiera de estas licencias

[Licencia de documentación libre de GNU \(en\)](http://www.gnu.org/licenses/fdl.txt). (<http://www.gnu.org/licenses/fdl.txt>)

[Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/)

(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>)

Contacto: info@fcforum.net

<http://fcforum.net/es/>