



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
ABOGADA DE LOS JUZGADOS Y TRIBUNALES DE LA REPÚBLICA DEL
ECUADOR**

TÍTULO:

Alcance de la protección de derechos de autor en el entorno digital

AUTORA:

LINDAO DELGADO CINDY DEL CARMEN

**Facultad de Ciencias Sociales, Derecho y Bienestar
Carrera de Derecho**

DOCENTE TUTOR:

Ab. Javier Andrés Espinoza Suárez, Mg.


MANTA, ENERO DE 2025

CONTENIDO

CONTENIDO	I
CERTIFICADO DE TUTOR	III
DECLARATORIA DE AUTORÍA	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
INTRODUCCIÓN	IX
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO	1
1. Planteamiento del Problema	1
2. Formulación del Problema.....	2
3. Objetivos.....	2
3.1. Objetivo General	2
3.2. Objetivos Específicos.....	2
4. Justificación de la Investigación	3
5. Metodología.....	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
1. Antecedentes Históricos	7
1.1. Visión Europea.....	8
1.2. Visión Americana.....	13
1.2.1. El <i>Copyright</i> con Nociones Norteamericanas.....	13
1.2.1.1. <i>La Digital Millennium Copyright Act</i> y su conexión con <i>Notice and Takedown</i>	16
1.2.1.2. <i>Fair Use</i>	20
1.2.2. Breves Orígenes de los Derechos de Autor en Ecuador.	22
2. Auge Tecnológico: Influencia en el Derecho y la Divulgación del Arte.....	24
2.1. Derechos de Autor: Generalidades.....	24
2.1.1. Derechos Morales.....	26
2.1.2. Derechos Patrimoniales.	29
2.2. La Era Tecnológica: Avances Digitales en la Época Actual	30

2.2.1. Apogeo Tecnológico y sus Consecuencias.....	30
2.2.2. Beneficios e Inconvenientes.....	32
2.2.3. El Rol de las Aplicaciones Móviles para la Difusión de las Creaciones.....	33
2.2.3.1. <i>Wattpad</i>	36
2.2.3.2. <i>Webtoon</i>	38
2.2.3.3. <i>Universo Meta: Facebook e Instagram</i>	41
2.2.3.4. <i>Patreon</i>	43
2.2.3.5. <i>TikTok</i>	45
2.2.3.6. <i>Spotify</i>	48
2.2.4. La Inteligencia Artificial (AI), ¿Sustituye a la Invención Humana?.....	50
CAPÍTULO III: MARCO LEGAL.....	55
1. En lo Internacional.....	55
1.1. Convención Universal sobre Derecho de Autor.....	55
1.2. Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas.....	56
1.3. Directiva 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo.....	59
1.4. Organización de Estados Americanos: Comunidad Andina, Decisión 351.....	61
2. La Perspectiva del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.....	63
2.1. Términos y Condiciones de Uso: Homólogos de los Contratos de Cesión y Licencia de Derechos.....	64
2.2. Equivalencia Funcional.....	67
3. Posibles Mecanismos de Respuesta frente a la Problemática.....	67
3.1. Antecedente Normativo Internacional.....	67
3.2. Evolución de la Norma Ecuatoriana: Implementación de Artículos.....	70
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
1. Conclusiones.....	74
2. Recomendaciones.....	77
3. Bibliografía.....	79

CERTIFICADO DE TUTOR

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Ciencias Sociales, Derecho y Bienestar de la Carrera de Derecho de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular en la modalidad de Proyecto de Investigación bajo la autoría de la estudiante **LINDAO DELGADO CINDY DEL CARMEN**, legalmente matriculado/a en la carrera de Derecho, período académico 2023(2)-2024(1), cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto **"ALCANCE DE LA PROTECCIÓN DE DERECHOS DE AUTOR EN EL ENTORNO DIGITAL"**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.


Manta, 07 de junio de 2024.

Lo certifico,


Abg. Javier Andrés Espinoza Suárez
Docente Tutor(a)
Área: Derecho de Propiedad Intelectual

Nota 1: Este documento debe ser realizado únicamente por el/la docente tutor/a y será receptado sin enmendaduras y con firma física original.

Nota 2: Este es un formato que se llenará por cada estudiante (de forma individual) y será otorgado cuando el informe de similitud sea favorable y además las fases de la Unidad de Integración Curricular estén aprobadas.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: DECLARACIÓN DE AUTORÍA	CÓDIGO:
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

Manta, enero de 2025

Declaración de Autoría

El Trabajo de Integración Curricular bajo la modalidad de Proyecto de Investigación denominado "Alcance de la Protección de Derechos de Autor en el Entorno Digital", ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme a las citas que constan en las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

En virtud de esta declaración me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Proyecto de Investigación en mención.


 Lindao Delgado Cindy del Carmen
 C.C.: 094213583-1

DEDICATORIA

A mi rayo de Luna, que desde el cielo fulgura este camino.

A mí, por seguir a pesar de las amenazas de mis pensamientos.

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por su apoyo incondicional durante toda mi vida académica.

A todos los docentes que, con sus conocimientos, aportaron a mi formación profesional; especialmente, al Abogado Javier Espinoza por su imparable guía en el desarrollo y culminación de este trabajo.

A mis amigas de toda la vida, y a las que este camino me permitió conocer, gracias por sus palabras de aliento. Siempre en mi corazón.

A mí, por no flaquear y dejarme derrumbar.

RESUMEN

El inevitable avance tecnológico y su influencia en la creación y divulgación de obras en sus diferentes formas ha planteado nuevos desafíos para el Derecho que rige el área. Esta investigación estudia el alcance que posee la protección de los derechos de autor, específicamente, en el entorno digital, mediante el análisis de la norma direccionada a estos y la forma que esta contempla para cederlos.

Con la finalidad de alcanzar el correcto desarrollo de este trabajo, se examinó bibliografía como parte del uso de la metodología cualitativa, además, utilizando el método analítico y descriptivo se revisó el auge de la tecnología en el entorno digital y sus posibles riesgos. Por otro lado, se consultó los términos de uso de las aplicaciones más utilizadas para la reproducción y difusión de obras; consiguientemente, se estudió la norma local en cuanto a los lineamientos convencionales de los derechos de autor y se analizó la regulación internacional sobre la materia y los mecanismos tecnológicos que ofrecen con el fin de alcanzar la protección efectiva de estos.

Estos elementos componen la organización medular de los capítulos que conforman esta investigación. De esta manera, el primero desarrolla su estructura técnica, el segundo abarca el comportamiento histórico del tema y su evolución paulatina e influencia en la actualidad; y, el tercero, ahonda en los sustentos jurídicos nacionales e internacionales de la conducta de los derechos de autor en el entorno digital.

Los resultados arrojaron afirmativo el impacto que significa utilizar como principal medio a las plataformas digitales para la creación y divulgación de las producciones de arte, puesto que la exposición del creador a diversos riesgos implícitos en esta acción afecta a sus derechos morales y patrimoniales, limitando el control que adquieren sobre sus obras. Finalmente, este trabajo halló evidente la falta de conocimiento y la inaplicación eficaz de la normativa ecuatoriana en cuanto al entorno digital como principal medio de creación y divulgación de producciones, por lo que la implementación de mecanismos tecnológicos específicos y efectivos deberán ser impuestos en la normativa que rige la materia, toda vez que se evite el estado de indefensión.

Palabras clave: Derechos de autor, entorno digital, norma ecuatoriana, plataformas digitales, vulneración derechos, mecanismos de protección.

ABSTRACT

The inevitable technological advance and its influence on the creation and dissemination of works in their different forms has posed new challenges for the Law that governs the area. This research studies the scope of copyright protection, specifically, in the digital environment, through the analysis of the regulation aimed at these and the way it contemplates to transfer them.

In order to achieve the correct development of this work, bibliography was examined as part of the use of qualitative methodology. In addition, using the analytical and descriptive method, the rise of technology in the digital environment and its possible risks were reviewed. On the other hand, the terms of use of the most used applications for the reproduction and dissemination of works were consulted; consequently, local regulations regarding conventional copyright guidelines were studied and international regulations on the subject and the technological mechanisms they offer were analyzed in order to achieve effective protection of these.

These elements make up the core organization of the chapters that make up this research. In this way, the first develops its technical structure, the second covers the historical behavior of the subject and its gradual evolution and influence today; and the third, delves into the national and international legal foundations of the conduct of copyright in the digital environment.

The results confirmed the impact of using digital platforms as the main means for the creation and dissemination of art productions, since the creator's exposure to various risks implicit in this action affects his moral and patrimonial rights, limiting the control they acquire over their works. Finally, this work found evident the lack of knowledge and the effective non-application of Ecuadorian regulations regarding the digital environment as the main means of creation and dissemination of productions, so the implementation of specific and effective technological mechanisms must be imposed in the regulations that governs the matter, as long as the state of helplessness is avoided.

Keywords: Copyright, digital environment, Ecuadorian regulation, digital platforms, infringement rights, protection mechanisms.

INTRODUCCIÓN

Debido a la imparable ola tecnológica que abraza al mundo actual, tan rápida como el pasar de los segundos, deja sin tiempo a la sociedad para prepararse y afrontar los diversos beneficios e inconvenientes que significa hacer uso de las diferentes tecnologías actuales. Factores como la falta de educación o el escaso conocimiento de estos elementos se convierten en colaboradores que dificultan el trabajo del sistema jurídico de manera eficaz.

En este proyecto de investigación se analiza el nivel de alcance de protección de los derechos de autor específicamente en el entorno digital, toda vez que se ha observado la facilidad que trae consigo la tecnología y sus diferentes medios y modos de representación, ya que sugieren una gran ayuda para el desarrollo social de la comunidad global; sin embargo, los riesgos que significa el bajo nivel de regulación jurídica en este espacio da lugar a segmentos que no son aplicados eficientemente, causando indefensión a los artistas creadores.

Con este antecedente, a través de la metodología cualitativa en la forma del método bibliográfico, analítico y descriptivo se logra identificar el problema a través de la investigación de los términos de uso de las aplicaciones más comunes que tienen como principal objetivo la divulgación de producciones; y, el mecanismo de gestión de derechos de autor, tanto para los creadores como los consumidores.

Los objetivos planteados analizan la estructura jurídica local de los derechos de autor en cuanto a la titularidad y la formas de cederlos dentro de un contrato convencional; no obstante, este estudio examina posibles formas de homologar esta acción dentro del entorno digital mediante el reconocimiento legal de los términos y condiciones como un contrato entre la plataforma digital y usuario, sea este creador o consumidor.

Asimismo, el sustento jurídico que otorgan organismos internacionales como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual con la expedición de convenios y tratados en la materia, coadyuvan para la propuesta de mecanismos tecnológicos que protejan los derechos de autor en el entorno digital, con la finalidad de adaptar la norma jurídica pertinente a la expresión artística a través de las nuevas formas de difusión.

CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

1. Planteamiento del Problema

La divulgación del arte ha abandonado el convencional entorno físico, donde las obras pueden ser expuestas al público de manera que la conexión entre el sentimiento de una pintura, la letra de una canción, el valor de un dibujo, la sincronía de una danza o el olor de un libro, y el receptor se mantiene intacta. No obstante, con el constante avance de la era tecnológica, surgen una serie de medios digitales que divulgan el arte volviéndolo más accesible y, por ende, vulnerable.

Desde este punto de vista, el papel que cumplen las plataformas digitales para la circulación del arte en sus diferentes formas es de suma importancia, dado que el alcance flexible que estas ofrecen, en la mayoría, le permiten al consumidor acceder sin ninguna dificultad más allá de las esferas digitales. Esto significa, entonces, que los creadores de dicho contenido de arte se ven afectados por esta facilidad, en razón de que terceros podrían llegar a apropiarse sin problema alguno de sus creaciones, constituyendo, así, la violación directa a los derechos de autor.

Si bien es cierto que los derechos de autor se protegen a nivel mundial, y se entienden efectivos a partir de la creación de la obra, es menester la existencia de una normativa específica que regule el consumo y divulgación del contenido colgado en el entorno digital, debido a que la norma vigente, en el caso de Ecuador, no se expande al ambiente tecnológico, sino que se limita a situaciones convencionales y análogas.

Esta problemática impulsa la no protección efectiva de los derechos que se adquieren a partir de la creación de un producto nacido de la mente humana, debido a que no se acopla al contexto normativo que requiere este aspecto tecnológico. Es decir que, a causa de su desarrollo paralelo a las personas capaces de materializar sus ideas, las plataformas digitales que son más usadas para su divulgación no poseen una restricción jurídica que les regule en cuanto al contenido que se suba en sus redes y la forma en que estos pueden ser tomados por terceros sin límite alguno.

Tomando en cuenta esta perspectiva, las redes sociales más susceptibles a la viralización, como Tik Tok, Instagram, Facebook, entre otras, han logrado convertirse en

factores esenciales para la divulgación de contenido en el entorno digital. En el caso de canciones, fonogramas, pistas de baile o coreografías, los usuarios que interactúan con este contenido pueden replicarlo, tomando como base la obra original para modificarla a sus necesidades. Esto puede vulnerar el derecho al autor a conservar la obra pura, ya que la transformación de esta sin su autorización expresa puede considerarse una violación de sus derechos.

Asimismo, otros factores que causan esta problemática, como la facilidad de acceso a las herramientas digitales y la falta de conciencia sobre los derechos de autor, son significativos dado a la pérdida de ingresos debido a la distribución no autorizada de sus obras por los usuarios de las redes sociales. Al mismo tiempo, ocasiona que contenido ilegal y dañino circule por el entorno digital, ocasionando que los consumidores pierdan acceso a obras originales y de calidad, afectando, evidentemente, la difusión de la cultura y la creatividad.

2. Formulación del Problema

¿Se encuentran protegidos los derechos de autor en el entorno digital por la legislación vigente?

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

- Explorar el alcance de la protección de los derechos de autor en el entorno digital mediante el estudio de la norma direccionada a estos y sus formas de cederlos.

3.2. Objetivos Específicos

- Estudiar la norma vigente que reconoce la titularidad de derechos de autor.
- Determinar la manera en que los autores ceden sus derechos a terceros en el espacio digital.
- Especificar formas de proteger obras nacidas del intelecto humano en el entorno digital.
- Proponer mecanismos que coadyuven la protección de derechos de autor en el entorno digital.

4. Justificación de la Investigación

El desconocimiento de los derechos de autor, por parte de los creadores, como de los usuarios, resulta en un problema complejo que afecta de forma negativa a los autores, la cultura, e incluso, la economía. Puesto que, factores como la escasa educación sobre la materia o la incomprensión de las leyes o normas que los protegen, la complejidad de las mismas, la seguridad común sobre la calidad de dominio público del contenido en plataformas digitales, ocasionan consecuencias directas dentro del campo de estudio.

A su vez, estos elementos se traducen en la infracción directa del mencionado derecho, la reducción de ingresos percibidos por la comercialización ilegal de los mismos, y la desmotivación respecto a la creatividad de obras, disminuyendo el impacto cultural que estas puedan llegar a tener. Por tanto, la difusión de información sobre la protección de los derechos de autor, aunque es una tarea compleja, es sumamente importante para mantener la seguridad jurídica de la cual es susceptible el creador.

Ahora bien, debido al avance que sugiere el desarrollo de las nuevas tecnologías y sus recientes formas de divulgación del contenido que navega por las redes, es necesario que el sistema jurídico correspondiente a la jurisdicción del creador cuente con todos los mecanismos que protejan los derechos de autor. Por este motivo, el objetivo principal de esta investigación se direcciona hacia la exploración del alcance de la protección de dichos derechos en el ambiente digital mediante el estudio de la normativa local y el sustento jurídico internacional que lo avala.

Los aportes esperados con la conclusión de la presente investigación es la correcta identificación de la problemática a nivel local e internacional en línea, acompañada con el estudio de los términos y condiciones de las plataformas de uso común que recopilan obras de cualquier índole para, de esta forma, buscar mecanismos que podrían implementarse para la protección de los derechos de autor dentro de la esfera digital.

De esta manera, los principales beneficiarios son los creadores que suban sus trabajos en dicho entorno; sean estos de arte, tales como pintores, dibujantes, escritores, bailarines, danzantes, músicos, cantautores, entre otros; creadores de contenido audiovisual, videojuegos, plataforma de *streaming* u otros equivalentes de la industria de entretenimiento; lo que a su vez, podría servir como base para futuros estudios, análisis o

legislación en el campo del derechos de autor y la propiedad intelectual dentro de la normativa que los regula.

5. Metodología

Desde que el ser humano ha logrado esquematizar sus ideas y desarrollarlas, se manifiesta la necesidad de buscar mecanismos que coadyuven al efectivo ajuste en sistemas de conocimiento que permitan el desenvolvimiento óptimo de estos pensamientos. A partir de este punto, los grandes conocedores y expertos en el arte de comprender han compuesto formas o metodologías que han perdurado a lo largo de los años y que, en la actualidad, son una referencia fundamental para la investigación científica y académica.

La metodología de investigación es primordial para el desarrollo de un trabajo investigativo, pues su utilización facilita una comprensión más profunda y objetiva de los fenómenos que se están estudiando. Esto se debe a que sus métodos proporcionan una estructura lógica y coherente para el análisis de la información, lo que favorece la difusión de los resultados de forma clara y comprensible, y aumenta la posibilidad de ser aceptados por la comunidad investigativa-jurídica.

Ahora bien, en el caso que corresponde, evidentemente, la investigación cualitativa es la espina dorsal, dado que es el principal enfoque aplicado para culminar con el mismo, pues “explica descriptivamente la conducta de los sujetos involucrados en la investigación, partiendo de lo específico a lo general (inductivo), por lo tanto, es subjetiva e interpretativa, ya que toma en cuenta la naturaleza social e individual de los investigados” (Corona Lisboa, 2016, p. 82). Con la finalidad de cubrir de manera pertinente los objetivos de investigación, explorar dicho comportamiento de los individuos con relación al tema de indagación, ayuda a comprender y justificar el uso de esta metodología.

Es necesario resaltar la naturaleza del área de estudio donde se desarrolla el presente proyecto, ya que está direccionado al desempeño social de los sujetos y las consecuencias de sus actos dentro del entorno digital, por lo tanto, las características que componen el método cualitativo, tales como “cualidades, sentimientos y pensamientos del sujeto —lo convierten en— un método muy subjetivo, analítico e interpretativo de la

realidad que se presenta en dicho momento, ya sea bajo la perspectiva fenomenológica, etnográfica, de investigación-acción o biográfica” (Corona, 2016, p. 82).

Como resultado, dentro del proyecto destinado a la investigación del alcance de la protección de derechos de autor en el entorno digital, el estudio de bibliografía, sean estos artículos científicos y académicos, libros y sitios web; el análisis de doctrina y normativa nacional e internacional, y la descripción de la situación que impulsa este estudio y sus consecuencias, son elementos pertinentes por tomar en cuenta como coadyuvante para cumplir efectivamente el objetivo de esta investigación.

- **Método bibliográfico o investigación documental:** Con el objetivo de desarrollar el trabajo, esta autora consideró primordial realizar la revisión de materiales bibliográficos ubicados, en su mayoría, dentro del ciberespacio, tales como tesis de grado, libros, ensayos, artículos académicos, sitios web y normativa oficial referente al tema, tanto nacional como internacional. Comenzando con la lectura analítica de dichas fuentes, se han seleccionado las más pertinentes relativas a la historia de la evolución de los derechos de autor, el avance de la tecnología en la sociedad dentro del Viejo Continente y su desarrollo en América, las consecuencias en Ecuador y el auge de la era digital alrededor del mundo, y su influencia en la evolución normativa.
- **Método descriptivo o proceso de observación:** Por su parte, el objetivo de este método radica en dimensionar las cualidades que componen una situación, fenómeno o hecho específico, mediante la identificación de características fundamentales que constituyen a dicho objeto de estudio (Rivadeneira Rodríguez, 2015, p. 176). En el caso que corresponde, la descripción de la situación actual que atraviesa la protección de los derechos de autor en el contexto del evidente apogeo tecnológico, la identificación de los posibles desafíos que presenta y sus potenciales soluciones, son factores primordiales que distinguir toda vez que coadyuvan al desarrollo óptimo de los objetivos específicos planteados.
- **Método analítico:** Este método es pertinente para la investigación dado que permite el “conocimiento general de una realidad —y— realiza la distinción, conocimiento y clasificación de los distintos elementos esenciales que forman parte de ella y de las interrelaciones que sostienen entre sí” (Abreu, 2014, p. 199).

En el caso que atañe, esta herramienta se aplica para descomponer el fenómeno de estudio, es decir, los factores que constituyen el nivel de protección de los derechos de autor, mediante la identificación de elementos como el auge de la tecnología y su relación con la creación y la divulgación en el ciberespacio.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes Históricos

Se podría decir que las primeras nociones sobre derechos de autor surgen con la invención de la imprenta, debido a que los pocos letrados de la época comenzaron a materializar sus conocimientos, viéndose en la obligación de protegerlos para evitar la confusión relativa a su autoría. Este suceso, paulatinamente, ocasionó que la protección de la propiedad intelectual se tornara acuciante, en razón de que la privatización y el beneficio económico se volvía cada vez más presente con el paso de los años, pues la necesidad de proteger jurídicamente las obras creativas como bienes comerciales no sólo comenzaba a amenazar este patrimonio, sino al jurídico también (Miró, 2007, p. 105).

Es evidente que la sociedad humana está experimentando un momento histórico, dado que el avance de nuevas tecnologías y el surgimiento de recientes mecanismos para sobrellevar la vida son factores que precisamente convierten a esta realidad en un evento novedoso. Con el nacimiento de estos acontecimientos, se está forjando un devenir relativamente ventajoso para las generaciones futuras, ya que el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación impulsan a que el marco jurídico evolucione en función de la sociedad y los diversos factores que la componen.

Ergo, esta revolución digital también sugiere una potencial amenaza para los derechos de propiedad intelectual, específicamente a los de autor, debido a la facilidad que significa divulgar el contenido que deambula por las redes en línea, sin autorización expresa del autor/creador, convirtiéndose en un vacío legal para las normas que no progresan con el contexto tecnológico.

En términos generales, el Derecho también se ha visto afectado por este fenómeno cambiante, puesto que las herramientas que se proporcionan y se ponen en práctica se ven en la necesidad de adaptarse a las nuevas tecnologías, generando un impacto significativo para el desarrollo de estas actividades. Por ejemplo, la digitalización de la información ha favorecido a la creación y difusión de los contenidos, lo que ha causado el nacimiento de desafíos que se alinean a la protección efectiva de los derechos de autor, en razón de la inevitable evolución que significa acoplarse para la sociedad.

Ahora bien, con la finalidad de ampliar el conocimiento y mejorar el entendimiento del surgir de la necesidad que incita la protección de los derechos de autor, y en atención al método descriptivo, es menester hacer especial hincapié en sus orígenes históricos, toda vez que, a causa de este método y el bibliográfico, analizar este aspecto coadyuva a cumplir con los requisitos del presente proyecto de investigación en curso, pues brinda un panorama general que guía hacia al tema particular, tal como lo estipulan los lineamientos de la investigación cualitativa, componiendo un análisis exhaustivo del tópico en desarrollo.

1.1. Visión Europea

La capacidad de inventar y crear no es una cuestión que ha nacido de forma reciente, sino que surge con el ser humano, de forma innata. No obstante, este hecho no quiere decir que dichos productos creativos e ingeniosos se encuentran intrínsecamente protegidos jurídicamente. Dado que la comunidad digital ha propiciado la manifestación de agrupaciones que promueven al crecimiento independiente del conocimiento y su organización, el surgimiento de las nociones de propiedad intelectual, y por ende los derechos de autor, significan un obstáculo para que dichas comunidades se desenvuelvan sin restricciones referente al contexto normativo.

El Dr. Fernando Miró Llinares, Profesor Titular Interino de Derecho Penal de la Universidad Miguel Hernández de Elche, en su artículo científico titulado *“El Futuro de la Propiedad Intelectual desde su Pasado. La Historia de los Derechos de Autor y su Porvenir ante la Revolución de Internet”* (2007) propone que el nacimiento de la propiedad intelectual fue impulsado por la necesidad de proteger las creaciones artísticas y académicas de los productos creados por la mente humana en su época. Además, resalta que el auge de la imprenta fue una de las primeras nociones que fueron obtenidas para mejorar el entendimiento de la susceptibilidad de dichas creaciones.

Sin embargo, agrega que la influencia de la sociedad griega y romana tuvieron igual predominancia, toda vez que se configuraban ciertos procedimientos para comercializar escritos, los cuales cedían en su totalidad los derechos de autor ya que eran tratados como un bien mueble, cuyo dominio era traspasado con un contrato de compraventa, lo que, a su vez, cedía al comprador la capacidad de reimprimir o hacer uso desmedido de la obra que en él se incorporaba (p. 112).

Con el panorama planteado, se sugieren ciertos aspectos a resaltar, ya que la concepción adoptada sobre la “protección” de la propiedad dista en demasía con lo que se conoce actualmente. En consecuencia, es importante resaltar la evidente evolución jurídica que ha logrado desarrollarse con el paso de los años; ergo, hechos con el inevitable avance digital retrotrae de cierta manera la forma en que se conocen los derechos de autor, puesto que si bien es cierto que la normativa protege en una coraza fuerte los derechos morales, el vacío generado por la facilidad que significa tomar una obra y divulgarla en las redes tecnológicas, retrae lo que en la práctica se llevaba a cabo en Grecia y Roma.

Continuando con la idea, Miró (2007) argumenta que las primeras nociones relativas a los derechos de autor se asientan con la figura de los *bibliópolas*, cuyo significado es definido por el Diccionario de la Real Academia Española como la “persona que vende libros”, ya que se afianza del negocio comercial de las obras, las cuales, como se ha mencionado en párrafos anteriores, ceden en su totalidad los derechos que debería conservar el autor. Este escenario se acompaña con el contexto económico y social asociada a la época, pues el autor continúa indicando que, los intereses privatizados en cuanto a las relaciones económicas y de estatus social, suponían una vertiente constante para que esta comercialización de obras no fuera vista como la vulneración explícita hacia los derechos de propiedad intelectual (p. 111).

En este orden de ideas, el planteamiento expreso referente al conflicto que plantea el autor respecto a Roma se direcciona a la diferencia del bien jurídico que se pretendía proteger, dado que el acto que suponía la violación de un derecho era aquel dirigido hacia el honor, toda vez que un tercero ejerciera acciones en contra del autor, o en tal caso del bibliópola, mas no precisamente al manuscrito convertido en obra (2007, p. 114).

Mientras que, dentro de un contexto diferente, y un tanto jurídico, las inhóspitas nociones que no eran conocidas sobre derechos de autor, Ossa Rojas (2007), alude que:

En Grecia la única referencia a un antecedente del derecho de autor se encuentra en una ley de Atenas del año 350 a. C. que establecía el depósito de los textos originales de Esquilo, Sófocles y Eurípides, con la finalidad de protegerlos de copias imperfectas (p. 9).

Es evidente que la gran capacidad de los pensadores era considerada un bien digno de protección, aun si no era de manera jurídica, la idea sustentó las bases que ahora son utilizadas para que el Derecho cubriera con su manto las creaciones del ser humano.

Sin embargo, con el traspaso de épocas, las nuevas realidades a las que las sociedades debían adaptarse se vieron afectadas de cierta manera, puesto que, aunque los avances en el conocimiento e instrumentaria industrial, la brecha social siempre supuso una traba para que los conocedores se motivaran a divulgar sus productos. A este respecto, Mirosevic Verdugo (2007) indica que:

En la Edad Media la preocupación por las letras decae y la actividad literaria queda reducida prácticamente a conventos y monasterios. En este periodo, la transmisión de la información se realizó principalmente de manera oral, por lo que los escasos mecanismos jurídicos romanos de protección de las obras pasaron al olvido. A esto se suma la tendencia a la producción anónima de obras y la creación colectiva, modalidades en las que el autor no requirió protección especial (p.37).

Pronto, la evolución de las máquinas comenzaba a facilitar el avance económico, provocando que la sociedad comenzara a acoplarse a su nueva realidad.

Así lo expresa Miró (2007) en su estudio, puesto que alude la influencia del Renacimiento en la evolución del Derecho, debido a los cambios tecnológicos que fueron el impulso para los modos económicos y sociales hacia un nuevo horizonte, ocasionando el nacimiento de las nociones de la propiedad intelectual (p. 116). Con la materialización de las obras creadas por el intelecto humano, surgió la inevitable necesidad de regularizar la producción de estas, pues la idea fundamental no se dirigía intrínsecamente a cubrir de forma jurídica al autor de los escritos, sino más bien cuidar de las necesidades económicas y generar la producción sustentable de las imprentas como industria de la época.

Acompañando este orden de ideas, Mirosevic Verdugo (2007), añade información relacionada al nacer súbito que tuvo la imprenta en su época:

El origen de la reproducción mecánica de libros se sitúa a mediados del siglo XV y se atribuye, en gran medida, al alemán Johann Gutenberg a partir de la creación de los tipos de moldes manuales. El primer libro que resulta de aplicar la nueva

tecnología es la llamada Biblia de Gutenberg. Solo treinta años después, la técnica se había difundido rápidamente por toda Europa (p. 8).

Es importante enfatizar el mecanismo utilizado para la reproducción masiva de escritos, puesto que el conocimiento general indica que la imprenta nació en China, ergo, los medios rústicos utilizados para tal fin no se comparan con el avance notorio que significó la técnica utilizada por Gutenberg, y el gran impacto que generó en la sociedad moderna.

La repercusión para el desarrollo de la Europa de ese entonces fue tal que incentivó la divulgación de las ideas y, por ende, también se sugerían nuevas formas de pensar, dado que la relativa facilidad al acceso de obras literarias de cualquier índole, le permitían al receptor acomodar sus estándares, generando un cambio significativo en la calidad de sus pensamientos, tanto así que repercutieron en el comportamiento de las masas sociales.

Este elemento hizo susceptible la difusión masiva de obras a un ámbito de control por parte de la Monarquía y el Poder de la Iglesia. Con la imposición del *Index librorum prohibitorum*, cuyas pautas limitaban la creación y divulgación de obras, se estableció una especie de filtro para clasificar la información que pudiera ver la luz y no atentara contra la doctrina y la moral de la época. Entre los lineamientos de este rústico modelo está la prohibición de elaborar, conservar, traspasar, circular e incluso leer cualquier escrito que estuviera encasillado como anti doctrinario e inmoral, bajo penas desde la excomunión hasta la muerte (Mirosevic Verdugo, 2007, p. 39).

En este sentido, se identifican los orígenes relativos a la regulación jurídica que se adoptaron; si bien es cierto que no se dirigen exclusivamente a proteger las obras de las utilidades ilícitas, estos hechos fueron parte de los fundamentos para la base de los derechos de autor como parte de limitaciones jurídicas. Con esta premisa, la restricción que supuso reproducir obras estaba hecha para agilizar la industria de impresión, mejorando de esta manera la economía de la época, cuyas ventajas no se aplicaban jurídicamente para la protección de los derechos de autor.

La modernización de la sociedad orilló a que el Derecho finalmente se constituya en un régimen jurídico que proteja a la propiedad intelectual como tal. En este contexto,

Inglaterra fue el primer país en instalar un marco normativo expreso, puesto que el monopolio de la industria de impresión comenzaba a asentarse de manera arraigada para el desarrollo de la economía inglesa, lo que hacía ruido a los liberales comerciantes, quienes se veían limitados por dicha concentración al verse sin fuente de producción y, por ende, de sustento laboral.

Con este incentivo, evidentemente importante para ese entonces, surge el Estatuto de la Reina Ana, que establecía el *copyright* durante catorce años desde la primera publicación para el autor o para aquél que hubiera obtenido la cesión por parte de este. El plazo podía prorrogarse catorce años más si una vez extinguidos los primeros el autor aún vivía. Además, venía implícita la obligación de imprimir con permiso de este. Se trata, pues, de la primera norma que reconoce, no por privilegio sino por Ley, el derecho exclusivo de copia, cuya finalidad, según se deduce del mismo título, era estimular el fomento del arte, de la literatura y de la ciencia mediante la concesión al autor de la exclusiva competencia de decidir la impresión, pero únicamente por un tiempo, pasado el cual regía la libertad de imprenta sobre esa obra publicada (Miró, 2007, p. 124-125).

El bien jurídico protegido con la implementación de este Estatuto no significó el otorgamiento exclusivo del autor para disponer de su obra después de transcurrido el tiempo, sino que, como indica el texto citado, sugiere la expresa autorización del autor para imprimir sus obras y otros fines culturales.

Entonces, la situación no había cambiado en gran medida, es decir, no denotaba la protección explícita de los derechos de autor y lo que comprende ejercer efectivamente las estipulaciones que lo acompañan, esto es, el goce de la moralidad, entre otros; al contrario, surtía una suerte de conservar en cierta medida la patrimonialidad en cuanto a la permisividad del autor sobre su divulgación (Mirosevic Verdugo, 2007, p. 43); haciendo referencia de manera obvia a la capacidad de copiar la obra.

Tiempo después, la concepción adquirida comenzó a dividirse en dos ramas: “uno de concesión al editor, y cuya naturaleza y características respondía a las de los antiguos privilegios de impresión, y otro concedido al autor por el solo hecho de su creación y con las características de ser exclusivo y perpetuo” (Miró, 2007, p. 124). El panorama comenzaba a tornarse más esclarecido respecto al protagonismo que debió obtener el

creador de la pieza, en primer lugar; en consecuencia, el progreso gradual que tomó mejorar esta acepción comenzaba a tener consecuencias jurídicas notorias.

Con la idea de pertenencia comenzaba a arraigarse el sentido de propiedad que lograba obtener la acepción justo sobre los derechos de autor, puesto que no sólo se trata de la importancia descomunal que le otorgaban a la producción, materialización e impresión de los manuscritos, sino que se le concedía al creador el derecho de posesión que simbolizaba ubicar en un soporte lo que nacía de su íntimo intelecto.

1.2. Visión Americana

1.2.1. El *Copyright* con Nociones Norteamericanas.

Pronto, las ideas entre continentes viajaron, y el Grande de América como potencia mundialmente reconocida en todos los aspectos, divulgó los pensamientos ingleses a su territorio. Sin embargo, las restricciones seguían en pie, limitando a todo en su camino; y este, precisamente, fue el caso de los Estados Unidos del siglo XVII. En el estudio realizado por Mirosevic (2007), se establece el contexto histórico que orilló a este país hacia la adopción del *Copyright*, cuyos ideales fueron obtenidos por Inglaterra, años antes.

Para la época de las colonias, la regulación jurídica en esta rama era nula, debido a que las normas que regían este aspecto tardaron en llegar al Nuevo Continente, tanto así, que la primera impresión se llevó a cabo en 1639, dado que los avances industriales que se fecundaron en Europa tardaron en llegar a América. Por su parte, el génesis normativo en este territorio surge con la promulgación de la Ley Federal de Derechos de Autor en el año 1790, puesto que anterior a la independencia, no existían garantías que protegieran a los creadores ni se les permitía expresarse libremente (Mirosevic, 2007, p. 44).

A pesar de este significativo progreso, la libertad para disponer y divulgar la obra seguía siendo un límite para el autor, en cuanto a su derecho de ejercer la autoría de su creación se vieron opacados por la intervención de los monopolios en la industria; el escenario parecía no haber cambiado notablemente:

Al igual que en Inglaterra y varios otros países europeos, el contexto en el que se desarrolla la práctica de concesión de licencias de impresión se basa en un régimen restringido de libertad de expresión. De esta manera, en la mayoría de las colonias se encontraba vedada la impresión de libros, prohibición cautelada cuidadosamente por las autoridades de la época (Mirosevic Verdugo, 2007, p. 44).

Esta perspectiva compuso las ideas principales que se relacionan con la cesión de licencias para ejecutar la impresión de escritos, con el sustento de las autoridades y el palpable debido proceso. Mirosevic (2007) ejemplifica este escenario al citar un caso que fue llevado al poder legislativo, el cual pretendía, mediante una solicitud, implementar dichas licencias que permitieran la impresión exclusiva a ciertas imprentas por un periodo de tiempo limitado, cuyos ingresos los recibía el autor (p. 45).

Con este escenario, comienza a implantarse la idea relativa a la protección de las obras y evadir la producción masiva de estas sin observancia a la normativa; puesto que, con la concesión de licencias que le permiten a una determinada imprenta la calidad de “impresora oficial” de la obra, ofrece un extracto consuetudinario para lo que actualmente se conoce como empresas editoriales. Si bien es cierto que la finalidad de esta práctica no pretendía solidariamente proteger al autor y sus derechos, los factores económicos y sociales que gobernaban el pensamiento estadounidense se convirtieron en base para las prenociones modernas del negocio literario.

La iniciativa fue llevada al campo constitucional con la idea de conseguir un sustento jurídicamente concreto. Patry (1994), en palabras de Mirosevic (2007) describe que la manifestación fue llevada a efecto por “Charles Pinckney, representante de Carolina del Sur, el 28 de mayo de 1787, quien plantea entregar al Gobierno Federal el poder necesario para asegurar a los autores el derecho exclusivo sobre sus descubrimientos” (p. 46). Nuevamente, la acepción que tomó esta discusión no fue específicamente encaminada a cuidar de los derechos de autor en su integridad, sino de proteger el flujo de la economía mediante las limitaciones comerciales y la sostenibilidad del monopolio en la industria.

La inevitable valía que adquieren las personas debido a la influencia que toman del contexto en que se desenvuelven, llevan a la sociedad a implementar nuevas formas de sobrellevar la convivencia social en observancia con las normas de conducta que

sugieren un comportamiento acoplado a la ley. En el caso que corresponde, el Derecho se vio mutado con el surgimiento de un cuerpo normativo que comenzaba a abandonar las acepciones inglesas hasta cierta medida, y dejaba atrás las evidentes restricciones abordadas y por las cuales los creadores se vieron seriamente afectados.

Mirosevic (2007) sugiere la conceptualización de tal efímera ley, cuyas bases no abandonaron sus orígenes y siguieron la “regla general” de los catorce años; sin embargo, esta otorgaba seguridad jurídica a los autores, ejecutores, administradores o asignatarios sobre las obras, fueran mapas, cartas y libros, con la condición de cumplir dos formalidades puntuales: depositar la obra en la oficina correspondiente a la residencia del autor y publicar un extracto de esta en el periódico nacional por un periodo de cuatro semanas (p. 50).

Con este compendio se pueden deducir varios factores al relacionarlos con la época actual. Es necesario rescatar la ampliación relativa a la gama de objeto de derecho: ahora no sólo se habla de escritos, sino de obras generadas y materializadas por manos humanas. El sujeto de derechos, en cambio, empieza a abarcar al autor y terceros, lo cual no sucedía de forma expresa en Europa, ya que como se ha evidenciado, el trato de bien mueble que se le otorgaba a las creaciones era comercializadas, y con ellas, sus derechos.

Ahora bien, el aspecto económico comienza a tomar fuerza aferrándose al ámbito social, puesto que la importancia se iniciaba en la sociedad respecto a la difusión de la cultura mediante la expresión, coadyuvó de cierta manera que la concepción de “derechos de autor” o propiedad intelectual distara desde otra perspectiva. Para este fin, Pacheco (1933), en el trabajo realizado por Mirosevic (2007) alude la indudable capacidad del ser humano para crear desde su intelecto, y considera que este simple hecho es “suficiente para dar al hombre la propiedad sobre el resultado de su trabajo, igual cosa sucede en el orden intelectual [...] de donde se deduce que el autor tiene una verdadera propiedad sobre su trabajo intelectual” (p. 57).

El incentivo que significó dar un giro de ciento ochenta grados a la equivalencia conceptual que poseía el derecho de autor, fue tal que finalmente no era considerado un vil derecho de propiedad que tenía que ser reconocido de manera expresa por la norma, sino que comenzó a ser visto como un derecho natural, que emana directamente del creador con la sola materialización de la obra.

1.2.1.1. La Digital Millennium Copyright Act y su conexión con Notice and Takedown

Previo a la descripción de esta norma estadounidense de aplicación digital que trasciende estas barreras y se convierten en un aliado para el creador que ha visto su trabajo como víctima de violación de derechos de autor en el entorno digital, es menester establecer una diferenciación de los términos *corpus mysticum* y *corpus mechanicum*, puesto que estos son elementos que componen la creación y sus diferentes formas de manifestación, ya que se convierten en factores susceptibles a la protección o no de la norma en cuanto a dichos derechos.

Pérez Villareal (2012) y Tato Plaza (2017), quienes aluden estos elementos en sus trabajos jurídicos en diferentes áreas que se relacionan directamente con la creación y su materialización, manifiestan que la idea (*corpus mysticum*) es parte de un bien inmaterial, de ahí que la propiedad intelectual la proteja con ambrosía, mientras que el soporte (*corpus mechanicum*) es la representación física y tangible de esa idea. Entonces, la capacidad innata del ser humano relacionada con el vasto catálogo que imaginar significa, está directamente vinculada a la composición de los elementos que pudieran constituir la representación física de dicha imaginación, cuya tangibilidad le otorga el goce de la protección jurídica que la justicia internacional estipula.

En consecuencia, crece la crítica respecto a la clasificación pertinente del entorno digital como medio material de las ideas, lo cual, en la normativa local, no se especifica de modo expreso, ya que la ambigüedad que representa el enunciado del numeral 1 del artículo 104 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI o Código de Ingenios): “expresadas en cualquier forma”, genera seguridad al afirmar que cualquier creación que reposa en las redes de internet son susceptibles de protección, toda vez que la forma en que se exprese no interfiere en su calidad de objeto de derechos.

Con esta premisa, es importante comprender la diferenciación entre ambos términos, debido a la estrecha cercanía con los componentes de los derechos morales y patrimoniales que constituyen los derechos de autor en general; de esta manera, el aporte que supone la implementación de la *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* — (DMCA, en adelante)— dentro del entorno digital se convierte en un fundamental

coadyuvante para erradicar y prevenir la vulneración a dichos derechos, específicamente, de los titulares que cuelgan sus trabajos en plataformas digitales.

Así, con el progreso de la sociedad norteamericana, las personas se volvieron más expresivas y liberales en cuanto el pasado histórico les otorgó la independencia, convirtiéndose, en una gran potencia que empezaba a desarrollar los campos más importantes que conformaban su estatus monumental.

Para entonces, el pasar de los años fue notorio en el contexto jurídico, gracias al evidente avance que sugería la transición de época y modos de convivir en sociedad. En este caso en desarrollo, el auge tecnológico se arraiga con tenacidad a la actualidad, y, a pesar de las necesidades notables en cuanto al Derecho, se promulga un novedoso cuerpo normativo que ahonda las neoformas de divulgación.

La Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos de América, en sus respaldos digitales, alberga el documento en inglés que resume las novedades jurídicas sobre los derechos de autor, cuya definición se estipula de la siguiente manera:

La Digital Millennium Copyright Act (1998) fue promulgada por el Presidente Clinton el 28 de octubre de 1998. La legislación implementa dos leyes mundiales de 1996 de Tratados de la Organización de la Propiedad Intelectual (OMPI): el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor y el Tratado de la OMPI sobre Ejecuciones o Fonogramas (p. 1).

El salto normativo que significa tomar en cuenta esta ley para completar los objetivos del presente proyecto de investigación obliga a esta autora a hacer hincapié en los órganos internacionales antes aludidos.

Con la finalización de las Guerras Mundiales, el mundo se vio en la obligación de desatar un cuerpo normativo internacional que rigiera a los países para así evitar terribles consecuencias como en Japón. En este seno, nace la Declaración Universal de Derechos Humanos, el 10 de diciembre de 1948, cuya organización paulatinamente fue implementando instituciones que cubrieran las necesidades del mundo, conforme iba evolucionando. En este sentido, aparece la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), el 14 de julio de 1967, cuya administración promulgó varios cuerpos normativos relacionados, específicamente, a la propiedad intelectual y sus derivados.

Ahora bien, la DMCA reúne lo que estipula el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor y el Tratado sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas, cuyo objeto protegido en común son los derechos de propiedad intelectual y su resultante, es decir, los derechos de autor. Debido a la gran afluencia de medios digitales nacidos en Norteamérica, la DMCA se convierte en un pilar sustentable para los consumidores a nivel internacional, puesto que los principales ejes de esta ley se direccionan a erradicar en la medida de lo posible el contenido oficial de artistas que es plagiado de todos los contenedores tecnológicos inmersos en el marco estadounidense.

El apartado más conveniente para cubrir los objetivos de esta investigación es el Título II “Limitación de Responsabilidad por Infracción de Derechos de Autor en Línea” de la DMCA, el cual se direcciona firmemente al escenario que se pretende abarcar con la gestión de este trabajo, puesto que al ser el objeto de derecho un aspecto que se desarrolla en el entorno digital coadyuva en gran manera para el desenvolvimiento adecuado de los resultados esperados con la culminación de este escrito.

La DMCA (1998) ofrece cuatro categorías de conducta para el proveedor de servicios (plataformas digitales), sea este cualquiera que se aloje en línea y que cumpla con estas conductas limitantes; ergo, aquella que corresponde es el Almacenamiento de Información en Sistemas o Redes por Orden de los Usuarios. Este cuerpo normativo especifica de manera clara la importancia de la prueba, en cierta manera, pues le atribuye al autor la demostración de que dicha plataforma de almacenamiento haya infringido en el ilícito y, a la vez, tenga la oportunidad de defenderse utilizando recursos que estén a su alcance (p. 8).

El objetivo primordial de la DMCA (1998) es la persecución del infractor, toda vez que el derecho del autor no se vea intrínsecamente afectado por el hipotético vacío que signifique tener el derecho positivo sin el procedimental. Para este fin, la fuerza coercitiva que ha adoptado la norma por el eje consuetudinario, le permite utilizar esta cualidad para ordenar a los proveedores de servicios que revelen información del suscriptor infractor (usuario) (p. 9).

Dentro del resumen oficial, se estipulan varias limitaciones que deben ser cumplidas por parte del proveedor. Para comenzar, se limita la responsabilidad de este si no conoce sobre la infracción y los hechos o circunstancias que lo constituyen; o, al

percatarse, reacciona de manera favorable al quitar de sus almacenamientos o bloquear el material que incumple con la ley (DMCA, 1998, p. 12).

Respecto al sentido procedimental, la DMCA le concede parte de la responsabilidad procesal al denominado agente designado con la finalidad de contribuir en la notificación adecuada y sus efectos para proteger los derechos de autor. En este punto, la norma alude al *Notice and Takedown* (en español, notificación y eliminación), cuyas características se ahondarán más adelante de manera concisa y acorde a los objetivos de la investigación.

Continuando con este aspecto esencial en el ámbito procesal, la notificación es enviada al agente con un listado de los elementos específicos que constituyen la infracción, bajo la advertencia de incurrir en perjurio; es sumamente importante cumplir con las estipulaciones legales, pues de lo contrario, la notificación no sería tomada en cuenta con el peso que merece, toda vez que incumple con los requisitos.

Ahora bien, la responsabilidad que adquiere el proveedor se direcciona hacia la reparación monetaria, puesto que la economía del autor se ve en declive por la reproducción ilegal de sus creaciones; sin embargo, esta consecuencia puede ser eludida si dicho proveedor actúa a tiempo una vez que haya recibido la notificación de la presunta infracción, es decir, que el contenido sea bajado de sus almacenamientos, lo que, al mismo tiempo, erradica la violación a los derechos de autor, en cierta medida.

Esta figura se denomina *Notice and Takedown*, ya aludida en párrafos anteriores. Es la parte fundamental para que el ejercicio de los creadores sobre sus derechos de autor no se vea opacado al no existir herramientas procesales que se desenvuelvan en el ambiente digital. La notificación y su consecuente eliminación de los registros digitales son factores que complementan a la DMCA, en razón de las acciones que se toman frente a un escenario que vulneren dichas garantías.

Ergo, debido a la complejidad de las redes de internet, localizar el contenido infractor puede resultar en una traba que debilite el procedimiento. Así señalan Urban et al. (2017):

En la práctica, muchas solicitudes de eliminación apuntan a enlaces que pueden encontrarse a varias distancias del archivo en cuestión. Cada vez más, tanto los

sitios “piratas” como los legítimos son conjuntos dinámicos y complejos de contenido extraído de múltiples fuentes, lo que dificulta la identificación precisa de la fuente para los titulares de derechos y aumenta el potencial de efectos en cadena en caso de una eliminación imprecisa (p. 39).

Con este sustento doctrinario, el proceso no se entiende unilateral, a pesar de las posibles dificultades, puesto que el suscriptor tiene la capacidad de replicar a la notificación con un similar que proteja la eliminación del material en caso de que el contenido haya sido bajado de las plataformas de modo erróneo.

1.2.1.2. Fair Use.

Esta figura es definida como la capacidad que tienen los individuos para gozar del material protegido por derechos de autor de modo moderado sin la autorización expresa del titular de dichos derechos (Ibáñez Kollmann, 2013a, p. 29).

Ibáñez Kollmann (2013b), en su artículo *Orígenes del fair use* publicado en la Revista Chilena de Derecho y Tecnología, analiza las cuatro vertientes sobre el *fair use* (uso justo, en español) de Estados Unidos, mismos que serán detallados a continuación:

a) Propósito y Carácter del Uso: La finalidad del *fair use* está ligada estrechamente a las características que componen la utilización de las obras. En primer lugar, conceptualiza la transformación de estas en el sentido de añadir elementos que creen un nuevo propósito o lo diferencien en cuanto al mensaje o significado original (p. 193). Así, por ejemplo, las críticas, comentarios, reportajes de noticias y parodias constituyen una alteración de carácter transformativo que cataloga al uso de la obra como justo (p. 196).

Por otro lado, Leval (1990), citado por Ibáñez (2013b) expresa que es esencial comprender la diferencia entre el carácter comercial y sin fines de lucro, puesto que factores como el uso educativo componen la justa utilización de las obras y no necesariamente incurren en una infracción (p. 198).

b) Naturaleza de la obra protegida: La jurisprudencia estadounidense mantuvo en pie “el contenido de lo que representa la naturaleza de una obra a consideraciones más específicas: si la obra es creativa en oposición a la obra informativa; si la obra está publicada en oposición a la obra sin publicar” (Ibáñez, 2013b, p. 199), toda vez que se genera una preferencia para obras creativas sin publicar, encima de trabajos que describen

acontecimientos o hechos, puesto que se sobreentiende el *fair use*. A este propósito, Sag (2012) sustenta este supuesto, dado que afirma la menor posibilidad de un fallo sobre *fair use* cuando la producción del creador original sea inédita (p. 15), en razón de la temporalidad relativa al soporte material; es decir, que este factor no permite un creciente uso de la obra debido al poco tiempo en el espacio.

c) Cantidad e importancia de la parte usada en relación a la obra protegida como un todo: Ibáñez (2013b) expresa que:

El entendido común es que mientras más se copia del original, más probable es que se trate de un uso injusto. Este factor no sólo atiende a la cantidad de material copiado, sino también a la calidad o relevancia de la parte sustraída de la obra original (p. 201).

Nuevamente, Sag (2012) sostiene en armonía con la autora, en cambio, que un fallo de *fair use* tiene mayor posibilidad si el infractor hace uso único de una parte específica de la obra del creador original (p. 16). Es decir, mientras el contenido que haya sido utilizado por el infractor sea mínimo, existe mayor probabilidad de que sea catalogado como uso justo en cuanto a la cantidad de la obra como un todo.

d) Efecto del uso en el mercado de la obra original: Para encasillar este factor, es necesario establecer dos perspectivas en el contenido propenso del *fair use*. Si el efecto en el mercado del uso justo se convierte en un reemplazo de la obra original, o, si dentro del mismo el daño causado es directo a la obra y no existe observancia de licencias; entonces este factor estaría constituyendo un uso ilícito, puesto que las consecuencias ocasionadas en las actividades económicas y comerciales del creador se ven afectadas por esta procedencia (Ibáñez, 2013b, p. 203).

Sag (2012) afirma que la manera más “sencilla de entender el cuarto factor es como un seguimiento de los daños por competitividad o pérdidas en ventas” (p. 17), debido al nivel de influencia económica que podría causar el producto de *fair use* en comparación con la obra original. Este factor de riesgo no sólo amenaza el pleno goce del derecho patrimonial de la obra, sino que interfiere en las percepciones por la explotación de esta, afectando la economía del autor.

1.2.2. Breves Orígenes de los Derechos de Autor en Ecuador.

Ecuador es parte de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI) desde el 22 de mayo de 1988, y como consecuencia, se vio orillado a adecuar la normativa local con relación a las nuevas necesidades que comenzaron a aflorar con el avance de la sociedad. Sin embargo, antes de contextualizar el sistema jurídico a las disposiciones que requerían los tratados, el país reconocía la propiedad intelectual como un bien tangible, siguiendo la costumbre romana, con la diferencia de que los derechos concedidos sobre dicho bien sí eran reconocidos por la ley.

En este contexto, las primeras nociones sobre el reconocimiento de la propiedad en el campo intelectual surgieron con la Constitución Política de la República del Ecuador de 1998, así lo indica el inciso dos del artículo 30: “Se reconocerá y garantizará la propiedad intelectual, en los términos previstos en la ley y de conformidad con los convenios y tratados vigentes”; sin embargo, la perspectiva que tomaba la garantía de este derecho se enfocaba en la conservación del flujo económico y social como parte de las cauciones que debía disponer el Estado.

Años después, en 2006, se promulgó la Codificación 13. Esta Ley de Propiedad Intelectual ofreció las bases para lo que actualmente se conoce dentro del marco normativo como el verbo que rige la materia. En su articulado, se presentaron las generalidades en cuanto al objeto de derecho, y se derogaron leyes anteriores a su promulgación, ya que la armonía entre el fondo de estas con las disposiciones constitucionales era nula.

Dos años más tarde, en 2008, la protección de la creatividad de los ciudadanos tomó impulso con la promulgación de la Constitución de la República del Ecuador, en cuyo cuerpo normativo se reconoce:

El derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría (Constitución de la República del Ecuador [CRE], 2008, art. 22).

Así, la Carta Magna vigente ampara a los ecuatorianos y obliga a las instituciones a adecuar el marco legal en cuanto a la protección y no vulneración de los derechos de autor y los beneficios que estos incluyen, puesto que las nuevas acepciones relativas a la composición de estos derechos adoptaron diversos significados que formaron un todo.

De esta manera, la función legislativa emite el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI o Código de Ingenios) el primero de diciembre de 2016, debido al desequilibrio que sobrellevaba la anterior codificación de la materia y su desarmonización con las estipulaciones vigente de la nueva Constitución.

El objetivo de este articulado es:

(...) normar el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales previsto en la Constitución de la República del Ecuador y su articulación principalmente con el Sistema Nacional de Educación, el Sistema de Educación Superior y el Sistema Nacional de Cultura, con la finalidad de establecer un marco legal en el que se estructure la economía social de los conocimientos, la creatividad y la innovación (COESCCI, art. 1).

Con esta premisa, la evidente institucionalización del régimen ecuatoriano en miras de transversar la clásica burocracia que caracteriza la seriedad que requiere ser titulares de derechos, implementa el trámite mediante entidades estatales como el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales.

Este sistema nace con la promulgación de la CRE, como una institución que impulsa, acopla y propaga conocimientos científicos y tecnológicos; así como también busca rescatar, avivar y dinamizar saberes ancestrales, dado al desarrollo de “tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir” (CRE, 2008, art. 385).

El artículo 7 del COESCCI define a la entidad rectora del sistema a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación en cuanto a “la coordinación entre el sector público, el sector privado, popular y solidario, las instituciones del Sistema

de Educación Superior y los demás sistemas, organismos y entidades que integran la economía social de los conocimientos, la creatividad y la innovación”.

El libro III del mencionado código, en su artículo 100, subraya la definición expresa de los derechos de autor, su reconocimiento y adquisición, estableciendo un sistema burocrático a llevar a efecto con la finalidad de materializar el ejercicio pleno de este derecho. Así, el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales (SENADI) —antes denominado Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual— se constituye como la entidad encargada de “la regulación, gestión y control de los derechos intelectuales” (Servicio Nacional de Derechos Intelectuales [SENADI], s.f.-b).

El SENADI, entonces, es el ente rector en cuanto a la organización y demás facultades que vienen intrínsecas con la competencia de sus atribuciones, entre ellas, generar un listado de tasas que, según el sitio web oficial, se enumeran en ciento cuarenta y siete valores que varían respecto al tipo de servicio que se pretende hacer uso.

Respecto a la estructuración de organizaciones internas, el SENADI busca proteger los derechos intelectuales reconocidos en la Constitución y la norma de la materia, es decir, el COESCCI; por ejemplo, la Unidad de Observancia, regida por esta institución, “inspecciona, monitorea y sanciona las infracciones sobre estos derechos de oficio o a petición de parte” (SENADI, s.f.-b), para lo cual, ofrece ciertas condiciones que sirven de criterio para la determinación pecuniaria que el sujeto de derechos debe efectivizar, tal como lo estipula el artículo 10 de la Resolución N°. 002-2019-DG-NT-SENADI.

2. Auge Tecnológico: Influencia en el Derecho y la Divulgación del Arte

2.1. Derechos de Autor: Generalidades

Para el caso que corresponde, es indispensable conceptualizar los fundamentos doctrinarios respecto a los derechos de autor y la forma en que se componen. Asimismo, es importante recalcar el apogeo tecnológico y su influencia en la estructuración del Derecho, puesto que la evolución de la sociedad obliga a los sistemas jurídicos a acoplarse, con la finalidad de evadir posibles vacíos legales que generen indefensión.

El reconocimiento de los derechos inherentes al ser humano que se relacionan con su capacidad de crear y realizar invenciones surge con la Declaración Universal de los Derechos Humanos (10 de diciembre de 1948), pues su artículo 27 así lo determina en dos numerales bastante explícitos:

1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.
2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

El primer numeral reconoce el derecho de las personas a vincularse en el espacio artístico, tanto como sus condiciones lo permitan, puesto que les otorga la capacidad de relacionarse con sus comunidades y participar en el desarrollo científico con las aportaciones que pudieran hacer. El segundo numeral, por su parte, les ofrece la competencia de acceder a sus derechos de autor de la forma en la que estos se manifiestan.

La dualidad que se muestra de modo claro en la redacción de este artículo se adecua a las convicciones naturales de los creadores y las formas en que exponen su inclinación por este oficio. El derecho que se otorga en razón del goce de las artes compagina con los principios básicos del *fair use*, toda vez que la interpretación permite entender que los consumidores, en este caso, hagan uso y goce de manera justa del arte en cuestión. Esta figura, como se ha estudiado en apartados anteriores, le permite al consumidor ser capaz de tomar en cuenta las cuatro vertientes que componen este elemento; así, la presencia de este, casi de modo imperceptible, se logra vislumbrar entre líneas en el desarrollo del artículo de la ya mencionada Declaración.

Con este incentivo, su implementación a los sistemas jurídicos de los Estados miembros que la componen se vuelve susceptibles a la adaptación normativa para cumplir con los objetivos de la misma. La Declaración ofrece fundamentos que constituyen los derechos de autor, como los intereses morales y materiales, que, traducidos a la materia, se especifican como derechos morales y derechos patrimoniales.

De manera global, Serrano y Rogel (2008) ofrecen la siguiente contextualización: “El Derecho de autor es el conjunto de normas que establecen los derechos y deberes sobre las obras del espíritu correspondientes a quienes las hayan creado o sean sus titulares, sus límites y sus vicisitudes” (p. 7). Delia Lipszyc (2017), consultora de la UNESCO sobre los Derechos de Autor, manifiesta que: “Es la rama del Derecho que regula los derechos subjetivos del autor sobre las creaciones que presentan individualidades resultantes de su actividad intelectual, que habitualmente son enunciadas como obras literarias, musicales, teatrales, artísticas, científicas y audiovisuales” (p. 1).

Por otro lado, el Código de Ingenios estipula que para la determinación de los derechos de autor basta con que nazcan de la creación humana para ser susceptibles de protección (art. 102); no obstante, es menester recalcar que únicamente las personas naturales son titulares de autoría, mientras que las jurídicas constituyen derechos patrimoniales de la obra en cuestión (art. 108).

Sentadas las bases que forman la acepción general que se obtiene sobre los derechos de autor, la doctrina, junto con la normativa, se coligen para conformar lo que en el contexto local se conoce como los compuestos de los derechos de autor, estos son: derechos morales y derechos patrimoniales; diferidos entre sí, pero que a la vez se conjugan en un equipo que resulta en el ejercicio efectivo de tales derechos.

2.1.1. Derechos Morales.

Es el derecho que la persona posee por el sólo hecho de ser el autor de la obra ya que nace con la creación de la misma. Tienen carácter absoluto e inalienable, (...), irrenunciables e imprescriptibles (SENADI, s.f.-a).

Como la mayoría de los derechos inherentes al ser humano, los derechos morales se adhieren a la individualización del sujeto, puesto que se ligan directamente con sus diversas propiedades que conforman su todo.

Por otra parte, Antequera (2000), en palabras de Rodríguez (2007), manifiesta que los derechos morales son:

(...) relativos a la tutela de la personalidad del autor, en relación con su obra, (...) los cuales se dirigen a tutelar la vinculación personal y afectiva entre el autor y su obra o a proteger la personalidad del autor en relación con su obra (p. 29).

Esta afirmación sustenta la premisa expuesta en el párrafo anterior, puesto que confirma la estrecha relación entre el individuo y la moralización de sus derechos de autor.

De igual manera, Pachón Muñoz (2021) manifiesta su criterio en cuanto a la definición de los derechos morales con el objetivo de proteger los intereses del autor, toda vez que, debido al resultado de su íntimo intelecto, lo convierte en titular de estos derechos (p. 1).

Respecto a su composición, la doctrina le atribuye varias características que integran la acepción de la moralidad de los derechos de autor. Antequera (2000) las distribuye de la siguiente manera:

- a) esencialidad: en la medida en que al obviar estos derechos la condición de autor carecería de sentido;
- b) extrapatrimonialidad: estos derechos no son estimables desde el punto de vista patrimonial;
- c) inherencia: referida a que la obra está estrechamente vinculada al autor;
- d) absolutez: el autor puede exigir, de todos los demás sujetos jurídicos, el respeto de su obra;
- e) inalienabilidad: las facultades que lo integran no son objeto de disposición;
- f) inexpropiabilidad: estos derechos no son objeto de transferencia obligatoria o forzosa;
- g) transmisibilidad mortis causa: estos derechos se pueden delegar por mortis causa;
- h) irrenunciabilidad: cualquier acto o cláusula contractual en la cual se renuncie al ejercicio de un derecho moral es inválido;
- i) inembargabilidad: no se puede ejecutar un derecho moral, con el objeto de sufragar o cubrir una deuda u obligación contraída;
- j) imprescriptibilidad: no es posible perder un derecho moral por prescripción; (p. 3-6).

Estos elementos, desde cierta perspectiva, sentaron las bases de los fundamentos jurídicos de la mayoría de los ordenamientos normativos, puesto que, en el caso de Ecuador, varias de estas características se hallan positivizadas en el sistema de derechos intelectuales local.

En consecuencia, dentro de dicho contexto, el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI) estipula en su artículo 118 cuatro elementos que componen los derechos morales. En primer lugar, el autor tiene derecho a elegir la difusión de la obra o conservarla inédita. También posee la

competencia para reclamar la paternidad de su creación y exigir la mención o no de su nombre o seudónimo en la divulgación de esta. Asimismo, goza de la determinación integrativa de su creación, es decir, puede aceptar u oponerse a su alteración o mutilación. Finalmente, tiene el acceso al ejemplar único o raro que esté en posesión de terceros.

En un sentido amplio, las características de los derechos morales se resumen de la siguiente manera, según el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales (SENADI):

- a. Divulgación o no de la obra:** En virtud de esta, el autor autoriza la puesta a disposición del público de su obra, así como el modo en que la hará de conocimiento público, sea anónima, bajo pseudónimo o con su nombre real. De la misma se deriva el derecho al inédito y el derecho a no divulgar.
- b. Mantener la integridad de la obra:** El autor se puede oponer a cualquier modificación, variación o tergiversación hecha a su obra por terceros sin su consentimiento.
- c. Exigir el reconocimiento de la paternidad de la obra:** Facultad que implica que pueda exigir el reconocimiento de su calidad de autor cada vez que se comunique al público su obra (s.f.-a).

A diferencia de lo que estipula esta información emitida por el sitio web oficial de la SENADI, la normativa en el artículo antes aludido resume la última característica en el acceso que ostenta el creador con relación a la conservación del ejemplar único o raro de su obra, siempre que el soporte se halle en manos de terceros, el cual se le atribuye la cualidad de imprescriptible.

Ergo, es importante destacar el detalle que Serrano y Rogel (2008) plantean, puesto que aluden a la existencia común de la composición de los derechos morales, mediante la explicación de supuestos que:

Hay, en efecto, facultades que se agotan con el ejercicio (divulgación), en tanto que otras se refuerzan con él (integridad).

Hay facultades que pueden ser ejercidas *post mortem auctoris* sin límite de tiempo (paternidad), en tanto que otras tienen límites perentorios marcados en tales casos (divulgación) y otras, en fin y en las mismas circunstancias, no son susceptibles de ejercicio (modificación).

Hay, por otra parte, facultades que pueden ser ejercitadas sin trabas de ningún género (paternidad), en tanto que otras solo son posibles previo el cumplimiento de cargas aparejadas a su ejercicio (arrepentimiento) y otras más se ven limitadas por hipotéticos derechos contrarios de terceros (modificación) (p. 37).

La explicación de estos autores demuestra la coexistencia entre una o varias cualidades, argumentando su interacción como la unidad que representa el universo de los derechos de autor, en cuanto a su estructura moral, y la influencia dentro del Derecho y su ejercicio.

2.1.2. Derechos Patrimoniales.

De Pina (1962) en palabras de Rodríguez Ruiz (2007) expresa que los derechos patrimoniales son “aquellos que permiten al autor recoger los frutos de su creación, que no sólo están constituidos por la fama, sino también por los recursos económicos que le permiten subsistir y poder así consagrarse a la labor intelectual” (p. 29).

Continúa citando a Juan Llobet Colom (1982), relativo a la forma en que la competencia radica en el autor para gozar de forma lucrativa de sus creaciones (p. 29). Sustancialmente, la investigación indica que el autor lleva consigo la capacidad de permitir o limitar actos que se relacionen de modo íntegro con su obra, tales como la explotación comercial, su divulgación física y la manera de distribuirla al público.

Por su parte, Antequera Parilli (2007) indica que:

La primera de las características del derecho patrimonial consiste es la de ser exclusivo, de manera que no se trata de utilizar la obra primero y obtener el consentimiento después, sino que sólo pertenece al autor (y en su caso, a sus derechohabientes), la facultad de resolver si autoriza o no la explotación de la creación intelectual (p. 96).

De igual manera, continúa, citando a Colombet (1997) que “el creador, además del honor, espera sacar provecho de la explotación de su obra y de allí que el derecho patrimonial o pecuniario del autor esté reconocido en los convenios internacionales y en todas las leyes nacionales sobre la materia” (p. 174).

En resumen, los derechos patrimoniales inherentes a los derechos de autor se manifiestan en concordancia con lo estipulado en el artículo 120 del COESCCI:

- a. La reproducción de la obra por cualquier forma o procedimiento;
- b. La comunicación pública de la obra por cualquier medio que sirva para difundir las palabras, los signos, los sonidos o las imágenes;
- c. La distribución pública de ejemplares o copias de la obra mediante la venta, arrendamiento o alquiler;
- d. La importación de copias;
- e. La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra; y,
- f. La puesta a disposición del público de sus obras (SENADI, s.f.).

Ecuador, como parte de la comunidad que protege los derechos de autor, se sostiene a que “la autorización para una modalidad de uso no implica consentimiento para ninguna otra forma y los efectos de toda cesión del derecho pecuniario o de una licencia de uso, se limitan a los modos expresamente previstos en el contrato” (Antequera Parilli, 2007, p. 176).

2.2. La Era Tecnológica: Avances Digitales en la Época Actual

2.2.1. Apogeo Tecnológico y sus Consecuencias.

El mundo ha venido mutando con el paso de los siglos, desde la invención de la imprenta hasta la revolución industrial, fueron pruebas evidentes que demuestran la capacidad infinita que tiene la sociedad para desarrollarse y evolucionar conforme pasan los años. Este avance inevitable obliga a las instituciones nacionales e internacionales a adecuar sus sistemas jurídicos respecto al nuevo contexto en el que la población humana se desenvuelve. El inminente apogeo que significa convivir con la tecnología y las diversas herramientas que ésta le ofrece al mundo, es un factor realmente preocupante para el Derecho, puesto que el elemento inconstante que representa avanzar en sociedad sin un sustento jurídico que regule el consumo de internet, podría llegar a incurrir en vulneración de derechos.

Un factor necesariamente importante de recalcar es la capacidad de invención que poseen las personas, pues gracias a la materialización de sus creaciones han logrado plasmar en el campo físico aparatos como teléfonos móviles o computadoras; sin embargo

en este aspecto como lo es el entorno digital, también ha logrado sumergirse dentro de este avance, ya que creaciones como sistemas de software, aplicaciones móviles, y un sinnúmero de situaciones equivalentes que hoy en día son parte diaria de la vida, son elementos que componen el evidente auge tecnológico y digital.

Landa (2023), en palabras de Haro y Martínez (2021), ofrece los ejes tecnológicos que repercuten en el desarrollo de la sociedad en cuanto a la regularización jurídica:

(...) plataformas digitales como Facebook, Apple, Amazon, Microsoft y Google; (...) han creado un nuevo espacio público nacional e internacional a través del internet, los algoritmos, la inteligencia artificial, las redes sociales, la robótica y el gobierno digital, a partir de los cuales los Estados ya no son soberanos; porque mediante redes y procesos comunicativos digitalizados han creado una realidad virtual, paralela a la realidad sobre la que operan los Estados (p. 2).

Este panorama supone un vacío que repercute directamente al ejercicio efectivo de los derechos de autor que se incluyen con la utilización de medios tecnológicos y digitales para el cumplimiento de derechos y obligaciones.

Es decir, por ejemplo, que si un ciudadano con habilidades motoras que le permiten desarrollar obras de dibujo en soportes físicos (lienzos, papel) y digitales (computadores, tablets), cuelga en Instagram el resultado de su trabajo, cuyo objeto por la sola creación es protegido por los derechos de autor, específicamente la moralidad de estos; no obstante, si no persigue fines lucrativos subiendo su arte al entorno digital, y terceros —por la facilidad que adopta tomar lo que reposa en redes sociales— comienzan a explotar derivados con el uso de este dibujo; el creador, ¿se halla en plena competencia jurídica para reclamar sus derechos?

El caso *Metálica contra Napster* fue uno de los primeros escenarios jurídicos acaecidos en los años 2000, directamente sobre la protección de los derechos de artistas, cantautores y músicos en general. Napster fue creada por Shawn Fanning, un estudiante universitario, con la finalidad de compartir música entre usuarios de modo gratuito, utilizando una red que proveía el sistema de almacenaje de los archivos (Arango, 2016, p. 36).

Sin embargo, para la época, existían opiniones compartidas. Por ejemplo, Yudice (2007) en este contexto afirma que: “las nuevas tecnologías digitales liberan al aficionado de la obligación de comprar un álbum completo, le gusten o no todas las canciones” (p. 69). Otras como Dans (2006), citado por Arango (2016), manifiesta la libertad de la música del yugo industrial y comercial al expresar que el fundador de Napster “liberó a la música de la tiranía de su soporte físico, y la independizó del concepto conocido como ‘coste por copia’” (p. 18).

Con este escenario, las diversas opiniones de catedráticos y expertos en la materia musical colisionaron con las pretensiones aludidas respecto al Derecho, puesto que la influencia de esta plataforma para divulgar fonogramas iba más allá de “liberar la música”, sino más bien sobre la infracción que significó esta acción. Agustín Berti (2020), explica el modo de operación de Napster para eludir los filtros legales, puesto que la modificación de la identificación con la combinación de números y letras generaba la desreferenciabilización del contenido, lo que lo volvía irreconocible para los *bots* que pretendían examinar copias ilegales de las piezas (Tello, 2020, Capítulo El fin de lo inapropiable: La administración algorítmica de la cultura, 182-183).

Alterar los nombres de las canciones para eludir los mecanismos de protección de derechos de autor sugiere una clara vulneración a los mismos. La cuestión con Napster no era meramente enfocada al libre disfrute de las canciones de los artistas, sino que amenazaba fervientemente la competencia de estos sobre sus patrimonios y el esfuerzo inmerso en la producción total de los mismos, ocasionando 30 millones de dólares en pérdidas (Pikas et al, 2011, p. 140).

En la transición del siglo XX al siglo XXI, la inteligencia humana ya había comenzado a industrializar el negocio digital. A este respecto, los creadores de contenido artístico, como la banda *Metallica* se vieron seriamente afectados por la intervención de sitios web como Napster, ya que la evidente divulgación ilegal de canciones constituye un delito meramente provocado por la nula autorización del titular de derechos en relación con la comunicación pública de su obra.

2.2.2. Beneficios e Inconvenientes.

Fayos Gardó (2016) expone el escenario que converge con la aparición de las nuevas tecnologías, pues exhibe la necesidad que percibe el Derecho de Propiedad

Intelectual para adaptarse a situaciones variadas, con el fin de dar una respuesta a las previsiones referidas a internet y su influencia en los cambios actuales (p. 19).

El avance tecnológico también significa la creación de máquinas y aparatos que facilitan la convivencia social y economía de la humanidad; puesto que el aparato más utilizado por el mundo, este es, el móvil, según Márquez (2018) “es una tecnología nómada, capaz de trasladarse de un lugar a otro y que, al igual que el nómada, no permanece en el mismo lugar por mucho tiempo” (p. 15). La facilidad que representa poseer un móvil para el desarrollo de las diversas actividades de la población representa una significativa valía para la historia de la humanidad y los cambios en el modo de vivir.

Si bien es cierto que actualmente se han convertido en un gran coadyuvante debido a que albergan plataformas digitales de difusión —como Facebook, Instagram, Tik Tok, Spotify, Wattpad, entre otras—, también significan una prominente amenaza para la piratería o divulgación ilegal. A este respecto, Antequera Parilli (2007) exterioriza que:

(...) la aparición de la tecnología digital que permite la rápida reproducción «clónica» de obras escritas, sonoras o audiovisuales contenidos en soportes digitales (especialmente luego de la invención de los discos borrables y grabables), viene a reforzar la necesidad de establecer la remuneración compensatoria por la copia privada y la sanción penal para los actos que, como la «piratería», lesionan gravemente el derecho de reproducción de autores, artistas, editores y productores (p. 313).

La preocupación radica, de forma clara, en la vulneración obvia a los derechos morales y, específicamente, patrimoniales, puesto que al ignorar al autor de la potestad para decidir la divulgación de su obra y, por consecuencia, la percepción de ingresos por el esfuerzo inmerso en la creación y la producción de la misma con la finalidad de conseguir susceptibilidad de difusión se ve herido por el accionar de terceros al tomar dicho producto y popularizarlo sin permiso.

2.2.3. El Rol de las Aplicaciones Móviles para la Difusión de las Creaciones.

A pesar de que en el año 2000 ser un artista reconocido ya significaba exponerse a riesgos relacionados con derechos de autor, la situación no mejora en la actualidad. Con el surgimiento del móvil, se sugiere un avance inevitable, pues la amalgama de

complementos que vienen implícitos con el paralelismo tecnológico, sean nuevas formas de llevar al público el marketing de un producto, promocionar y realizar campañas para crear expectativa sobre los mismos, son ventajas palpables para el creador, puesto que la aparición de aplicaciones móviles, la accesibilidad se fue ampliando, logrando conseguir el alcance de nuevos horizontes.

Aguado et al. (2015) conceptualizan el objeto de estudio en el siguiente apartado:

Las aplicaciones móviles o apps son piezas de software diseñadas para ser instaladas y utilizadas en dispositivos móviles, que se adaptan a las limitaciones de estos dispositivos, pero también permiten aprovechar sus posibilidades tecnológicas (p. 789).

Con la migración de la web a la comodidad que ofrece la movilidad de los dispositivos, las personas masificaron la utilización de teléfonos móviles. Nuevamente estos magistrados, en palabras de Khalaf (2014) manifiestan el evidente apogeo que poseen las aplicaciones desde la primera década de los 2000, ya que “sólo un 14% del uso de internet móvil implicaba navegadores, mientras que el 86% era a través de aplicaciones” (p. 788).

Scolari et al. (2012) ofrecen los fundamentos por los cuales la implementación en el entorno digital de las aplicaciones significa un evidente progreso para el desarrollo social y económico, puesto que, al disminuir el tiempo para realizar tareas se aumenta la eficacia, optimizando la calidad de vida en cuanto a la producción personal, laboral, comercial e indumentaria (p. 29).

Por otra parte, sustentando la hipótesis comprobada en renglones anteriores, las empresas creadoras de plataformas que albergan aplicaciones, tales como App Store o Google Play —las pioneras en el negocio—, ofertan una gran amalgama de opciones que le permiten al usuario utilizar diferentes servicios, cuyos objetivos varían desde la publicidad, almacenamiento en la nube, pagos y facturación, etc. (Fransman, 2014, p. 21).

Ahora bien, entre las necesidades que se rescatan respecto a los objetivos que promueven las *apps*, se mencionan cuatro ejes principales. Aguado et al. (2015), continúan exponiendo, que tanto la creación, gestión, reproducción y comunicación componen la finalidad de una aplicación móvil destinada a ser descargada por un usuario

de acuerdo con sus necesidades (p. 789), en este caso, estas características se aplican al presente estudio toda vez que las creaciones, actualmente, se originan utilizando medio digitales, así como la gestión y comunicación de los productos a través de prestadores de servicios como redes sociales o medios de difusión.

Específicamente, estos cuatro factores son tomados en cuenta debido a la pertinencia que implican, puesto que, en cuanto a la creación o edición, de modo específico, el autor produce unidades textuales (libros, poemas) o figurativas (dibujos, pinturas), comenzando desde cero o modificando una existente. Asimismo, le permite gestionar su almacenamiento dado que la organización o agrupación de cierto contenido en determinada plataforma lo vuelve susceptible de reproducción, cuyo factor también se relaciona, toda vez que, al reposar en el entorno digital, la copia ilegal toma auge debido a la facilidad que significa hacer uso de estas nuevas tecnologías. Y, finalmente, la mayoría de las aplicaciones de uso común vienen inmersas con la capacidad de entablar diálogos escritos y verbales (*chats*), lo que facilita y agiliza la comunicación entre usuarios.

Si bien es cierto que la pandemia generada por la gran ola del Covid-19 ocasionó que la humanidad se aferrara aún más a las comodidades que ofrece la tecnología en cualquiera de sus formas, es de conocimiento general que las primeras nociones surgieron con la aparición de Facebook como la primera red social al alcance de la mayoría.

Sin embargo, hasta inicios del presente año, según Forbes España (2023) las *apps* más utilizadas por el mundo son: TikTok, Instagram, WhatsApp, CapCut, Snapchat, Telegram, Facebook y Spotify; sin embargo, existen otras que no se catalogan como las más descargadas debido al bajo flujo de esta acción, pero que, aun así, son importantes para el desarrollo del presente proyecto.

Con la finalidad de cubrir el objetivo general de esta investigación, es menester determinar y ahondar en las plataformas digitales —que a juicio de esta autora— son las más utilizadas con fines creativos y de divulgación. Estas son: Wattpad, Webtoon, Instagram, Patreon, TikTok, Facebook y Spotify, dado a la capacidad que le otorgan al creador de escribir, publicar y percibir ingresos por sus producciones. Por esta razón, parte de la revisión del material bibliográfico se basó en la lectura prominente de los términos y condiciones intrínsecos en cada una de las aplicaciones aludidas para ahondar

en el trato que les brinda a los derechos de autor dentro de sus almacenamientos y las garantías que ofrece en cuanto a la protección de los mismos.

2.2.3.1. Wattpad.

En rasgos generales, Wattpad es una plataforma digital que alberga millones de historias, en su mayoría literatura aficionada, que escriben y leen los usuarios sin ningún tipo de seguimiento ni restricción. Este escenario es un aspecto relativamente sustentable para la vulneración de derechos de autor, puesto que se presentan dos aristas a describir que componen parte esencial de los elementos vulnerantes.

Primero, el surgimiento de una subdivisión literaria que abarca la escritura, la imaginación y el lazo entre la pasión y el talento de escribir: el *fanfiction*, definido como un fenómeno literario que ha surgido con el auge de las plataformas digitales como parte de la libre difusión de producciones escritas (Cruz, 2016, p. 5), se ha interpuesto de modo esencial en el desarrollo cultural de la literatura, adhiriéndose, a su vez, a los derechos de autor (morales y patrimoniales) que por la sola materialización de la obra en Wattpad se adquieren.

La otra arista se direcciona hacia el consumidor y su rol como lector y creador; puesto que, desde el primer punto de vista, los horizontes que podría alcanzar a explorar llegan desde simplemente disfrutar de la lectura, a crear copias que sean susceptibles de divulgación, sin tener el conocimiento necesario que le permita actuar en aras de la norma en cuanto a los derechos de autor.

Ahora bien, en cuanto a sus orígenes, Bal (2018) expresa que fue fundada por Allen Lau e Ivan Yuen en 2006, siendo reconocida como un plataforma que ofrece el servicio de manera gratuita en cuanto a la lectura y publicación de obras escritas, con la opción de comentar dichos trabajos; los cuales “incluyen acción, ficción general, paranormal, misterio/suspense, espiritual, terror, hombres lobo, fantasía, humor, literatura juvenil, romance, clásicos, vampiros, ciencia ficción, aventuras, ficción para adolescentes, aleatorio, fanfiction, ficción histórica y no ficción” (p. 89).

El papel principal que ejerce esta aplicación se direcciona a incentivar el espíritu creativo de las personas alrededor del mundo, pero ¿cómo trata esta red los derechos de autor de cada usuario que plasma en este soporte digital su escrito?

El evidente escenario que se alude se refiere a la protección de los derechos de autor en el entorno digital, toda vez que los escritos que son plasmados en forma de historias, en primera instancia, se hallan protegidas por la prohibición de copiar y pegar, puesto que desde ningún tipo de dispositivo se puede realizar tal acción. Esta medida es más o menos efectiva, debido a que la tecnología de captura de pantalla todavía está permitida, lo que se convierte en un vacío dado a la existencia de tecnologías que permiten extraer texto de imágenes.

En la revisión del material bibliográfico plasmado en el sitio web oficial, revisado el 28 de noviembre de 2023, Wattpad (2023b) expresa su preocupación y la seriedad que requiere evitar que algún autor vea su contenido plagiado, además, varias de las medidas que adopta para erradicar estas acciones se basan en eliminar dicho material de sus registros. Para esta red de difusión, la infracción a los derechos de autor se constituye desde diversas perspectivas:

- Cuando se publican trabajos sin el consentimiento legal del autor original. Reconocer su nombre no es suficiente.
- Modificar la obra. Los cambios leves, sin el permiso expreso del autor, constituyen una infracción.
- Adaptaciones. De acuerdo con la *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA), el autor es el único capacitado para permitir que las adaptaciones sean publicadas.
- Utilizar imágenes que no son de dominio público. En este contexto, el contenido multimedia funciona como ayudante para que la obra sea más llamativa o imaginativa en cuanto a la escenificación del texto.

Continúa Wattpad (2023b), respecto al objeto susceptible de protección:

El derecho de autor solo protege la representación física de una idea, no la idea de por sí. Argumentos similares, temas de narrativa y títulos iguales no son elementos suficientes como para constituir una violación al derecho de autor. (...). A menos que no se presente una similitud en trama y narrativa que sea sostenible como argumento en corte, la administración de la plataforma no puede eliminar material bajo infracción a derechos de autor.

Con la mención inminente procesal, Wattpad se acoge a las estipulaciones de la DMCA, puesto que ofrece el enlace directo al formulario que el autor debe llenar en caso de violación a sus derechos de autor. Básicamente, los requisitos giran en torno a los generales de ley del titular de derechos, el lugar exacto donde se puede encontrar la infracción de forma expresa y la firma electrónica o presencial, de ser el caso.

Esta medida se adopta en observancia a la adhesión que posee la aplicación con la DMCA, y al tratarse de un derecho mundialmente reconocido, que no solo vulnera ni limita la capacidad de crear, sino que restringe los ingresos que pudiera el autor percibir por la explotación de su obra, alterando el ejercicio adecuado de los derechos patrimoniales. Por ejemplo, clásicos modernos como “Boulevard” (2022), la Saga “Culpables” (2017-2018), “Heist” (2021), “Perfectos Mentirosos” (2020), “La Teoría de Kim” (2023), etc., han trascendido la esfera digital para desarrollarse de manera física y todas las consecuencias que significa ser un autor publicado. Por lo que, la amenaza a los derechos de autor significa una traba difícil de sobrellevar para un escritor que ha nacido en la aplicación.

2.2.3.2. *Webtoon.*

Lo que anteriormente se denominaba cómic, hoy en día ha tomado un significado diferente debido a la adaptación que presentó esta nueva forma de crear y consumir. Mientras el cómic se reproducía en un formato más o menos parecido a un libro fino, contando una historia mediante dibujos acompañados de diálogos que le daban sentido a la historia, ahora, esta dimensión está casi desaparecida con el nacimiento de nuevas formas de entretenimiento.

Como se ha estado mencionando a lo largo de este trabajo, el auge de la tecnología y la evolución que significa para la sociedad, influye también en aspectos de entretenimiento, puesto que, con el flujo de la utilización de teléfonos móviles, los factores físicos fueron dejados de lado, toda vez que la comodidad de entretenerse en estos es óptima debido a su movilidad: la industria de los cómics se vio en la necesidad de adaptar el negocio a esta nueva realidad.

De esta manera, surgen los webtoons, que, desde el punto de vista empírico de esta autora, ofrecen mayor accesibilidad para la divulgación y consumo de historias hechas en dibujos. Según Fernández (2018):

Con el desarrollo de Internet, en los años 90 comenzaron las primeras publicaciones de cómics en web, pero no sería hasta el año 2000 cuando se identificaría a una primera generación de dibujantes exclusivamente en web, quienes aprovecharon los nuevos canales de distribución (p. 184).

Nuevamente, el crédito se lo lleva la implementación de la tecnología en el mundo del entretenimiento, debido a la digitalización y la producción de arte utilizando artefactos como computadores inteligentes o tablets, ofrecen optimización de tiempo y dinero en cuanto a la producción, promoción y divulgación del contenido creado por los dibujantes.

La aplicación Webtoon es originaria del continente asiático, específicamente de Corea del Sur. Collins (2016) citado por Fernández (2018) explica los orígenes de esta plataforma digital:

Portales como Daum y Naver (los dos principales portales de Internet de Corea del Sur) crearon secciones específicas para webtoons en 2003 y 2004, respectivamente, sumándose luego Lezhin como otro importante jugador en la industria. Dichos portales han contribuido a profesionalizar el sector, comisionando trabajos y brindando incentivos, lo que produce una marcada diferencia con otros países donde los web cómics son considerados más un pasatiempo que un trabajo. Con una mirada de expansión global, Naver crearía Line Webtoon en 2014 proveyendo contenido traducido a diferentes idiomas (p. 184).

El consumismo que significó el auge grandioso de la digitalización de este entretenimiento es explicado por Lynn (2016), puesto que expone en porcentajes la afluencia importante de uso de teléfonos inteligentes, computadoras de escritorio y portátiles, y tablets (p. 3), evidenciando que, con el paso de los años, el entretenimiento se acopla más a las necesidades en razón de la facilidad que significa consumir contenido digital mediante aparatos inalámbricos como teléfonos inteligentes o tablets, lo que facilita y optimiza el consumo, volviendo más vulnerable el contenido de los creadores, al mismo tiempo.

Ahora bien, en cuanto al tratamiento de los derechos de autor, y debido a la estrecha relación que Webtoon ofrece entre el creador y el usuario, ha implementado ciertas pautas a seguir para evitar la violación a mencionados derechos. En el sitio web

de la aplicación, sobre este tema, la protección se direcciona a lidiar con la relación entre el usuario y el contenido, toda vez que se le otorgan ciertas atribuciones para hacer goce justo de este.

Durante la revisión del material bibliográfico referente a los términos y condiciones, consultados el 29 de noviembre de 2023, Webtoon (2023), a este respecto, expresa que:

(...) el contenido digital, el software, las interfaces visuales, los elementos interactivos, las características, la información, los gráficos, el diseño, la compilación, el código informático, los productos, la apariencia y todos los demás elementos del Servicio están protegidos por las leyes y tratados de los Estados Unidos, la República de Corea y otros países relacionados con la protección de la propiedad intelectual y los derechos de propiedad, incluidas las leyes de derechos de autor, patentes, imagen comercial y marcas registradas, así como leyes relacionadas con la protección y seguridad de datos.

Es importante recalcar que, debido a la trascendencia que ha adoptado la aplicación a nivel internacional, orilla a que se implementen los horizontes respecto a la protección jurídica de las obras. Esto se da gracias a la variedad lingüística que actualmente ha adoptado la plataforma para la difusión de los artistas, ya que el inglés, español, francés, alemán, japonés, tailandés, e indonesio son los idiomas disponibles en la transmisión de las obras desde romance, terror, comedia, hasta fantasía y más (Webtoon, s.f., p. 1). Este factor impulsa la susceptibilidad de protección de los derechos de autor, puesto que la internacionalización obliga a los creadores a establecer una fuerte barrera que no perjudique sus derechos morales ni patrimoniales relativos a la jurisdicción donde sus obras navegan.

El goce que poseen los usuarios se materializa en la forma de licencias, dado que parte del servicio que ofrece Webtoon es el de descarga del contenido digital por cierto tiempo limitado (30 días), la descontextualización podría llegar a generar un problema, dado al desentendimiento de los términos y condiciones de uso. Dicha licencia no significa necesariamente que es ilimitada, exclusiva, transferible, sublicenciable e irrevocable, dado que el acceso, mediante la visualización y descarga es únicamente para

uso personal durante el tiempo estipulado (Webtoon, 2023); por lo tanto, existe limitación en razón de la protección de los derechos de autor de los creadores.

El consumidor o usuario no puede “copiar, redistribuir, transmitir, vender, alquilar, arrendar, volver a transmitir, publicar, realizar, asignar, mostrar o sublicenciar el Contenido digital, ni poner a disposición de otro modo ningún derecho, que no sean sus propias Publicaciones de Usuario” (Webtoon, 2023). Así como tampoco puede:

(...) eludir, modificar, evitar, eliminar, desactivar, perjudicar o anular de otro modo ningún software de gestión de derechos digitales, cifrado, señalización de derechos o tecnología de protección de copia utilizada para entregar o proteger el Contenido digital, o en el que se incluye el Contenido digital (Webtoon, 2023).

El usuario se compromete a cuidar el cumplimiento de estos términos al aceptar el uso de la aplicación para su beneficio, lo que le convierte apto de responsabilidad legal en caso de infracción a los derechos de autor.

2.2.3.3. Universo Meta: Facebook e Instagram.

El universo Meta tiene sus orígenes con la fundación de Facebook en 2004 por Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Chris Hughes y Eduardo Saverin. En diciembre de ese mismo año, un millón de personas utilizaban el sitio para publicar mensajes en el muro. En 2006 se lanza una versión para el móvil con la capacidad de subir fotos; mientras que para 2008 los horizontes habían escaldado la muralla de la comunicación, con la implementación de la función de *chat*. Ya en 2010, la comunidad se había ampliado a 500 millones de usuarios, entre las diversas funciones que fueron adaptadas a la realidad de la época. Esto provocó la adhesión de plataformas análogas a las funciones que ofrecía Facebook, por lo que en 2012 adquirió Instagram. Finalmente, para 28 de octubre de 2021, se constituye la nueva marca empresarial Meta, cuyo conjunto de aplicaciones abarca Facebook, Messenger, Instagram, WhatsApp y Threads (Meta, s.f.).

Ahora bien, referente a los derechos de propiedad intelectual de manera general, revisados en los términos de uso del sitio web oficial el 29 de noviembre de 2023, Facebook (2022) le confiere al usuario la titularidad del contenido que crea y comparte en la aplicación, otorgándole la potestad de comunicar sus creaciones con quien desee y

donde quiera. Evidentemente le atribuye la capacidad de forma expresa al usuario sobre el contenido que sube a la red social.

Los términos y condiciones de Facebook exponen un tipo de “permiso legal” que otorgan los usuarios al aceptarlos mediante el uso continuo de la aplicación y los servicios que ésta ofrece dentro de su entorno. La traducción jurídica de dicho permiso se denomina “licencia”, cuyo objetivo es mejorar los productos y servicios, ofreciendo una experiencia renovada con el paso del tiempo. Según Facebook (2022) esta licencia es “mundial, no exclusiva, transferible, sublicenciable y libre de derechos para alojar, usar, distribuir, modificar, mantener, reproducir, mostrar, comunicar públicamente y traducir —el— contenido, así como para crear obras derivadas de él”. Continúa ejemplificando, en el caso de subir una foto a la red social, Facebook tiene la competencia para almacenarlas, copiarla y compartirla con otros productos de Meta o sus proveedores de servicios que le ayudan a lograr dicha distribución.

Respecto a Instagram, el rol que cumple es significativo para la divulgación de contenido digital. Garnacho (2020) distribuye la historia de Instagram comenzando por su fundación en 2010 por Kevin Systrom y Mike Krieger con el nombre de Burbn. Sus inicios se centraron en la creación de fotos, pero en 2015, bajo la influencia de Facebook, la aplicación no solo permitía crear, editar y subir fotos, sino que les ofrecía la oportunidad a los usuarios de consumir el contenido de sus homólogos, lo que, a breves rasgos, comenzaba a facilitar la accesibilidad en el entorno digital.

En la actualidad, las facilidades que ofrece Instagram le permiten al creador hacer uso de las herramientas que la aplicación ha implementado con el avance de las nuevas tecnologías. Entre dichas funcionalidades, el usuario puede subir fotos, videos cortos y largos, *reels*, historias y un sinnúmero de ventajas que facilitan y entretienen la vida de la comunidad. Sin embargo, para el caso que corresponde, las operatividades que resaltan se dirigen exclusivamente para la divulgación de obras de cualquier índole.

Por ejemplo, mediante Instagram, la mayoría de los comercios crean material audiovisual para promocionar sus productos; distribuidoras de libros generan expectativa mediante dinámicas interactivas entre la editorial y el consumidor; así también, los artistas de artes plásticas suben el proceso de su creación utilizando herramientas de edición como time-lapse. Similares a estos, existen infinidad de formas en las que los

creadores deciden comunicar su contenido al público, pues la gran facilidad que significa utilizar las comodidades de Instagram se convierten parte importante para el desarrollo adecuado de los derechos patrimoniales del autor; sin embargo, también significa un inminente riesgo.

2.2.3.4. Patreon.

Patreon surge como una plataforma digital donde los creadores de cualquier tipo de contenido pueden recibir comisiones pecuniarias por este. El contexto en el que Patreon fue fundado se da por la necesidad y el amor al arte, en pocas palabras. Jack Conte, músico estadounidense, desarrolla la plataforma en San Francisco en 2013, cuya finalidad se encaminaba a que los artistas subieran su trabajo para que sus seguidores pudieran acceder a él mediante el pago de cierta cantidad de dinero.

Sin embargo, los estudiosos de esta materia, como el Dr. Anxo Tato Plaza (2008) manifiesta que la copia privada —la cual se obtiene por esta operación capitalista— no converge con el derecho a la reproducción de la obra, cuya autorización le confiere al autor la única potestad de permitir o no el almacenaje externo de sus creaciones para el uso del consumidor (p. 10). Este inconveniente se resuelve con la remuneración equitativa, que es, básicamente, el mecanismo con el que funciona Patreon; pues al abonar una cantidad onerosa a cambio de gozar de forma digital el contenido que se sube, el consumidor (mecenas) se hace acreedor de la copia.

En la revisión del material bibliográfico localizado en el sitio web oficial el 29 de noviembre de 2023, Patreon (s.f.-b) explica de manera clara y concisa el trato que ofrece respecto a los derechos de autor, puesto que le ofrecen al creador la completa titularidad de sus derechos al conservar la plena propiedad de sus obras y lo que ahí publica; recalca, además, que no compran ni alquilan los derechos de propiedad intelectual, no pretenden robar las creaciones y lucrarse de ellas por ningún otro medio que no sea de la misma aplicación.

Por otra parte, se enfatizan los componentes de las licencias que aceptan los creadores una vez que hagan uso de la aplicación para su beneficio:

- **royalty-free (libre de derechos de autor):** no puedes pedirnos que te paguemos ahora o en el futuro por tener copias de las obras que has subido a Patreon. Por supuesto, se te pagará por tus suscripciones y otras ofertas en Patreon.
- **perpetuidad:** una vez que publiques una obra en Patreon, no puedes demandarnos por infringir tus derechos de autor si permanece una copia en nuestro sistema incluso después de que la elimines.
- **irrevocabilidad:** no puedes publicar una obra y después cambiar de opinión y pedirnos que eliminemos todas las copias de nuestro sistema o, de lo contrario, nos demandarás.
- **no exclusividad:** esto es para garantizar que puedas concederle una licencia de tus obras a cualquier persona que quieras.
- **sublicencias:** utilizamos todo tipo de servicios de terceros para alojar las obras y operar nuestros servicios. Por ejemplo, Amazon Web Services (AWS) aloja la mayoría de nuestros datos, por lo que necesitamos poder sublicenciar el derecho de alojar tus obras para que estén protegidas de responsabilidad legal.
- **universalidad:** Patreon está disponible en la mayor parte del mundo, por lo que debemos poder mostrar tus creaciones a los mecenas de todo el mundo.
- **traducción:** los mecenas hablan muchos idiomas, pero las obras suelen estar en uno solo. Tenemos que poder traducir tus creaciones para mostrárselas a los mecenas.
- **copia, reproducción y almacenamiento:** podemos hacer varias copias de tus obras y almacenarlas.
- **uso, transmisión, distribución, realización y presentación al público:** estos abarcan diferentes pasos y formas de mostrar tus creaciones a los mecenas.
- **preparación de obras derivadas:** algo tan simple como cambiar el tamaño de una imagen puede considerarse una obra derivada. Para ejecutar de manera correcta un servicio como Patreon, hay muchas cosas que hacemos para alterar ligeramente las creaciones de varias maneras.

- **exhibición de cualquier nombre, nombre de usuario, voz o imagen proporcionada en relación con tus obras:** esto nos permite asociarte con tus creaciones cuando se las mostramos a los mecenas (Patreon, 2023).

Superficialmente, se observa que las condiciones del servicio se dirigen exclusivamente a establecer un entorno digital de convivencia sana entre la aplicación, el creador y el consumidor; sin embargo, es importante resaltar las medidas privativas que ofrece Patreon para que el uso de sus servicios cumpla con los objetivos planteados.

En primer lugar, el contenido al que el mecenas pretende acceder debe ser cancelado previamente, lo que genera cierta ambigüedad puesto que se consume en esta realidad con la noción de “comprar”, lo que trae consigo la idea de pertenencia, factor que no es aplicable para el contenido que los artistas suben al sistema de la plataforma. Entonces, ¿qué sucede con el tratamiento de los derechos de autor?

Patreon, al igual que Wattpad, protege los derechos de autor con la seriedad que requiere el caso. Ofrece contacto directo con los directivos que organizan las acusaciones de derechos de autor en cuanto a la infracción por parte de un consumidor, aludiendo el seguimiento virtual mediante un formulario y una dirección de correo electrónico que remite al creador a un agente encargado de darle apoyo en cuanto a la burocracia digital de ser el caso.

A este elemento, se suma el factor del canon digital por la copia privada, que es, en resumen, una tasa que deben cancelar los consumidores en razón del uso de los soportes materiales como impresoras, CDs, DVDs, memorias, y, ahora más común, teléfonos móviles (Padrós Reig, 2011, p. 16). Debido a que el entorno digital es en donde la mayoría de estas creaciones deambulan, el uso de la plataforma se hace justo al momento de realizar las transacciones financieras para el goce efectivo del material que es objeto de derechos de autor.

2.2.3.5. TikTok.

TikTok, la red social china de videos cortos ha crecido rápidamente en los últimos años. En 2022, tenía 1719 millones de usuarios activos, lo que la convierte en la segunda red social más popular del mundo, después de Facebook. Su fundador, Zhang Yiming, es uno de los hombres más ricos de China; en 2009 fundó su primera empresa, 99fang.com

y en 2012, ByteDance, la empresa matriz de TikTok, cuyos inicios se dieron en el 2016 bajo el nombre de *A.me* (El Comercio, 2022).

La influencia que posee esta aplicación para la divulgación de contenido de cualquier índole es tal que incluso los videos y fotos que ahí reposan pueden ser descargados. Aunque desde el principio esta aplicación ofrece la protección del creador implantando un tipo de marca de agua, genera ambigüedad en razón de la amalgama de interpretaciones que supone configurar un nombre de usuario, que es el usado para dicha marca de agua. Esta medida, en primera instancia, no brinda ningún tipo de protección a los derechos de autor, puesto que no se reconoce de manera clara ni precisa el titular de derechos; además, el contenido siempre puede ser subido por otros consumidores, lo que les atribuye, también, el sentido de “propiedad” por la existencia de la marca de agua.

A este respecto, TikTok ha venido implementando ciertas funciones que se relacionan no solo con la creación de videos, sino de fotos, audios y filtros. Las acciones que se toman con relación al trato que se ofrece hacia los derechos de autor en cuanto a las fotos y videos que son grabados y subidos por los usuarios, no es del todo segura, puesto que, como se ha mencionado antes, cualquiera puede descargarlos y adoptar la titularidad de manera arbitraria, lo que supone un verdadero problema; sin embargo, los fonogramas o “audios de cantantes” sí gozan de protección.

Por ejemplo, cuando un artista actualiza nueva música, y la comunidad quiere expresar su efusividad subiendo videoreacciones de sus rostros con la música de fondo, TikTok de manera casi inmediata silencia ese video por “infringir derechos de autor”, por lo que los usuarios se ven obligados a utilizar el “sonido original” del artista para evitar la suspensión o eliminación de su cuenta, puesto que “ningún derecho es otorgado bajo licencia con respecto a grabaciones de sonido y a las obras musicales incluidas en las mismas que se pongan a disposición desde el servicio o a través del mismo” (TikTok, 2021).

Esta medida se incluye en el numeral 6 sobre “Derechos de Propiedad Intelectual” dentro de los términos de servicio de la aplicación, consultados el 30 de noviembre de 2023:

Nos reservamos el derecho, con o sin notificación, en cualquier momento y a nuestra absoluta discreción, a bloquear el acceso a y/o cerrar las cuentas de

cualquier usuario que infrinja o que supuestamente haya infringido cualesquier derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual (2021).

En el siguiente apartado, sobre el contenido, específicamente de TikTok, se expresa:

(...) todo el contenido, software, imágenes, texto, gráficos, ilustraciones, logos, patentes, marcas registradas, marcas de servicio, derechos de autor, fotografías, audio, videos, música y el “aspecto y estilo (*“look and feel”*) de los Servicios, y todos los derechos de propiedad intelectual relacionados con ello (el **“Contenido de TikTok”**), son propiedad u otorgados bajo licencia por TikTok, entendiéndose que usted o sus licenciantes son propietarios de cualquier Contenido de Usuario que cargue o transmita a través de los Servicios (TikTok, 2021).

Con este apartado se establece la línea que divide la relación entre el consumidor y la aplicación, entendiéndose como tal la especificación del contenido que le pertenece a TikTok en cuanto se desarrolle dentro de su servicio.

En cuanto al contenido que sube el usuario a la plataforma, le otorga varias responsabilidades que podrían eximir a la aplicación en caso de problemas legales, sin embargo, también estipula ciertas pautas a seguir para proteger sus derechos de autor, como el de los demás. Los términos y condiciones se refieren al tema de la siguiente forma:

Únicamente por ser el autor de una obra musical (por ejemplo, al escribir una canción) no significa que tenga el derecho a otorgarnos las licencias en estos Términos. Si es un artista de sello discográfico bajo un contrato con una compañía discográfica, entonces usted es el único responsable por asegurar que el uso que haga de los Servicios esté en cumplimiento con cualesquier obligaciones contractuales que pudiera tener frente a su compañía discográfica, incluyendo si crea cualesquier nuevas grabaciones a través de los Servicios que pudieran ser reclamadas por su compañía discográfica (TikTok, 2021).

Como en el resto de las plataformas aludidas para el desarrollo de la presente investigación, TikTok se adhiere a las regulaciones presentadas en la DMCA, puesto que el procedimiento para accionar en cuanto se demuestre la vulneración a los derechos de

autor se alinea a estas pautas. El proceso, básicamente, se desarrolla con el seguimiento de la notificación y retiro, puesto que una vez que el posible infractor haya recibido un aviso, el contenido es inmediatamente bajado del almacenamiento, para lo cual, puede formular una impugnación o contacto con el propietario (Herrera M. y Stalker G., 2022, p. 22).

2.2.3.6. Spotify.

Spotify fue creada por Daniel Ek, cuyos orígenes suecos, le llevaron a comenzar en 2008 como una plataforma web de *streaming* disponible para ciertos países de Europa (Godoy, 2022). Esta plataforma de reproducción de música y podcasts surge como una respuesta a la piratería, ya que este factor influye de manera negativa en cuanto al ejercicio eficaz de los derechos patrimoniales de los creadores (Neate, 2010).

En el estudio del material bibliográfico que describe los objetivos de Spotify, consultados el 30 de noviembre de 2023, explica la forma en que se relacionan entre sí, ya que:

(...) actúa como proveedor de servicio de Internet de alojamiento y como proveedor de contenidos al cargar o disponer con autorización de los titulares de derechos. En este enfoque, para completarlo debe señalarse que, en ambos casos, como proveedores de servicios de Internet de alojamiento de contenidos, se constituyen en plataformas de *streaming*, poniendo a disposición de los usuarios los contenidos digitales en forma real. Debe aclararse que, mientras el sistema de alojamiento de contenidos digitales clásico supone el *download* para su consumo o utilización, o sea la previa descarga y almacenamiento del contenido por el usuario para consumirlo, el *streaming* permite el consumo o utilización del contenido en forma real y coetánea a su utilización sin descarga alguna del contenido a los dispositivos del usuario (Leturia et al, 2020, p. 13).

Con la diferenciación de los servicios que ofrece Spotify, el tratamiento que adquieren los derechos de autor en cuanto a los creadores musicales utilizan la aplicación como intermediaria para lucrar, se manifiesta de la siguiente manera:

Usted conserva la propiedad de su Contenido de usuario cuando lo publica en el Servicio. No obstante, para que podamos poner su Contenido de usuario a

disposición del Servicio de Spotify, necesitamos que nos conceda una licencia limitada sobre dicho Contenido de usuario. En consecuencia, usted concede a Spotify una licencia no exclusiva, transferible, sublicenciable, libre de derechos, totalmente pagada e irrevocable, a escala mundial, para reproducir, poner a disposición, ejecutar y mostrar, traducir, modificar, crear obras derivadas, distribuir y utilizar de cualquier otro modo dicho Contenido de usuario a través de cualquier medio, ya sea solo o en combinación con otros Contenidos o materiales, de cualquier forma y por cualquier medio, método o tecnología, conocidos en la actualidad o que se creen en el futuro, en relación con el Servicio de Spotify (Spotify, s.f.).

A diferencia de las demás plataformas digitales aludidas a lo largo de este trabajo, los términos y condiciones de uso (apartado 6.1) en Spotify funcionalizan la jurisdicción en caso de problemas legales que traspasen las barreras del entorno digital. De modo concreto y específico en cuanto a regiones y países, por lo que se convierte en una facilidad para este estudio dado que Ecuador se haya expresamente determinado relativo a las leyes aplicables, estas son del Estado de California, Estados Unidos, cuya jurisdicción exclusiva se atribuye a los tribunales estatales y federales del condado de San Francisco, CA o Nueva York, NY.

Asimismo, ofrece la oportunidad de entablar un arbitraje entre el usuario y Spotify, toda vez que se sigan las estipulaciones del Reglamento de Arbitraje de la Cámara de Comercio Internacional, comenzando con una solicitud que puede ser presentada hasta el plazo de un año contados desde el conocimiento de la causa, acompañado de una serie de requisitos que, en la materia, son traducidos a la conformación de una demanda (Spotify, s.f.).

Es evidente que los términos de uso que ofrece la plataforma se tornan más complejos y expresos, toda vez que, hoy en día, millones de creadores, en su mayoría relativos a la música o *podcasters*, utilizan esta aplicación para ampliar sus horizontes con la finalidad de lograr un mayor alcance para su arte y ser retribuidos pecuniariamente por aquello.

2.2.4. La Inteligencia Artificial (AI), ¿Sustituye a la Invención Humana?

En un comienzo se hablaba sobre la inteligencia artificial como un referente al evidente avance que sugiere la implementación de nuevas tecnologías en estas últimas décadas. Sin embargo, visto desde el contexto de los años, la inteligencia artificial era entendida como aquella computadora recién configurada que podía escribir textos de manera más sencilla en comparación con una máquina de escribir; era aquel sistema de software capaz de almacenar cientos de datos de alguna empresa; era la pantalla táctil de algún auto automático.

Pero, en la actualidad, la concepción que la sociedad obtiene sobre la inteligencia artificial dista de gran manera. No solo es inteligente el auto que habla, ni el aparato que ayuda a buscar cosas solo con un comando de voz, ni el móvil que se contrae a la mitad, ni la laptop que se retrotrae en una gran tablet; ahora, es inteligente el programa que es capaz de expulsar información con una petición, sea concreto o no, que ha comenzado a facilitar la supervivencia de la comunidad mundial.

Rouhiainen (2018) sustenta la noción de esta autora en cuanto a la inmedible influencia que significa convivir con la inteligencia artificial:

La idea de que los ordenadores o los programas informáticos puedan tanto aprender como tomar decisiones es particularmente importante y algo sobre lo que deberíamos ser conscientes, ya que sus procesos están creciendo exponencialmente con el tiempo. Debido a estas dos capacidades, los sistemas de inteligencia artificial pueden realizar ahora muchas de las tareas que antes estaban reservadas sólo a los humanos (p. 17).

En efecto, como manifiesta Rouhiainen, convivir con la IA comienza a tornarse beneficioso en gran medida, puesto que las facilidades que ofrece para el diario vivir son bastante llamativas para la comodidad actual; no obstante, los factores que no logran converger con ese lado de la moneda amenazan desde cierto punto de vista la integridad jurídica del conglomerado mundial. Por ejemplo, una de las capacidades que posee la AI permite que actúe como determinado personaje, y el consumidor accede a crear características en base a este comportamiento.

La primera inteligencia artificial de formato escrito es el reconocido ChatGPT, a cuyo sistema se le puede solicitar que se comporte como Pablo Neruda, por ejemplo, y componga una versión alternativa del poema XV de *Veinte Poemas de Amor y Una Canción Desesperada* (1924), lo cual, claramente, perjudica los derechos morales del reconocido poeta. Entonces, ¿Quién restringe estas actitudes?

Si bien es cierto que los derechos de autor, tanto morales como patrimoniales, se protegen con la sola materialización de la obra, pretender que un sistema de inteligencia artificial actúe como determinado creador y componga un obra utilizando la esencia no constituye la vulneración a dichos derechos, da paso a vacíos legales difíciles de sobrellevar, puesto que la comunidad, sumergida en la facilidad de estas nuevas tecnologías, presentan cierto quemeimportismo a estos temas que, entre otros, afectan al patrimonio cultural.

La AI conocida como la “capacidad de las máquinas para usar algoritmos, aprender de los datos y utilizar lo aprendido en la toma de decisiones tal y como lo haría un ser humano” (Rouhiainen, 2018, p. 17) sugiere una gran diferencia entre aspectos análogos que podrían llevar a cabo los humanos, que, con la necesidad natural de mantener el cuerpo en un estado de reposo para recargar energía, no abastecen las nuevas ocupaciones que requieren ser cubiertas.

Esta autora continúa ahondando en el factor que resalta respecto a las funciones que ofrecen las máquinas inmersas con inteligencia artificial. Como se ha aludido antes, ChatGPT, y las demás AI parecidas, tienen integrado el sistema *machine learning* (aprendizaje automático), lo que las convierte en programas que aprenden de los comandos que son ingresados a su sistema, volviéndose, paulatinamente, en una herramienta beneficiosa para distintos aspectos de la vida (p. 18). “Ello conlleva un cambio global en la forma de trabajar y una revolución económica sin precedente” (Estupiñán et al, 2021, p. 367).

No obstante, las personas que hacen uso de la AI no siempre utilizan esta herramienta como un ayudante para mejorar el rendimiento de sus vidas, sino que son usadas para “resolver” todo en cuanto se requiera, o “entretener” a cierto público. Hasta el 2022 e inicios de 2023 no existía una AI que pudiera crear imágenes con la proporción

de comandos expresando características, ergo, en la actualidad, Microsoft fue el primero en presentar dicha AI para el consumo masivo de internet.

Bing Image Creator de Microsoft Designer es, a juicio de esta autora, la primera inteligencia artificial accesible para generar imágenes mediante instrucciones proporcionadas por el usuario. La funcionalidad de Bing era tal que permitía el uso de características físicas de artistas famosos para recrear escenarios ficticios que eran utilizados en diferentes contextos, convirtiéndose en una evidente preocupación para la imagen personal de estos. No obstante, con las nuevas disposiciones que protegen los derechos de imagen, comandos que posean alusiones a rasgos físicos de personajes públicos ya no son permitidas, e incluso el prompt es bloqueado.

Los términos de las experiencias conversacionales y del Generador de imágenes de Bing (2023), consultados en su página web oficial el primero de diciembre de 2023, albergan un código de conducta que, específicamente, se ajusta a la alusión del párrafo anterior, puesto que exhorta al consumidor a no utilizar los servicios que genere algún tipo de ofensa para los derechos de terceros, incluidos los de propiedad intelectual.

A pesar de que esta restricción se halla presente como limitación que evita el mal uso de imagen de figuras públicas, a esta AI todavía le falta implementar restricciones en cuanto a la materialización de estilos artísticos, cuestión que no es tomada en cuenta debido a que estos no son objeto intrínseco de derechos, como lo fuera un fonograma. Esta capacidad de generar imágenes a partir de un comando descriptivo ofrece una sensación de autor para quien la genera, pero parece ser un problema que es bien sobrellevado para la plataforma y sus consumidores.

Por otro lado, está la AI denominada *HeyGen*. Mediante la experiencia empírica de esta autora, la conceptualización de esta AI va más allá de una simple inteligencia que genera texto: es una verdadera herramienta que le da un giro de ciento ochenta grados a la industria audiovisual. Esta plataforma, mediante la carga de un video de 3 minutos donde el rostro y la voz de una persona sea totalmente perceptible, crea un avatar capaz de movilizar las facciones del rostro en relación con lo que se dice y expresa. Una auténtica maravilla.

En primera instancia, lo novedoso de este avance deja perplejos a la mayoría, puesto que representa la optimización —o amenaza— para el sector dedicado a doblar

material audiovisual de otros idiomas, ya que esta nueva tecnología podría llegar a ser usada para tal fin, incluso de manera artesanal, es decir, por internautas afines con objetivos de entretenimiento, lo que, en consecuencia, puede llegar a convertirse en un problema para las figuras susceptibles de este uso.

Desde la perspectiva de los derechos intelectuales, la implementación de esta AI de manera tan accesible como *HeyGen* se convierte en parte de un creciente problema relacionado con la integridad de las figuras humanas, en su mayoría dedicadas a la creación de contenido que requiera de su imagen como parte de su trabajo. Entonces, ¿tendrían que registrar sus facciones biométricas y el fonograma de sus voces para evitar ser plagiados y ver sus derechos de propiedad intelectual vulnerados?

A pesar de que los términos de uso de este sitio web —consultados el primero de diciembre de 2023— le prohíbe al usuario crear contenido ilegal o que viole derechos de autor o que, incluso, amenace la privacidad de las personas utilizadas para crear contenido, igualmente ofrece información de contacto bastante específica para aceptar reclamos en contra de la presunta vulneración de mencionados derechos.

Aunque actualmente, el rol que cumplen los derivados de la revolución tecnológica se ha vuelto necesario para el cumplimiento de actividades personales e industriales como la divulgación de creaciones y el disfrute de esta mediante su diferente materialización, ya sea a modo audiovisual (tiktoks, reels, shorts) o netamente visual (literatura, ilustraciones). Con la mención de la influencia del caso Napster para los derechos de autor, una inteligencia que ha resurgido recientemente que pretende hacer uso de los diversos beneficios de la AI se posiciona dentro del grupo de creaciones para este fin.

Esta es, LimeWire, conocida desde el 2000 por ser un programa de software que permitía la descarga de material auditivo en los discos duros de computadoras, luego de una lucha legal por el evidente accionar en contra de los derechos de autor de diferentes artistas, desapareció de los espacios y de las memorias de sus consumidores; sin embargo, ha resurgido como una plataforma web que le ofrece a los creadores y artistas la gestión y organización de una comunidad donde su contenido sea consumido de forma legal y privada (LimeWire, 2023).

Si bien es cierto que esta visión promete el supuesto apoyo a la divulgación del arte en todas sus formas, LimeWire pretende alcanzar sus objetivos utilizando los beneficios de derechos de autor, en conjunto con el propio creador, para construir una relación sustentable donde ambos lados resultan beneficiados; pero, las herramientas de inteligencia artificial que se adhieren al resurgimiento de esta plataforma, le permite al usuario crear imágenes y audios, nuevamente, apelando a la sensación de pertenencia en cuanto al manejo de la programación.

CAPÍTULO III: MARCO LEGAL

1. En lo Internacional

1.1. Convención Universal sobre Derecho de Autor

La Convención Universal sobre Derecho de Autor tuvo lugar el 06 de septiembre de 1952 en Geneva, Suiza. Su depositario es la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), y la conforman cien países, de los cuales Ecuador forma parte desde el 04 de marzo de 1957 (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1952).

El objeto de protección de este Convenio, según el artículo 1, son “las obras literarias, científicas y artísticas tales como los escritos, las obras musicales, dramáticas y cinematográficas y las de pintura, grabado y escultura” (1952), cuya efectivización se manifiesta con la permisión a los Estados de la exigencia de formalidades como “depósito, registro, mención, certificados notariales, pago de tasas, manufactura o publicación en el territorio nacional” (artículo 3), en cuanto al ejercicio de los derechos patrimoniales correspondientes; no obstante, el inciso tres del aludido artículo expresa que el incumplimiento de estas exigencias no eximirá de protección de derechos de autor al Estado pertinente, en el caso de la moralidad de estos.

En este contexto, se entiende por publicación a la acción de reproducir una obra de forma tangiblemente materializada, cuya finalidad es la comunicación al público mediante la proporción de un ejemplar que les permita hacer uso de este de acuerdo con la cualidad disponible (art. 6), ya sea de forma física o digital.

El trato que reciben los derechos de autor en relación con el tiempo de duración dista en gran medida con las disposiciones de Ecuador, puesto que el artículo 4 indica que “para las obras protegidas por la presente Convención no será inferior a la vida del autor y 25 años después de su muerte”; además, en el primer inciso le otorga la potestad a los Estados la reglamentación de esta duración, toda vez que se cumplan las disposiciones del artículo tres. Respecto a las obras fotografías o de artes aplicadas, las estipulaciones antes indicadas no son ajustables, sin embargo, en el caso para los Estados donde las protejan, el periodo será superior a diez años.

Si bien es cierto que esta convención no ofrece un apartado estrictamente direccionado a la protección de obras en el entorno digital, es menester hacer alusión puesto que brinda pautas para el cálculo del tiempo en diferentes contextos desarrollados en el marco físico y tangible, a diferencia del contenido que se crea y desenvuelve en la era digital. No obstante, estas percepciones, de modo paulatino, se convierten en referentes para la legislación de normativa mundial, mismas que, a su vez, convergen con las áreas nacionales en cuanto a la protección de derechos de autor, en los diferentes entornos existentes.

1.2. Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas

El también conocido Convenio de Berna de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) es un conjunto de normas aplicables a nivel internacional “para la protección de los derechos de los autores sobre sus obras literarias y artísticas” (artículo uno), enmendada por última vez el 28 de septiembre de 1979.

Como introducción básica a las nociones de lo considerado como obras literarias y artísticas, el artículo 2, numeral 1 indica que comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, tales como:

(...) libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias.

La importancia de este artículo para la integración normativa de este proyecto de investigación radica en el artículo dos antes mencionado, puesto que presenta las bases para lo que significa ejercer de manera segura y efectiva los derechos de autor en territorio ecuatoriano. Este factor toma importancia en razón de la conceptualización de arte digital,

dado a la gran variedad tecnológica que es utilizada como herramienta para la producción, reproducción y divulgación de las creaciones.

En cuanto a los límites jurídicos, el numeral 2 del mismo artículo se expresa de la siguiente manera:

2) Sin embargo, queda reservada a las legislaciones de los países de la Unión la facultad de establecer que las obras literarias y artísticas o algunos de sus géneros no estarán protegidos mientras no hayan sido fijados en un soporte material.

Como es evidente, la materialización de las obras de cualquier índole alcanza una percepción obligatoria con lo que estipula este numeral, toda vez que le brinda la potestad de estipular dentro de su normativa interna la formalidad de materialización para que una obra se convierta en objeto susceptible de protección.

Debido a la inevitable influencia que posee el uso de nuevas tecnologías al mundo artístico, literario y científico, reproducir y comunicar públicamente una obra se convierte en un acto de incertidumbre, puesto que, gracias a las facilidades de estos avances, se les permite a los receptores acceder de modo libertino, conveniente e internacional, llegando, incluso, a irrespetar los derechos de autor implícitos con la sola creación de la obra.

A este respecto, el Convenio de Berna se refiere a los criterios de protección determinados en el artículo 3, de los cuales, el referente a la nacionalidad del creador/autor es pertinente para el desarrollo de los objetivos de este escrito, dado que, en concordancia con las disposiciones del numeral 1, literal a), el autor que sea nacional de algún país de la Unión será protegido aun si sus obras estén publicadas o no. La relación con el entorno digital radica en la expresión que abarca el término “obra publicada” (numeral 3), puesto que el Convenio lo percibe como tal cuando se han fabricado, de cualquier modo, cierta cantidad que satisfaga la necesidad del público receptor.

Esta acepción se concatena con el tema dorsal de esta investigación debido a los medios utilizados para la reproducción y comunicación del contenido; es decir, por ejemplo, un escritor ecuatoriano que publica en la red de difusión Wattpad está siendo protegido porque el Convenio garantiza el libre ejercicio de sus derechos dentro y fuera de los países que lo conforman (artículo 5, numeral 3), toda vez que el modo utilizado

para la creación no se limita en la interpretación de dicho artículo, y confiere una amplia paráfrasis sobre la utilización de elementos que coadyuven a la creación y publicación de la obra.

Por otro lado, al transmitir el escrito en la aplicación dirigido a una comunidad ya establecida cumple con la satisfacción requerida en el numeral 3; y, a causa de que el artículo no es expreso al referirse a los nuevos medios digitales con los que la mayoría de los artistas llevan a cabo sus labores, el Derecho es igualmente aplicado para tales casos.

Ahora bien, el numeral 1 del artículo 5 garantiza ciertos derechos fuera del país de origen de la obra. A este respecto, le otorga el goce en la jurisdicción ajena mientras sean países miembros del Convenio, expresando dos vertientes para efectivizar este ejercicio: primero, serán aplicables las leyes actualizadas en la materia; segundo, en ausencia de la anterior, se concederán los derechos conforme la norma nacional de la obra.

Aunque, el Convenio interpone expresamente que la protección será regida únicamente por la legislación del país originario de la obra; también manifiesta la excepción relacionada a la protección cuando el autor no sea nacional del país de la obra. Por ejemplo, en el caso de creaciones difundidas por redes sociales como Webtoon, Wattpad o Instagram, el público que consume este contenido se compone por usuarios alrededor del mundo, por lo que, en caso de vulneración a los derechos, el autor será tratado como nacional donde se ha constituido tal acción.

Desde otro punto de vista, el Convenio de Berna diagnóstica, en su artículo 9 numeral 2, la libre utilización de obras para ciertos casos, denominadas posibles excepciones. Es importante recalcar que, debido a la influencia de este Convenio para el Estado ecuatoriano, la “regla de los tres pasos” —como también se denomina— se halla estipulada en el artículo 211 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI), de la siguiente manera:

- a) Determinar si se trata de casos especiales.
- b) No atentar con la normal explotación de la obra.
- c) No causar perjuicio injustificado a los intereses legítimos del autor.

Cada una de estas características representan un eslabón importante para evitar la vulneración voluntaria o no de derechos de autor con el libre uso de la obra; por este motivo, el artículo siguiente de la legislación nacional especifica en treinta numerales los mecanismos, formas y procedimientos que advierten y funcionan como mitigante para eludir en gran medida la constitución a la violación de los derechos de autor.

A pesar de la evidente protección que ofrece la legislación internacional, como nacional, aún sigue existiendo la falta de práctica jurídica que efectivice el exclusivo cuidado de obras producidas, reproducidas y difundidas en el entorno digital, lo que propone un estado de indefensión debido al factor burocrático que significa crear una obra sin haberla inscrito después para “efectivizar” las garantías legales que merecen dichas obras en favor de la incentivación de la cultura y el arte.

1.3. Directiva 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo

La Directiva 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital tiene como finalidad modernizar la legislación de la Unión Europea en materia de derechos de autor tomando en cuenta el creciente uso digital y transfronterizo de los contenidos protegidos (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual [OMPI], 2019, art. 1). Esta directiva se encasilla, entre otros puntos, en tres ejes determinantes para el ejercicio efectivo y eficaz de los derechos de autor en el entorno digital.

En primer lugar, se busca “adaptar las excepciones y limitaciones al entorno digital y transfronterizo” (Título II), obviando las prerrogativas antes mencionadas; en segundo lugar, se pretende “mejorar las prácticas de concesión de licencias y ampliar el acceso a los contenidos” (Título III) mediante la explotación lícita con la ampliación de licencias; y, finalmente, garantizar el correcto funcionamiento del mercado de derechos de autor relacionado con el contenido de prensa en el sector comunicacional en línea.

El área donde más se distribuyen contenidos de carácter digital son las plataformas web y aplicaciones, o, desde el punto de vista de esta directiva, prestadores de servicios para compartir contenidos en línea (PSCCL). Reyes Sánchez (2020) se refiere a estos como la “persona física o jurídica que almacena, en su propio servidor o en un espacio web del que es titular, contenidos elaborados por terceros” (p. 169). En el contexto del

presente trabajo, el rol que cumplen las redes sociales para la distribución sin autorización de contenido digital es esencial para la identificación de la problemática, puesto que la inobservancia de este factor vulnera los derechos de autor de los creadores que deciden divulgar sus obras utilizando estas plataformas.

La implementación de la Directiva nace a partir de la necesidad creciente que significa el imparable avance tecnológico. Por ejemplo, en el caso de textos, sonidos, imágenes o datos que se encuentran encasillados en el grupo de “minería de textos y datos”, según la Directiva, son fuente primordial para el uso investigativo y aporte para el desarrollo de nuevas tendencias; sin embargo, también se descubren desprotegidos debido al nivel inmedible de accesibilidad a dichos contenido en el entorno digital, lo que genera un vacío en el conocimiento relativo hasta dónde llegar sin evitar infringir los derechos de autor.

El artículo 2 numeral 2 de dicha Directiva define la minería de textos y datos como “toda técnica analítica automatizada destinada a analizar textos y datos en formato digital a fin de generar información que incluye, sin carácter exhaustivo, pautas, tendencias o correlaciones”. En principio, este conjunto se relaciona directamente con los organismos de investigación, las instituciones responsables del patrimonio cultural, la prensa y otros entes semejantes que almacenan y distribuyen contenido escrito en entornos digitales como repositorios universitarios.

El primer enfoque de esta Directiva se canaliza debido a la protección de material digitalizado que funciona como coadyuvante para fines investigativos, para lo cual, insta a los Estados miembros, organismos de investigación e instituciones responsables del patrimonio cultural a establecer objetivos comunes para la aplicación correcta de estos principios (artículo 3). La forma que ofrece dicha Directiva para eludir que los derechos de autor se vean vulnerados, es la concesión de licencias para garantizar un mejor acceso a los contenidos. Según el artículo 8 numeral 1, esta medida se materializa mediante la conformación de una entidad de gestión colectiva que sirva de mediador entre el titular de derechos y la institución responsable del patrimonio cultural como ente pertinente para la reproducción, distribución, comunicación al público o disposición de las obras que tenga fines no comerciales.

Por otra parte, el artículo 17 refiere el uso de contenidos protegidos por parte de los PSCCL a través la explicación de dos aristas: primero introduce la conceptualización de comunicación al público relativa a los actos llevados a cabo por dichos prestadores de servicios, mediante la solicitud de autorización, evitando la descontextualización a otros escenarios (numeral 1); y, por otro lado, incluye un sistema de responsabilidad aplicada a los consumidores que obtienen acceso a obras protegidas por derechos de autor (Bourkaib, 2021).

Especialmente, el numeral 4 de este mismo artículo gestiona cuatro requisitos que liberan de responsabilidad a los prestadores de servicios, toda vez que la solicitud de autorización al titular de derechos no haya sido concedida. Bourkaib (2021), experto en propiedad intelectual e industrial de la agrupación Jurídica Cuatrecasas Madrid, explica en tres enfoques puntuales estas condiciones para conseguir la exención:

- Mayores esfuerzos para obtener la autorización. En cuanto a la percepción de mayores esfuerzos, la directiva espera que los prestadores de servicios negocien positivamente con los titulares que sean identificables, y en caso de que estos no consideren llegar a un acuerdo, se entiende que los PSCCL han utilizado todos los medios para conseguir la autorización.
- Garantizar la indisponibilidad de las obras. A pesar de la negativa a un acuerdo entre el titular y el PS, es obligación de este último la implementación de los mecanismos necesarios que indispongan el contenido del titular, con su participación respecto a la proporción de información necesaria y pertinente que le permita efectuar estos métodos.
- Actuación expedita al inhabilitar contenido infractor con la seguridad de la no segunda carga. La figura del *notice and takedown*, antes aludida, es impuesta en esta directiva con la garantía por parte del titular de que la motivación cuenta con suficientes argumentos que le permitan al PS actuar en derecho, incluyendo la garantía de que el contenido no vuelva a cargarse en el futuro.

1.4. Organización de Estados Americanos: Comunidad Andina, Decisión 351

La Organización de los Estados Americanos es el organismo regional más antiguo del mundo, cuyo origen se remonta a la Primera Conferencia Internacional Americana, celebrada en Washington, D.C., de octubre de 1889 a abril de 1890.

En esta reunión, se acordó crear la Unión Internacional de Repúblicas Americanas y se empezó a tejer una red de disposiciones e instituciones que llegaría a conocerse como “sistema interamericano”, el más antiguo sistema institucional internacional (Organización de Estados Americanos [OEA], s.f.).

Ecuador, como parte de los miembros de esta Organización desde 1889, se adhiere a las estipulaciones conferidas para lograr una convivencia sana entre los demás Estados conformantes. Sin embargo, con el paso de los años, se conformó la Comunidad Andina, “inicialmente conocida como Pacto Andino, es un proceso de integración que tiene lugar en Latinoamérica desde 1969 con la suscripción del Acuerdo de Cartagena, por Bolivia, Colombia, Chile, Ecuador y Perú” (Cerdeira Silva, 2011, p. 232).

Ahora bien, en relación con el caso que corresponde, la Decisión 351 acerca del Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos que fue emitido en 1993 por la Comisión encargada del Acuerdo de Cartagena (Cerdeira, 2011, p. 233), presenta un aspecto importante a resaltar, pues la ambigüedad que representa la generalización que otorga el artículo 1 en razón del alcance de la protección debido a que se considera a “las obras del ingenio, en el campo literario, artístico o científico, cualquiera que sea el género o forma de expresión y sin importar el mérito literario o artístico ni su destino”, genera la percepción positiva al divisar las creaciones que surgen usando medios tecnológicos y digitales como objetos de derechos.

A este respecto, la necesidad de regular la sociedad informativa nace debido a que en ella habitan un sinnúmero de contenidos y posibilidades que coadyuvan a la educación y trasmisión de conocimientos mediante la intercomunicación entre usuarios alrededor del mundo (Vanderlinder de Hernández, 2011, p. 301), lo que genera el tráfico de preferencias traducidas en representaciones de arte. Este factor resalta, a su vez, el hecho de que las personas esperan convivir a través de los medios digitales, además de solucionar varios aspectos de su desarrollo social, lo que, al mismo tiempo, conlleva a hacer uso desmedido del contenido que se encuentra colgado en las redes digitales, tales como sitios web o aplicaciones en general.

Nuevamente, la relación intrínseca entre este enunciado y el entorno digital se encamina hacia la agrupación de obras, precisamente, en este contexto, dado a la amplitud que ofrece la comunicación global y los intereses comunes de los usuarios, da lugar a un

intercambio de contenido obtenido por medios ilegales en su mayoría. En este sentido, el artículo se expresa en relación con la forma de materialización que conlleva a la adopción por parte del creador de medidas que ofrezcan seguridad jurídica al asociar la obra producida, reproducida y divulgada utilizando medios digitales como principales elementos para la producción.

Debido a que la Decisión 351 “es derecho comunitario y supranacional, con efectos directos e inmediatos sobre las autoridades comunitarias y locales de los países miembros” (Cerdea, 2011, p. 236), las disposiciones se traducen en legislación acorde a la materia que se pretende regular, en este caso, el régimen de derechos de autor y afines.

Por otro lado, esta autora ofrece una visión distinta referente al trato que se le confiere a dichos derechos, puesto que esta Decisión le otorga la potestad a cada Estado la capacidad de regular mediante su legislación interna varios aspectos relacionados a las bases conceptuales sobre el objeto y titular del derecho (2011, p. 238), lo que se convierte en un aspecto negativo dado a la falta de iniciativa interna para acoplar el ordenamiento jurídico en pro de las necesidades que nacen a partir del uso de las nuevas tecnologías para fines creativos, lo que, a su vez, perjudica el patrimonio cultural de dicho país.

2. La Perspectiva del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación

El Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI) —o en su forma más simplificada: Código de Ingenios— fue promulgado el primero de diciembre de 2016. Aunque desde el comienzo se adhiere a las estipulaciones determinadas por los organismos internacionales a los cuales pertenece, todavía existe cierto nivel de carencia relativo al enfoque que debería brindarse frente a la creación de arte utilizando medios digitales como principales equipos para la producción, materialización y difusión del contenido creado, sean canciones, dibujos, pinturas, escritos, entre otros modos análogos que surgen a partir del uso de dichas herramientas.

En primera instancia, el nacimiento del Código de Ingenios es una especie de evolución de ciertos antecedentes normativos que regulaban la materia, ergo, debido a la adhesión de convenios internacionales y el surgimiento de la nueva Constitución, este

cuerpo normativo tuvo que mutar para acoplarse al nuevo contexto, ya que uno de los conceptos protegidos por la Carta Suprema es el derecho a la libertad de expresión, precisamente, factor necesario que protege las creaciones humanas que divulgan la creatividad e incentivan la cultura.

Ahora bien, para el caso que corresponde, el contenido que se analiza dentro de este órgano legal se encasilla en lo relacionado a los derechos de autor, pues se busca establecer analogías frente al comportamiento y trato de estos derechos en el entorno digital, tomando en cuenta las disposiciones internacionales que rigen a la materia.

En este sentido, el rol que cumplen las aplicaciones para el desarrollo creativo de obras de arte en cualquier forma es posible gracias a la implementación de licencias que ceden o permiten el uso de la información almacenadas en las plataformas de servicio, lo que se dirige hacia el trasfondo legal de las utilidades que se toman en relación con el trato de derechos de autor, de manera más específica.

2.1. Términos y Condiciones de Uso: Homólogos de los Contratos de Cesión y Licencia de Derechos

Las disposiciones que se plantean en las plataformas digitales o aplicaciones que se usan como medio de divulgación de creaciones artísticas se entienden como las cláusulas de un contrato que regulan el uso de las mismas, cuyo contenido también alberga la forma en que se hace uso de la información que comienza a almacenarse en sus registros a partir de la creación de una cuenta, lo cual incluye el contenido de arte que es creado.

Debido al uso frecuente que actualmente han adoptado las personas con las redes sociales para fines de desarrollo socioeconómico, ya que se han convertido en una herramienta esencial para conectar con el consumidor y conseguir establecer un vínculo con el arte que se divulga mediante dichas plataformas digitales, y el usuario, sea este creador o consumidor; para lo cual, los términos y condiciones desarrolla el papel de regulador entre estos y el servicio, como parte esencial dentro de dicha relación (Sampedro et al, 2021, p. 485).

Con la finalidad de entablar la conexión entre el marco jurídico ecuatoriano y la analogía de las condiciones de uso, la alusión al Código Orgánico de la Economía Social

de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI) coadyuva puesto que le brinda un trato relativo a la transferencia de derechos en los contratos de explotación de la obra. En el caso que corresponde, relativo a los derechos de autor, el artículo 165 manifiesta que:

Se reconoce la facultad de los autores y demás titulares de derechos de disponer de sus derechos o autorizar las utilidades de sus obras o prestaciones, a título gratuito u oneroso, según las condiciones que determinen. Esta facultad podrá ejercerse mediante licencias libres, abiertas y otros modelos alternativos de licenciamiento o la renuncia.

Dentro del entorno digital, los términos y condiciones, como se ha evidenciado en apartados anteriores, se traducen al trato que obtienen los derechos de autor, pues, básicamente, queda intacto con relación a los derechos morales y patrimoniales, no obstante, de alguna manera se permite la copia, distribución, o algunos usos no comerciales. Sin embargo, la cláusula común que indica la perpetuidad de dichos derechos no significa que los consumidores dejen de realizar acciones que constituyan la violación a estos, aun cuando las aplicaciones ofrecen alternativas para las quejas legales a este respecto (como el *notice and takedown*).

Ahora bien, la norma local le otorga la potestad al autor de gozar sus derechos morales y patrimoniales en la forma en que mejor se acople a sus necesidades. En el caso de los términos y condiciones, el contrato análogo que “celebra” la plataforma de servicios para compartir contenido en línea con el usuario (el autor) no requiere de una intervención pecuniaria explícita u obligatoria que le permita acceder a los beneficios de dicha plataforma y efectivizar sus actividades en ese entorno; ergo, la restricción se traduce a la inacción de dichas ventajas sin la aceptación a estas condiciones de uso, como el nulo acceso a la aplicación.

Para los casos específicos de las plataformas de difusión en línea anteriormente estudiadas en relación con los términos de uso, como medios principales para la difusión o explotación de obras escritas, dibujadas, musicales o coreográficas, son vistas como terceros que cumplen funciones encaminadas a la percepción pecuniaria por la divulgación de estas obras. A este respecto, el COESCCI ofrece ciertas características

que ayudan a identificar la conformación de contratos de transferencia de uso de derechos de autor o explotación por terceros.

Si bien es cierto, que el artículo 166 no se acopla íntegramente a la idea que brinda los términos y condiciones, proporciona pautas análogas que sirven para identificar aspectos esenciales. En consecuencia, la cualidad de que el contrato se conforma de manera escrita y se entenderá oneroso, se cumple hasta cierto punto con las condiciones de uso, ya que estas se almacenan en las plataformas y son previamente presentadas antes de hacer uso efectivo de la aplicación, sin embargo, no es necesario de un incentivo monetario para este fin.

Ahora bien, relativo a la forma en que el autor divulga su obra dentro de estas plataformas se conflictúa con la norma local, puesto que la mayoría de los usuarios crea diferentes formas de expresar su arte, y estas, específicamente, no se estipulan en los términos y condiciones, ni conforman alguna limitación para continuar el uso de los beneficios que ofrece la plataforma en razón de la reproducción del arte.

Este hecho se justifica con la cesión de derechos que el usuario le otorga al servicio con la aceptación de estas condiciones, cuyo factor común es que la licencia es ilimitada y la cesión no exclusiva, lo que significa la referencia a las formas en que el arte se exprese no tiene restricción, y que este puede ser tomado por terceros, es decir, el consumidor del creador. Desde el punto de vista del COESCCI, la cesión se constituye en dos tipos:

- **Exclusiva:** Esta cesión “transfiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor” (art. 168). Un aspecto para resaltar en este tipo de cesión es que el cesionario adquiere la competencia para otorgar cesiones o licencias a terceros que se relacionen con la explotación de la obra.
- **No Exclusiva:** Esta cesión le confiere al autor la facultad de conservar la capacidad de explotar la obra o autorizar su explotación a terceros, y “salvo estipulación en contrario, la cesión no exclusiva será intransferible y el cesionario no podrá otorgar licencias a terceros” (art. 168).

Los términos y condiciones de las aplicaciones aludidas se refieren a las licencias o cesión de derechos como no exclusivas, transferibles y sublicenciables, lo que significa, la cualidad de hacer uso a través del otorgamiento a terceros la capacidad de usar el contenido en el entorno digital.

2.2. Equivalencia Funcional

La función que cumple el consentimiento en el contexto de la aceptación de los términos y condiciones es casi nulo, puesto que el simple hecho de presionar en la pantalla la —ahora cliché— frase sobre aceptarlos se torna casi persuasiva. Rellenar el casillero, ya sea con un visto o un círculo negro, es suficiente para que el usuario se adhiera a cada una de las cláusulas antes de usar cómodamente los beneficios de las plataformas digitales; sin embargo, la gran masa de letras y el lenguaje jurídico utilizado en su redacción muchas veces se convierte en enemigo para el usuario, lo que le lleva a omitir esta lectura y simplemente aceptar.

Este es un verdadero problema, ya que debido al alcance que está obteniendo el mundo digital para todas las edades, genera irreflexión debido al acceso que obtienen menores a estas aplicaciones, ocasionando que el descontrol dentro del entorno digital frente al contenido que se sube se convierta en un detonante de vulneración a derechos de autor, pues el desconocimiento a esa edad es descomunal.

Navas Navarro (2019) manifiesta la necesidad de una firma que sea legible tanto para personas como para máquinas destinadas para este fin, con el objetivo de entender la obligación intrínseca en el contrato como satisfecha (p. 170). Este es un elemento indispensable para constituir de forma legal la obligación dentro del contrato (términos y condiciones); sin embargo, la diferencia que significa hacer uso de un simple clic para adherirse a estas condiciones podría llegar a adoptar cierto nivel de informalidad para el usuario.

3. Posibles Mecanismos de Respuesta frente a la Problemática

3.1. Antecedente Normativo Internacional

A raíz del estudio conceptual de la *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA) en apartados anteriores, surgen ciertas referencias que podrían adecuarse al contexto

ecuatoriano en razón de las medidas a adoptar en cuanto a la prevención y terminación de actos que vulneren el ejercicio pleno de los derechos de autor ya conocidos.

En los casos demostrados con plataformas digitales como Webtoon o TikTok, que cuentan con el sistema tecnológico destinado a la identificación en la forma de marca de agua, permite rastrear el uso de estas obras mediante dicha caracterización. Como estas, la DMCA ofrece mecanismos aplicables expresamente en el entorno digital para la protección de los derechos de autor sujetos a este régimen diferente al análogo, debido a las condiciones en que se desarrollan (Xalabarder, 2001, p. 3).

Desde el punto de vista americano, estas formas de protección convergen con los tratados internacionales hasta cierto punto. Así, el Tratado de la OMPI sobre Derechos de autor, en su artículo 11 le obliga a las partes contratantes a proporcionar protección jurídica adecuada con la ayuda de recursos efectivos en contra de la evasión de medidas tecnológicas utilizadas por los autores en el pleno ejercicio de sus derechos; sin embargo, las nociones planteadas se han acomodado estrechamente al sistema análogo que gobierna la normativa ecuatoriana, para lo cual, es importante esclarecer el desarrollo de la DMCA como referente jurídico en cuanto a las acciones a tomar con el fin de prevenir o erradicar la vulneración de los derechos de autor en la red digital.

Debido al inevitable avance que ha supuesto la ejecución de nuevas formas de tecnología, la DMCA ha implementado mecanismos de protección de los derechos de autor en el entorno digital en observancia a los Tratados de la OMPI ya estudiados en apartados superiores. De esta manera, dichas medidas se categorizan en dos vertientes: control del acceso a la obra protegida y el impedimento de copias no autorizadas de estas, las cuales se materializan legalmente mediante la fabricación, venta y tráfico de servicios que sean usados para eludir cualquiera de estas medidas, entendiéndose como tal, al acto ya determinado que efectivice esta tipificación (Xalabarder, 2001, p. 4).

Para el desarrollo de la explicación de las vertientes que implementa la DMCA, es necesario aludir al Capítulo 12: Sistema de Gestión y Protección de los Derechos de Autor, respecto al establecimiento del control al acceso de obras protegidas por derechos de autor y la prohibición de copias no autorizadas por el titular.

Para el caso de las primeras, especifica ciertas excepciones detalladas en subliterales, puesto que, al existir consumidores encasillados en el área académica, laboral e investigativa, cuyos propósitos podrían llegar a incluir la consulta o uso de material bibliográfico que le coadyuven al desarrollo de sus actividades, no se constituyen como infractores dolosos.

De esta manera, la sección 1201: Elusión de los sistemas de protección de los derechos de autor, a partir del literal (e) libera de responsabilidad a bibliotecas, archivos e instituciones educativas que, sin fines de lucro, obtenga el acceso a ciertas obras con el único objetivo de realizar conductas que no violen los derechos de autor, y que no sean retenidas por más tiempo del necesario ni usarse con otro fin, siempre que cumplan ciertos requisitos como la disponibilidad abierta al público de investigadores y afines. Continuando, el literal (g) también exime de las disposiciones respecto a la evasión de las medidas tecnológicas en los casos de investigación sobre encriptación, que se constituye únicamente cuando la información se difunde para avanzar con la investigación.

Ahora bien, en el caso de las medidas de anticopia, prosigue esta sección, en el literal (k), se prohíbe la fabricación o importación de dispositivos analógicos que se proporcionen al público sin la existencia de sistemas de anticopia, esto con el fin de evitar la transmisión sin autorización expresa del titular de derechos de autor inmersos en el caso. Paralelamente, las plataformas digitales han implementado la identificación de contenido infractor mediante el uso de sistemas o programas de software que modifican las funciones de fábrica de dispositivos electrónicos como celulares o tablets, en el caso de la prohibición de tomar capturas de pantalla.

Entre los mecanismos digitales que trae consigo la DMCA, está el ya analizado *notice and takedown*, cuyo procedimiento se haya implementado en las aplicaciones aludidas en párrafos anteriores, puesto que plataformas de uso digital como Wattpad, Webtoon o TikTok le permiten al usuario (en este caso, el creador) a notificar al servidor la supuesta infracción a sus derechos, lo que sugiere como consecuencia, la eliminación o bloqueo del contenido infractor, respetando las atribuciones del consumidor, tales como el *fair use*.

3.2. Evolución de la Norma Ecuatoriana: Implementación de Artículos

Dentro del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (COESCCI o Código de Ingenios), el Capítulo III “Derecho de autor”, Sección IV “Contenido del derecho de autor”, Parágrafo Tercero “De las medidas tecnológicas para la gestión y protección de derechos”, alude al tema antecedido, a partir del artículo 127, cuyo contenido se manifiesta de la siguiente manera:

Los titulares de derechos de autor o derechos conexos podrán establecer medidas tecnológicas efectivas, como sistemas de cifrado u otros, respecto de sus obras y prestaciones protegidas por derechos de autor y derechos conexos, que restrinjan actos no autorizados por los titulares o establecidos en la legislación.

Nuevamente, la norma ofrece cierto nivel de ambigüedad respecto a la especificación de cuales podrían ser esos otros medios tecnológicos que el titular de derechos debería implementar para evitar que su obra sea objeto de vulneración de derechos.

En este sentido, desde la gestión legislativa, es un aspecto viable la implementación de forma coercitiva tal como el *notice and takedown*, otorgándole la cualidad de procedimiento estándar que deba llevarse a cabo no sólo dentro del aplicativo, sino en las oficinas de la Secretaría Nacional de Derechos Intelectuales como parte de un procedimiento administrativo que obligue a los servidores de esta institución a brindar la guía y seguimiento necesario al creador en cuanto a la efectivización de sus derechos.

Para conseguir tal fin, sería conveniente positivizar estas ideas dentro del cuerpo normativo ya existente que rige la materia. Tomando en cuenta la disposición que proporciona la Constitución de la República en el artículo 22, relativa a la protección de los derechos morales y patrimoniales otorgada sobre las producciones científicas, literarias o artísticas del ciudadano, extiende el abanico de alternativas para implementar y lograr cumplir con este objetivo.

Con este contexto, es menester hacer hincapié en el entorno digital, específicamente, en lo relativo a las aplicaciones móviles que sirvan de soporte digital para dichas producciones, puesto que la alusión que ofrece el Código de Ingenios

únicamente se limita a tratar temas de acceso y soberanía en este medio en línea como parte de la difusión de conocimientos.

Para ello, la inclusión de un artículo que se desarrolle de la siguiente manera, especificaría el objeto de la aplicación del derecho:

“Art.- Soporte en Entorno Digital.- Se entiende como entorno digital al espacio accesible mediante el uso de prestadores de servicios para compartir contenido en línea tales como aplicaciones móviles, servidores de internet, programas de almacenamiento de archivos, y otros softwares analógicos que se utilicen con la finalidad de acceder a internet.”

Con este supuesto, se implementa una nueva concepción para el entorno digital en cuanto a su relación estrecha como soporte material de producciones o creaciones que se divulgan utilizando medios aplicativos más frecuentes en estos tiempos como Facebook, Instagram o TikTok.

Ahora bien, con los antecedentes antes expuestos sobre las amenazas a las que se exponen los creadores que deciden divulgar sus producciones en el entorno digital, y respetando principios como el *fair use*, se proponen medidas tecnológicas que, como se ha mencionado antes, generan ambigüedad en cuanto a los horizontes a tomar en cuenta respecto a su aplicación procedimental.

De esta manera, a juicio de esta autora, un factor viable es la positivización del *notice and takedown* como medida de protección aplicable dentro del entorno digital. Si bien es cierto que aplicaciones como Wattpad o Webtoon se adhieren a este procedimiento siguiendo una serie de pasos que no requieren la presencia física de los usuarios, es necesario establecer este mecanismo de modo expreso dentro de la norma ecuatoriana, con la finalidad de cubrir vacíos que generen indefensión en este entorno.

Art.- Notificación y Eliminación.- Los creadores o derechohabientes deberán seguir el procedimiento de notificación dentro del prestador de servicio donde se ha llevado a cabo la supuesta infracción inmediatamente después de conocer dicha vulneración, esto con la finalidad de hacer un seguimiento por parte del

Servicio Nacional de Derechos Intelectuales y, de esta forma, garantizar la seguridad jurídica de los creadores.

Posterior a la notificación, se esperarán los términos o plazos que apliquen cada plataforma digital para la resolución de esta; caso contrario, el organismo encargado de esta área procederá con las demás opciones que otorga la ley.

En el caso que corresponda, el Servicio Nacional de Derechos Intelectuales verificará que las condiciones que eximen de responsabilidad a los prestadores de servicios para compartir contenido en línea hayan sido efectivos. Para tal fin, y en observancia a convenios y tratados internacionales, se entiende a estos como requisitos de la siguiente manera:

- 1. Mayores esfuerzos para obtener autorización del titular de derechos.*
- 2. Garantía de la indisponibilidad del contenido.*
- 3. Inhabilitación del contenido infractor y la evicción de la no repetición.*

A juicio de esta autora, la inclusión de la conceptualización del entorno digital como medio de difusión de contenido susceptible de protección de derechos de autor se convierte en un factor que impulsa la aplicación efectiva de los eventos normativos que el Código de Ingenios implementa.

Desde este punto de vista, ingresa el rol que llevan a cabo las sociedades de gestión colectiva, cuya definición es ofrecida por el COESCCI en su artículo 238, determinándolas como personas jurídicas sin fines de lucro que tienen como finalidad la gestión de derechos patrimoniales o conexos del autor. Esta gestión, precisamente, ahonda en el seguimiento de las estipulaciones que la ley otorga, toda vez que sirven de guía en caso de que el autor no conozca sus derechos; y, de esta manera, garantizar el pleno ejercicio de los derechos morales y patrimoniales.

Por otro lado, debido al amplio espectro que supone comunicar al público una obra utilizando como medio principal servidores del entorno digital, a este respecto el Convenio de Berna manifiesta, tal como se ha descrito en apartados anteriores, que las obras publicadas simultáneamente en varios países contratantes de la Unión gozan de las mismas garantías como si el creador fuera nacional de tales países.

De este factor surge la necesidad de incluir en el ordenamiento jurídico de la materia un artículo que reconozca el derecho del creador, en primer lugar, sobre las ventajas que adquieren las plataformas de divulgación digital por el solo hecho de almacenar las creaciones. Aunque, si bien es cierto que los derechos de autor se adquieren con la sola materialización de la obra sin importar el soporte, es necesario positivizar la preferencia en cuanto a la adquisición de beneficios para el creador dentro del entorno digital, con la finalidad de prever posibles vulneraciones.

En consecuencia, el artículo se compondría del siguiente modo:

Art.- Trato Internacional.- En concordancia con los convenios y tratados internacionales, los principios de seguridad jurídica, y debido a la internacionalización de la difusión de contenido, este Código reconoce la preferencia del titular de derechos de autor o derechos conexos en cuanto a los acuerdos o contratos de plataformas de prestadores de servicios para compartir contenido en línea tales como aplicaciones móviles, servidores de internet, programas de almacenamiento de archivos, y otros softwares analógicos que se utilicen con la finalidad de acceder a internet.

El goce y el ejercicio de los beneficios no estarán subordinados a ninguna formalidad y ambos son independientes de la existencia de protección en el país de origen de la obra. Por lo demás, la extensión de la protección, así como los medios procesales acordados al autor para la defensa de sus derechos se regirán exclusivamente por la legislación del país en que se reclama la protección.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. Conclusiones

Las conclusiones que lograron ser alcanzadas con la culminación del presente proyecto mediante la utilización de métodos de investigación como el bibliográfico, descriptivo y analítico, han permitido exponer los diferentes puntos de vista que este trabajo logró determinar en función de los objetivos planteados. A fin de conseguir comprensibilidad en la formulación de estos, es necesario realizar una clasificación de acuerdo con dos puntos principales demostrados en este estudio: la influencia de la tecnología en el desarrollo de las creaciones, y, sus efectos en el pleno ejercicio de los derechos de autor.

En primer lugar, gracias a la exposición del rol que cumple la tecnología y sus avances dentro del entorno digital con relación al goce efectivo de los derechos morales y patrimoniales que adquieren los creadores por sus producciones, este trabajo trajo a colación la inevitable influencia que supone el riesgo de vulneración a la que estos se exponen con la divulgación de dichas creaciones en el mencionado entorno. Este análisis demostró las implicaciones importantes que la tecnología aporta para el desarrollo del derecho de sus creaciones en el espacio digital.

Desde el segundo punto de vista, como consecuencia de haber explorado el nivel de alcance que ofrece la normativa ecuatoriana en cuanto a la protección de los derechos de autor, específicamente, dentro del entorno digital, junto con el estudio de las diferentes formas permisibles que le otorgan la cesión de estos derechos a terceros, se ha determinado con certeza que la monumental influencia de la tecnología y sus mecanismos de avance, supone para el ejercicio pleno de los derechos que adquieren los creadores, un evidente riesgo, toda vez que los lineamientos normativos no se extienden más allá del espacio análogo y convencional.

Esta conclusión responde al estudio en conjunto de la norma vigente que reconoce, en primer lugar, la titularidad de derechos de autor como primera línea de análisis, puesto que, es menester aludir los antecedentes normativos referidos para situaciones convencionales como publicaciones de libros en editoriales o la producción de una pieza musical para ser distribuida en soportes materiales, sean estos CDs o casetes,

con la finalidad de establecer una analogía lógica que contribuya a la relación entre las implicaciones generales de las creaciones y los derechos adquiridos, y su aplicación en el entorno digital.

En consecuencia, la determinación de modos de cesión de derechos a terceros que otorgan los autores fue un aspecto relevante para el estudio del alcance de la protección de estos en el espacio digital, toda vez que se procuró tomar en cuenta la relación de semejanza entre los términos y condiciones de las aplicaciones móviles y los contratos físicos que suscriben los creadores con agencias, empresas, productoras y otros sectores afines para la divulgación de sus obras; esto con la finalidad de demostrar que los resultados obtenidos expresan los distintos modos de cesión de uso del contenido creado y divulgado por terceros en el espacio digital.

Por esto, se hizo especial referencia a cuerpos normativos internacionales como el Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual sobre Derechos de Autor y la *Digital Millenium Copyright Act*, con el propósito de entablar relaciones que puedan ser adaptadas al comportamiento del sistema jurídico ecuatoriano, y encontrar formas actualizadas de protección que se acoplen a la nueva realidad, utilizando la analogía entre los términos y condiciones como contratos y las garantías que estos ofrecen en cuanto al trato que cada plataforma digital le brinda a los derechos de autor.

Con este antecedente, se ejemplificaron situaciones reales de creaciones divulgadas en el entorno digital por medio del uso de aplicaciones móviles afines o redes sociales de gran escala como Instagram o TikTok, que le otorgan formas precisas de proteger estas obras del intelecto humano en dicho espacio, demostrando que las cláusulas que componen los términos y condiciones efectivamente cumplen un rol importante que ubica al usuario como principal sujeto de derecho, por ende, las creaciones o contenido que suba a sus plataformas se hallan afianzadas por este.

En consecuencia, se propusieron mecanismos que coadyuvan al ejercicio efectivo de los derechos de autor en el entorno digital mediante la elaboración de artículos legislativos que logren incluir de modo expreso la interpretación de dicho espacio y su reconocimiento intencionado como medio para la divulgación de creaciones y producciones, con el objetivo de entablar métodos tecnológicos que efectivicen la protección a los derechos de autor. Desde el mismo punto de vista, otro mecanismo

importante como plan para evitar la vulneración a estos derechos es la educación tanto del usuario como el creador, ya que la falta de conocimiento sobre las ventajas y desventajas del uso de medios digitales para la divulgación de contenido supone un riesgo para su efectiva protección.

De esta manera, la exposición del presente panorama evidenció que la normativa nacional presenta falta de aplicación efectiva que causan indefensión a la comunidad de artistas que, en la actualidad, conectan con el público mediante el uso de plataformas digitales, divulgan sus producciones en estas y amplían los horizontes de la protección de los derechos de autor en el entorno digital.

2. Recomendaciones

La conveniencia de la creación de un departamento o área determinada que trate temas de propiedad intelectual y derechos de autor específicamente en el entorno digital como parte del seguimiento y estudio del comportamiento de las diversas herramientas digitales para el goce efectivo de los derechos inherentes al creador, es un factor que debería implementarse en el sistema organizacional de la Secretaría Nacional de Derechos Intelectuales (SENADI) con el fin de alcanzar los objetivos de protección y gestión que los órganos internacionales imponen sobre esta materia, en cuanto a la guía y el otorgamiento de medidas tecnológicas eficaces de protección.

Por otro lado, con el fin de obtener una media que demuestre el uso frecuente de la tecnología para el desarrollo de actividades laborales que tengan como principal acción de producción a los medios digitales como dispositivos, plataformas, redes sociales, entre otros para tal finalidad, la aplicación de encuestas a nivel nacional por parte de la SENADI sería un elemento primordial que permitiría identificar a esta comunidad, y así, ofrecerles las garantías efectivas que la norma internacional les otorga.

Ahora bien, con el objeto de identificar al creador/autor de cualquier producción, se recomienda que implemente como medida de prevención la individualización clara de una marca reconocible que le permita conocer al consumidor que dicha obra es susceptible de protección de derechos de autor.

Por su parte, a fin de ampliar el conocimiento sobre la influencia del entorno digital en la creación y divulgación de los productos de los creadores, la implementación de capacitaciones a nivel nacional por parte de la SENADI que traten los beneficios del uso de las nuevas tecnologías, así como del riesgo que supone la comunicación al público por medio de estas, es un factor esencial para disminuir el nivel de vulneración de derechos de autor y salvaguardar el patrimonio cultural.

De igual manera, se sugiere que las actividades de protección y defensa de los derechos de autor mediante acciones de observancia que ejecutan las sociedades de gestión colectiva sean más amplias en cuanto a su espectro de protección, es decir, que la categoría de autores abarque a escritores, pintores, dibujantes, y demás creadores similares.

Respecto al ámbito académico, se recomienda implementar en la malla curricular dentro del plan de estudio más información que se dirija hacia el estudio del comportamiento de los derechos de autor en el entorno digital y los riesgos que toman los creadores al hacer este su medio principal de creación, divulgación y comercialización. Los encargados serían la comisión académica de la facultad.

En contraste, sería un factor primordial que dentro del desarrollo del área de propiedad intelectual en cada uno de los aspectos antes mencionados, se promueva la idea relacionada al mayor beneficio que los creadores/autores deben adquirir al utilizar medios tecnológicos para la producción y divulgación de sus obras; así como también los elementos involucrados al permitir su explotación y el uso adecuado referente a las responsabilidades adquiridas por parte de la plataforma, el usuario y consumidor.

3. Bibliografía

- Abreu, J. L. (2014). El método de la investigación Research Method. *Daena: International journal of good conscience*, 9(3), 195-204.
[http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Aguado, J. M., Martínez, I. J., & Cañete Sanz, L. (2015). Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles. *El profesional de la información*, 24(6), 787-795.
https://www.researchgate.net/profile/Juan-Aguado-9/publication/285543661_Tendencias_evolutivas_del_contenido_digital_en_aplicaciones_moviles/links/565f393c08aefe619b285b6c/Tendencias-evolutivas-del-contenido-digital-en-aplicaciones-moviles.pdf
- Antequera Parilli, R. (2000). *El Derecho Moral de Autor y los Derechos Morales de los Artistas Intérpretes o Ejecutantes*. Séptimo Curso Académico regional de la OMPI sobre Derechos de Autor y Conexos para países de América Latina, San José, OMPI, SGAE.
- Antequera Parilli, R. (2007). Estudios de derecho de autor y derechos afines. Editorial Reus. <https://elibro.net/es/ereader/ulead/120919?page=97>
- Arango Archila, F. (2016). Apuntes sobre la historia de la industria discográfica (1999-2004): de Napster a la plataforma de iTunes. *[Con]textos*, 5(19), 33-43.
<http://5.161.118.10:8080/bitstream/20.500.12421/668/1/692-13~2.PDF>
- Archila Archila, F. E. (2015). La Industria Discográfica y los consumidores: ¿La música como bien comercial o gratuito? *Luciérnaga Comunicación*, 7(13), 13-31.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5529481.pdf>
- Bal, M. (2018). Reading and writing experiences of middle school students in the digital age: Wattpad sample [Experiencias de lectura y escritura de estudiantes de secundaria en la era digital: muestra de Wattpad]. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(2), 89-100.
<https://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4439/3441>

- Bing. (4 de agosto de 2023). *Términos de las experiencias conversacionales y del Generador de imágenes de Bing*.
<https://www.bing.com/new/termsfuse?FORM=GENTOS>
- Bourkaib, A. (08 de julio de 2021). *Orientaciones de la Comisión Europea para la transposición del controvertido Artículo 17 de la directiva de derechos de autor en el mercado único digital*. Blog de Propiedad Intelectual y Tecnologías, Cuatrecasas. Recuperado el 24 de enero de 2024 de
<https://www.cuatrecasas.com/es/spain/propiedad-intelectual/art/orientaciones-comision-europea-transposicion-controvertido-articulo-17-directiva-derechos-autor-mercado-unico-digital>
- Cerda Silva, A. (2011). Armonización de los derechos de autor en la Comunidad Andina: Hacia un nuevo régimen común. *Ius et Praxis*, 17(2), 231-282.
<https://www.scielo.cl/pdf/iusetp/v17n2/art09.pdf>
- Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación [COESCCI]. Ley 0 de 2016. Artículos 1, 6, 7, 100, 118, 120, 165, 168. 09 de diciembre de 2016 (Ecuador).
<https://www.lexis.com.ec/biblioteca/coescci#47E0E10A8454D86347F763295DB42A0DE357599D>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2016). *La nueva revolución digital: de la Internet del consumo a la Internet de la producción*.
<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/0d095f57-655b-497a-ba2d-dd7dc638db1a/content>
- Constitución de la República del Ecuador [CRE]. Artículo 22, 385. 20 de octubre de 2008 (Ecuador). <https://www.lexis.com.ec/biblioteca/constitucion-republica-ecuador>
- Constitución Política de la República del Ecuador. Artículo 30. 11 de agosto de 1998 (Ecuador). <https://www.wipo.int/wipolex/es/text/252253>
- Copyright Office Summary. (Diciembre de 1998). *The Digital Millennium Copyright Act*.
<https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf>

- Corona Lisboa, J. (2016). Apuntes sobre métodos de investigación. *Medisur*, 14(1), 81-83. <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v14n1/ms16114.pdf>
- Cruz Martín, A. (2016). *El fenómeno de la Fanfiction* [Trabajo de Grado, Universitat de Girona]. Repositorio Universitario. https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/13312/CruzMartinAnna_Treball.pdf
- Declaración Universal de los Derechos Humanos. Artículo 27. 10 de diciembre de 1948. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Directiva 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo. (17 de abril de 2019). *Sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital*. Unión Europea (UE). <https://www.wipo.int/wipolex/es/text/513603>
- El Comercio. (06 de febrero de 2023). ¿Quién es Zhang Yiming, el fundador de TikTok? *El Comercio*. <https://www.elcomercio.com/tendencias/redes-sociales/zhang-yiming-fundador-tiktok-china.html>
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Conrado*, 16(75), 103-110. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-103.pdf>
- Estupiñán, J., Leyva, M. Y., Peñafiel, A. J., & Assafiri, Y. E. (2021). Inteligencia artificial y propiedad intelectual. *Universidad y Sociedad*, 13(S3), 362-368. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2490/2445>
- Facebook. (26 de julio de 2022). *Condiciones del Servicio*. Facebook. <https://es-es.facebook.com/legal/terms>
- Fayos Gardó, A. (2016). *La propiedad intelectual en la era digital*. Editorial Dykinson. <https://elibro.net/en/ereader/ulearn/58315>
- Fernández, P. (2018). Del manhwa al webtoon: reflexiones en torno al desarrollo de la industria de los cómics en Corea del Sur. *Revista Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*, Bogotá, 173-194. https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/59959821/Libro_narrativas_visuales_1-libre.pdf?1562614561=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DNarrativas_Visuales_Perspectivas_y_anali

[.pdf&Expires=1701232311&Signature=ccoNCCyQSsJQE~ruHh82vDsmnHNMfCrOKb9DrDY-
emdwx7GTi~sG~HbnIADMcmv7CY~Vh4OxY~ypC06VJTl7GPxVZ2xhCCC
CGN6Prev0dn1pdmpcxEJvUBXAnZSQdhJEHeerI6z-
Gfh4cfHkyiM3MI9m4hoAvbTZ2AhNiqmDeYxwFRgvthY7vbUf88wRvhQkPa
hJP30ycoMGACjF4lmDWzopcvk9uhd7nMRDRreemv3~RIetcfgIKNubOdzRstC
wX3XeZXIoIcwiXYwVILXX4Mq8elqObXjZywx3ifl~s9ZOtVM4NYzL0kpIib
F7iLSdxv4IBzQpVQuZ-kP6sdAimaw__&Key-Pair-
Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=173](#)

Garnacho, M. (2020). Historia de Instagram desde 2010 a 2020. *Mariagarnacho.com*.
<https://mariagarnacho.com/historia-de-instagram/>

Godoy F. (29 de abril de 2022). *Spotify Music for Everyone*. Revista de Investigación sobre Comportamiento Humano Aplicado.
<https://mktadstrategies.wordpress.com/2022/04/29/spotify-music-for-everyone/>

Herrera M. y Stalker G. (2022). *El derecho de autor y la libertad de expresión en los nuevos entornos digitales: el caso de Tik Tok*. Universidad San Andrés, Centro de Estudios de Tecnología y Sociedad.
<https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/handle/10908/19468>

HeyGen. (20 de noviembre de 2023). *HeyGen Terms of Service*.
<https://www.heygen.com/terms>

Ibáñez Kollmann, C. (2013a). *Fair use como modelo de flexibilización del derecho de autor*. [Tesis Pregrado, Universidad de Chile].
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/113335>

Ibáñez Kollman, C. (2013b). Orígenes del fair use. *Revista chilena de derecho y tecnología*, 2(2), 165-212.
<https://rchdt.uchile.cl/index.php/RCHDT/article/view/30312/32098>

Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies, Bogdanowicz, M., Fransman, M. (2014). *Models of innovation in global ICT firms: the emerging global innovation ecosystems*, (M. Bogdanowicz, editor) Publications Office.
<https://data.europa.eu/doi/10.2791/10679>

- Koetsier, J. (08 de enero de 2023). *Las diez aplicaciones más descargadas de 2022*. Forbes España. <https://forbes.es/empresas/215905/las-diez-aplicaciones-mas-descargadas-de-2022/>
- Landa, C. (2023). *Revolución digital y Constitución*. Palestra Editores. https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang_es&id=XPvaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=revoluci%C3%B3n+digital&ots=NFphv0d_Xb&sig=HMdeW-DUV15jvACj-OBp86hDkOs&redir_esc=y#v=onepage&q=revoluci%C3%B3n%20digital&f=false
- Leturia, M. F., Mongelos, V. A., & Gochicoa, A. E. (2020). NETFLIX Y SPOTIFY: NUEVOS DESAFÍOS PARA LOS CONTRATOS VINCULADOS A LOS DERECHOS INTELECTUALES. *Perspectivas*, (2). <https://revistas.ucalp.edu.ar/index.php/Perspectivas/article/view/134/100>
- Ley de Propiedad Intelectual. Codificación 13 de 2006.10 febrero de 2014 (Ecuador). <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2018/10/Ley-de-Propiedad-Intelectual.pdf>
- LimeWire (2023). *Acerca de nosotros*. LimeWire. Consultado el 07 de enero de 2023: <https://limewire.com/about>
- Lipszyc, D. (2017). *Derecho de autor y derechos conexos*. Cerlalc. https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang_es&id=qd30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=derechos+conexos&ots=xITqhLcb7j&sig=pwLqk076clEb80V4ONbyYhZ8ydI&redir_esc=y#v=onepage&q=derechos%20conexos&f=false
- Lynn, H. G. (2016). Korean webtoons: Explaining growth [Webtoons coreanos: explicando el crecimiento]. *University of British Columbia Vol. 6*. <https://apm.sites.olt.ubc.ca/files/2016/02/HG-Lynn-Korean-Webtoons-Kyushu-v16-2016.pdf>
- Márquez, I. (2018). *Móviles 24/7: el teléfono móvil en la era de la hiperconectividad*. Editorial UOC. <https://elibro.net/en/ereader/uleam/106383>
- Meta. (s.f.). *Nuestra historia*. Meta. <https://about.meta.com/ltam/company-info/>

- Miró Llinares, F. (2007). El futuro de la propiedad intelectual desde su pasado. La historia de los derechos de autor y su porvenir ante la revolución de Internet. *Revista de la Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche*, 1(2), 103-155. <https://revistasocialesyjuridicas.files.wordpress.com/2010/09/02-tm-06.pdf>
- Mirosevic Verdugo, M. (2007). Origen y evolución del derecho de autor con especial referencia al derecho chileno. *Revista de Derecho-Pontificia Universidad Católica de Valparaíso*, 28(1). <https://www.redalyc.org/pdf/1736/173620169001.pdf>
- Müller, M. F. (2021). Patreon dentro del ecosistema de plataformas digitales. In *XIV Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires. <https://cdsa.academica.org/000-074/654.pdf>
- Navas Navarro, S. (2019). *Nuevos desafíos para el derecho de autor: robótica, inteligencia artificial, tecnología*. Editorial Reus. <https://elibro.net/en/ereader/ulead/121457>
- Navas Navarro, S. (Dir.). (2019). *Nuevos desafíos para el derecho de autor: robótica, inteligencia artificial, tecnología*. Editorial Reus. <https://elibro.net/es/ereader/ulead/121457?page=25>
- Neate, R. (17 de febrero de 2010). *Daniel Ek profile: 'Spotify will be worth tens of billions'*. The Telegraph. <https://www.telegraph.co.uk/finance/newsbysector/mediatechnologyandtelecoms/media/7259509/Daniel-Ek-profile-Spotify-will-be-worth-tens-of-billions.html>
- Oficina de los Derechos de Autor de los Estados Unidos. *Chapter 12: Copyright Protection and Management Systems [Capítulo 12: Sistemas de Gestión y Protección de los Derechos de Autor]*. <https://www.copyright.gov/title17/chapter12.pdf>
- Organización de Estados Americanos [OEA]. (s.f.). *Quiénes Somos*. https://www.oas.org/es/acerca/quienes_somos.asp

Organización de Estados Americanos [OEA]. Decisión 351: Régimen Común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos. (s.f.)
<http://www.sice.oas.org/trade/junac/decisiones/dec351s.asp>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (06 de septiembre de 1952). *Convención Universal sobre Derecho de Autor*. <https://www.unesco.org/es/legal-affairs/universal-copyright-convention-appendix-declaration-relating-article-xvii-and-resolution-concerning>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (28 de julio de 1979). Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas.
<https://www.wipo.int/wipolex/es/text/283694>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (07 de junio de 2019). *Unión Europea: Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE*.
https://www.wipo.int/news/es/wipolex/2019/article_0008.html#:~:text=La%20Directiva%20tiene%20por%20objeto,transfronterizo%20de%20los%20contenidos%20protegidos

Ossa Rojas, C. P. (2007). Derechos de autor y derechos conexos como herramientas estratégicas para avanzar hacia una Sociedad del Conocimiento. El Caso de Chile. *AR: Revista de Derecho Informático*, (104), 4.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2291429>

Pachón Muñoz, M. (2021). *Manual de derechos de autor*. Editorial Jurídica Temis.
https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang_es&id=kFx0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=related:IKjaEnlGKqYJ:scholar.google.com/&ots=ko21jYt93s&sig=WLTT6H_pZWiywNmUJeZCJcKzeA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Patreon. (enero, 2023). ¿Qué hace Patreon con mis creaciones con la licencia que le otorgo?.
<https://support.patreon.com/hc/es-es/articles/360053594372-Pol%C3%ADtica-de-Derechos-de-Autor-y-Marcas-Comerciales-de-Merchandising-en-Patreon->

- Patreon. (s.f.-a) Formulario. https://support.patreon.com/hc/en-us/requests/new?ticket_form_id=360000054452
- Patreon. (s.f.-b). Políticas de derechos de autor y de marcas comerciales. <https://www.patreon.com/es-ES/policy/derechos-de-autor-y-marca-comercial>
- Pérez Villarreal, J. S. (2012). La artesanía en el derecho. *Vniversitas*, 61(125), 287-318. http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1315-95182007000100011&script=sci_abstract&tlng=pt
- Pikas, B., Pikas, A., & Lymburner, C. (2011). The future of the music industry. *Journal of Marketing Development and Competitiveness*, 5(3), 139-149. http://www.na-businesspress.com/JMDC/pikas_abstract.html
- QuestionPro. (s.f.). ¿Qué es la investigación cualitativa? <https://www.questionpro.com/es/investigacion-cualitativa.html>
- Real Academia Española. (s.f.). Bibliópolis. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 22 de noviembre de 2023, de <https://dle.rae.es/bibliopola#5SCspsD>
- Reig, C. P. (2011). *CANON DIGITAL A DEBATE, EL. Revolución tecnológica y consumo cultural en un nuevo marco jurídico-económico*. Atelier Libros. https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang_es&id=grwmRyaxauwC&oi=fnd&pg=PA291&dq=canon+digital&ots=ByBTeGR-wg&sig=WTWpoUn_3WiPo7lkqC0TBPbgm6g&redir_esc=y#v=onepage&q=canon%20digital&f=false
- Resolución N°. 002-2019-DG-NT-SENADI [Servicio Nacional de Derechos Intelectuales]. Por lo cual se expide la codificación del régimen de tasas y tarifas del Servicio Nacional de Derechos Intelectuales. 18 de diciembre de 2019. https://www.derechosintelectuales.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/marzo/RESOLUCION_No.002-2019-DG-NT-SENADI.pdf
- Reyes Sánchez, L. (2020). Plataformas de alojamiento y contenidos ilícitos en Internet. Reflexiones a propósito de la nueva Directiva 2019/790 sobre derechos de autor

- en el mercado digital. *Revista de Derecho Civil*, 7(3), 163-198.
<https://nreg.es/ojs/index.php/RDC/article/view/493>
- Rivadeneira Rodríguez, E. M. (2015). Comprensión teórica y proceso metodológico de la investigación cualitativa. *In Crescendo*, 6(2), 169-183.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5393271>
- Rodríguez, Ruiz M. (2007). *Los nuevos desafíos de los derechos de autor en Ecuador* (Vol. 80). Editorial Abya Yala.
https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=lang_es&id=hHbR6DL1E_UC&oi=fnd&pg=PA2&dq=related:IKjaEn1GKqYJ:scholar.google.com/&ots=ztd3nXBTM&sig=3QBu1bfi04oFV-TYHkzLlr6n6m0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rouhiainen, L. (2018). Inteligencia artificial. *Alienta Editorial*.
https://planetadelibrosec0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/40/39308_Inteligencia_artificial.pdf
- Saez, V. (2021). Experiencias de lectura en la era digital: El caso Wattpad; *Universidad Nacional de La Plata. Question*, 3(68), 1-26.
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/165877/CONICET_Digital_Nro_389f6d33-8d20-4a78-9182-ead3328da590_B.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Sag, M. (2012). The Prehistory of Fair Use. *Brook. L. Rev.*, 76, 1371.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1663366
- Sampedro Guamán, C. R., Palma Rivera, D. P., Machuca Vivar, S. A., & Arrobo Lapo, E. V. (2021). Transformación digital de la comercialización en las pequeñas y medianas empresas a través de redes sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 484-490. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-484.pdf>
- Scolari, C. A., Aguado, J. M., & Feij, C. (2012). Mobile Media: Towards a Definition and Taxonomy of Contents and Applications. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 6(2), pp. 29–38. <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/1880/2179>

- Serrano Gómez, E. y Rogel Vide, C. (2008). *Manual de derecho de autor*. Editorial Reus.
<https://elibro.net/es/ereader/uleam/46326?>
- Servicio Nacional de Derechos Intelectuales. (s.f.-a). *Derechos de Autor*. Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.
<https://www.derechosintelectuales.gob.ec/derecho-de-autor/>
- Servicio Nacional de Derechos Intelectuales. (s.f.-b). *La Institución*. Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.
<https://www.derechosintelectuales.gob.ec/institucion/>
- Spotify. (s.f.). *Términos y Condiciones de uso de Spotify*.
<https://www.spotify.com/es/legal/end-user-agreement/#4-contenido-y-derechos-de-propiedad-intelectual>
- Tato Plaza, A. (2008). La reforma de la ley de propiedad intelectual y los límites al derecho de autor: copia privada, canon digital y press clipping. En *Nuevos retos para la propiedad intelectual: II Jornadas sobre la Propiedad Intelectual y el Derecho de Autor/a:(A Coruña, 22 e 23 de marzo de 2007)* (pp. 9-30). Servicio de Publicaciones. <https://core.ac.uk/download/pdf/61911624.pdf>
- Tato Plaza, A. (2017). La Protección de las Creaciones Publicitarias (Protection of Advertising Creations). *InDret*, 1.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2993815
- Tello, A. (2020). *Tecnología, política y algoritmos en América Latina*. Editorial Cenaltes.
https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/141043/CONICET_Digital_Nro_b6525273-f062-4060-8d1b-b8b747f763f4_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Tentulogo. (s.f.). [Startup Exitosas] Patreon, convirtiendo la creatividad de las personas en dinero. *Tentulogo*. <https://tentulogo.com/startup-exitosas-patreon-convirtiendo-la-creatividad-de-las-personas-en-dinero/#:~:text=Patreon%20fue%20fundado%20en%20San,les%20agrega%20un%20toque%20humor%C3%ADstico.>
- TikTok. (febrero de 2021). *Términos de Servicio*.
<https://www.tiktok.com/legal/page/row/terms-of-service/es>

- Urban, J. M., Karaganis, J., & Schofield, B. (2017). Notice and takedown in everyday practice. *UC Berkeley Public Law Research Paper*, (2755628). https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2755628
- Vanderlinder de Hernández, I. (2011). Sociedad de la información. Proceso de transformación hacia la protección de los derechos de autor. *Telos*, 13(3), 297-311. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99320590003.pdf>
- Wattpad. (2023-a). *Notificación de eliminación de DMCA*. <https://www.wattpad.com/help/dmca>
- Wattpad. (2023-b). *Preguntas frecuentes sobre derechos de autor*. <https://support.wattpad.com/hc/es/articles/216192503-Preguntas-frecuentes-sobre-derechos-de-autor>
- Wattpad. (2023-c). *Reportando infracciones al derecho de autor*. <https://support.wattpad.com/hc/es/articles/204471770-Reportando-Infracciones-al-derecho-de-autor>
- Webtoon. (27 de junio de 2023). *Términos de uso de WEBTOON™*. <https://www.webtoons.com/es/terms>
- Webtoon. (s.f.). *Manual para Creadores*. https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/es/pdf/Manual_para_creadores_updated.pdf
- Xalabarder, R. (2001). Infracciones de propiedad intelectual y la Digital Millennium Copyright Act. *Barcelona*. <https://www.uoc.edu/in3/dt/20060/20060.pdf>
- Yudice, G. (2007). *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Editorial Gedisa. <https://posgrado.unam.mx/musica/div/pdf/GilBraga/Yudice-Nuevas.pdf>