

Distribución de Contenidos Legal e Ilegal

Pablo Barrera González
<barrera@gsync.escet.urjc.es>
Universidad Rey Juan Carlos

Resumen

La industria discográfica pasa por una “mala época”. Los nuevos métodos de distribución de contenidos multimedia, sobre todo las redes peer-to-peer, se escapan de su control y no pagan, ni quieren pagar, el diezmo reclamado por la industria. Desde la aparición de Napster, los usuarios siempre han encontrado la forma de evitar o paliar los repetidos ataques que han efectuado contra estos sistemas y esta tendencia no cambiará. Los nuevos métodos de distribución y compartición parece que están aquí para quedarse. En este momento, podemos encontrarnos ante la extinción de las discográficas, y otras productoras de contenido, tal y como las conocemos ahora. Los nuevas tecnologías abren nuevos negocios, pero también deben cerrar algunos que se han quedado anticuados.

Introducción

Todas las personas entienden perfectamente lo que significa comprar una silla. En este caso estamos adquiriendo un bien material, pagando por un trabajo que se ha realizado para la construcción del objeto. Una vez que la silla es nuestra podemos hacer con ella cualquier cosa que queramos. Podemos sentarnos en ella o prestársela a una amigo. Incluso podemos vendérsela a otra persona.

Este tipo de mercados son muy fáciles de entender para nosotros. Son sencillos porque estamos acostumbrados a ellos. Cuando algo es mío se lo puedo dar a quien quiera o hacer con ello lo que me venga en gana. Es un sistema que hemos tenido durante muchísimo tiempo. Ya en

los mercados medievales este sistema estaba totalmente desarrollado.

Con la aparición de los registros multimedia digitales la situación ha cambiando. Cuando yo compro un DVD o un CD de música, en realidad ¿qué es lo que estoy pagando? Esta pregunta es muy repetida por muchísimos compradores, que en realidad no entienden muy bien todas las limitaciones que se colocan a estos nuevos bienes. Para muchos de ellos un CD y una silla no deberían ser tan distintos. Si yo tengo un CD, ¿por qué no se lo puedo dejar a un amigo? Y dado que el nuevo formato lo permite, ¿por qué no puedo hacer una copia y dejársela a este amigo, para que yo pueda seguir escuchando algo que es mío (y he pagado por ello)?

Las limitaciones que se imponen a los contenidos multimedia, como pueden ser los discos de música o los DVD y similares, en general, o no se entienden bien por los consumidores o no son compartidas por estos.

Antes de que comenzaran a venderse los dispositivos de grabación de registros al gran público, no había sistemas anticopia. No se hacía ningún hincapié en este sentido porque eran pocos los que podían realizar una copia de los contenidos y menos aún los que podían intentar su distribución. Ante éstos la acción era muy sencilla: se llevaba el caso a la justicia que se encargaría de controlar estas copias ilegales. El resto de las posibles copias no eran consideradas problemáticas.

Con la llegada de las cadenas de música y de los vídeos domésticos la situación cambió. Ahora, para un usuario

medio, resultaba más sencillo realizar una copia. La reacción de la industria no se hizo esperar y comenzaron a proliferar los sistemas anticopia o "antipiratería". Se incluyó en los vídeos de uso doméstico sistemas para evitar la grabación de audio y vídeo sujeto a restricciones de copia. Se construyeron las barreras legales necesarias para mantener fuera del mercado a cualquier fabricante que no incluyera en sus equipos unas medidas mínimas anticopia.

Aparecieron nuevos formatos de distribución de contenidos y la industria volvió a temer por sus pingües beneficios. Los DVD, cuyo principal objetivo era proteger el contenido de la copia ilegal, heredaron las limitaciones de fabricación que ya existían con los vídeos y se intentó alejar lo más posible las herramientas de extracción de contenido de los usuarios medios. Incluso se intentaron ampliar estas restricciones al mundo de los CD.

Con estas restricciones el número de "piratas" estaba de nuevo limitado a aquellos que podían afrontar la compra del material necesario para la extracción necesario. Con el aumento de las prestaciones de los ordenadores personales apareció de repente un nuevo problema. Ahora las herramientas empezaban a estar al alcance de muchos. Además los nuevos formatos comprimidos, particularmente el MP3 y el DivX, permitían nuevos métodos de distribución de estas copias por Internet. Las dos barreras más importantes que limitaban hasta ahora la copia, la dificultad de extracción y la de distribución, habían caído.

Al principio fue Napster

En 1999 Napster se hizo realidad. Este sistema permitía a sus usuarios intercambiar ficheros MP3 gratuitamente a través de Internet. Tras instalarlo en una máquina podíamos descargar la música que quisiéramos simplemente buscando el título deseado. A la vez, otros usuarios podían acceder a nuestra

máquina y descargar las canciones que tuviéramos almacenadas. Como parte del sistema se incluía un potente buscador que permitía localizar temas tanto por título como por autor, a la vez que era capaz de seleccionar el usuario con mejor tiempo de respuesta a fin de minimizar la duración de la descarga.

Durante su existencia alcanzó más de 50 millones de usuarios en todo el mundo. La industria había recibido un fuerte golpe, justo en la línea de flotación. Ya no controlaba la distribución de música. Con este nuevo sistema era incapaz de controlar a los usuarios y no conseguía recaudar dinero por las transacciones de estas canciones.

La Asociación Norteamericana de la Industria Discográfica (RIAA, por sus siglas en inglés) presentó una demanda en diciembre de 1999 por violación de derechos de autor y ser "responsable de la piratería musical".

Según los jueces Napster no sólo sabía que en su sistema se producían copias ilícitas de materiales sujetos a restricciones de copia sino que además diseñó su sistema con este propósito.

Como defensa Napster alegó diferentes estudios según los cuales los usuarios utilizaban el sitio para escuchar discos, que más tarde comprarían, formándose un criterio sobre ellos. Aún así pesó más el echo de que los usuarios de Napster intercambiaban diariamente entre 12 y 30 millones de canciones en formato MP3, sin que las productoras recibieran nada por ellas. "Este es el caso más enorme de violación de los derechos de autor que ha existido jamás", llegaron a sentenciar los jueces.

El pleito se extendió hasta mediados de 2001, con varias apelaciones e intentos de reconciliación entre las partes. Napster ofreció 1000 millones de euros a las casas discográficas con el fin de evitar su cierre. La compañía californiana pensaba recaudar este dinero cobrando una mensualidad a sus usuarios por

intercambiar sus archivos de música. También se estudio la posibilidad de introducir un filtro en los servidores que impidiera la descarga de canciones sujetas a restricciones, aunque este sistema tampoco tuvo éxito.

Por último Napster consiguió un acuerdo con Bertelsmann por el que la discográfica retiraba la demanda a cambio de pasar a ser la propietaria del software de Napster.

El talón de Aquiles

Los ataques de la industria contra la copia no autorizada de contenidos han sido siempre similares. Se basaban en buscar un grupo suficientemente pequeño para que los métodos jurídicos convencionales pudieran ir tras ellos de forma efectiva.

Este fue justamente el talón de Aquiles de Napster. A pesar de que las canciones las intercambiaban entre los usuarios existía un punto central para que esta red funcionara, que permitía centralizar las búsquedas. Este punto era el que controlaba la compañía y fue precisamente sobre el que se tomaron las acciones judiciales.

Pero Napster no era más que una cabeza, la más prominente quizá, de la gran hidra con la que se debería enfrentar la industria discográfica. Mientras los jueces estudiaban y sentenciaban este caso, multitud de sistemas similares iban apareciendo, plagando nuestras redes de métodos alternativos a Napster para compartir archivos, tanto de música como cualquier otro formato.

Todas estas nuevas redes de intercambio aprendieron correctamente la lección. Para evitar que un ataque directo contra un servidor paralizara completamente la red, era necesario desarrollar redes completamente distribuidas y descentralizadas. Estas redes Peer-to-Peer (P2P) o punto a punto siguen el mismo objetivo que Napster, permiten que los usuarios intercambien contenidos que mantienen almacenados en

sus discos duros a través de Internet, pero carecen de servidores centrales que presenten puntos vulnerables del servicio. En esta ocasión la búsqueda de contenidos se hace a través de los propios usuarios y no recurriendo a un servidor central que actúe como repositorio de enlaces a los contenidos.

Las nuevas redes son a la vez superiores a su progenitor Napster en muchos otros sentidos. Son capaces de intercambiar contenidos no solo musicales, archivos de gran tamaño, aseguran el anonimato de las correspondencias, permiten insertar comentarios sobre los contenidos o calificarlos de alguna forma, abrir debates sobre diferentes temas o enviar mensajes a los demás usuarios del servicio. Incluso es posible proteger los derechos de autor en algunas de ellas.

El año 2000 vio la proliferación de multitud de estos sistemas. Cuando el juez Patel declaró procedente la querrela de la industria contra Napster, cientos de miles de usuarios emigraron hacia estos nuevos clónicos. Desde entonces tanto el número de usuarios como el número de programas para acceder a estas redes no ha dejado de crecer.

Un caso interesante de estas nuevas redes es el protagonizado por Aimster. Aimster permitía el intercambio de archivos entre usuarios del servicio de mensajería instantánea AOL Instant Messenger (AIM), servicio que contaba ya con más de 60 millones de usuarios cuando apareció. El sistema se adoptó también por la mensajería de Yahoo e incluso por la de Microsoft, de modo que todos estos sistemas permiten el intercambio a voluntad de ficheros por Internet sin ningún tipo de problemas. En este caso fueron compañías de software las que vieron las posibilidades que proporcionaban el intercambio de contenidos para mejorar sus sistemas de mensajería instantánea.

Entre todo este maremágnum. de nombres de redes aparecieron nombres como los siguientes: Gnutella, Aimster,

Macster, Grouppie, GuteMX, Napigator, Audiogalaxy, KaZaA, eDonkey, Morpheus, WinMX, iMesh, Direct Connect, Bit Torrent, etc.

Guerra de guerrillas

Cuando las compañías se dieron cuenta del crecimiento de las alternativas a Napster las colocaron en su punto de mira, pasaron a ser el "gran enemigo para la producción discográfica". Las campañas contra piratería que hasta hace poco se limitaban a la persecución de redes de copia y distribución ilegal de CD y DVD, el famoso topmanta, se ha intensificado en los últimos meses y se está comenzando a actuar también en Internet.

Dada la cantidad de redes paralelas y descentralizadas con las que se enfrentaban ahora, la industria ha realizado un profundo cambio en su estrategia, dirigiéndola directamente a los usuarios. Como primer paso presentó una serie de demandas (algunas de ellas posteriormente retiradas) contra aquellos que acceden a redes P2P y comparten archivos en ellas. El objetivo detrás de esta medida es asustar a los internautas para que abandonen estas redes y vuelvan a los sistemas convencionales de distribución de contenidos: comprárselos a las discográficas. Para lanzar esta campaña la RIAA seleccionó, vulnerando su derecho a la intimidad, una serie de usuarios de estas redes que según ellos tenían una alta tasa de intercambio.

No contentos con esta ejecución sumarísima por sorteo, la RIAA también presentó un programa de amnistía por el cual un usuario podía flagelarse públicamente: borrar el contenido ilegal de su disco duro, destruir sus CD con copias ilegales y prometer no volver a cometer este tipo de actos impuros. Los auto nombrados confesores prometían no llevar a cabo acciones judiciales contra el penitente después de que este purgara de esta forma su delito. Otra parte de los demandados llegó a un acuerdo y pagó una multa, normalmente, inferior a los 5.000

dólares.

En España también se ha empleado esta vía judicial por editoriales y asociaciones como AFYVE o EGEDA, llegando a cerrar sitios web como Donkermania, que contenía una lista de enlaces a registros almacenados en redes P2P. Ha llegado a darse un lamentable caso en el que una familia fue acusada y detenida por descargarse tres películas de una red de intercambio por la ADESE y ADIVAN, aunque los medios generales de comunicación no se hicieron eco de este incidente.

Mientras, la presión de la industria ha llevado a diferentes Gobiernos a adoptar medidas que dificulten el intercambio de archivos. En Dinamarca los proveedores de servicio pueden cortar la línea a un usuario que comparta en red material con derechos de autor. En Inglaterra se planteó hace poco la posibilidad de que la descarga del contenido de un CD al disco duro fuera considerada infracción de los derechos de autor, aún cuando dicha copia fuera para uso privado. Estos hechos oscuros alcanzan un montón más de gobiernos.

Al otro lado

Cuando apareció el coche y se extendió su utilización, los caballos y carruajes dejaron de ser útiles para el transporte. Toda una industria que giraba en torno a este medio de transporte desapareció con este cambio tecnológico. Lo mismo ha pasado en otras ocasiones y seguirá pasando en un futuro. Una tecnología cambia a la anterior y la industria debe ser capaz de adecuarse a estos cambios. Puede que en este caso sea la industria discográfica, tal y como la conocemos hoy en día, la que esté llamada a desaparecer.

A pesar de todos los esfuerzos que se han llevado a cabo, y que se seguirán llevando, sigue siendo más sencillo comprimir un CD a formato MP3 o pasar un DVD a DivX y compartirlo, que vigilar

a los cientos de millones de usuarios que están conectados actualmente a Internet y pueden obtener de ella todo el material audiovisual que deseen. Y seguirá siendo así. Por más barreras y limitaciones que pongamos los usuarios serán capaces de eliminarlas, simplemente porque se trata de limitaciones, de cortar las capacidades que deberían, y quieren, tener.

Los sistemas anticopia solo suponen pequeños baches en el camino de las redes de intercambio. Las limitaciones legales tampoco parecen ser un disuasorio para los usuarios, que en su mayor parte consideran que lo que están haciendo no debería ser punible. Incluso considerándolo punible no es viable llevar ante los tribunales a 40 millones de estadounidenses o a uno o dos millones de españoles, por ejemplo. Simplemente estas leyes están por detrás de la realidad social que envuelven a estas redes.

A la vista de todos estos indicios, son comprensibles las iniciativas de diferentes compañías para pasarse al otro lado, al lado del que ha sido hasta ahora su enemigo. Uno de los primeros en dar este paso ha sido Apple, con su sistema iTunes. iTunes pretendía dar una alternativa a de negocios a la extensa difusión de la redes P2P. Apple permitía que los usuarios se descargasen un número ilimitado de canciones a cambio del pago de aproximadamente un dólar por cada una de ellas. Según la compañía el éxito de esta iniciativa fue abrumador, llegando a vender más de un millón de canciones en la primera semana del servicio, aún cuando solo existía un cliente para Mac.

iTunes no hizo más que destapar la caja de Pandora. A partir de su éxito todo el mundo quiere vender música por Internet. Bertelsmann, MTV, Wal-Mart, C-Net, O2, Amazon.com, Dell y Microsoft son unas de las compañías que se han propuesto llegar a este negocio. Hasta Napster vuelve a aparecer. Napster 2.0, propiedad ahora de Roxio, tiene previsto su vuelta a finales de 2003. Entre los cambios está el acceso por descarga o con

un abono mensual.

KaZaA, el sistema de intercambio más utilizado en Estados Unidos, también ha intentado buscar métodos de obtener más dinero de sus redes. La idea que propone es la de pagar a los usuarios de sus equipos en la red. Dado que la música está almacenada en los equipos de los usuarios, KaZaA pretende dar puntos a los usuarios que más compartan para que puedan adquirir nuevas canciones. KaZaA ve en este modelo el incentivo necesario para que los usuarios comiencen a integrarse en un sistema de distribución de contenido legal.

MTV, por su parte, también ha abierto en sus páginas web un servicio de música "on-line". En este caso emplear un sistema de créditos, que un usuario puede adquirir para descargarse un número determinado de canciones o escucharlas en "streaming".

Microsoft no ve con buenos ojos el gran éxito de Apple, tachándolo de monopolio e indicando que los formatos de Apple son muy restrictivos. A parte de la ironía que estas declaraciones suponen, procediendo de quién proceden, no deja de ser interesante el afán que están demostrando muchas compañías por hacer su entrada en este nuevo mercado emergente. Todavía no hay detalles sobre la nueva tienda de música on-line de Microsoft, simplemente que se lanzará a lo largo del año que viene. Ahora bien, hay dos cosas que parecen claras. La primera es que usará Windows Media Audio, formato que Microsoft lleva años intentando potenciar como sustituto del popular MP3, ya que éste último carece de protección y puede copiarse sin restricciones. La segunda es que formará parte de MSN. Con la cantidad de usuarios de los sistemas operativos de la compañía norteamericana, este nuevo servicio puede convertirse en un factor importante en este tipo de redes. El tiempo lo dirá.

Incluso la revista Times se ha hecho eco de todos estos cambios tecnológicos,

bautizando a iTunes como el mejor invento del año 2003. Según ellos "es el software que podría salvar a una industria musical en caída libre".

El Gran Hermano te vigila

Es algo habitual que los usuarios sobrepasen cualquier tipo de limitaciones que se les impongan. Los sistemas anticopia han sido, una y otra vez, rotos con los más diversos fines, desde compatibilidad de plataformas hasta la compartición de contenidos, pero siempre eran rotos para sobrepasar las absurdas limitaciones impuestas.

Las empresas que se acercan tímidamente a estos medios de intercambio siguen empeñadas en mantener un control sobre lo que sucede en las mismas. Así iTunes no permitía a sus usuarios hacer una copia permanente de todo el material descargado de la red, solo de aquel por el que se pagaba. Recientemente ha aparecido un programa, llamado MyTunes, que sobrepasa esta limitación. Con él los usuarios tienen más control sobre el servicio iTunes, pudiendo incluso guardar y hasta copiar en un CD "todos" los contenidos descargados.

Esto no es más que otro caso donde las limitaciones han fallado. Pero la industria, como siempre, ha vuelto a sacar una lección errónea de este asunto. En vez de tender a sistemas en los que se creen menos limitaciones sobre las posibilidades del servicio, más acordes con los deseos de los usuarios, recurren a sistemas que representan todo lo contrario. Las dos iniciativas que actualmente más están trabajando en esta dirección son MPEG-21 y la informática fiable.

MPEG-21 es una iniciativa de la industria para definir un marco de intercambio de contenido sobre el que se pueda construir un mercado digital. Con ella se pretende definir un "objeto digital", la pieza que representa la realización de un trabajo. Con estos objetos digitales se intenta construir un mercado similar al de

los bienes tangibles del mundo físico, en el que si yo presto a alguien algo pierdo durante ese tiempo la capacidad de usarlo. MPEG-21 tiene muy presente, desde sus mismas bases, la protección de los derechos de autor y los derechos derivados de este, como puede ser la restricción de copia. Junto con el estándar se define un lenguaje de expresión de derechos que permite indicar qué cosas se pueden hacer y cuales no con un determinado contenido, si es necesario pagar por verlo o si el número de visionados está limitado para un determinado tipo de usuario. La forma de proteger los contenidos es evitar que estos salgan de la red MPEG-21, cuyos clientes deben asegurar el cumplimiento de las cláusulas contenidas en el lenguaje de expresión de derechos.

El problema es que aunque se limiten las capacidades del programa es probable que se desarrolle una versión que puede acceder a esta red y extraer contenidos de ella, como puede ser el ejemplo de MyTunes. Con el fin de evitar este, y otros, tipo de problemas aparece la "informática fiable" ("Trusted Computing en inglés). Con ella se pretende dar una plataforma segura para evitar que el usuario de una máquina sea capaz de acceder a zonas de memoria de programas protegidos, evitando así que se vulnere la seguridad de dicho programa. El "Trusted Computing Group" (TCG) es una alianza entre Microsoft, Intel, IBM, HP y AMD para construir estos entornos fiables. Pero mucho más que ser una ventaja, la informática fiable es una amenaza para la libertad de todos, uniendo el sistema operativo y el hardware para proporcionar la seguridad necesaria. Si bien es cierto que con estos sistemas se puede limitar el acceso a los contenidos sensibles de vulnerar las leyes de restricción de copia, a la vez se pueden limitar muchas de las libertades con las que hoy en día contamos. Con estos sistemas será fácil impedir que los documentos de cualquier tipo circulen libremente, con el perjuicio a la libertad de expresión que esto traería. Además de la monitorización continua de

lo que estemos haciendo se cierran a libertad de expresión. Por otra parte no se asegurará la libre competencia. Cuando se desarrollen aplicaciones sensibles, como un cliente para MPEG-21, que requiera de un entorno fiable no se podrá realizar para todas las plataformas existentes. No todas forman parte del TCG, por lo que es difícil que acepten sus estándares sin más, e incluso hay sistemas que por su propia forma de ser jamás podrán considerarse fiables (en el sentido del TCG), como son los sistemas de fuente abierta. Con ellos cualquiera puede modificar el núcleo del sistema operativo para saltarse unas hipotéticas protecciones puestas para la informática fiable. La utilización de sistemas de informática fiable empujaría fuera del mercado a estos sistemas, creando un monopolio impuesto por la industria de los contenidos en las áreas de sistemas operativos o construcción de dispositivos de acceso a redes como MPEG-21.

Por toda acción una reacción y mientras la industria busca estas soluciones extremas están apareciendo movimientos justo en el sentido contrario. Los sistemas de fuente abierta son cada vez más populares, defendiendo la apertura de los mismos. Por otra parte han aparecido alternativas a las redes P2P convencionales como Freenet, para intentar conseguir redes totalmente descentralizadas, para evitar ataques, y donde los publicadores y consumidores de la información son totalmente anónimos, para garantizar la total libertad de expresión y de acción, amenazada una vez más.

Aprendiendo la lección

Una de las principales ventajas de los contenidos digitales es la posibilidad de efectuar una copia perfecta a muy bajo coste (casi únicamente el soporte físico) y sin deterioro del original. Esto realmente es una gran ventaja. Seguir considerando como un bien escaso las copias digitales, y vendiéndolas como tal, es un error que los

usuarios no terminan de aceptar. Además tiene unas consecuencias nefastas en la economía dado que no se trata de un bien escaso, sino de una gallina de los huevos de oro (e inagotables).

Mientras los usuarios perciben la copia como una ventaja la industria se empeña en limitarla, aunque sin éxito. Parece evidente que allí donde hay un ataque contra la libertades o las posibilidades de usuarios, aparece, tarde o temprano, una alternativa que permita recuperar las libertades o capacidades perdidas. Muchas veces estas alternativas están infringiendo la normativa vigente, pero el hecho de que estén ahí no puede negarse. La normativa solo indica qué se acoge a las leyes y qué no, pero no se debe confundir en ningún caso con lo que es correcto y lo que no desde un punto de vista más moral. Es una realidad que para una gran mayoría de los usuarios este tipo de actividades no deberían ser ilícitas, o por lo menos no demonizarse de la forma que se está haciendo actualmente. ¿Por qué deberían dejar de compartir sus registros multimedia con quién quieran? Ante estas evidencias, es necesario plantearse cuál debería ser la posición de la industria. ¿De verdad queremos condenar a todos los usuarios de estos sistemas? ¿Podemos condenarlos simplemente por compartir, una virtud que se nos inculca desde pequeños?

¿Y si no podemos detener este cambio, como nos adecuamos a él? Quizá la respuesta deba buscarse cambiando los modelos de negocio. Seguir poniendo más limitaciones, que se demuestran inútiles, no puede ser un sistema sostenible ni a corto ni a medio plazo. Las nuevas realidades implican nuevos negocios y la desaparición de otros.

Con la proliferación de las redes de comunicación y el acceso a Internet de los usuarios cada vez resulta más innecesario mantener los discos como único soporte para la distribución de música, sobre todo a lo actuales precios. Los usuarios ya no los perciben como un bien interesante,

prefieren descargarse la música de Internet, escuchar la que quieran y formarse un criterio sobre lo que les gusta y lo que no les gusta. El consumo puede seguirse manteniendo, pero de otra forma. Los CD deben tener cierto valor añadido. Un artista puede seguir vendiendo su imagen, su arte, actuaciones en conciertos, camisetas o cualquier otro bien. Puede que los archivos musicales no sean más que un medio de promoción, como es a día de hoy la radio (por la que no pagamos).

Con todo ello está cambiando y cambiará la percepción de los usuarios. Pagar un precio altísimo por un CD no es algo agradable, pero pagar mucho menos por una canción, sabiendo que el dinero va directamente al autor es una cuestión totalmente diferente. Las redes están eliminando los intermediarios. Este es un caso más.

Las redes P2P proporcionan el medio de transporte. Sin muchas inversiones en infraestructura cualquiera puede poner a nuestra disposición en ellas contenidos multimedia. Puede que las discográficas, tal y como las conocemos, sean dinosaurios del pasado y que ante estos cambios tiendan, siguiendo la evolución del mercado, a desaparecer. El modelo más adecuado para los distribuidores de música actuales está más orientados a la promoción, empleando las redes P2P simplemente como el medio publicitario o de distribución.

Otro ejemplo sobre los nuevos modelos de distribución de contenidos es Magnatunes. Magnatunes es una distribuidora de música en Internet que ofrece para descarga todos los discos de sus artistas. Una vez que tienes la música puedes escucharla y grabarla cuanto quieras e incluso, si lo consideras oportuno, pagar por ella. De este pago el 50% pasa directamente a los artistas. También puedes licenciar el uso de la música para otras actividades, como incluirla en una película, colcarla de sonido en un anuncio, etc. En este caso, simplemente, se ha visto que las excesivas

restricciones planteaban un problema para la distribución de la música.

Como en toda tecnología creciente pueden aparecer nuevas ventajas competitivas. Un ejemplo podría ser la monitorización de las descargas de determinados contenidos por zonas. De esta forma podrían llevarse a cabo un estudio acerca de como están funcionando determinados artistas y títulos según la distribución geográfica. Posibilidades como esta, que ya se está empezando a usar, están a la vuelta de la esquina. Para alcanzarlas simplemente es necesario soltar el lastre que hemos mantenido durante cientos de años con mercados sobre bienes tangibles y empezar a pensar sobre bienes digitales reales, sin restricciones.

Conclusiones

En todo momento hemos restringido el ámbito de las redes de intercambio masivas al entorno de Internet, pero eso está empezando a cambiar. Los reproductores de MP3 con sistemas de almacenamiento masivo están comenzando a ser bastante populares. Junto a ellos están empezando a aparecer sistemas que permiten compartir canciones desde estos dispositivos usando tecnologías inalámbricas. Los teléfonos móviles también están empezando a flirtear con estos sistemas de intercambio. En breve será factible el intercambio de canciones, o cualquier otro contenido, con otras personas en cualquier lugar y situación.

Los sistemas anticopia están destinados a desaparecer. Siempre que los contenidos puedan verse u oírse, podrán grabarse. Las cámaras digitales de fotos alcanzan ya los 5 Megapíxeles a precios muy razonables. Dentro de pocos las cámaras de vídeo tendrán prestaciones profesionales a precios para el gran público. En ese momento cualquiera con un poco de interés podrá montar un mini estudio de grabación en su casa con el que no habrá equipo de DVD antipiratería que

pueda evitar la copia.

Estas señales deberían indicarnos que es hora de poner límite a las restricciones, dejando mayores libertades a los usuarios. Un mercado más abierto no morirá, como profetizan las discográficas llamando al fin de los días. El mercado simplemente cambiará.

Si no queremos ver esta realidad, el futuro parece mucho más negro. Nuestros cuerpos de seguridad pública seguirán siendo empleados para evitar la piratería y recaudar el diezmo de las productoras y sociedades de gestión de derechos de

autor, supuestamente sin ánimo de lucro. Las leyes serán cada vez más restrictivas y cada vez seremos capaces de hacer menos cosas, simplemente por las limitaciones impuestas. Y de los discos y DVD, ¿a dónde pasaremos? ¿Llegará un día en que no podamos ni prestar un libro a un amigo porque estaremos infringiendo los derechos de autor? ¿Solo podrán acceder al conocimiento el que pueda pagar por él? Espero que nunca llegemos a ese punto, pero mientras tanto habrá que pensar cuál es el futuro que queremos construir.