

LAS LICENCIAS COPLYLEFT Y EL EQUILIBRIO DE INTERESES EN LA PROPIEDAD INTELECTUAL

COPYLEFT LICENSES AND THE BALANCE OF INTERESTS IN INTELLECTUAL PROPERTY

FERNANDO BARRERA ITURRA *

RESUMEN: El presente ensayo busca reflexionar en torno a la forma de equilibrar los intereses particulares y colectivos en el ámbito de la propiedad intelectual en relación con las denominadas licencias copyleft. En este sentido, se plantea como este modelo de licenciamiento contribuye significativamente en el fomento de la investigación y el desarrollo estableciendo una base de protección al interés general, pero sin descuidar el fomento del interés individual, generando un equilibrio bastante innovador en el ámbito de la propiedad intelectual y que permite pensar en nuevas formas de contribuir al mejor desarrollo de la sociedad.

PALABRAS CLAVE: Copyleft – Propiedad Intelectual – Derechos de Autor – Programas Computacionales – Software Libre – Software de Código Abierto.

ABSTRACT: This essay seeks to reflect on how to balance individual and collective interests in the field of intellectual property in relation to the so-called *copyleft* licenses. In this sense, it is proposed how this type of licenses contributes significantly to the promotion of research and development, establishing a base of protection for the general interest, but without neglecting the promotion of individual interest, generating a fairly innovative balance in the field of intellectual property and that allows us to think of new ways to contribute to the better development of society.

KEYWORDS: Copyleft – Intellectual Property – Copyright – Softwares – Free Software – Open Source Software.

RESUMEN / ABSTRACT

* Egresado de Derecho, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, Universidad de Concepción, sede Chillán, Chile. Integrante del Centro de Estudios Jurídicos “Iusta Causa”. Correo electrónico: fernando.barreraiturra@gmail.com.

I.- INTRODUCCIÓN

Es sabido que uno de los principales aspectos que sustentan teóricamente a la propiedad intelectual se encuentra como base en la protección de los intereses que subyacen bajo una creación. Así, el modelo tradicional busca establecer no sólo una protección jurídica a los derechos individuales del creador, sino que estos también tienen por objeto promover la investigación y desarrollo en la sociedad. De esta forma, se suele justificar la protección de la propiedad intelectual bajo la idea de que mediante ella se busca entregar una retribución a quienes contribuyen al progreso de la sociedad mediante sus creaciones, bajo la premisa de que, si no se recompensa a los autores o inventores, estos no podrían sustentar dicha actividad ya que carecerían de los recursos y motivaciones suficientes. Sin embargo, desde hace un par de décadas, en el apogeo del desarrollo informático surgió una nueva concepción vinculada originalmente al desarrollo de softwares que buscaba alterar esta concepción de la propiedad intelectual, así, frente al denominado *copyright*, surgió el *copyleft*.

Pero ¿Qué es este denominado *copyleft*? ¿Cuál es el cambio en el paradigma que busca plantear en la propiedad intelectual? ¿Cómo se logra el equilibrio de intereses en esta institución? ¿Cómo podría afectar a las concepciones contemporáneas de la propiedad intelectual? El *copyleft* deja estos y otros cuestionamientos a disposición con tan solo plantearnos la idea de una nueva concepción y es por ello que, a continuación, daremos paso a un estudio y reflexión que pretende superar las cuestiones generales en torno al equilibrio de intereses que propone este instituto jurídico, para buscar con ello la factibilidad de esta institución en nuestro ordenamiento y a su vez las posibles consecuencias que representa en el modelo existente.

Con el objeto de contextualizar al lector, comenzaremos haciendo un repaso general sobre la historia y principios que inspiran al *copyleft* y con ello comprender de mejor manera su contenido. Luego, nos abocaremos a un estudio del equilibrio de intereses en la propiedad intelectual, con el fin de comprender la forma en que el modelo tradicional equilibra los intereses de la sociedad y los de los creadores, inventores o innovadores. Y con ello, finalmente, nos enfocaremos en como la institución del *copyleft* aborda los intereses de la sociedad y los particulares, junto con la comprensión del equilibrio de intereses que esta propone como base para la protección de la innovación y el desarrollo de la sociedad.

II.- EL COPYLEFT: HISTORIA Y PRINCIPIOS QUE LO INSPIRAN.

El nacimiento del *copyleft* se encuentra intrínsecamente unido al desarrollo de programas computacionales o softwares, más específicamente con el desarrollo de los denominados softwares libres (*free software*).¹ Como explica Stella,² en un principio, el desarrollo de softwares se hizo bajo esta modalidad, en los años sesenta y setenta los programas computacionales no se consideraban un producto propiamente tal, sino que quedaban relegados a un añadido que los vendedores de grandes computadoras aportaban a sus clientes para que éstos pudieran usarlas. En dicho contexto, se hizo común que los programadores y desarrolladores de software (también denominados *hackers*³), compartieran libremente sus programas unos con otros, permitiendo que cualquier persona pudiese acceder al código fuente de un programa, copiarlo, modificarlo o corregirlo, acelerando el progreso general de los softwares y con ello contribuyendo a que el desarrollo de la primera parte de los cimientos de esta rama se hicieran bajo los principios del trabajo colaborativo y la libre circulación de la información. Pero, avanzado el tiempo, ya en los finales de los años setenta las empresas comenzaron a frenar estas prácticas mediante la protección de sus softwares a través del desarrollo de licencias, surgiendo en contraposición al software libre, el llamado software propietario, el cual protegía los códigos fuentes de los programas a través de copyright en su entendido tradicional.

Continuando esta línea, en la década de los ochenta Richard Stallman formalizó las ideas básicas del movimiento, para lo cual, en el año 1984, con el temor de que el sistema operativo que se encontraba desarrollando se convirtiera en software de carácter

¹ “La expresión software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software”. STELLA, Gladys, “El software libre y sus implicancias jurídicas”, *Revista de Derecho Universidad del Norte (Colombia)*, 2008, N° 30, pp. 166. En este sentido la página web del proyecto GNU señala las 4 libertades básicas que deben existir para que hablemos de software libre son: Libertad 0: La libertad de ejecutar el programa como lo desee, con cualquier propósito; Libertad 1: La libertad de estudiar el funcionamiento del programa y modificarlo de modo que realice las tareas como usted desee. El acceso al código fuente es un prerequisite para esto; Libertad 2: La libertad de redistribuir copias para ayudar a los demás; Libertad 3: La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a otras personas. Al hacerlo da a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de sus cambios. El acceso al código fuente es un prerequisite para esto. FREE SOFTWARE FOUNDATION, “El Sistema Operativo GNU” 2020 (última actualización), en línea: <https://www.gnu.org/home.es.html>, consultada: 11 de noviembre de 2020.

² STELLA, cit. (n.1), pp. 167-168.

³ “personas que se dedican a “programar de forma entusiasta” (1) y creen que “poner en común la información constituye un extraordinario bien, y que además para ellos es un deber de naturaleza ética compartir su competencia y pericia elaborando software gratuito y facilitando el acceso a la información y a los recursos de computación siempre que ello sea posible”, (2)” HIMANEM, Pekka, “La ética del hacker y el espíritu de la era de la información”, 2001, <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>, consultada: 3 de marzo de 2020, p.5.

propietario dejó de lado su labor en el laboratorio de inteligencia artificial del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) y se propuso a la creación de una comunidad que promoviera el desarrollo de los softwares libres. Con esta acción, Stallman dio el primer paso a la creación del primer proyecto de este tipo (proyecto GNU) acompañado de un manifiesto en favor de la libertad de expresión, conocido como manifiesto GNU y el proyecto de sistema operativo que se encontraba desarrollando Stallman, un sistema operativo desarrollado precisamente bajo esta modalidad del software libre. El proyecto GNU, a su vez, dio paso a la creación de la *Free Software Foundation* (FSF), una organización de caridad libre de impuestos cuyo objeto es promover el desarrollo del software libre.

Sin embargo, hubo un obstáculo importante en esta idea del software libre ya que, si bien era posible desarrollar un programa bajo estos principios, existía la posibilidad de que un programa desarrollado a partir de un software libre pasase a ser modificado o mejorado, y luego protegido con software propietario, lo que claramente contradecía el espíritu del trabajo colaborativo y el acceso libre a la información. Y así ocurrió luego de que la empresa *Symbolics* mejorara el software *Lips* (de la FSF), con el permiso de Stallman, para luego no permitirle a este último el acceso a dichas mejoras bajo la protección de aquellas como software propietario. En ese entonces, con el objetivo de que esta situación no volviese a ocurrir, Stallman redactó una licencia que permitía a los usuarios seguir usando, copiando, estudiando, modificando o redistribuyendo los softwares creados y desarrollados por la FSF, pero que les impidiese apropiarse de las modificaciones que en el futuro ellos mismos realizasen, o combinar aquellos softwares propietarios con software GNU u otro tipo de software libre, así en 1989 se creó la primera licencia de este tipo, denominada *General Public License* (GPL), cuyo principio jurídico, que sirvió de inspiración, fue bautizado como *copyleft*, siguiendo también una costumbre hacker.⁴

El *copyleft*, como hemos visto, nació a partir del trabajo de los desarrolladores de softwares, siendo más específicos en el denominado movimiento hacker, constituyendo un ejemplo práctico de la denominada ética del hacker descrita por Himanem,⁵ esta ética promueve la visión del trabajo no como un camino para llegar a algo, sino más bien ellos ven a la actividad creadora como una pasión, “los hackers quieren cumplir sus pasiones y están dispuestos a admitir que ni siquiera el cumplimiento de las tareas que les resultan interesantes es siempre una rotunda bendición”.⁶ Así, esta ética se podría expresar en la denominada Ley de Torvalds, quien propone que en la motivación humana se distinguen tres conceptos: primero, la “supervivencia”, para Torvalds el ser humano debe superar

⁴ STELLA, cit. (n. 1), pp. 170-171.

⁵ Según HIMANEM esta ética surge en contraposición a la ética protestante de Weber. HIMANEM, cit. (n. 2), pp. 5-8.

⁶ HIMANEM, cit. (n. 2), p.23.

primero la barrera de la supervivencia, y sólo una vez superada aquella, este puede propender a seguir sus otras motivaciones; en segundo lugar, Torvalds habla de la “vida social” entendida como aquella motivación para crear lazos, relaciones entre unas personas y otras; y, en tercer lugar, Torvalds habla del “entretenimiento” siendo en este espacio donde se sitúa la actividad creadora, donde la motivación no va en pos del beneficio personal, sino que muchas veces dicha actividad dice relación ya con un deseo personal de superación o ya sea en pos de contribuir a la sociedad u obtener de ella un reconocimiento por aquella contribución, siendo importante el aporte que cada individuo pueda realizar al desarrollo común.⁷

Linus Torvalds, es precisamente uno de los hackers más respetados por la comunidad, pues siguiendo aquellos principios, Torvalds en 1991 dio vida a un núcleo (Linux) que fue compatible con el proyecto que llevaba la GNU, es decir, siendo compatible con el sistema operativo que venía desarrollando Stallman, dando como resultado el primer sistema operativo bajo los principios del software libre, el sistema GNU/Linux. Uno de los elementos que más podemos destacar del desarrollo de este sistema operativo, es el acercamiento que generó el sistema del software libre al mundo empresarial a través de él, y es que el progreso en el desarrollo de los softwares asociados a Linux, junto una interfaz cada vez más amigable con el usuario, abrió paso para que las empresas se interesaran en este sistema operativo, al tiempo que otras se dedicaron a reunir y compilar aplicaciones y programas de software libre, las llamadas distribuciones de Linux, como la destacada *Red Hat*.⁸

Este acercamiento al mundo empresarial, estuvo igualmente acompañado y motivado por el modelo bazar, propuesto por Torvalds, un modelo de trabajo basado en los principios de la ética hacker y la ley de Linus, cuya principal ventaja era la velocidad que representaba frente al modelo catedral, existente a este entonces, el cual suponía grupos de trabajo estructurados y jerarquizados donde los softwares son sometidos a numerosos controles de error antes de liberar la información; mientras que el modelo bazar se basa en la idea de liberar rápido y frecuentemente los programas, distribuir responsabilidades y tareas y ser lo más abierto posible para estimular al máximo la cooperación. Así, un software desarrollado bajo el modelo catedral es liberado sólo una vez que haya sido puesto a prueba en variadas oportunidades y una vez superado los errores detectados en dicho proceso, donde las actualizaciones suelen aparecer, aproximadamente, cada seis meses. Mientras que, por otro lado, un software

⁷ Para saber más de la ley de Torvalds, se recomienda leer el prólogo del libro *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información* escrito precisamente por Linus Torvalds. HIMANEM, cit. (n. 2).

⁸ RODRÍGUEZ, Mabel, “La difusión de las creaciones en la era digital: El Copyleft para distribuir creaciones en la era digital”, *ACIMED*, 2007, vol. 15, n° 1, en línea: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352007000100008&lng=es&nrm=iso, consultada el: 30 de marzo de 2020.

desarrollado bajo el modelo bazar es liberado de forma inmediata, lo que permite a la comunidad hacker contribuir a la superación de los errores presentados de forma acelerada, así, frente a los seis meses que necesita el sistema catedral para liberar una actualización, el sistema bazar puede entregar una nueva versión del software diariamente e incluso más de una por día.⁹ En 1997, Eric Raymond, publicó su ensayo “*The Cathedral and the Bazaar*”¹⁰ donde destacó los resultados obtenidos a través de esta modalidad de softwares, dando entender como lo impresionó la eficiencia del sistema bazar en la formación del sistema operativo Linux, cuestión que influiría posteriormente en un nuevo enfoque para los partidarios del software libre y la motivación para fundar el movimiento *open source*.

En este sentido, uno de los problemas a los que debió enfrentarse el software libre tiene relación con su denominación, ya que en inglés este se escribe como “*free software*” lo cual puede significar software libre o software gratuito, según Mabel Rodríguez esto presentaba un obstáculo a la hora de plantear este modelo en el mundo empresarial, debido a que los promotores del software libre, para tener una mejor llegada en este ámbito, “debían hablar un lenguaje que no asustara a los hombres de negocios, quienes, por lo general, no les gusta pensar en cuestiones de ética, responsabilidad y libertad al mismo tiempo que conveniencia”.¹¹ Por otra parte, según lo señalado por Christine Peterson el problema no era de carácter político, sino que el problema era que el nombre de una idea importante no debería resultar tan confuso para los recién llegados, de ahí que la confusión en su significado era algo que había que resolver. Así, luego de una serie de reuniones, en el año 1998 con un conjunto de destacados programadores acuñaron el término “*open source software*” a objeto de mejorar la promoción de este tipo de programas.¹² Con ello, ya en 1998, Eric Raymond y Bruce Perens dan paso a la formación de la *Open Source Initiative*, una organización cuyo objeto general es contribuir a la educación y promoción para ejecutar la misma misión acordada en la Cumbre de Software Libre celebrada en abril de 1998.¹³

Desde la página web de la *Open Source Initiative* se señala que ambos términos, software libre y software de código abierto, son utilizados para softwares publicados bajo licencias que garantizan un cierto conjunto específico de libertades. De manera que existe una correlación entre ambos tipos de licencias. Sin embargo, desde la *Open Source*

⁹ RODRÍGUEZ, cit. (n. 8).

¹⁰ STEVEN, Eric, “The Cathedral and the Bazaar”, <http://www.unterstein.net/su/docs/CathBaz.pdf>, consultada: 4 de octubre de 2020.

¹¹ RODRÍGUEZ, cit. (n. 8).

¹² PETERSON, Christine, “How I coined the term 'open source'”, 2018, en línea: <https://opensource.com/article/18/2/coinig-term-open-source-software>, consultado: 2 de octubre de 2020.

¹³ OPEN SOURCE INITIATIVE, “History of the OSI”, 2018, en línea: <https://opensource.org/history>, consultado: 4 de octubre de 2020.

Initiative, a diferencia de la *Free Software Foundation*, se consideró que la libertad del software era principalmente una cuestión práctica en lugar de ideológica. De ahí que como, señala Guadamuz,¹⁴ la diferencia entre ambos movimientos es que desde los movimientos que apoyan el OSS no se impone en sus licencias obligaciones para que el software derivado se mantenga libre, lo que constituye un elemento esencial a diferenciar con los movimientos de FS. Lo que no obsta que existan licencias de código abierto que sean compatibles con licencias de software libre o viceversa y así, las denominadas licencias *copyleft* se centran en software libre, sin embargo, pueden ser compatibles con softwares de código abierto. Así, en términos al menos generales, podríamos definir que el objetivo del *copyleft* es proteger los derechos asociados de forma absolutamente contraria al *copyright*, de ahí el juego de palabras entre los “derechos de copia” y los “izquierdos de copia”, ya que el *copyright* tiene por objeto la restricción del uso de los softwares bajo su protección, mientras que el *copyleft* busca garantizar todas las libertades, menos la restricción.

En esta última premisa podría llamar la atención la naturaleza de las licencias *copyleft*, es decir: ¿Cómo es posible que existan licencias que logren invertir los efectos del *copyright* y se consideren dentro del marco legal del mismo o de la propiedad intelectual? En tal sentido, es de destacar que pese a los diversos cuestionamientos que han surgido en torno a la validez de los términos de las licencias *copyleft*, se ha sustentado que las cláusulas contenidas en estas licencias son válidas y que las obligaciones contenidas en ellas tienen su sustento precisamente en los *copyright* o en obligaciones y derechos derivados de la propiedad intelectual. En este sentido, Diskins partiendo de la escasa judicialización de los casos en Canadá, termina haciendo un análisis de la cuestión dada en Estados Unidos, de esta forma, citando el caso *Jacobsen v Katzer* señala como los tribunales norteamericanos han señalado que el incumplimiento de las “condiciones” de una licencia tipo *copyleft* de código abierto relacionadas con la concesión de ciertos permisos de derechos de autor (avisos de derechos de autor requeridos y la divulgación de modificaciones al distribuir el trabajo que incorporaba el código fuente abierto del demandante) puede fundamentar reclamaciones de infracción de derechos de autor subyacentes, reconociendo su naturaleza emanada del *copyright* y lo que según el autor se vería confirmado aún más en el caso *Artifex v Hancorn* que termina por concluir la validez contractual de las licencias de código abierto y, en consecuencia, se constituye una alerta a las corporaciones que deben permanecer particularmente en sintonía con cualquier licencia de código abierto ascendente que esté vinculada a un sistema de licencia dual, ya que el incentivo para que un desarrollador inicie un litigio y alegue daños por el incumplimiento puede ser notablemente más fuerte

¹⁴ GUADAMUZ, Andrés, “Viral Contracts or Unenforceable Documents? Contractual Validity of Copyleft Licences”, *European Intellectual Property Review*, 2004, Vol. 26, N° 8, pp. 331-339. Disponible en: <http://sro.sussex.ac.uk/id/eprint/46011/>, consultada: 5 de octubre de 2020.

al revisar la tendencia de los tribunales por dar reconocimiento a esta materia.¹⁵ Guadamuz, por su parte, cita diversos fallos que dan reconocimiento a este tipo de licencias, entre ellos el caso escocés de *Beta Computers v Adobe Systems* donde se señala el alcance de las obligaciones contenidas en las licencias *copyleft* frente a terceros, reconociendo el efecto de estas mismas.¹⁶ Asimismo, en una línea cercana, Pérez y Sánchez-Crespo en España, interpretando jurisprudencia del Tribunal Supremo, han señalado que lo que hay en lo que se denomina el “efecto viral” de las licencias *copyleft*, no es sino una transmisión sucesiva de derechos a favor de terceros licenciarios derivados de una obligación condicional reconociéndose la validez de las obligaciones derivadas de estas licencias.¹⁷ Entonces, parece interesante recalcar que en este último caso, más allá de las diferencias existentes entre el copyright anglosajón y la propiedad intelectual continental, la institución del *copyleft* ha logrado adaptarse perfectamente al marco legal en que se encuentra¹⁸. En concordancia con esto, Guadamuz termina su trabajo concluyendo que en definitiva lo que hay en la protección de una licencia *copyleft* es la protección derivada de los derechos de copyright sólo que aplicando los efectos de estos desde otra perspectiva, más las reglas aplicables son en esencia las mismas.¹⁹ Bajo el mismo punto de vista Szattler, citando a Moglen, recalca que, al menos desde la perspectiva norteamericana, este tipo de licencias representan una verdadera licencia de copyright, esto es, un permiso unilateral, en el que el licenciante no exige recíprocamente obligaciones.²⁰ Así, se concluye que las obligaciones derivadas de las licencias *copyleft* son perfectamente válidas, sustentado aquello en el reconocimiento que más de un ordenamiento jurídico le ha dado sin conocer este autor casos contrarios.

¹⁵ DISKIN, Matthew, “Open Source Software: Litigation Windfall or Landmine?”, 2020, <https://www.dentons.com/en/insights/articles/2020/august/25/open-source-software-litigation-windfall-or-landmine> consultada: 5 de octubre de 2020.

¹⁶ GUADAMUZ, cit. (n. 14), pp. 335-336. Eso sí, se debe señalar que el autor no comparte la opinión del tribunal del caso, que había razonado en base a obligaciones contractuales, ya que desde el punto de vista de GUADAMUZ la obligación nace de la licencia en sí.

¹⁷ PÉREZ, Elena; CRESPO-SÁNCHEZ, Antonio, *La validez jurídica de la licencia GPL en España*, Sánchez-Crespo Abogados y Consultores, Madrid, 2006, 2° edición, disponible en: https://artica.es/docs/informe_gpl2.pdf, consultada el 5 de oct. de 2020.

¹⁸ En este sentido, podemos tomar el ejemplo de las licencias *Creative Commons* las cuales contienen diversos modelos adaptables a distintas legislaciones. Para más información véase la página web: <https://creativecommons.org/>.

¹⁹ GUADAMUZ, cit. (n. 14), pp. 337-339.

²⁰ SZATTLER, Eduard, “GPL - “Viral” license or “Viral” contract”, *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2014, <https://journals.muni.cz/mujlt/article/view/2459> consultado: 6 de octubre de 2020.

III.- EL EQUILIBRIO DE INTERESES EN LA PROPIEDAD INTELECTUAL: LA RELACIÓN ENTRE EL INTERÉS PRIVADO Y EL INTERÉS GENERAL.

Cuando hablamos de equilibrio de intereses en la propiedad intelectual no estamos haciendo sino referirnos directamente a la justificación que lleva la regulación de la propiedad intelectual, de ahí que Elisa Walker nos hable de la importancia de comprender esta misma en el entendido de que este ejercicio nos permite entender la necesidad de tener un régimen legal especial para la protección de obras (como por ejemplo los programas computacionales).²¹ En esta línea, expone que son cuatro las principales teorías que justifican a la propiedad intelectual: 1) La teoría de la propiedad como derecho natural, que considera apropiado “que las producciones sean protegidas bajo un régimen de propiedad ya que son el resultado del trabajo de los autores”;²² 2) La teoría del incentivo, que “justifica la creación de un monopolio de ciertos titulares en función del beneficio público que genera”;²³ 3) La teoría de la personalidad, que “destaca la existencia de una conexión sagrada entre el artista y su obra, ya que la creación es una externalización de su personalidad”;²⁴ 4) La teoría del premio, que “justifica la existencia del derecho de autor señalando que los creadores merecen ser beneficiados por sus creaciones”.²⁵ De estas teorías podemos apreciar, a partir de sus propias definiciones, que el interés particular predomina como elemento de justificación de la propiedad intelectual, partiendo todas las teorías desde la perspectiva del autor o creador y no desde un punto de equilibrio como explicaremos a continuación.

En este sentido Carmen Fernández señala que “la articulación del interés público y privado en materia de Propiedad Intelectual es la cuestión que ha de constituir el punto de partida para una legislación equilibrada en la materia”, esto, porque desde el punto de vista del interés privado, seríamos conscientes de que nuestro derecho a disfrutar de la obra ajena conlleva el deber de pagar, o retribuir, al autor de la misma, mientras que, desde la perspectiva del interés público, no sería necesario una regulación que limite dicho derecho, ya que sería ilimitado, siendo, por ejemplo, irreprochable la conducta de realizar copias de forma gratuita.²⁶ A priori, señalaré que no me considero partidario de la visión dada por Fernández en este punto, puesto que pareciera que sólo entrega una visión de intereses contrapuestos entre el particular (creador) y los intereses de la sociedad, sin embargo, y como bien indica Schmitz, el interés particular y el interés general no necesariamente deben ir contrapuestos, sino que, incluso, el objeto es lograr

²¹ WALKER, Elisa, *Manual de Propiedad Intelectual*, Editorial Legal Publishing, Santiago, 2020, 2ª ed., p. 25.

²² WALKER, cit. (n. 21), p. 26.

²³ WALKER, cit. (n. 21), p. 28.

²⁴ WALKER, cit. (n. 21), p. 28.

²⁵ WALKER, cit. (n. 21), p. 30.

²⁶ FERNÁNDEZ, Carmen, “El interés público y privado en la protección de los derechos de propiedad intelectual”, *Revista de Administración Pública*, 2010, n° 183, pp. 340-341.

un equilibrio entre los mismos.²⁷ La propia autora líneas más abajo nos da muestras de cómo juega el rol de equilibrio de intereses en la lógica de la propiedad intelectual, puesto que luego de estudiar su evolución, concluye que “el legislador, históricamente, ha protegido al autor, fomentándole la creación con la concesión de la exclusividad temporal de uso, y, de otro lado, ha protegido el interés público de fomento de la cultura y acceso libre y gratuito del ciudadano a la obra, una vez ha pasado la misma al dominio público”.²⁸ Con ello se demuestra que a pesar de que la idea central es buscar un equilibrio de intereses, la propiedad intelectual se ha encargado de proteger el equilibrio de intereses de maneras no sólo contrapuestas sino que más bien, casi, incompatibles de existir simultáneamente, con lo cual, el interés público, sólo aparece cuando se ha extinguido el interés privado, dando preponderancia a este último sobre el primero.

En otra arista del asunto, Álvarez, Salazar y Padilla luego de estudiar los fundamentos filosóficos, jurídicos y económicos de la propiedad intelectual, concluyen que, de los tres elementos mencionados, es desde la perspectiva económica donde se manifiesta el equilibrio en los intereses del individuo (creador) y la sociedad. Referenciando a Drahos, los autores expresan que “el núcleo económico, al ser el más sofisticado, brinda un escenario donde la institución puede justificarse, evaluarse como eficiente e incluso formular mecanismos de equilibrio de estos derechos, transformando la concepción desde la propiedad (y su elevado crecimiento) hacia los privilegios desde un punto de vista pragmático”.²⁹ Aun así, los autores reconocen, en líneas posteriores, que desde la doctrina surgen cuestionamientos a la excesiva protección de la propiedad intelectual desde la postura económica, donde el derecho asociado a la retribución al creador se ve muchas veces mermado por la absorción de este derecho por parte de empresas, de esta manera, señalan que “los derechos de propiedad intelectual tienden en la actualidad a cerrar campos de ineficacia económica y rigidez macroeconómica por excesiva protección, y, adicionalmente, olvido de los creadores en favor de las empresas, lo que impacta fuertemente en su función de beneficio social, y de mecanismo de realimentación de la cultura, la innovación y el desarrollo”.³⁰

Ahora, el asunto del equilibrio de intereses también ha sido desarrollado por Schmitz, quien parte por diferenciar y limitar a la propiedad intelectual del dominio público. De esta forma, la propiedad intelectual viene a representar aquel derecho de exclusividad sobre la creación que tiene el carácter de temporal, mientras que una vez extinguido el derecho de propiedad intelectual, por el transcurso del tiempo que dure la

²⁷ Véase SCHMITZ, Christian, “Dominio público, propiedad intelectual y equilibrio de intereses”, *Revista Chilena de Derecho*, 2009, vol. 36, n°2, pp. 343-367.

²⁸ FERNÁNDEZ, cit. (n. 26), p. 345.

²⁹ ÁLVAREZ, David; SALAZAR, Oscar; PADILLA, Julio, “Teoría de la propiedad intelectual. Fundamentos en la filosofía, el derecho y la economía”, *Revista Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 2015, Vol. 15, n°28, p. 71.

³⁰ ÁLVAREZ, SALAZAR y PADILLA, cit. (n. 29).

protección, pasa a ser parte del dominio público, es decir, el interés general, representado por el dominio público, viene a tomar un rol de “espacio” residual, “pudiendo describirse como la faz negativa de los derechos individuales de propiedad intelectual susceptibles de protección legal”.³¹ Ahora, la importancia de este dominio público, como lo explica propio autor, viene en que la existencia de aquel es beneficiosa para el desarrollo científico, tecnológico y cultural, así, aquel creador o inventor que quiera desarrollar su actividad se verá motivado a utilizar elementos de dominio público, puesto que utilizar elementos que forman parte de la protección intelectual de una persona, significa que debe retribuir a aquel por el uso de su creación protegida en el desarrollo de esta nueva, creada a partir o con uso de ella.

Luego, Schmitz agrega que entre la propiedad intelectual y el dominio público en la propiedad intelectual se contraponen ciertos elementos, así por un lado tenemos a los intereses particulares versus los intereses colectivos, al tiempo que la propiedad intelectual representa la función individual de la propiedad, mientras que el dominio público viene a ser una manifestación de la función social. En esta línea, termina concluyendo que, si bien se debe proteger el interés y la motivación para los creadores o inventores, debe también fomentarse la protección del dominio público, el cual aporta desde el “uso activo de los derechos intelectuales”, atribuido a investigadores, inventores, científicos, creadores, empresas, y que siendo de gran relevancia económica, conduce a las tan deseadas innovaciones y nuevas creaciones, con lo cual cobra importancia el acceso libre y gratuito al conocimiento para generar dichas actividades. Continúa el autor, señalando que este equilibrio entre los intereses públicos y privados, se ha visto reflejado en sistemas de patentes (vigentes) que exigen al inventor la revelación de su conocimiento y su divulgación pública, mientras que el Estado le otorga una protección temporal que le permite la explotación de su invención en términos de exclusividad. En este punto, cabe recordar que en el caso de las licencias *copyleft*, estas no constituyen dominio público, pues es en base a los derechos de propiedad intelectual que poseen los particulares es que se derivan las obligaciones de estas licencias, en otro sentido, podemos señalar que hay un cierto correlato en torno al interés público en el dominio público y en las licencias *copyleft*, donde se presenta la ventaja económica que puede significar el uso de licencias *copyleft* o tecnologías de dominio público más no comparten la misma naturaleza y operan en momentos distintos, el *copyleft* mientras dura la protección de la propiedad intelectual y el dominio público una vez vencido este período de protección; en similar sentido, la publicidad de la información en el sistema de patentes se asemeja en cierto sentido a la idea de libertad de información que subyace en las licencias *copyleft*, eso sí, con la diferencia en cuanto al derecho de exclusividad que otorgan las patentes frente a la garantía de libertad en que operan las licencias *copyleft*.

³¹ SCHMITZ, cit. (n. 27), pp. 345-347.

Finalmente, Schmitz concluye la parte expositiva de su estudio planteando, entre otras cosas, la idea general contenida en una pregunta que nos resulta interesante para el objeto de este trabajo, esto es: ¿En qué medida ya ha sido afectado el progreso de la humanidad debido a políticas excesivamente pro propiedad intelectual y afanes desmedidos en la búsqueda de nuevos negocios?³²

IV.- EL EQUILIBRIO DE INTERESES EN EL COPYLEFT: EL INTERÉS GENERAL JUNTO AL INTERÉS PARTICULAR.

Hemos visto que la propiedad intelectual tiende a inclinarse sobre los intereses particulares, más que sobre los generales, así, el fundamento de la propiedad intelectual suele sustentarse en elementos como la retribución y motivación para el creador o inventor, definiéndose a sí misma desde la perspectiva particular. Sin embargo, creemos que estos intereses no necesariamente deben ir contrapuestos, sino que por el contrario se puede tender a la satisfacción de ambos. Así, basados en la interrogante propuesta por Schmitz en el acápite anterior, esto es, el impacto que ha generado la política pro propiedad intelectual, nos enmarcáramos en el desarrollo de esta sección en la idea de estudiar la propuesta de equilibrio de intereses que propone el *copyleft*, para con ello analizar cómo se introduce en estas licencias el concepto de interés general. Para partir de la forma más ilustrativa posible, partiremos este análisis observando como las filosofías que rodean al *copyleft*, esto es, el software libre y el software de código abierto, han influido en la búsqueda de elementos de innovación para combatir la pandemia del COVID-19.

En este sentido, partiré por mencionar que en el plano nacional la compañía chilena Copper 3D, basado en una política claramente *open source*, tomó la iniciativa de liberación de los planos de uno de sus inventos, una mascarilla llamada *NanoHack*, de característica antiviral, reutilizable, modular, lavable, reciclable y de bajo costo creada con tecnología 3D, que se sustenta en un sistema de código abierto, por lo que puede ser descargada e impresa en cualquier parte del mundo, además de poder ser modificada y mejorada, contribuyendo mediante esta acción al combate global de la pandemia.³³ Por otro lado, en el plano internacional, podemos ver iniciativas como la *Open COVID Pledge* una agrupación de la que forman parte expertos legales y científicos que abogan por la liberación de la propiedad intelectual de las empresas de forma temporal, apoyada por empresas como *Intel*, *Amazon*, *Facebook*, *Microsoft*, entre otras, todo con el objeto de crear juntos un compromiso de código abierto para aumentar los suministros durante la pandemia y producir en masa bienes críticos sin preocuparse por la legislación de

³² SCHMITZ, cit. (n. 27), pp.345-365.

³³ Para más información se recomienda revisar la página web: <https://copper3d.com/hackthepandemic/>.

derechos de autor, poniendo a disposición de la comunidad algunos modelos de licencias temporales de código abierto a las cuales los interesados pueden acceder, utilizar o incluso modificar.³⁴ Las licencias generadas a raíz de esta iniciativa se enmarcan principalmente en el límite de su finalidad, el combate a la pandemia, por lo cual se caracterizan por ser licencias temporales. Aun así, en la propia página web de la *Open COVID Pledge* pone a disposición de la comunidad otro tipo de licencias ya conocidas que, si bien no se enmarcan estrictamente en sus lineamientos propios de código abierto, siguen la línea de este tipo de licenciamiento, donde, por ejemplo, se muestra como licencia alternativa la *General Public License* (GPL), que como vimos anteriormente fue considerada la primera licencia *copyleft*, demostrándose con esto la enorme utilidad que este modelo representa en el campo de la innovación.

Pero dicho esto, ¿Cuál es el equilibrio de intereses que propone el *copyleft*?, lo primero que diremos en este sentido, es que el *copyleft* promueve la colaboración y la socialización entre los miembros de un grupo en el proceso creativo, así, el modelo cooperativo que representa la idea del *copyleft* presenta una clara ventaja en la productividad frente al modelo tradicional, tal como se explicaba anteriormente con el modelo bazar propuesto por Torvalds, y cuyos cimientos de trabajo colaborativo germinan en la idea de fomentar el desarrollo de obras derivadas, ya no creando desde cero, sino que combinando y recombinando materiales ya existentes, como ocurre con uno de los ejemplos más destacados del *copyleft*, el famoso portal Wikipedia.³⁵

Así, en cuanto al interés general, este se ve satisfecho con la publicidad de la información donde se parte de la base filosófica que señala que la información, éticamente, le corresponde a la sociedad en general,³⁶ con ello, lo que busca el *copyleft* es que aquellos creadores, innovadores o inventores, que quieran poner sus descubrimientos a disposición de la sociedad, puedan encontrar un resguardo jurídico para ello. Pero, entonces, ¿Qué pasa con el interés particular en el *copyleft*? Mal podría pensarse que el *copyleft* es una amenaza para los creadores y su estilo de vida, nada acertado, si se considera, desde la base, que el *copyleft* representa un nuevo tipo de licencia, no un reemplazo del copyright, sino que una alternativa a aquel. Eso sí, aquello no significa que desde el *copyleft* no pueda darse satisfacción al interés particular, por algo hemos visto que los promotores del software libre y el software de código abierto han llevado estos principios al mundo empresarial. Pero, antes de ir directamente a la respuesta de esta última pregunta, hemos de partir considerando, para ello, los distintos

³⁴ Para más información se recomienda revisar la página web: <https://opencovidpledge.org/>.

³⁵ CUERVA, Juan, "La propiedad intelectual en el mundo digital", en: DE LA CUADRA-SALSEDO, T.; PÍÑAR, J. (dr.); BARRIO, M.; TORREGROSA, J. (coord.), *Sociedad digital y derecho*, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, Red.es - Boletín Oficial del Estado, Madrid, 2018, pp. 721-722.

³⁶ Para comprender el fundamento filosófico de las licencias *copyleft* se recomienda la lectura de HIMANEM, cit. (n. 3).

tipos de creadores que existen, ya que dependiendo de la actividad que se realice variará también la forma en que se satisfacen los intereses del creador y la sociedad. Mabel Rodríguez explica esto, aludiendo a como las compensaciones económicas alternativas para compensar el trabajo de creadores, en el marco del *copyleft*, deben ser consideradas en torno a la actividad realizada, así, “un músico puede recibir una compensación por su obra mediante un concierto, un pintor puede hacerlo por medio de exposiciones de su obra y un científico, con el financiamiento de sus proyectos”.³⁷

En el ámbito del arte, es donde quizás más compleja veremos la aplicación del *copyleft*. Sin embargo, como Rodríguez explica, el colectivo Wu Ming,³⁸ es un ejemplo de cómo aplicar el *copyleft* en esta área, así Wu Ming publica libros con una nota que aclara que se permite la reproducción total o parcial de esta obra y su difusión telemática siempre que sea para el uso personal de los lectores y no con fines comerciales. Ahora, en cuanto a los resultados económicos, existen obras en este sitio, que han superado la venta de doscientas mil copias, puesto que las personas cuando gustan de un libro suelen compartirlo con amigos, o directamente regalarles una copia impresa, así, la diseminación por la red termina siendo una ayuda para promover la venta de la obra y no lo contrario.³⁹ Por otro lado, Stella señala que la dificultad desde el punto de vista del arte, se genera en la producción de objetos únicos, como ejemplo para ilustrar aquello propone lo siguiente, en un exposición pública una pintura de renombre es modificada con un spray, por alguien que tiene acceso a ella sin tener plena propiedad de la misma, Stella agrega que bajo este contexto no se podría detener al tipo que modificó la pintura, pues sería titular bajo el concepto de *copyleft* de la misma,⁴⁰ sin embargo, a nuestro parecer, Stella confunde los derechos sobre el objeto material con aquellos subjetivos contenidos en la propiedad intelectual, así, de lo que se puede adquirir por *copyleft* no es el cuadro en sí como objeto, sino que, desde nuestro punto de vista, lo que sería público es la forma en que se puede producir dicho cuadro, es decir la información contenida a propósito de la creación. Finalmente, en el *Manual de Uso Copyleft*, se puede encontrar referencias a los distintos tipos de licencias *copyleft* referentes al arte, la música, creaciones audiovisuales, etc., que dan cuenta de cómo el *copyleft* puede armonizar distintas áreas creativas.⁴¹

En cuanto a las empresas que, en el ámbito tecnológico, buscan lucrar mediante la utilización de creaciones protegidas con *copyleft*, naturalmente tendrán, a priori, una

³⁷ RODRÍGUEZ, cit. (n. 8), p. 18.

³⁸ Se puede acceder a dichos libros mediante la página oficial del colectivo Wu Ming: https://www.wumingfoundation.com/italiano/downloads_es.htm.

³⁹ RODRÍGUEZ, cit. (n. 8), p. 18-19.

⁴⁰ STELLA, cit. (n. 1), pp. 193-194.

⁴¹ V. TRAFICANTES DE SUEÑOS (eds.), *Copyleft. Manual de uso*, TDS, Madrid, 2006, 212 pp., disponible en línea: <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual%20Copyleft-TdS.pdf>, consultado el: 11 de abril de 2020.

desventaja en cuanto a la producción de ganancias. Pero, lo interesante en este sentido, es que las consecuencias de la utilización de creaciones protegidas con *copyleft* a grandes rasgos significan una reducción en los costos de producción e innovación, así, por ejemplo, Camargo, Cortés y Jiménez, dan cuenta de que “el uso de hardware *copyleft*⁴² permite reducir, forma considerable, la inversión necesaria para la creación de empresas de base tecnológica, ya que no es necesario pagar por costosas licencias software y es posible utilizar proyectos existentes como punto de partida de desarrollos propios ahorrando mucho tiempo y reduciendo de esta forma el *time to market*”.⁴³ En tal sentido los propios autores, agregan posteriormente, que la utilización de hardware protegidos con *copyleft* representa un ahorro en tiempo y dinero en el desarrollo de aplicaciones comerciales, ya que de esta forma, en el caso de los hardware de procesamiento de imágenes, se proporcionan diseños funcionales y conocimiento sobre su programación y funcionamiento, lo que en definitiva, acaba por ser beneficioso, sobretodo, para los países en vía de desarrollo, puesto que con ello se posibilita la creación de habilidades necesarias para la creación de empresas de base tecnológica, generando, posiblemente, una demanda creciente en productos, bienes y servicios relacionados con la manufactura de dispositivos digitales.⁴⁴

En este sentido, debemos agregar, por ejemplo, que un software sea producido bajo el modelo del *copyleft*, esto es, un software libre, no significa que sea un software gratuito, por el contrario, como se explica en el *Manual de Uso del Copyleft*, ni el software libre es necesariamente gratuito, ni el software gratuito es necesariamente libre. Así, el software libre puede redistribuirse como un producto, eso sí, el precio que alguien estará dispuesto a pagar por recibirlo será bajo, cercano al coste de reproducción. Pero, cualquiera que lo haya obtenido puede a su vez redistribuirlo más barato, o incluso gratis.⁴⁵ Ahora, en general, los negocios asociados al software libre, se encuentra

⁴² A diferencia de los softwares, que representan la parte intangible de un sistema computacional, el hardware corresponde a los mecanismos o componentes de carácter físico o material del mismo.

⁴³ CAMARGO, Iván; CORTÉS, John; JIMÉNEZ, Alexander, “Hardware *copyleft* como herramienta para la enseñanza del proceso de señales e imágenes”, *Tecnura*, 2012, vol.16, n°34, p.189.

⁴⁴ CAMARGO, CORTÉS y JIMÉNEZ, cit. (n. 43), p. 196. Estos beneficios económicos también han sido de base para sustentar la idea del software libre como herramienta para la automatización de bibliotecas concluyéndose que, “Actualmente es posible automatizar cualquier biblioteca con un mínimo de inversión y sin costos ocultos, ni contratos amañados que comprometan el uso de un software por tiempo indeterminado, algo que se promete, pero no siempre se cumple. Asimismo, existe la posibilidad de renegociar con los proveedores comerciales los contratos bajo el *ultimátum* de dejarlos y cambiarse a un software libre. Se puede afirmar que el software libre es hoy día una alternativa de competencia real al software propietario.” ARRIOLA, Oscar; TECUATL, Graciela; GONZÁLEZ, Guadalupe, “Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas”, *Bibliotecológica*, 2011, vol. 25, n°54, p. 69.

⁴⁵ GONZÁLEZ, Jesús, “Guía del software libre”, en TRAFICANTES DE SUEÑOS (eds.), *Copyleft manual de uso*, <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual%20Copyleft-TdS.pdf>, consultado el: 11 de abril de 2020, pp. 24-25.

constituido por la prestación de servicios a terceros, lo que rentabilizan en estos casos es la actividad sobre el software ya producido generando un beneficio a un tercero, por ejemplo, una persona puede estar interesado en un programa con determinadas adaptaciones por las que desembolsaría una cantidad de dinero, así, los oferentes entregaran sus opciones de precio calidad siendo el productor original del programa quien reciba los ingresos. De esta forma, el software no es visto como un producto con el cual comerciar, ya que la redistribución de estos se puede hacer sin trabas, lo que se comercia en estos casos es el servicio, específicamente en el ejemplo el servicio de adaptación del software realizado por el programador original. De este modo, la realización de mejoras, adaptaciones, integraciones, etc., se convierte en uno modelos más habituales de negocio basado en la producción de software libre, en definitiva, el problema en el *copyleft* no es si este puede subsistir en un modelo de negocios, sino que elegir cual modelo es el más adecuado.⁴⁶

V.- CONCLUSIONES

Llegado al final de este trabajo he arribado a la conclusión de que, de partida, las licencias *copyleft* vienen a revolucionar el modelo tradicional de la propiedad intelectual donde la cuestión del equilibrio de intereses parece ser llevada a un campo de contraposiciones, donde el interés general no se ve a menos que ya no exista el interés particular o este se haya extinguido. Así suele sostenerse, para mantener este concepto, que la idea subyacente en esta forma de equilibrio viene determinada por la motivación que requiere el creador para desarrollar su actividad, sin embargo, como se mencionó en el desarrollo de este trabajo, una de las críticas que surge entonces es el rol absorbente que tienen las empresas sobre los autores de las obras y el freno que esto significa al desarrollo y la innovación. En este sentido, es que el *copyleft* nos viene a entregar una nueva alternativa de equilibrio entre intereses, promoviendo la actividad creadora mediante la implementación del trabajo colectivo sin la necesidad de absorber los intereses del creador, que por cierto, es también integrante de la sociedad, y por tanto, es beneficiado doblemente; primero, por la retribución que pueda llegar a obtener mediante este modelo; segundo, porque su contribución puede sentar las bases de otros avances a los que la sociedad no hubiera llegado de no haberse compartido tal información, siendo no sólo un beneficiario directo del interés particular sino que también un beneficiario indirecto del interés general. Así, el *copyleft* logra equilibrar los intereses de una manera que asegura una base de protección al creador, a la sociedad y a la innovación misma

⁴⁶ GONZÁLEZ, cit. (n. 45), p. 35.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

ÁLVAREZ, David; SALAZAR, Oscar; PADILLA, Julio, “Teoría de la propiedad intelectual. Fundamentos en la filosofía, el derecho y la economía”, *Revista Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 2015, Vol. 15, n°28, pp. 61-76.

ARRIOLA, Oscar; TECUATL, Graciela; GONZÁLEZ, Guadalupe, “Software propietario vs software libre: una evaluación de sistemas integrales para la automatización de bibliotecas”, *Bibliotecológica*, 2011, vol. 25, n°54, pp. 37-70.

CAMARGO, Iván; CORTÉS, John; JIMÉNEZ, Alexander, "Hardware copyleft como herramienta para la enseñanza del proceso de señales e imágenes", *Tecnura*, 2012, vol.16, n°34, pp.189

CUERVA, Juan, “La propiedad intelectual en el mundo digital”, en: DE LA CUADRA-SALSEDO, T.; PIÑAR, J. (dir.); BARRIO, M.; TORREGROSA, J. (coords.), *Sociedad digital y derecho*, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, Red.es - Boletín Oficial del Estado, Madrid, 2018, pp. 719-740.

DISKIN, Matthew, “Open Source Software: Litigation Windfall or Landmine?”, 2020, <https://www.dentons.com/en/insights/articles/2020/august/25/open-source-software-litigation-windfall-or-landmine> consultada: 5 de octubre de 2020.

FERNÁNDEZ, Carmen, “El interés público y privado en la protección de los derechos de propiedad intelectual”, *Revista de Administración Pública*, 2010, n° 183, pp. 335-358.

FREE SOFTWARE FOUNDATION (Ed.), “El Sistema Operativo GNU”, 2020 (última actualización), en línea: <https://www.gnu.org/home.es.html>, consultada: 11 de noviembre de 2020.

GONZÁLEZ, Jesús, “Guía del software libre”, en TRAFICANTES DE SUEÑOS (eds.), *Copyleft. Manual de uso*, TDS, Madrid, 2006, 212 pp., disponible en línea: <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/Manual%20Copyleft-TdS.pdf>, consultado el: 11 de abril de 2020.

GUADAMUZ, Andrés, “Viral Contracts or Unenforceable Documents? Contractual Validity of Copyleft Licences”, *European Intellectual Property Review*, 2004, Vol. 26, N° 8, pp. 331-339. Disponible en: <http://sro.sussex.ac.uk/id/eprint/46011/>, consultada: 5 de octubre de 2020.

HIMANEM, Pekka, La ética del hacker y el espíritu de la era de la información, 2001, <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>, consultada: 3 de marzo de 2020.

OPEN SOURCE INITIATIVE (Eds.), “History of the OSI”, 2018, <https://opensource.org/history>, consultado: 4 de octubre de 2020.

PÉREZ, Elena; CRESPO-SÁNCHEZ, Antonio, *La validez jurídica de la licencia GPL en España*, Sánchez-Crespo Abogados y Consultores, Madrid, 2006, 2° edición, https://artica.es/docs/informe_gpl2.pdf, consultada: 5 de oct. de 2020.

PETERSON, Christine, “How I coined the term 'open source'”, 2018, <https://opensource.com/article/18/2/coining-term-open-source-software>, consultado: 2 de octubre de 2020.

RODRÍGUEZ, Mabel, “La difusión de las creaciones en la era digital: El Copyleft para distribuir creaciones en la era digital”, *ACIMED*, 2007, vol. 15, n° 1, disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352007000100008&lng=es&nrm=iso, consultada: 30 de marzo de 2020.

SCHMITZ, Christian, “Dominio público, propiedad intelectual y equilibrio de intereses”, *Revista Chilena de Derecho*, 2009, vol. 36, n°2, pp. 343-367.

STELLA, Gladys, “El software libre y sus implicancias jurídicas”, *Revista de Derecho Universidad del Norte (Colombia)*, 2008, N° 30, pp. 164-199. pp. 164-199.

STEVEN, Eric, “The Cathedral and the Bazaar”, 2001, <http://www.understein.net/su/docs/CathBaz.pdf>, consultada: 4 de octubre de 2020.

SZATTLER, Eduard, “GPL - "Viral" license or "Viral" contract”, *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 2014, <https://journals.muni.cz/mujlt/article/view/2459>, consultada: 6 de octubre de 2020.

WALKER, Elisa, *Manual de Propiedad Intelectual*, Editorial Legal Publishing, Santiago, 2020, 2ª edición.