

Los retos de la ley de derechos de autor en la preservación de contenidos nacidos digitales como patrimonio cultural

Michal Kosciak, Matej Myska

European Journal of Law and Technology, ISSN 2042-115X, Vol. 10, n. 1, 2019

Cada vez se crea, consume y accede a más material digital con derechos de autor. Parte de este contenido digital se convertirá en patrimonio cultural que las actuales generaciones legarán a las futuras. El contenido que es creado para internet, "nacido digital", puede ser copiado ilimitadamente sin reducir su calidad. Pero es muy vulnerable al paso del tiempo, debido a la dificultad de su almacenamiento y a la rápida obsolescencia de las tecnologías que permiten su reproducción. Debido a ello, las instituciones de patrimonio cultural deben actuar rápidamente para asegurar su preservación. Esto significa que estos contenidos todavía estén sujetos a derechos de autor y todavía están disponibles para su distribución, por lo que su conservación se enfrenta a complejos retos técnicos, legales y financieros. Este artículo se centra específicamente en los problemas legales relacionados con los derechos de autor. Como norma, los contenidos con derechos de autor solo pueden ser usados por cesión o por ley. Obtener licencias para cada ítem puede ser técnica y financieramente imposible. Por eso, las instituciones patrimoniales hacen uso de excepciones legales que reducen los costes. La UE ha intentado armonizar el marco de estas excepciones. Esta investigación se ocupa de analizar si las actuales excepciones en los derechos de autor proporcionan un marco claro y seguro para que las instituciones patrimoniales puedan conservar el contenido nacido digital. Otra parte del estudio se centra en los límites de las excepciones en el contexto del patrimonio cultural digital, centrándose en el caso de la preservación de las páginas web, servicios bajo demanda y videojuegos. La preservación tradicional implicaba la participación de grandes instituciones consolidadas y con recursos, pero el nuevo contexto permite que la labor también sea individual. Por ejemplo, un aficionado a los videojuegos puede encargarse de realizar su conservación. Otro objetivo es explorar herramientas legales y restricciones para preservar ciertas formas de patrimonio cultural a través de repositorios más autónomos y no institucionales, como sitios de fans, de tributo o perfiles de medios sociales. La quinta parte del artículo se ocupa de debatir si un individuo o un grupo de usuarios pueden alcanzar el estatus de institución de patrimonio cultural. Un último apartado se centra en analizar si la Directiva europea sobre derechos de autor identifica las lagunas en el marco legal.

Resumen elaborado por Antonio Rodríguez Vela