

# Autor y Multimedia

Paloma González Díaz  
(pglezd@yahoo.es)

## **Autor, ra** <sup>(1)</sup>

1. (Del *lat.* *auctor*, -oris. ) *m. y f.* El que es causa de alguna cosa.

2. El que la inventa.

3. Persona que ha hecho alguna obra científica, literaria o artística.

4. En las compañías cómicas, hasta principios del siglo XIX, el que cuidaba del gobierno económico de ellas y de la distribución de caudales.

5. *Der.* En lo criminal, persona que comete el delito, o fuerza o induce directamente a otras a ejecutarlo, o coopera a la ejecución por un acto sin el cual no se habría ejecutado.

6. *Der. causante.*

7. *ant. Der. actor*, demandante o querellante.

## 1. INTRODUCCIÓN

La *Ley de Propiedad Intelectual* del 11 de noviembre de 1987 define como autor en el Artículo 5:

Pto. 1) “*Se considera que el autor es la persona natural que crea alguna obra artística o científica.*”

Pto. 2) “*No obstante, de la protección que esta Ley concede al autor, se podrán beneficiar personas jurídicas en los casos expresamente previstos en ella.*”

Sin embargo, trece años después, la creación ha evolucionado considerablemente. Las conclusiones del **I Congreso de Autores Científico-Técnicos y Académicos**, no hacen más que reflejar la realidad del autor ante el entorno tecnológico actual<sup>2</sup>.

Las nuevas tecnologías, más concretamente, los sistemas multimedia<sup>3</sup>, han cambiado radicalmente tanto los sistemas de producción como los de distribución.

<sup>1</sup> Fuente: Diccionario de la Real Academia Española (consulta realizada a través de la dirección <http://www.terra.es/rae/buscar.cfm>)

<sup>2</sup> Consultar el Manual Formativo nº 14 de ACTA.

<sup>3</sup> Incluimos Internet en esta definición.

## ¿Qué es un proyecto multimedia?

El concepto “*MULTIMEDIA*” surge por primera vez en el Media Laboratory de Massachusetts en 1989. Nicholas Negroponte<sup>4</sup> presenta en esa fecha la idea de emplear sistemas informáticos que controlen diferentes soportes simultáneamente. En lo que a *prestaciones externas* se refiere, la televisión en la actualidad, por sí misma, está muy cerca del sistema multimedia: contiene imagen en movimiento, audio, textos, gráficos.

Si como proyecto se conoce a aquella “operación de envergadura y complejidad notables, de carácter no repetitivo, que se acomete para realizar una obra de importancia”<sup>5</sup>, podemos afirmar, que un **proyecto multimedia**, es una iniciativa empresarial encaminada a realizar un programa o aplicación digital que incorpora diversos elementos que denominaremos a partir de este momento “medias” preexistentes o no - vídeo, texto, gráficos, animación,...- generalmente, mediante interactividad<sup>6</sup>. El soporte, es independiente para la fijación analógica de cada uno de los elementos.

Es una iniciativa **única**, realizada para ser consultada en cualquier sistema digital (CD-ROM, DVD,..., Internet).

Se diseña para alcanzar con un **presupuesto prefijado**, unos **objetivos determinados**, dentro de un **tiempo estipulado** (Fig. 1).

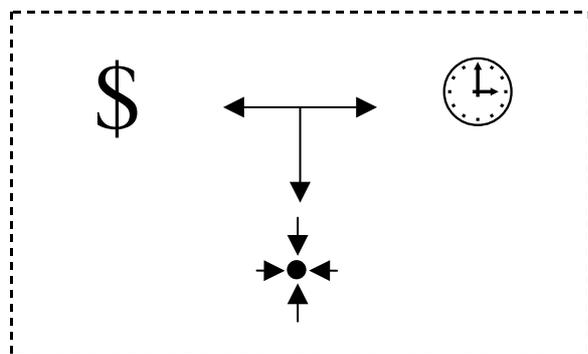


Fig. 1. Características de un proyecto.

Los importantes avances tecnológicos de las herramientas (sistemas de registro, digitalización de gráficos, audio y vídeo, compresión, etc.) han ayudado a que este tipo de proyectos progrese espectacularmente en los últimos años.

## 2. CÓMO SE ORGANIZA UN PROYECTO MULTIMEDIA

Lo más importante que se ha de señalar sobre la producción multimedia, es que **no existen métodos estandarizados** de producción, cada empresa mantiene un método adaptado a su estructura y necesidades, aunque las funciones básicas que se realizan, son las mismas en todos los grupos de trabajo independientemente del tipo de aplicación que se desee realizar (web, CD-ROM, DVD,...)

En la producción se pueden diferenciar tres componentes básicos:

- **Gestión de la producción.** Cómo conseguir los objetivos.
- **Componente humana.** Organización del equipo: predefinir la aportación que ha de realizar cada componente.
- **Dimensión tecnología.** Desarrollar y resolver con los conocimientos y equipos técnicos adecuados cualquier incidencia que pueda surgir.

### Fases de desarrollo de un proyecto: del “concepto” a la entrega

#### A. El concepto (Pre-proyecto)

Lo principal para comenzar el proyecto, es tener claro qué es lo que desea el cliente (ya sea este, interno o externo<sup>7</sup>), para poder presentar una buena oferta. Los

<sup>4</sup> Una buena referencia sobre este tema continúa siendo el libro de Negroponte El mundo Digital, Ediciones B, S.A., 1995. ISBN: 84-406-5925-3

<sup>5</sup> Dirección y Gestión de Proyectos, de Jaime Pereña Brand, 1996. Ed. Díaz de Santos, S.A. ISBN: 84-7978-249-8

<sup>6</sup> Si permitimos al usuario final (el observador de un proyecto multimedia) controlar ciertos elementos y decidir como y cuando deben presentarse, nos encontramos ante una *aplicación interactiva multimedia*.

<sup>7</sup> El cliente *interno* pertenece a la misma empresa, y el *externo*, no.

Tanto en un caso como en otro, esta figura, será la que “guíe” como referente al equipo: es el que inicia el proyecto, el que da las pautas al jefe del mismo, el que fija los objetivos, la persona que hace el seguimiento, a la que se entrega la aplicación,...

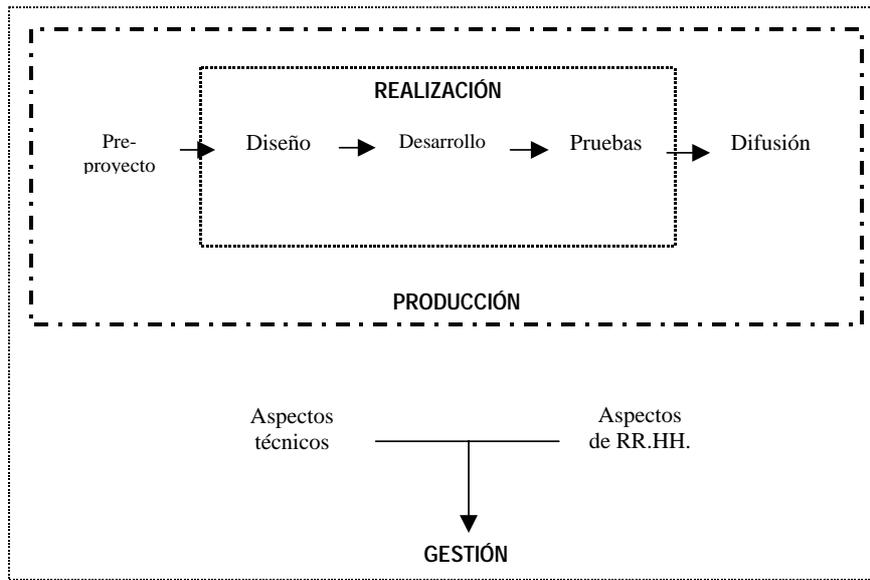


Fig. 2. Organización del proyecto multimedia.

objetivos iniciales en esta etapa son poder dar respuesta a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué?
- ¿Quién?
- ¿Cuándo?
- ¿Con qué recursos?

El director del proyecto –director del equipo durante todas las fases -, presenta la idea de diversas maneras: en un breve informe y/o en una maqueta realizada por ordenador, que incluya la apariencia que tendrá y cómo se planteará la interactividad de la aplicación.

Esta fase es esencial para definir puntos clave de la gestión del proyecto multimedia:

- Entender los requisitos del cliente.
- Planificar.
- Organizar y asignar personal.
- Instruir y liderar.
- Controlar.

Antes de realizar el proyecto, se realizan multitud de esquemas, entre otros: el del equipo humano necesario para el desarrollo, organigramas de navegación, estructura de los contenidos...

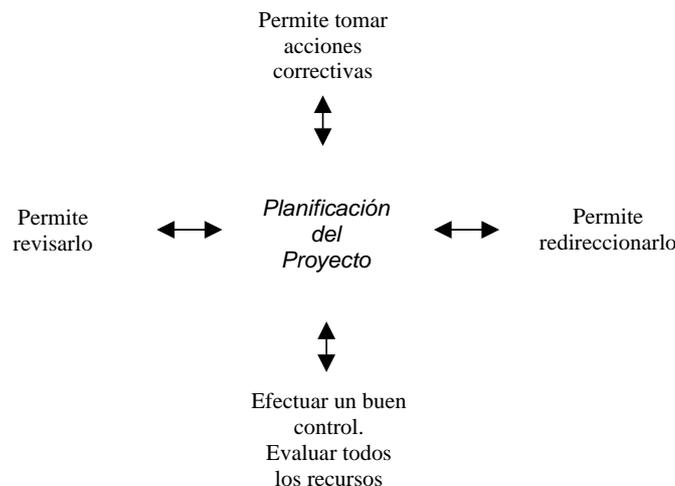


Fig. 3. Objetivos de una buena planificación del proyecto.

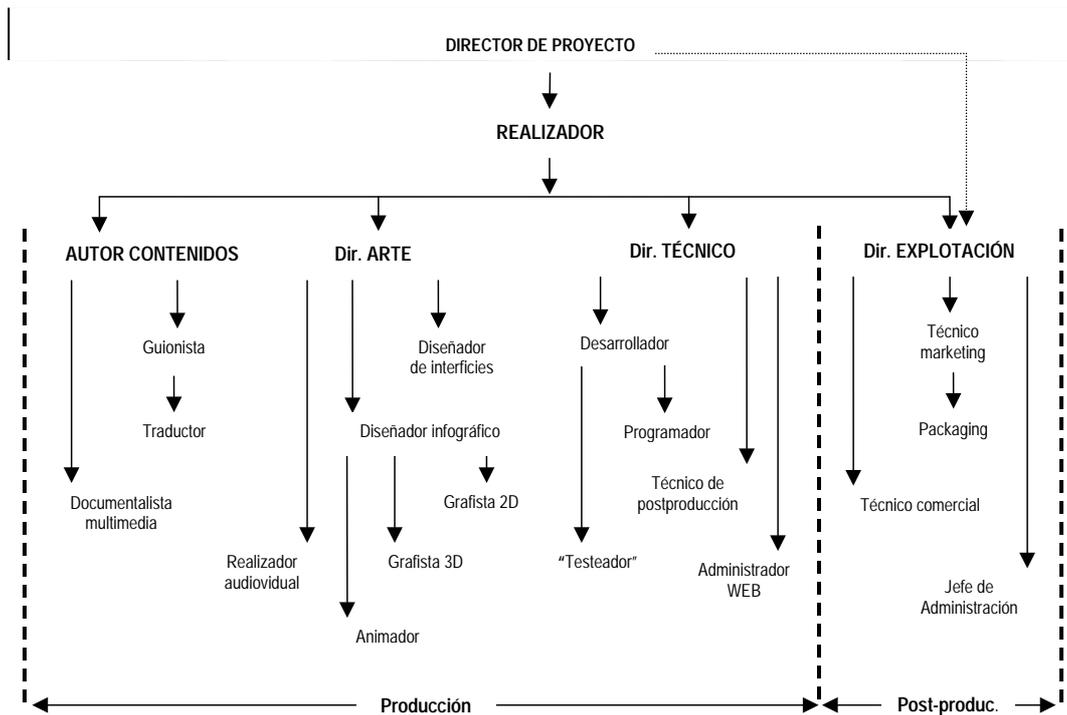


Fig. 4. Ejemplo de organización de los recursos humanos.

### B. Diseño y desarrollo

Aprobada la idea del proyecto por parte del cliente, se inicia la fase de Diseño. En esta, se efectúa un detallado estudio de lo que será la aplicación, que incluirá la mayor información posible sobre contenidos, “medias”, lenguajes de programación,..., que se van a utilizar.

Se debe organizar la estructura de la aplicación, la interactividad (ver Fig. 5) entre cada sección, diseño básico de los modelos de pantalla,..., y por supuesto, se deberá integrar en el estudio todos los detalles sobre la planificación y los presupuestos.

El resultado final, será un documento en el que se detallarán todos los elementos que se integrarán en el diseño: organigrama, descripción, origen de los materiales que se han de utilizar, sistema de organización de la comunicación entre los componentes del equipo,...

Proyecto:  
Curso Internet  
Julio-Oct. 2000



Fig. 5. Fragmento de organigrama. Este tipo de esquemas permite a todos los miembros del equipo tener una idea más clara tanto de los contenidos como de la relación entre cada uno de los elementos que se integrarán en el proyecto.

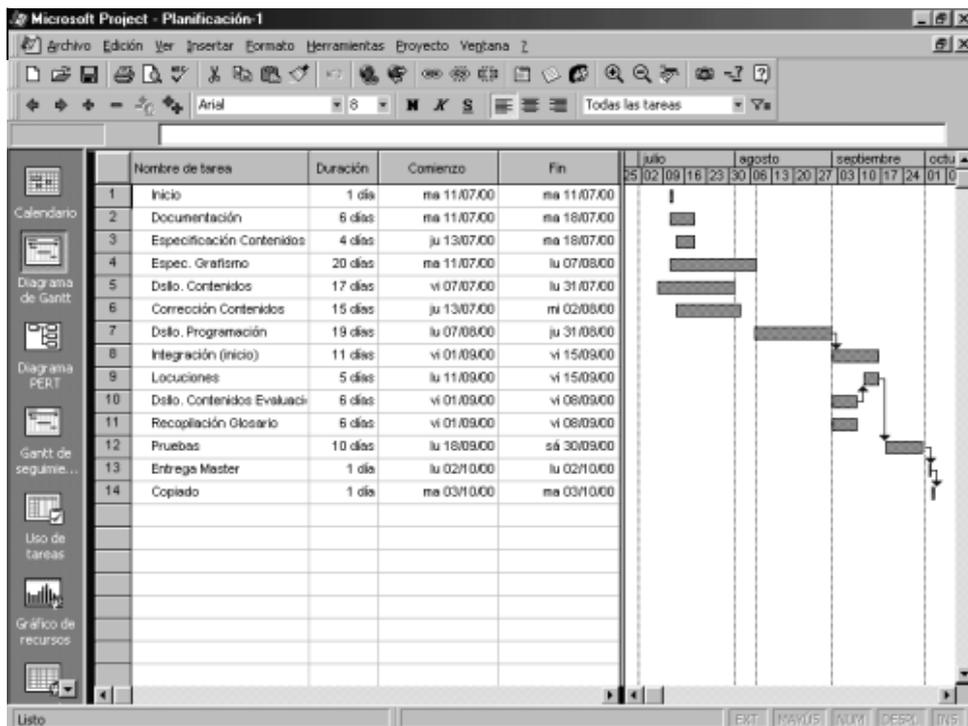


Fig. 6. Planificación real del proyecto de la figura anterior.

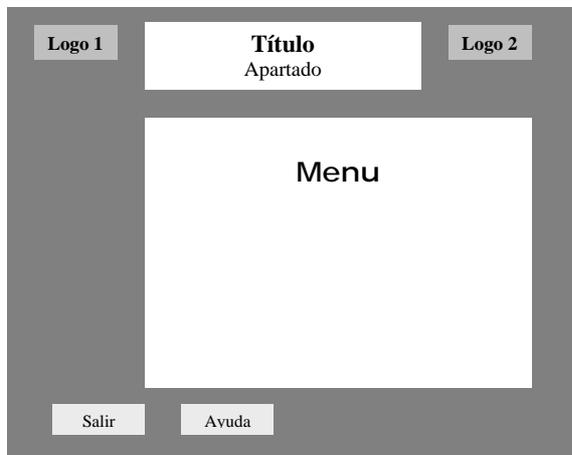


Fig. 7. Ejemplo de esquema gráfico inicial. En él, únicamente se delimitan los espacios, dividiéndolos según el tipo de contenidos. De este modo, tanto los grafistas como los autores de texto acotan la extensión de los documentos que posteriormente integrarán los programadores.

### C. Producción e integración

En el proceso de producción, se establecen caminos paralelos de trabajo. Los avances tecnológicos permiten desarrollar con rapidez, más facilidad y a más bajo coste esta fase.

Para comenzar a crear<sup>8</sup> los contenidos de cualquier aplicación, lo primero y fundamental, es documentarse y recopilar todo el material necesario que formará parte de los guiones.

Simultáneamente, se prepara el diseño de las pantallas y comienza a organizarse la programación.

Los autores, tendrán que tener en cuenta pautas tan importantes como:

- El lenguaje icónico ha de ser conocido por el usuario.

<sup>8</sup> **Crear:** 1. (Del lat. creare.) tr. Producir algo de la nada. Dios CREÓ cielos y tierra. //2. fig. Establecer, fundar, introducir por vez primera una cosa; hacerla nacer o darle vida, en sentido figurado. CREAR una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político, necesidades, derechos, abusos. //3. fig. Instituir un nuevo empleo o dignidad. CREAR el oficio de condestable. //4. fig. Tratándose de dignidades muy elevadas, por lo común eclesiásticas y viticias, hacer, por elección o nombramiento, a una persona lo que antes no era. FUE CREADO papa; SERÁ CREADO cardenal. //5. ant. criar, nutrir. [Fuente: Diccionario de la Real Academia Española (consulta realizada a través de la dirección <http://www.terra.es/rae/buscar.cfm>)]

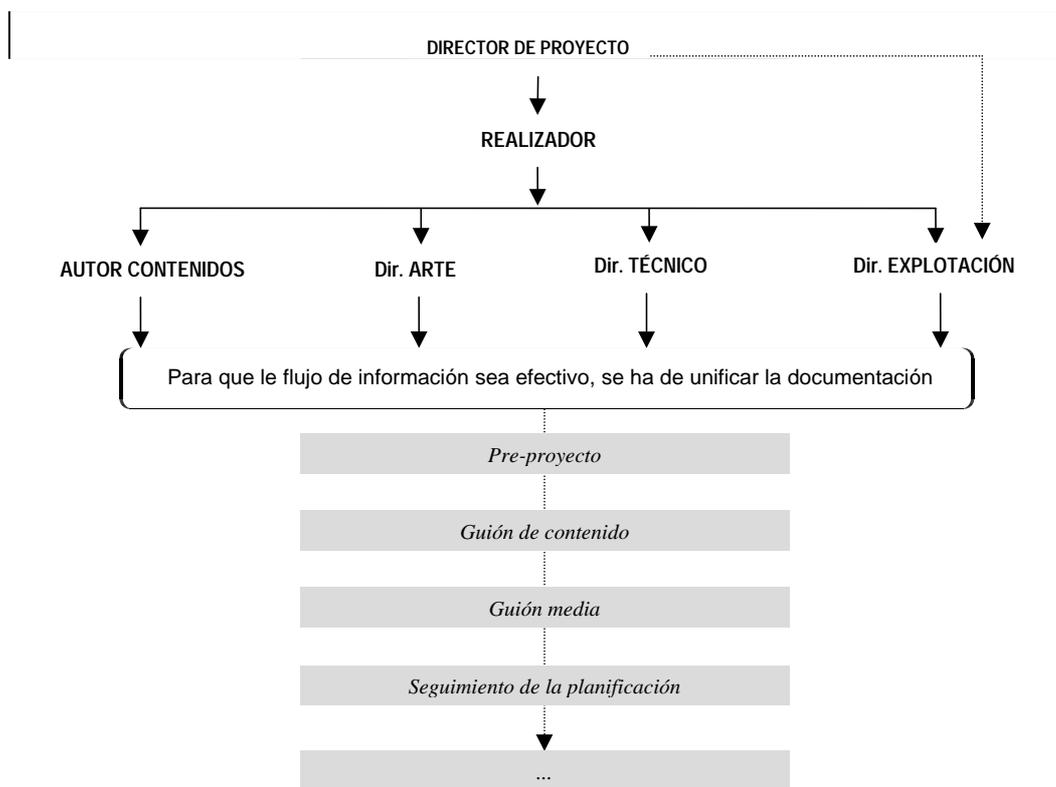


Fig. 8. Organización en un equipo multidisciplinar: la unificación de la información.

- Hay que “responder” rápidamente a las solicitudes del usuario.
- Las secuencias han de tener un orden lógico: el usuario nunca puede perderse en nuestra aplicación.
- Dar sensación de control al usuario.
- No incorporar excesivos elementos para evitar confusiones
- Claridad y concisión en los textos.
- ...

Además de los textos y los gráficos, se han de montar los vídeos digitalizados e insertar locuciones o cualquier otro tipo de archivo sonoro.

Una buena organización es indispensable para poder llevar a cabo una correcta integración.



Fig. 9. Medias de <http://cvc.cervantes.es/portada.htm>.

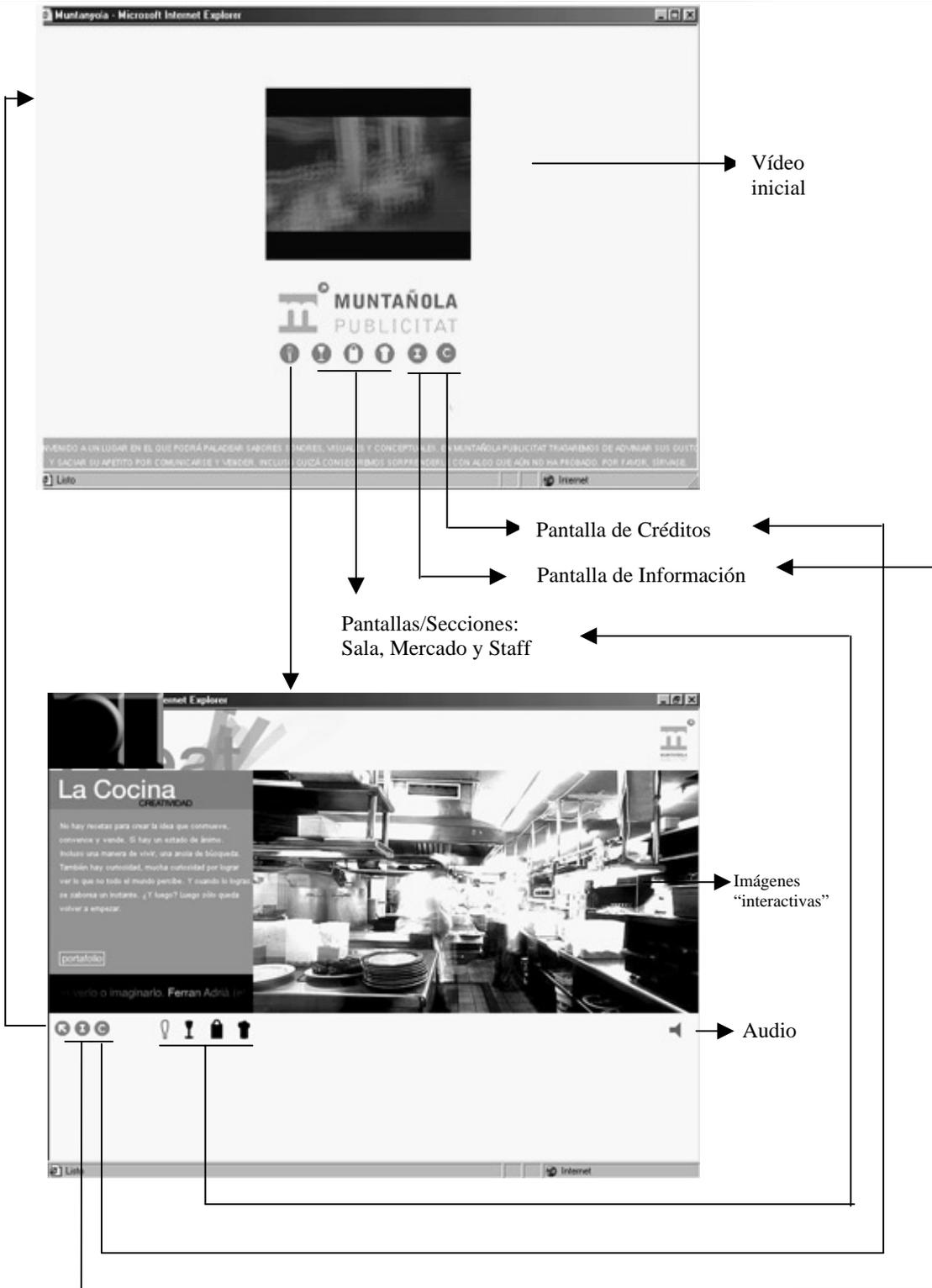


Fig. 10. Ejemplo de una web bien realizada y estructurada: <http://www.muntañola.com>

### C. Pruebas

Antes de realizar la entrega al cliente, se realizan numerosas revisiones y pruebas<sup>9</sup> que permitan cerciorarnos de que todos los contenidos están situados correctamente, que no existen faltas ortográficas, y que la interactividad funciona sin problemas.

Las pruebas, es conveniente que las realicen tanto los componentes del equipo que ha realizado la aplicación, como personas totalmente ajenas al proyecto, porque permite tener una idea más clara de cómo puede actuar el usuario ante el programa.

Terminada esta fase, se realiza la entrega. En este momento, es muy importante realizar un análisis con detalle cómo se ha desarrollado todo el proyecto, para poder evitar errores en un futuro y aprovechar todo lo aprendido. Organizar todas estas conclusiones en un exhaustivo informe puede ahorrarnos mucho tiempo en próximos trabajos.

“Experimentos” como el realizado en julio de este año por el autor de novelas de terror Stephen King, al ofrecer en su web oficial<sup>11</sup> la primera parte de su última obra “The Plant”<sup>12</sup> al precio de un dólar marcan un antes y un después en el sector de la edición electrónica: el objetivo era el medir la respuesta del público<sup>13</sup>. Si ésta era positiva, continuaría realizando entregas del libro. Lo importante era ver cuantas personas estaban dispuestas a pagar esta pequeña cantidad por tener un texto únicamente disponible en Internet.

El 31 de julio, 152.132 internautas se habían descargado la primera parte de la novela. De esos, 116.200 (el 76,38%) habían pagado, tal como explicaba King en su web. Por lo tanto, se han asegurado posteriores entregas de “The Plant”.

Evidentemente, por el momento, sólo escritores de prestigio pueden salir airosos en experiencias de este tipo. Lo importante, en este caso es que los intermediarios han desaparecido: el autor se ha convertido en su propio editor.

## 3. AUTOR Y MULTIMEDIA: DIFUSIÓN Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

### Retos ante las nuevas tecnologías

*Bill Clinton manifestaba ante el Congreso, en su discurso sobre el Estado de la Unión de 1998: “Deberíamos hacer posible que todo el mundo explore todas las posibilidades del ciberespacio. Piensen en esto: la primera vez que pronuncié ante ustedes un discurso sobre el estado de la Unión, solamente un puñado de físicos utilizaban la World Wide Web, literalmente un puñado de personas. Ahora, en las escuelas, en las bibliotecas, casas y oficinas, millones y millones de americanos surcan la red todos los días”<sup>10</sup>.*

Como hemos podido comprobar en el capítulo anterior, el equipo que realiza una aplicación multimedia, ya sea para ser consultada en una página web, en un CD-ROM, ..., o en un DVD, se ha de enfrentar a un nuevo sistema de producción, y a un cambio radical en el comportamiento de acceso a la información por parte del usuario.



Fig. 11. Home de la web de Stephen King ([www.stephenking.com](http://www.stephenking.com))

Dos grandes editoriales estadounidenses, Random House -del grupo Bertelsmann- y Time Warner Books, han lanzado sus propios sellos de libros electrónicos, AtRandom e iPublish<sup>14</sup> respectivamente, para comenzar a vender e-books a través de Internet en breve plazo.

<sup>9</sup> Algunos autores dividen este tipo de pruebas en dos: 1) las que se realizan antes de entregar la primera (prueba o maqueta) al cliente y 2) las que se llevan a cabo al final del proyecto.

<sup>10</sup> Inicio del artículo de José Manuel Sánchez Ron, “La WWW según su inventor”. Pag. 11 de Babelia (EL PAÍS, 29 de julio de 2000)

<sup>11</sup> Consultar <http://www.stephenking.com>.

<sup>12</sup> Amazon habilitó un servicio de compra con tarjeta de crédito (<http://www.amazon.com>)

<sup>13</sup> King advirtió no seguiría publicando la novela si tres cuartas partes de los usuarios no pagaban.

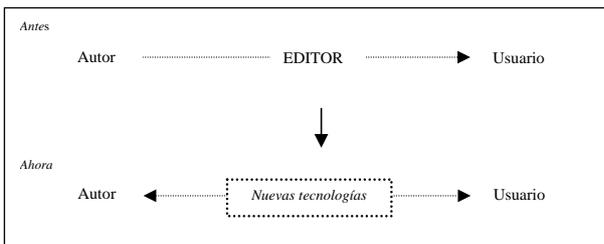
<sup>14</sup> Consultar las webs: Random House: [www.randomhouse.com](http://www.randomhouse.com), Bertelsmann: [www.bertelsmann.com](http://www.bertelsmann.com), Time Warner Books: [www.twbookmark.com](http://www.twbookmark.com), iPublish: [www.ipublish.com](http://www.ipublish.com).

Microsoft por su parte anunció en julio el acuerdo establecido con Barnesandnoble.com<sup>15</sup> para crear una macro librería on-line de libros electrónicos. A su vez, la compañía de Bill Gates presentó la última versión del software gratuito Microsoft Reader, que facilita la lectura en pantalla gracias a la tecnología ClearType.

Las nuevas tecnologías (digitalización, sistemas de compresión,...), por lo tanto, abren las puertas a nuevos sistemas de explotación que conllevan un serio peligro: el no poder ser controlados por los autores.

Los creadores de todo tipo que participan en obras multimedia (músicos, diseñadores, pintores,...), por lo tanto, han de estar amparados por sistemas seguros que permitan asegurar sus ingresos. Las viejas leyes sobre derechos de autor han de adaptarse irremediamente a las nuevas tecnologías.

En esta nueva situación, curiosamente, se está dando el caso de que los mismos usuarios se convierten en creadores de información que llega a su vez a otros:



El problema, es que la mayoría de veces, la “creación” no es más que una manipulación de obras existentes, cuyos derechos de autor, por tanto no llegan nunca al dueño de los mismos.

La incertidumbre en cuanto a los criterios legislativos es sobretodo patente en Internet, porque determinar la autoría de las obras es en muchas ocasiones una tarea imposible de llevar a cabo.

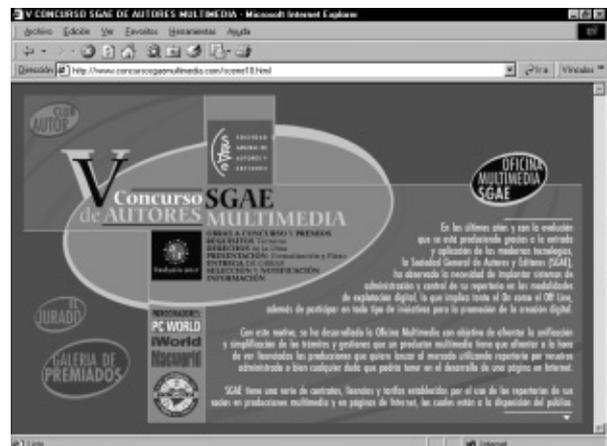
**¿Cómo se protegen los Derechos del Autor de aplicaciones Multimedia?**

Aunque generalmente este tipo de obras se realiza bajo contrato, y por tanto es el dueño el que tiene los derechos de explotación, se dan numerosos casos de

obras realizadas por un conjunto de autores interdisciplinar. En este caso, se debe detallar al máximo la labor realizada por cada uno de los componentes.

En nuestro país existen diversas entidades que velan por el cumplimiento del régimen jurídico aplicable en este campo (Agencia de Protección de DATOS, CEDRO,...), aunque es cierto que el vacío legal hace necesaria leyes como la recientemente anunciada para final de año por Carlos José González-Bueno, subsecretario del Ministerio de Ciencia y Tecnología: el proyecto de Ley de Comercio Electrónico.<sup>16</sup>

Todas las entidades mencionadas anteriormente, no han tenido más remedio que adaptarse a “los nuevos tiempos”: CEDRO (CENTRO ESPAÑOL DE DERECHOS REPROGRÁFICOS), entidad de gestión colectiva de derechos de autor y de propiedad intelectual en el sector de la obra impresa, es un claro ejemplo. Es su última Asamblea General de Socios, celebrada el 21 de junio, aprobó asumir “la gestión y defensa de los derechos de propiedad intelectual (reproducción, comunicación pública, distribución y remuneración compensatoria) derivados de la explotación de textos digitales protegidos por la ley, tanto los difundidos en soporte material (CD-Rom, DVD, CD-I) como los accesibles a través de Internet.”<sup>17</sup>



La Sociedad General de Autores y Editores (SGAE), institución que trata de divulgar el trabajo de los autores y compositores que sean socios suyos, además de proteger sus intereses, ha desarrollado en los últimos años la

<sup>15</sup> Consultar: Microsoft: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) y Barnesandnoble.com: [www.bn.com](http://www.bn.com)

<sup>16</sup> Este tema no lo trataremos en este artículo. Es lo suficientemente importante como para dedicarle uno completo.

<sup>17</sup> [http://www.cedro.org/informacion/noticias/noticias\\_Desarrollo.asp?IdNoticias=94](http://www.cedro.org/informacion/noticias/noticias_Desarrollo.asp?IdNoticias=94)

denominada *Oficina Multimedia*.<sup>18</sup>Esta, además de informar, unifica las gestiones y trámites relacionados con su repertorio para ser utilizado en obras multimedia e Internet, lleva a cabo un extenso control del mercado de este sector.

Existe una interesante propuesta modificada de Directiva del Parlamento Europeo y del Consejo relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines en la sociedad de la información (\* COM/99/0250 final - COD 97/0359 \*)<sup>19</sup>, que contempla entre otras cosas:

[...]

5. La presente Directiva se refiere a la protección jurídica de los derechos de autor y derechos afines en el marco del mercado interior, en particular en relación con la sociedad de la información.

[...]

## CAPÍTULO II

### Derechos y excepciones

#### Artículo 2

##### Derecho de reproducción

Los Estados miembros concederán el derecho exclusivo a autorizar o prohibir la reproducción directa o indirecta, temporal o permanente, por cualquier medio y en cualquier forma, de la totalidad o parte:

- a) a los autores, de sus obras,
- b) a los artistas, intérpretes o ejecutantes, de las fijaciones de sus actuaciones,
- c) a los productores de fonogramas, de sus fonogramas,
- d) a los productores de las primeras fijaciones de películas, del original y las copias de sus películas,
- e) a los organismos de radiodifusión, de las fijaciones de sus emisiones, con independencia de que éstas se transmitan por procedimientos alámbricos o inalámbricos, inclusive por cable o satélite.

#### Artículo 3

Derecho de comunicación al público, incluido el derecho a poner a disposición del público obras u otros trabajos protegidos

7. Los Estados miembros concederán a los autores el derecho exclusivo a autorizar o prohibir cualquier comunicación al público de los originales y copias de sus obras, por procedimientos alámbricos o inalámbricos, incluida la puesta a disposición del público de sus obras de tal forma que cualquier persona pueda acceder a las mismas desde el lugar y en el momento que ella misma elija.

8. Los Estados miembros concederán el derecho exclusivo a autorizar o prohibir la puesta a disposición del público, por procedimientos alámbricos o inalámbricos, de tal forma que cualquier persona pueda tener acceso a ellos desde el lugar y en el momento que ella misma elija:

- a) a los artistas, intérpretes o ejecutantes, de las fijaciones de sus actuaciones,
- b) a los productores de fonogramas, de sus fonogramas,
- c) a los productores de las primeras fijaciones de películas, del original y las copias de sus películas,
- d) a los organismos de radiodifusión, de las fijaciones de sus emisiones, con independencia de que éstas se transmitan por procedimientos alámbricos o inalámbricos, inclusive por cable o satélite.

[...]

#### Artículo 4

##### Derecho de distribución

11. Los Estados miembros concederán a los autores, respecto del original de sus obras o copias de las mismas, un derecho exclusivo sobre toda forma de distribución al público, ya sea mediante venta o por cualquier otro medio.

[...]

## CAPÍTULO III

### Protección de las medidas tecnológicas e información para la gestión de derechos

#### Artículo 6

##### Obligaciones relativas a medidas tecnológicas

17. Los Estados miembros establecerán una protección jurídica adecuada frente a la elusión sin autorización de cualquier medida tecnológica efectiva destinada a proteger los derechos de autor o los derechos afines a los derechos de autor establecidos por ley, o el derecho sui generis contemplado en el Capítulo III de la Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del Consejo que la persona ejecute con conocimiento o con motivos razonables para pensar que persigue este objetivo.

18. Los Estados miembros establecerán una protección jurídica adecuada frente a todas aquellas actividades, incluida la fabricación o distribución de cualquier dispositivo, producto o elemento o la prestación de servicios, no autorizadas, que:

- a) sean objeto de una promoción, de una publicidad o de una comercialización con el fin de eludir la protección o

- b) tengan como principal razón para su comercio o su uso limitado eludir la protección, o
- c) estén principalmente concebidos, producidos, adaptados o realizados ante todo para permitir o facilitar la elu-

<sup>18</sup> <http://www.concursosgaemultimedia.com>

<sup>19</sup> Diario Oficial n° C 180 de 25/06/1999 P. 0006.

sión de la protección, de cualquier medida tecnológica efectiva destinada a proteger los derechos de autor o los derechos afines a los derechos de autor establecidos por ley, o el derecho sui generis contemplado en el capítulo III de la Directiva 96/9/CE del Parlamento Europeo y del Consejo.

19. A efectos del presente artículo, se entenderá por "medida tecnológica" toda técnica, dispositivo o componente que, en su funcionamiento normal, esté destinado a prevenir o impedir la violación de los derechos de autor o los derechos afines a los derechos de autor establecidos por ley, o el derecho sui generis previsto en el Capítulo III de la Directiva 96/9/CE. Las medidas tecnológicas sólo se considerarán "efectivas" cuando el acceso a la obra o su uso o el de otro trabajo protegido esté controlado por mediante de la aplicación de un código de acceso o de cualquier otro tipo de procedimiento de protección destinado a realizar este objetivo de protección de manera operativa y fiable, con la autorización de los derechohabientes. Estas medidas incluyen la descodificación, la desaleatorización u otra transformación de la obra."

En nuestro país, se fundó este año en la Policía, la Unidad de investigación de la Delincuencia en Tecnologías de la Información<sup>20</sup> con el propósito de "impulsar, coordinar y realizar investigaciones relacionadas con la criminalidad de las nuevas tecnologías. Entre otros delitos informáticos, persigue fraudes, sabotajes, difusión de datos reservados y "las infracciones a la Propiedad Intelectual a través de la protección de los derechos de autor", especialmente, "la copia y distribución no autorizada de programas de ordenador y tenencia de medios para suprimir los dispositivos utilizados para proteger dichos programas."

La redacción de ZDNN informaba a principios de agosto que en el informe sobre *Internet y la piratería informática. Problemas legales, problemas comerciales*, la empresa de investigación Mund<sup>21</sup>, afirma que el plagio de la propiedad intelectual ha crecido significativamente gracias a Internet. "Antes de que se alcanzaran los actuales estándares tecnológicos en velocidad, ancho de banda y recursos de transmisión, la piratería estaba confinada a medios de almacenamiento físicos y formas de operación in situ".

Asimismo, el informe destaca que, en un principio, las formas de reproducción y redistribución del trabajo

intelectual protegido requerían medios físicos como la cinta magnética o el CD, pero el desarrollo de Internet y de las nuevas tecnologías de manejo multimedia han conseguido poner *on-line* los productos de la industria discográfica y cinematográfica, aumentando de forma considerable la violación de los derechos de autor.

El informe menciona como tipos de piratería más populares a la copia y distribución de software entre amigos, reinstalación de software empresarial en más sistemas de los autorizados por las licencias, copia y distribución de programas a gran escala para la venta en el mercado negro y distribución gratuita de software pirata por Internet.

No olvidemos que en nuestro país se produjeron el año pasado uno de los mayores índices de piratería informática (53%) durante el primer semestre del año, según ha informado la Business Software Alliance (BSA)<sup>22</sup>. Las denuncias por piratería informática han crecido un 59% con respecto a 1999. Hasta el mes de junio, la organización recibió más de 5.800 denuncias en todos sus países de influencia.

### Los casos "Napster" y "MP3"

Lo que en un principio, había sido un sistema de intercambio de ficheros de música entre un grupo de amigos creado en 1999 por Shawn Fanning, un estudiante de 19 años, ha acabado convirtiéndose en Napster, uno de los mayores quebraderos de cabeza de la industria discográfica.



<sup>20</sup> <http://www.mir.es/policia/uiti/index.htm>

<sup>21</sup> <http://www.lamund.com> (Fuente: <http://www.zdnet-es.com> 8 de agosto de 2000.)

<sup>22</sup> <http://www.bsa.org/>

Napster, se ha convertido en uno de los más conocidos servidores de intercambio de archivos MP3<sup>23</sup> entre usuarios sin tener en cuenta ninguna ley de derechos de autor. No es la única empresa que se dedica a este tipo de tráfico, existen miles de sitios web que permiten descargar ilegalmente ficheros de audio ilegales.

El pasado mes de diciembre la RIAA (*Recording Industry Association of America*) demandó a Napster, acusándole de incitar a la piratería musical, lo que incitó a aumentar su número de usuarios a más de 20 millones el pasado año.

El enfrentamiento legal no sólo ha favorecido a la compañía, sino que además, irritó a la multimillonaria industria discográfica, sobre todo a las que habían comenzado a lanzarse a la mercado de la música cibernética (Sony Music, BMG,...), y dividido a la comunidad artística, con artistas como la banda Metallica, que acusa a Napster de promocionar el fraude, en contraposición con otros grupos, que afirman que dicho servicio está ampliando la popularidad de su música.

El pasado 25 de julio, un tribunal ordenó el cierre de Napster, pero en el último minuto, otro tribunal de apelaciones suspendió la decisión a la espera del juicio que se deberá celebrar este otoño. En la actualidad, diversos grupos de comerciantes tecnológicos como NetCoalition o la DIMA (Digital Media Association) están presentando documentación al tribunal apoyando a la compañía: argumentan que una decisión judicial en contra del servidor violaría los derechos de los consumidores y generaría una avalancha de procesos legales.

Napster ni gana ni pierde en cada uno de los intercambios, pero sí que ha puesto en evidencia dos puntos:

1. El marco legal sobre derechos de autor se ha quedado anticuado.
2. Las discográficas buscan cómo hacer rentable este servicio. Las ganancias pueden llegar a ser astronómicas. De hecho diversas compañías (Emusic es una de ellas), intentan llegar a acuerdos con Napster para conseguir su lista de usuarios.

Por otra parte, el servicio de MP3.com<sup>24</sup>, denominado My.MP3.com, también fue condenado en abril por un tribunal de EEUU por crear una base de datos de más de 80.000 discos accesibles desde cualquier ordenador.

Time Warner, Sony Entertainment, BMG (división de música de Bertelsmann) y EMI Group, han llegado a acuerdos con la compañía para que su música pueda ser utilizada en la base de datos.

Un tribunal de EE UU falló el pasado mes de abril que MP3.com había infringido la ley de derechos de autor creando una base de datos con más de 80.000 discos y combinándola con



Sin embargo, Seagram Universal Group, es la única firma importante que no ha cerrado un trato con MP3.com exige una indemnización de 825 millones de dólares. Por tanto, las autoridades legales tendrán que tomar parte en el asunto y determinar la indemnización a pagar por los daños originados.

MP3.com ha accedido a pagar hasta 20 millones de dólares en concepto de indemnización al resto de compañías, más una tasa especial cada vez que un disco sea registrado por un usuario y otra adicional cada vez que éste acceda a una de sus canciones.

## CONCLUSIÓN

Reciclarse y saberse adaptar a estos nuevos medios de creación y producción no solo permitirá a los autores evolucionar laboralmente al poder desarrollarnos en otros entornos, sino que nos abrirá las puertas a alternativas que podrán enriquecer nuestros conocimientos.

<sup>23</sup> MP3 es un estándar de compresión de archivos de audio.

<sup>24</sup> <http://www.MP3.com>

Utilizar sistemas que permitan controlar la difusión de nuestras obras es prioritario para conseguir que las nuevas tecnologías no produzcan efectos “boomerang” que perjudiquen a nuestros derechos.

## BIBLIOGRAFÍA

- *El mundo Digital*, de Nicholas Negroponte, Ediciones B, S.A., 1995. ISBN: 84-406-5925-3
- *Dirección y Gestión de Proyectos*, de Jaime Pereña Brand, 1996. Ed. Díaz de Santos, S.A. ISBN: 84-7978-249-8
- *Manual Formativo nº 14 de ACTA*.
- *Derecho privado de Internet*, de Pedro A. de Miguel Asensio. Civitas Ediciones S.L., 2000. ISBN: 84-470-1409-6.
- *Ley de Propiedad Intelectual, 1987*. Ministerio de Cultura.
- *Internet. Edición 2000*. José María Delgado Cabrera y Alfonso Gazo Cervero. Ediciones ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2000. ISBN: 84-415-0893-3
- *Desarrollo Multimedia para Internet*. David Miller. Ediciones Anaya Multimedia, S.A. 1997. ISBN: 84-415-0258-7

## • Webs Consultadas

### Información General

- <http://www.navegalia.com/informatica/index.htm> (Glosario básico de informática)
- <http://www.terra.es/rae/buscar.cfm> (Búsquedas en el Diccionario de la Real Academia Española)
- <http://cvc.cervantes.es> (Centro Virtual Cervantes)
- <http://es.yahoo.com/> (Yahoo! España)
- <http://www.europarl.eu.int/sg/tree/es/default.htm> (Parlamento Europeo)

<http://www.mcyt.es> (Ministerio de Ciencia y tecnología)

### Consultorías

- <http://www.magex.com/>
- <http://www.bsa.org>
- <http://www.lamund.com>

### Prensa

- <http://www.lavanguardia.es/>
- <http://www.elpais.es/>
- <http://www.ciberpais.elpais.es/>
- <http://www.laempresa.net>
- <http://www.zdnet-es.com>
- <http://www.ganar.com/>

### Varios

- <http://www.acta.es> (ACTA)
- <http://www.cedro.org> (CEDRO)
- <http://www.derecho.com> (Web de información jurídica)
- <http://www.agenciaprotecciondatos.org> (Agencia de Protección de Datos)
- <http://www.napster.com/> (Web de Napster)
- <http://www.MP3.com> (MP3.com)
- <http://www.concursosgaemultimedia.com> (Sociedad General de Autores (SGAE) )
- <http://www.asociacionmusica.com> (Asociación Música en Internet)
- <http://www.stephenking.com> (Web de Stephen King)
- <http://www.randomhouse.com> (Random House.)
- <http://www.bertelsmann.com> (Bertelsmann)
- <http://www.twbookmark.com> (Time Warner Books)
- <http://www.ipublish.com> (iPublish)
- <http://www.applesoup.com> (AppleSoup)
- <http://www.microsoft.com> (Microsoft)
- <http://www.mir.es/policia/uiti/index.htm> (Unidad de investigación de la Delincuencia en Tecnologías de la Información)