



**Fundación de
Software Libre de
América Latina**

**DRMs: Dime qué software usas...
Y te diré quién manda!**

Beatriz Busaniche <bea@vialibre.org.ar>
<http://www.vialibre.org.ar/>
FSFLA <bea@fsfla.org>
<http://www.fsfla.org/>

*"If consumers even know there's a
DRM, what it is, and how it works,
we've already failed,"*

Peter Lee, Ejecutivo de Disney Corp.
en The Economist
Sept. 1, 2005 (Edición impresa)

Brevísima historia



- El derecho de autor y el copyright son dos concepciones jurídicas relativas a los derechos de los autores sobre ciertas obras intelectuales.
- Son los marcos jurídicos que regulan la copia y distribución pública de contenidos.
 - Su objetivo – en teoría – es otorgar incentivos a los creadores para publicar sus obras.
 - Vencido el plazo de monopolio asignado por los Estados, las obras pasan al **Dominio Público**.

Brevísima historia



Este régimen de derechos monopólicos de copia se remonta al Siglo XVIII (aunque hay otros antecedentes de este tipo en la historia).

Hito: la aparición de la **imprensa** y del gremio de "libreros".

Sólo aquellos que tenían los "derechos de copia" podían imprimir ejemplares de las obras.

Estatuto de la Reina Ana (GB) – Año 1710.

Primera norma de Copyright por un límite de 14 años, renovable a un máximo de 28.

Según las normas vigentes, estos derechos cubren obras (expresiones de ideas) del campo **literario, artístico y científico** incluyendo:

- ✓ Fotografías, videos e imágenes,
- ✓ Cine, películas y documentales.
- ✓ Textos y relatos, sean de ficción, dramaturgia, ciencia, etc.
- ✓ Obras musicales,
- ✓ Y programas informáticos.

Etc...

¿Qué está prohibido hacer?

FSFLA



El titular del derecho tiene el monopolio para:

- ✓ Reproducir o autorizar la reproducción de obras.
- ✓ Distribuir o autorizar la distribución de copias al público.
- ✓ Realizar o autorizar la realización de obras derivadas.
- ✓ Presentar o autorizar la presentación pública y puesta en escena de la obra.

Para cualquiera de estas acciones necesitamos permiso. Otras acciones no están cubiertas.

Según sus impulsores...

- *La capacidad de copia digital atenta contra los derechos de los autores.*
- *"Por cada copia pirata, desaparece un músico" (Slogan de CAPIF).*
- *Por lo tanto, hay que otorgarles el derecho a controlar lo que las personas hacen en el entorno digital (tengan o no derecho a hacerlo).*
- *Así, la industria nos proveerá de contenidos bajo condiciones de "confianza" y "seguridad".*

¿Esto es realmente así?

Digital Restriction Management Y Treacherous Computing.

Todos los sistemas técnicos que permiten a un tercero **controlar** y **decidir sobre** lo que las personas hacen en sus computadoras, con los contenidos digitales bajo derechos de autor.

Veamos un caso típico promocionado como garantía de "acceso seguro a contenidos"...

Una fuente de información confiable:

<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/es/drm/faq.aspx>

El DRM de Windows Media Player ofrece Seguridad

Individualización: Identifica de forma unívoca los reproductores multimedia y los vincula a los equipos host correspondientes. Reduce las posibilidades de que se usen reproductores cuya seguridad está comprometida y los deshabilita.

Exclusión de aplicaciones: Este DRM permite al emisor prohibir a las aplicaciones reproducir determinados archivos.

Exclusión de componentes DRM: Los emisores pueden denegar licencias a las aplicaciones que utilicen un componente DRM dañado.

Ruta segura de audio: Garantiza la protección de los archivos multimedia digitales en el sistema operativo, desde el reproductor hasta el controlador de la tarjeta de sonido y reduce la probabilidad de que programas no autorizados capturen las transmisiones multimedia digitales de un equipo.

El DRM de Windows Media Player ofrece Selectividad en la adquisición de licencias.

Encadenamiento de licencias: Permite a los proveedores de servicios de contenido crear licencias "raíz" (con información que determina si se puede reproducir o no un archivo; por ejemplo, una fecha de caducidad) y licencias "individuales" para el propio contenido.

El DRM de Windows Media Player ofrece detalles de la reproducción.

Horas de inicio y fin: Los proveedores de contenido pueden crear períodos temporales específicos para la reproducción de los archivos multimedia digitales.

Duración de la reproducción: Los proveedores de contenido pueden especificar un tiempo determinado durante el que se permita la reproducción de un archivo multimedia digital específico. Este período puede empezar la primera vez que se reproduzca el archivo.

Total de operaciones: La opción de reproducción única o limitada resulta de gran utilidad para que el cliente pueda obtener una vista previa de los archivos multimedia digitales un determinado número de veces.

DRM y TC protegen los intereses de las grandes corporaciones de la industria del entretenimiento y el software.

Mediante diferentes mecanismos, de hardware y software, que sirven para ejercer control de copia y **control de acceso** a música, libros, videos, etc.

Legislaciones como DMCA criminalizan a quienes se saltan estas medidas técnicas, aún sin violar el derecho de autor.

Pero nada dicen sobre los derechos de las personas en relación a estas medidas técnicas de control.

DRMs y TC según nosotros



- Son **regulaciones técnicas inapelables e irrevocables** que parten del supuesto de que el usuario no es confiable y por tanto hay que controlarlo.
- Previenen la copia ilegal **criminalizando el acceso y la investigación.**
- Amenazan el derecho de libre acceso a la cultura y el derecho a leer, escuchar, mirar, etc.
- **Violan el derecho a la intimidad.**
- **Fortalecen los monopolios** al atar acceso a ciertos contenidos al uso exclusivo de ciertas tecnologías.
- **Amenazan el futuro de la cultura digital y del software libre.**

Confianza: Tu debes confiar en ellos ciegamente, mientras ellos te consideran un criminal nato.

Derechos: El privilegio que tienen unos pocos de restringir a millones sin necesidad de sustento legal.

Ciudadano: Consumidor pasivo cuyo principal deber es estar entretenido.

Control de copia: Control total de acceso. La capacidad de decidir quién, cómo y cuándo accede a cultura digital.

Tu computadora: Ese dispositivo que tu compraste, que se encuentra en tu casa y que permite a terceros controlarte.

DRM

Para ellos: Gestión Digital de Derechos

Para nosotros: **Gestión Digital de Restricciones.**

TC

Para ellos: Computación Confiable

Para nosotros: **Computación Traidora.**

DRM y Treacherous Computing son incompatibles con el Software Libre.

- Se basan en la seguridad por oscuridad y en una relación absolutamente asimétrica entre el proveedor y el usuario.
- El Software Libre se basa en el libre acceso, la transparencia y el respeto mutuo entre usuarios y desarrolladores.
- La Licencia GPLv3 de la FSF tomará recaudos para evitar que las libertades que esta preserva no puedan ser restringidas mediante medidas técnicas.



Fundación de Software Libre de América Latina

¡Cuando los ciudadanos sepamos que existe un DRM, qué es y como funciona, habrán fracasado!

Beatriz Busaniche <bea@vialibre.org.ar>
<http://www.vialibre.org.ar/>
FSFLA <bea@fsfla.org>
<http://www.fsfla.org/>