



Ministerio de Cultura,  
Deportes y Turismo



WIPO IOMPI

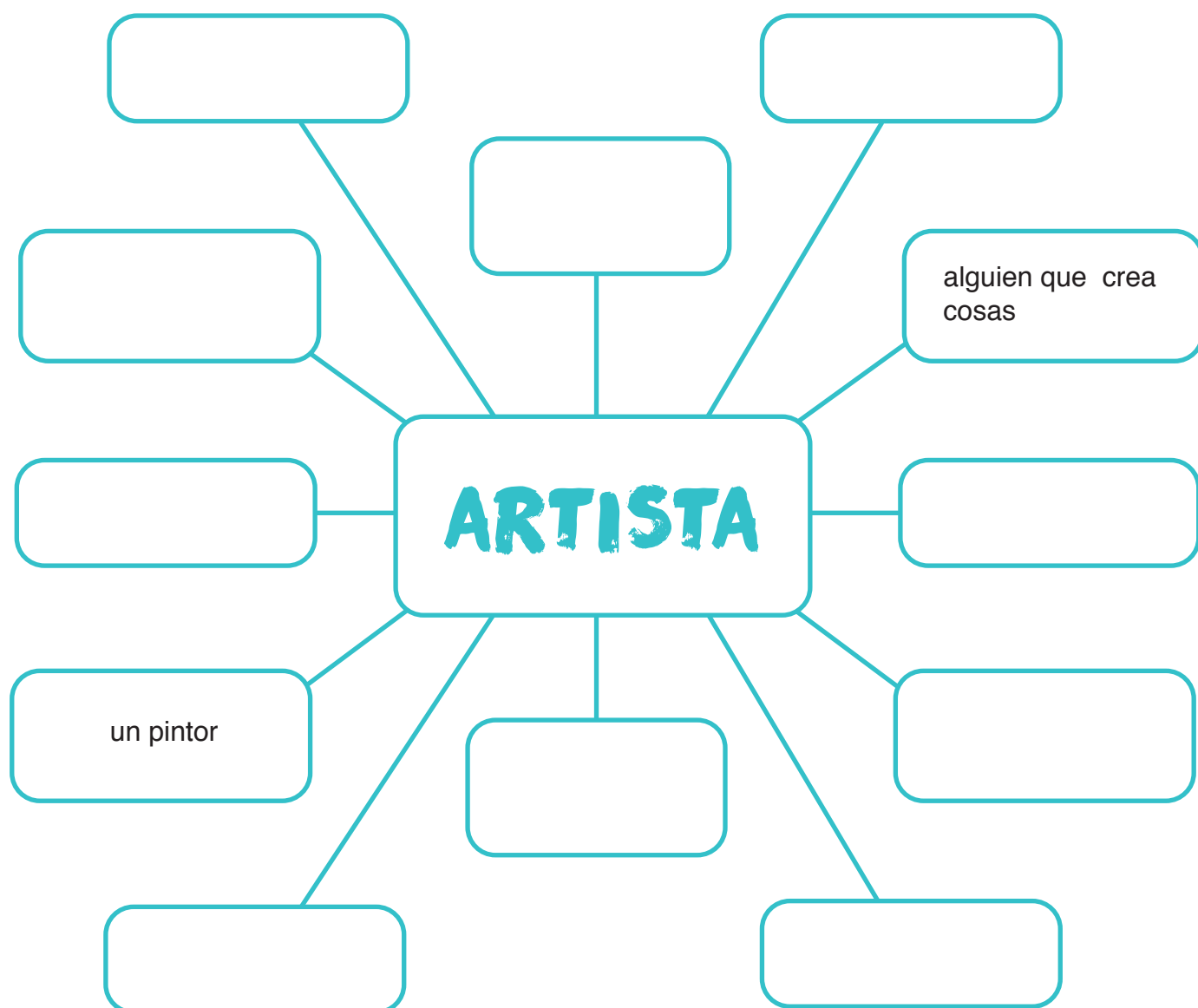
Con apoyo del Ministerio de Cultura, Turismo y Deporte de la República de Corea, en el marco del Fondo Fiduciario de la República de Corea/Fomentar el respeto por el derecho de autor (FIT/ROC)

© 2015 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual

# SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



1) ¿A qué nos referimos con la palabra “artista”? Intercambia ideas con un compañero sobre las posibles definiciones de la palabra.



¿Cómo ha cambiado la tecnología el significado de “artista”?

2) Los artistas tienen en común la **CREATIVITY** y la **ORIGINALITY**. Busca en el diccionario las definiciones de estas palabras y anótalas. Puedes agregarlas a las notas anteriores. Si es posible, intenta encontrar más de una definición para cada palabra..

# SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



3) Teniendo en cuenta estas definiciones, discute con tu compañero las siguientes afirmaciones. Agrega un comentario para indicar si estás de acuerdo o no. Justifica tu respuesta.

| AFIRMACIÓN  | DE ACUERDO O EN DESACUERDO | JUSTIFICACIÓN |
|---|----------------------------|---------------|
| No existe la originalidad. Hasta Shakespeare copió ideas de otras obras.  |                            |               |
| La creatividad se lleva dentro. La tienes o no.   |                            |               |
| Inspirarse en el arte de otra persona y crear algo utilizando técnicas similares es copiar.                                 |                            |               |
| No es necesario ser original para ser creativo.   |                            |               |
| No hay nada de creativo en crear música o imágenes utilizando programas informáticos.                                       |                            |               |
| Tomar una muestra de una grabación de sonido de otra persona para utilizarla en una obra propia no es original ni creativo. |                            |               |

4) “La industria creativa” es una expresión amplia que abarca empleos muy diversos. En el siguiente cuadro, la primera columna incluye una lista de empleos que existen en las industrias creativas, como el teatro, las películas y los videojuegos.

# SECCIÓN 1:

## PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



Con un compañero, lee las descripciones de las funciones que figuran en la tercera columna y con una flecha intenta relacionarlas con los cargos de la primera columna.

| DENOMINACIÓN DEL CARGO  |  | DESCRIPCIÓN DE LAS FUNCIONES  |
|---|--|---|
| Director de arte publicitario - creativo                                    |  | Leer textos antes de que sean publicados para asegurarse de que no contiene errores.  |
| Animador 2D (animación por computadora)                                     |  | Preparar el presupuesto y los costos de producción de una película para posibles inversores   |
| Carpintero  |  | Ilustrar guiones y diseñar las escaletas para iniciar la acción   |
| Coreógrafo  |  | Diseñar y crear nuevos sombreros.   |
| Editor  |  | Verificar y depurar los videojuegos para asegurarse de que son de buena calidad antes de que lleguen al público.                            |
| Director de cine  |  | Ayudar a construir, transportar, armar, desarmar y almacenar equipos.   |
| Iluminador  |  | Convertir datos informáticos en una secuencia de imágenes visibles.   |
| Diseñador gráfico   |  | Utilizar programas informáticos para animar escenas, crear personajes y trazar los movimientos de la cámara                                 |
| Archivero   |  | Diseñar conceptos visuales para campañas de publicidad  |
| Diseñador de niveles  |  | Actuar de intermediario entre el equipo de rodaje y los propietarios del local a fin de que todos estén a gusto durante la filmación.       |
| Productor técnico (de cine)   |  | Construir, instalar y retirar las estructuras de madera del plató y los lugares de filmación.   |
| Sombrerero  |  | Crear un índice al final de un documento para facilitar a los lectores la búsqueda de nombres o temas.                                      |
| Asistente de producción   |  | Producir diseños para comunicar visualmente el mensaje de un cliente.   |
| Encargado del control de calidad  |  | Ayudar en la producción cinematográfica donde sea necesario.  |
| <i>Render Wrangler</i> (persona encargada de digitalizar videos o imágenes) |  | Responsable general de la dirección creativa como, por ejemplo, el estilo y la estructura de la película.                                   |
| Tramoyista  |  | Proyectar, crear y dar vida a la danza y el movimiento en el escenario o en el plató.   |
| Artista de guion gráfico  |  | Responsable de todos los aspectos prácticos de la iluminación y los lugares de filmación  |
| Jefe de unidad  |  | Crear y decidir sobre la arquitectura interactiva de algunas partes de un videojuego digital, como el paisaje, los edificios y los objetos. |

# SECCIÓN 1: PRESENTACIÓN DE LOS TÉRMINOS



5) Cuando hayas relacionado los cargos con sus correspondientes funciones, te darás cuenta de que algunos de los trabajos pertenecen al sector digital. Esto significa que el trabajo que se encargan de producir está disponible en Internet o en formato digital. Vuelve a leer la lista y destaca los cargos que consideras que sin duda pertenecen al “sector digital” de las industrias creativas. ¿Qué otros trabajos forman parte de este sector?

6) Si tienes acceso a Internet, busca tus sitios web preferidos e intenta determinar la función de cada una de las personas que ha trabajado producirlo y cuáles crees que han sido sus funciones. También puedes fijarte en anuncios publicitarios en revistas. ¿Cuántos trabajos creativos has encontrado?

Si es posible, haz capturas de pantalla de varias páginas web e intenta señalar quién participó en el desarrollo de cada sección. Puedes inspirarte en el siguiente ejemplo:



## SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



1) ¿Qué queremos decir cuando afirmamos que valoramos algo? ¿Cómo demostramos que lo valoramos? Con un compañero, haz una lista de las tres cosas que valoras más en tu vida y explica cómo demuestras que las valoras. Cuando hayas terminado, compártelas y compáralas con el resto de la clase para determinar si están de acuerdo.

2) En la sociedad moderna, generalmente asociamos el “valor” con dinero. Por ejemplo, el oro se considera muy valioso y, por lo tanto, es muy costoso. Sin embargo, hay cosas a las que no se puede poner un precio. Lee esta lista y ordénala en dos columnas: en una columna incluye todo lo que consideres que puede valorarse económicamente y en la otra incluye todas las que consideras que no tienen un valor monetario. ¿Hay alguna que pueda incluirse en ambas columnas? De ser así, explica los motivos.

Diamantes  
Amor  
Bebés  
Coche deportivo  
Belleza  
Salud  
Vivienda  
Educación  
Computadora  
Prendas de vestir  
Talento  
Teléfono móvil  
Familia

| VALORADAS EN DINERO | NO TIENEN PRECIO |
|---------------------|------------------|
|                     |                  |
|                     |                  |
|                     |                  |
|                     |                  |
|                     |                  |
|                     |                  |
|                     |                  |
|                     |                  |

## SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



(3) Lee los siguientes fragmentos de noticias recientes sobre cómo la tecnología digital está cambiando el modo en que valoramos la creatividad. Luego, discute las siguientes preguntas.

*La cuestión más importante es que si la visualización de contenido en Internet es gratuita o a un bajo costo se convierte en la forma en que consumimos toda la música (que se graba) y también, gran parte de otro contenido creativo... entonces, quizá deberíamos detenernos un momento y pensar en el efecto que tendrán estos servicios y esta tecnología antes de “vender” todos nuestros bienes culturales del modo en que lo hicieron las grandes empresas discográficas.*

*David Byrne, The Guardian, 11 de octubre de 2013*

*El negocio de la piratería es algo a lo que, como protegido de la generación de los vinilos/ CD, nunca me acostumbraré. Claro que solíamos copiar discos a casetes cuando era niño, pero generalmente eran discos que ya habíamos comprado. Nos sentíamos muy a gusto con la idea de que por el placer de escuchar música debíamos pagar un precio justo al artista... Para la generación del iPod, la idea de pagar por la música en iTunes es un sacrilegio. El otro día le mencioné a un chico de 12 años una canción de hip-hop no muy conocida de un artista llamado RJD2 y, al cabo de unos segundos, había descargado sus canciones y reproducido el diseño de la portada del disco de forma gratuita. La destreza y el ingenio del chico son admirables, pero también es triste: ¿quién pagará la hipoteca de RJD2?*

*James Delingpole, Daily Telegraph, 1 de octubre de 2011*

*La cuestión de si Spotify beneficia a los artistas es más controvertida. Este servicio ha sido acusado de no valorar lo suficiente a los músicos... En julio, Taylor Swift escribió en el editorial del Wall Street Journal: “En mi opinión, el valor de un disco se basa y se seguirá basando en la sangre, el sudor y las lágrimas que derramó el artista para realizar su trabajo”. Para Swift, poder difundir contenidos en Internet no dista demasiado de la piratería. “La piratería, el intercambio de archivos y poder ver contenidos por Internet han disminuido drásticamente las ventas de discos, y cada artista ha respondido a este problema de manera diferente”, escribió.*

*John Seabrook, The New Yorker, 24 de noviembre de 2014*

- a) Resume en tus propias palabras el argumento principal expresado en estos artículos.
- b) ¿Qué entiendes por “piratería”?
- c) ¿Estás de acuerdo con Taylor Swift en que la transmisión por flujo continuo (*streaming*) “no dista demasiado de la piratería”? Justifica tus respuestas.

## SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



4) Consumimos productos digitales creados por artistas a través de Internet. Estos productos digitales son la propiedad intelectual (P.I.) de sus creadores. Podemos obtener algunos de estos productos de forma gratuita, mientras que debemos pagar por otros. En el siguiente cuadro, la primera columna incluye una lista de productos digitales. En la otra columna, señala si crees que deberías pagar por el producto. Después de haber completado la segunda columna, comenta tus respuestas con un compañero. ¿En qué estuvisteis de acuerdo y en qué no?

| PRODUCTOS DIGITALES                       | ¿DEBERÍA PAGAR POR ESTO? |
|---|--------------------------|
| Juegos en línea                           |                          |
| Música                                    |                          |
| Videos de YouTube                         |                          |
| Películas                                 |                          |
| Publicidad en radio y video               |                          |
| Programas de radio                        |                          |
| Programas de televisión                   |                          |
| Podcasts                                  |                          |
| Videos didácticos                         |                          |
| Libros electrónicos                       |                          |
| Programas informáticos                    |                          |
| Aplicaciones para teléfonos móviles       |                          |
| Fondos de pantalla y fondos de escritorio |                          |
| Cursos en línea                           |                          |
| Tarjetas                                  |                          |
| Etiquetas                                 |                          |
| Arte gráfico                              |                          |
| Logos                                     |                          |
| Fotografías                               |                          |
| Gráficos para sitios web                  |                          |
| Plantillas                                |                          |

Destaca los productos por los que **no** consideras que debes pagar.

- ¿Quién hizo el producto?
- ¿Con qué finalidad?
- ¿Quién crees que pagó para que se fabricara el producto?
- ¿Cómo será remunerada la persona que lo creó?



## SECCIÓN 2: VALORAR LA CREATIVIDAD



5) En ocasiones las personas descargan productos digitales de manera ilegal. Se trata de productos por los que debemos pagar, pero tratamos de obtenerlos de forma gratuita o compramos copias más baratas que el original. Estas copias ilegales se denominan “copias pirateadas” y quienes las producen están involucrados en actos de “piratería”. Algunos lo llaman “robo de derechos de autor” porque los artistas son los que pierden. Otras personas rechazan esta descripción porque los artistas no pierden propiedad física, sino la oportunidad de recibir un ingreso por su obra. A fin de que puedas reflexionar sobre este tema en mayor profundidad, comenta las siguientes preguntas con un compañero:



- a) ¿Alguna vez un amigo ha copiado tus deberes o tus respuestas en un examen? De ser así, ¿cómo te sentiste?
  - b) ¿Alguna vez has copiado tú a alguien? De ser así, ¿por qué lo hiciste? ¿Cómo te sentiste?
  - c) ¿Crees que es aceptable en alguna circunstancia copiar el trabajo de otra persona y hacerlo pasar por propio? Si la respuesta es negativa, ¿por qué la gente lo hace?
  - d) ¿Qué sería más vergonzoso: obtener una mala nota en un examen o que te sorprendan haciendo trampas? ¿Por qué?
  - e) ¿Cómo se compara la idea de hacer trampa o robar ideas en la escuela con descargar productos digitales sin pagar?
- 6) **Extensión:** ¿Qué puedes averiguar sobre cómo protege la legislación de tu país el trabajo creativo de las personas contra el robo o la copia ilegal?

## SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS



*1) Lee las diferentes situaciones y piensa en los personajes que participan en cada una de ellas. En parejas y grupos, representa algunas de las situaciones teniendo en cuenta cuál podría ser la reacción de los diferentes personajes y por qué.*

**Situación número 1:** Marcel trabaja en una pequeña empresa de diseño. Su trabajo consiste en crear diseños originales para clientes que venden una variedad de productos. Debe producir un diseño para una nueva marca de jabón. Para ello, busca en Internet ideas de productos similares diseñados en otras partes del mundo. Descarga una imagen y un logo distintivos para copiarlos y espera que el cliente no se dé cuenta. Después de la presentación, su jefe, Javier, lo llama porque sospecha que el diseño es una copia.

### **Personajes x 2**

Marcel está atravesando un momento difícil en su vida personal y no se está haciendo bien su trabajo. Va atrasado en el cumplimiento de algunos plazos. Conoce la legislación de derechos de autor, pero cree que ha editado lo suficiente el original para que pase inadvertido.

A Javier le cae bien Marcel y sabe que es capaz de producir un trabajo de calidad. Tiene la responsabilidad de respetar la ley y sabe que infringir derechos de autor en el mundo del diseño no es aceptable y que si el diseñador original descubre la copia podría demandarlo.

**Situación número 2:** A Assaf le gustan los videojuegos y, después de la escuela invita a su amigo Murat a su casa para que jueguen juntos con su computadora. Assaf le muestra a Murat que puede descargar algunos juegos nuevos de forma gratuita mediante un programa informático que descubrió en Internet. Murat no está seguro de que sea una buena idea.

### **Personajes x 2**

A Assaf le fascinan las computadoras y lo que son capaces de hacer. Le gusta experimentar con diferentes tipos de programas informáticos y le parece que mostrar a otras personas las opciones disponibles es una buena forma de hacer amigos.

A Murat también le gusta experimentar con computadoras y le interesa saber lo que está disponible en Internet. Sin embargo, tiene más cuidado porque su hermano recientemente descargó algunos juegos gratis de un sitio web que infectaron la computadora con virus informáticos y, por lo tanto, hizo que funcionara mal.

## SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS



**Situación número 3:** Seo-yeon y Ji-woo quieren ir a un festival de música en las vacaciones de verano. Consultan los precios en el sitio web oficial del festival, pero las entradas les resultan muy caras. Seon-yeon se entera de que un sitio no oficial está vendiendo entradas con descuento. Las chicas no se deciden sobre dónde comprar las entradas y evalúan los riesgos.

Seo-yeon es muy precavida y no suele asumir riesgos, pero su padre acaba de perder el trabajo y ella no quiere pedirle a su familia que pague tanto por la entrada.

Ji-woo suele asumir riesgos y considera que las entradas del sitio no oficial son tan auténticas como las otras. No considera que esté mal comprar entradas más baratas y dice que, de todos modos, los artistas que actúan en el festival no obtendrán dinero de la venta de entradas.

**Situación número 4:** Abeo está descargando en su reproductor de mp3 nueva música de moda, de la que leyó críticas en Internet. La música proviene de un sitio web que ofrece descargas gratuitas. Su hermano mayor Onyedi regresó a casa muy cansado después de que lo despidieran del trabajo y se enfada al ver lo que está haciendo Abeo.

A Abeo le encanta escuchar música de diferentes partes del mundo. Tiene un trabajo poco remunerado en un supermercado local, por lo que no puede comprar toda la música digital que quisiera. Desearía trabajar en la industria de la música, quizá como DJ.

Su hermano mayor Onyedi estaba trabajando en una pequeña empresa de producción de música. La empresa tuvo que despedir al 15% de sus empleados debido a las crecientes pérdidas de ingresos en los últimos 5 años. El director de la empresa lo anunció esa mañana y explicó que uno de los motivos de la decisión eran las descargas ilegales de música.

### (2) Debate

- Teniendo en cuenta estas situaciones, ¿cuáles consideras que son los principales problemas de descargar ilegalmente productos digitales?
- ¿Cómo podrías solucionar algunos de estos problemas?
- Si las descargas ilegales pueden causar problemas a las personas y a sus computadoras, ¿crees que los consumidores deben ser responsables de sus descargas? ¿Debería ser una opción personal o debería existir un órgano externo encargado de ello? Fundamenta tus respuestas.
- Inventa tus propias situaciones para demostrar que las descargas ilegales de productos digitales pueden perjudicar a quienes crean los productos y a quienes los descargan. Además de esas situaciones, piensa también en los problemas relativos a la seguridad de la información y la privacidad, así como la calidad y fiabilidad del contenido y los productos en línea.

## SECCIÓN 3: PROTEGER LOS DERECHOS DE LOS ARTISTAS



3) A continuación se plantean problemas provocados por la descarga ilegal de productos digitales creados por artistas, diseñadores, músicos, cineastas, programadores informáticos y escritores. Léelos con atención, elige DOS que consideres que son los más graves y bázate en ellos para realizar una presentación en clase en uno de los siguientes formatos:

- un artículo de revista
- el esquema de una campaña en los medios sociales que incluya hashtags, un logo y un mensaje principal
- un juego de mesa o de cartas

### ***LAS DESCARGAS Y LA TRANSMISIÓN ILEGAL DE CONTENIDOS POR INTERNET***

***...te hacen vulnerable.*** Al ingresar a un sitio web que ofrece contenido de fuentes ilegales, como una película que se estrenó recientemente, podrías estar permitiendo que delincuentes ingresen a tu computadora. Una vez que hayan ingresado, podrán acceder a toda tu información privada, como tus datos bancarios.

***...hacen vulnerable a tu computadora.*** Estos sitios pueden exponer a tu computadora a una serie de programas espía, programas malignos y virus.

***...hacen vulnerables a los niños.*** Los sitios de intercambio de archivos permiten a los usuarios intercambiar videos que no utilizan controles para prevenir que usuarios menores de edad accedan a contenido inapropiado.

***...pueden costar caro.*** En la mayoría de los países, las personas que descargan productos digitales incurren en responsabilidad civil, lo que significa que pueden ser objeto de una orden judicial que les obligue a pagar una compensación al propietario del producto digital que descargaron sin pagar. En algunos países, quienes realizan descargas ilegales incurren en multas y sanciones.

***...perjudican a los creadores.*** A los autores y artistas no les es fácil ganarse la vida en nuestra sociedad. Las descargas y la transmisión de contenido en forma ilegal los privan de sus ingresos.

***...dañan a la economía.*** El dinero que deberían haber recibido los creadores y quienes distribuyen su obra queda en manos de delincuentes, fortaleciendo así las redes de delincuencia en detrimento de la sociedad.



(4) **Extensión:** Vuelve a examinar las diferentes situaciones presentadas e intenta redactar un guion basado en algunos de los personajes. Para ilustrar mejor los efectos negativos de las descargas digitales ilegales puedes desarrollar, cambiar y crear nuevos personajes. Si tienes acceso a cámaras de video o cámaras fotográficas puedes grabar algunas de las escenas principales. Guarda las imágenes, ya que podrían utilizarse en la presentación final de esta unidad.

## SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO



1) En 2013, un estudio en línea<sup>1</sup> realizado en el Reino Unido encuestó a 1.000 jóvenes de entre 11 y 15 años acerca de sus hábitos en Internet. Los resultados fueron los siguientes:

- Un tercio (37%) de los adolescentes de entre 11 y 12 años admitió haber descargado o visto en internet una película para mayores de 15 años, recientemente.
- Uno de cada cinco adolescentes de 11 a 15 años de edad (21%) afirmó que utiliza sitios web pirata para mantenerse al día de lo que ven sus amigos y sus hermanos mayores.
- Más de una cuarta parte de los adolescentes de entre 11 y 15 años (27%) afirmaron que sus padres desconocen qué películas ven en Internet, un tercio (32%) no se sentiría a gusto con que sus hermanos menores vieran lo mismo que ellos en Internet.

Discute en tu grupo sobre el modo en el que vuestros hábitos se comparan con el estudio. Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Has descargado o visto recientemente alguna película de un sitio web pirata recomendado para personas de una edad más avanzada que la tuya?
- De ser así, ¿lo hiciste para imitar a tus amigos y hermanos mayores?
- ¿Tus padres saben lo que ves en Internet?
- ¿Cómo te sentirías si tus hermanos menores vieran lo mismo que tú?

Ahora reflexiona sobre las respuestas de tu grupo. La intención de esta tarea no es hacerte sentir culpable, sino que seas sincero acerca del modo en que te comportas en Internet y que reflexiones sobre por qué haces lo que haces.

2) Lee el siguiente fragmento de una noticia<sup>2</sup> sobre un caso ocurrido en Gran Bretaña de un joven que retransmitió ilegalmente la Premier League de fútbol desde un sitio web en su casa.

*“Un hombre que retransmitió en directo partidos de fútbol desde su computadora y cobró a miles de personas por verlos, evitó ser condenado a prisión.*

*Gary Goodger tenía apenas 16 años cuando comenzó a retransmitir ilegalmente partidos de la Premier League a través de su sitio web. Goodger cobraba por el contenido un precio menor que el del canal oficial, Sky. Utilizó un gran satélite, siete computadoras y nueve decodificadores para desarrollar su sitio web “freelivefooty” desde su casa en Lower Earley, cerca de Reading...*

*El juez Reddihough dijo a Goodger: ‘Las empresas de este país, así como los canales o emisoras y la Premier League, tienen derechos de autor y tienen derecho a que no sea utilizados ilegalmente, como hiciste tú. El problema es que, en definitiva, en casos como este será el consumidor el que termine pagando porque si hay menos personas que lo utilizan, los precios de los proveedores oficiales aumentarán’...*

*Al finalizar el juicio de seis días, Goodger fue declarado culpable por retransmitir al público material protegido por derechos de autor como parte de su actividad lucrativa... El juez dijo a Goodger: ‘Tengo en cuenta que tenías tan solo 16 años cuando empezaste esta empresa y aún eres bastante joven. No me cabe duda de que eras consciente de que lo que estabas haciendo era ilegal e ignoraste ese hecho.*

*Seguiste haciéndolo y, aunque no obtuviste ganancias muy elevadas, sí fueron considerables’. El juez ordenó una pena de prisión de seis meses y lo condenó a realizar 200 horas de trabajo comunitario y a pagar 1.750 libras de costas judiciales”.*

<sup>1</sup> Encargado por The Industry Trust for IP Awareness, en asociación con la Junta Británica de Clasificación de Películas (BBFC)

<sup>2</sup> Daily Mail - 25 de enero de 2013 <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2268348/freelivefooty-Gary-Goodger-spared-jail-illegal-ly-streaming-Premier-League-football-matches.html>



## SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO



### Debate

- ¿Consideras que Gary Goodger se hubiera metido en tantos problemas si no hubiera cobrado por ver los partidos de fútbol? Fundamenta tu respuesta.
- ¿Por qué crees que el juez menciona la edad de Gary al emitir el fallo?
- ¿Qué entiendes por el argumento del juez de que “el consumidor termina pagando”? ¿Estás de acuerdo?
- En el juicio, el juez dijo: “De hecho, me han informado de que hay varios sitios web y empresas que realizan las mismas actividades ilegales, eso no ayuda. En todo caso, exige que los tribunales impongan condenas disuasorias”. ¿Qué crees que quiso decir con esto? ¿Estás de acuerdo?

(3) Lee el fragmento introductorio de este artículo de *The Sunday Times*<sup>3</sup>:

***Hace un par de años, alguien escribió en un sitio web estudiantil: “A las organizaciones pertinentes que lean esto: descargo un montón de música y películas de forma ilegal. Por favor, rastreen mi dirección de IP y arréstenme”.***

*Por más provocador que fuera el mensaje, el que lo escribió sabía que nada sucedería. Y aunque esto lo haya escrito una sola persona, estas son las palabras de una generación insolente que infringe la ley. La idea de pagar por el arte es ajena a muchos de ellos. Se ha vuelto tan habitual que hasta las personas que trabajan en el mundo de las artes lo hacen y así ponen en peligro su futuro económico. Se presta tan poca importancia al tema en la actualidad que cuando recientemente se filtraron en Internet episodios de la nueva temporada de Juego de Tronos, los comentaristas de un sitio web de noticias estaban diciendo abiertamente dónde se podían descargar...*

### Debate

- ¿Estás de acuerdo en que los jóvenes de hoy en día son una generación “insolente que infringe la ley”? Fundamenta tu respuesta.
- En otra parte del artículo, un joven que descarga contenido ilegalmente se describe como un “pez pequeño”. ¿Qué crees que significa y quién podría ser el “pez gordo”?
- ¿En qué medida estás de acuerdo con la afirmación de este joven de que descargar material a pequeña escala (es decir, es un “pez pequeño”) no tiene consecuencias? ¿De qué forma cambiaría tu punto de vista si millones de personas hicieran lo mismo?
- ¿Qué crees que quiere decir el escritor cuando afirma que las personas que trabajan en el sector artístico y descargan contenido ilegalmente están “socavando su propio futuro económico”?
- ¿Qué fuentes “oficiales” de descargas de música conoces?
- Fíjate en el costo promedio de descargar una canción. ¿Qué crees que sucede con el dinero que pagas por una canción?
- Proporciona ejemplos de artistas que pusieron su contenido a disposición en Internet de forma gratuita. ¿Qué consideras que obtuvieron a cambio?

<sup>3</sup> Las descargas ilegales de música y películas están destruyendo las industrias creativas – Jonathan Dean – *The Sunday Times*,

## SECCIÓN 4: DISTINGUIR LO CORRECTO DE LO INCORRECTO



4) Los proveedores de servicios de Internet en algunas partes del mundo han enviado cartas a sus clientes para advertirles de que han descubierto que utilizan sitios web de intercambio ilegal de archivos. Lee los siguientes argumentos en contra de vigilar las descargas ilegales. ¿Crees que se proporcionan argumentos válidos en cada caso? Fundamenta tus respuestas.

| ARGUMENTO  | VÁLIDO O INVÁLIDO |
|--|-------------------|
| “Los usuarios deberían elegir libremente qué sitios web utilizan. Si desean utilizar sitios legales o ilegales, es su elección, no la del Estado ni la de los proveedores de servicios de Internet”.               |                   |
| “Vigilar las descargas de las personas está llevando la ‘sociedad de vigilancia’ demasiado lejos: las actividades diarias de las personas no deberían estar sometidas ninguna observación ni control permanentes”. |                   |
| “Estas propuestas tratan a los usuarios de Internet como si fueran delincuentes, ¿así es como ven los proveedores de servicios de Internet a sus clientes?”  |                   |
| “Intercambiar información libremente es un derecho humano y es más importante que el derecho de autor”.  |                   |

i) ¿Cuáles consideras que podrían ser las respuestas de los proveedores de servicios de Internet a estos argumentos?

ii) ¿Qué tipo de garantías crees que los usuarios de Internet quisieran tener?

(5) **Extensión:** Con ayuda de Internet, busca estudios de casos en tu país o en otros países en que las personas se hayan enfrentado problemas por descargar contenido digital de forma ilegal. ¿Puedes nombrar ejemplos de condenas “disuasorias” como fue el caso de Gary Goodger? ¿Qué problemas éticos acarrear las condenas disuasorias? ¿Qué problemas éticos acarrear las descargas ilegales? Escribe un breve informe para resumir tus conclusiones.

## SECCIÓN 5: BLOGS PARA DEFENDER LOS DERECHOS CREATIVOS



1) Sobre la base de lo que has aprendido en esta unidad, en la primera columna del siguiente cuadro enumera los tipos de artistas digitales que necesitan que sus derechos de propiedad intelectual se protejan. En la segunda columna, enumera las formas legales de acceder a su obra. En la tercera columna, enumera las formas ilegales de acceder a su obra.

| TIPO DE ARTISTA O PRODUCTOR CREATIVO | MODO LEGAL DE ACCEDER AL PRODUCTO | MODO ILEGAL DE ACCEDER AL PRODUCTO |
|--------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
|                                      |                                   |                                    |
|                                      |                                   |                                    |
|                                      |                                   |                                    |
|                                      |                                   |                                    |
|                                      |                                   |                                    |

(2) Cada país tiene una legislación diferente, pero el principio de respeto a la creatividad de las personas trasciende las fronteras nacionales. Elige uno de los siguientes casos para leer en grupo. Una vez que lo hayas leído con atención, toma notas sobre las siguientes preguntas:

El derecho de autor en la era digital: Una herramienta fundamental para los artistas –  
<http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=2688>

La protección de los programas informáticos –  
<http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=2567>

Localización de la tecnología: La historia de Bijoy –  
<http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=2624>



# SECCIÓN 5: BLOGS PARA DEFENDER LOS DERECHOS CREATIVOS



## Apuntes:

i) Haz un resumen con tus propias palabras de los casos anteriores. ¿Dónde transcurre? ¿Quiénes son los principales personajes que participan? ¿Cuáles son los principales problemas que plantea?

ii) ¿De qué modo la protección de los derechos de propiedad intelectual de una persona contribuyen al crecimiento de estas actividades comerciales?

3) No siempre descargar contenido digital gratuitamente es ilegal. Averigua más sobre estos conceptos:

- *Creative Commons*
- Recursos Educativos de Acceso Libre
- La iniciativa de *Open Source*

¿De qué manera amplía esta información tu conocimiento sobre la legislación del derecho de autor en la era digital? ¿Por qué crees que es importante que los jóvenes entiendan la distinción entre productos protegidos por derechos de autor y los que están disponibles de forma gratuita?

4) En grupo, diseña un sitio web para sensibilizar a los jóvenes de tu edad acerca de los derechos y obligaciones relacionados con las descargas digitales de Internet. Utiliza las siguientes preguntas para organizar tus ideas:

- ¿Cómo se llamará tu sitio web? Piensa en un nombre que resulte atractivo al público objetivo a quien está destinado. Incluye referencias a los temas principales.
- ¿Cuántas secciones tendrá y cuántos temas abarcará? Relee tus apuntes de esta unidad para recordar las principales cuestiones.
- Intenta incluir un glosario de términos. ¿En qué lugar del sitio web estaría y qué palabras incluirías?
- ¿Qué contenido puedes incluir que interese a tu público objetivo? ¿Qué cosas les gusta hacer? ¿Cómo atraerás su atención para que visiten tu sitio? Piensa en preguntas, juegos, infografías, animaciones, historias de interés humano y encuestas, entre otros.
- ¿Cuál será el color, el diseño y el estilo del sitio web? ¿Cómo será el logo?

(5) **Extensión:** Usa una plantilla y crea tu sitio web. Desarrolla tus ideas en grupo y asigna un contenido diferente para cada integrante. Si dispones de una cámara de video, entrevista a amigos y familiares sobre su opinión con respecto a los derechos de propiedad intelectual.