



La Ley de Derechos de Autor y la protección de los materiales didácticos de la educación a distancia bajo la plataforma de las tecnologías de información y comunicación

Copyright and the Protection of Didactic Material in Distance Education, Viewed from the Technological Information and Communication Perspective

Carmen Logreira y Fernando Fuentes***

Resumen

La educación, en su preocupación por dar cambios vertiginosos en función a las transformaciones sociales, ha ido incorporando las tecnologías de comunicaciones e información como una herramienta de apoyo en la formación del individuo. Un ejemplo de ello se observa en la modalidad a distancia, que logra un intercambio de conocimientos y experiencias, en un ambiente colaborativo, gracias a una macroestructura tecnológica conformada por un conjunto de materiales didácticos específicamente diseñados para el logro de aprendizajes, los cuales permiten el intercambio de voz, imágenes y datos de forma remota. Este soporte digital puede ser concebido como una obra unitaria o como un conjunto de obras, las cuales deben ser protegidas por una rama del derecho, con el fin de determinar

Recibido: Junio 2005 • Aceptado: Agosto 2005

* Licenciada en Educación mención Informática y Matemática. UCAT. Magíster en Docencia para la Educación Superior. UNERMB. Magíster en Informática Educativa. URBE. Doctora en Ciencias Gerenciales. URBE. Directora de la Escuela de Ingeniería en Informática de URBE. Correo electrónico: clogreira@urbe.edu, clogreira@hotmail.com

** Abogado. LUZ. Especialista en Propiedad Intelectual. ULA. Profesor de la Facultad de Ingeniería y de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas de URBE. Autor de diversos artículos publicados sobre derecho informático y propiedad intelectual. Correo electrónico: ffpeve@hotmail.com, ffve@yahoo.com

quienes tienen derechos patrimoniales sobre dichas obras. El propósito de este estudio es aclarar la regulación de dichos materiales didácticos utilizados en la educación a distancia y creados bajo una plataforma tecnológica, por parte del derecho de autor. Es una investigación de tipo documental fundamentada en el análisis de las distintas leyes en materia de derecho de autor vigentes en Venezuela y artículos de expertos relacionados con el tema. Las conclusiones a las que se llegó es que a pesar de la inexistencia de una legislación sobre la materia, el derecho de autor puede brindarles una protección legal.

Palabras clave: Educación a distancia, material didáctico, derechos de autor.

Abstract

Education, in its desire to produce significant changes in relation to social change, has progressively incorporated communicational technologies and information as a supportive element in the formation of individuals. An example of this is observed in the distance learning module, e-learning, that has permitted an exchange of knowledge and experiences in a collaborative environment, thanks to a technological macro-structure made up of didactic material specifically designed for learning, and which allows for the remote exchange of voice, images and data. This digital support can be conceived as a unitary exchange facility, or as a set of tools which have been protected under law in order to determine patrimonial rights to such materials. The purpose of this study is to clarify the regulation of such didactic material utilized in distance learning education and created under a technological platform, in relation to authorship rights. It is documentary research based on the analysis of the distinct laws pertaining to the rights of authors in Venezuela, and based on the writings of experts in this field. The conclusion which is reached, even when there is little legislation in this field, is that the rights of authors can be legally protected.

Key words: E-learning, didactic material and copyright.

1. De la terminología y las definiciones

La educación a distancia es un “sistema de aprendizaje donde las acciones del profesor están separadas de las del alumno” (Flinck, 1978), por consiguiente, es una modalidad educativa no presencial que implica un cambio de paradigmas en el cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza -aprendizaje, exigiendo de las estrategias y recursos un diseño más complejo que las del sistema tradicional, en el cual se establece un contacto físico entre profesor y alumno. Se debe hacer énfasis en el medio de transmisión, quién es el que va a conducir las acciones educativas, marcando de forma implícita la presencia del profesor en ellos, tal y como dice Cirigliano (1983), “en la educación a distancia, al no darse contacto directo entre educador y educando, se requiere que los contenidos estén tratados de un modo especial, es decir, tengan una estructura u organización que los haga aprendibles a distancia”.

En sus inicios, esta modalidad educativa surge como forma de capacitación por correspondencia, cuyos recursos eran el texto o material impreso y las cintas de audio o video. Con el pasar del tiempo, se incorporaron programas de radio y televisión, y luego, con el surgimiento de las “nuevas” tecnologías de información y comunicación, la interacción entre docente y discente se ha ido encaminando hacia la “*presencialidad distante*”, gracias a la Internet y los servicios que ofrece, como las herramientas asíncronas (correo electrónicos, listas de noticias, foros de discusión, páginas web, base de datos, entre otras) y las síncronas (conversaciones escritas o chat, audioconferencia, videoconferencia, comunicaciones telefónicas, entre otras). Sin embargo sigue siendo un proceso que se apoya en los medios de comunicación para concretarse y cuyos recursos (dígase material didáctico) tienen características particulares que lo diferencian de la educación presencial, tales como la interacción y la comunicación en tiempo real, conformando un producto multimedia educativo.

2. Protección de los materiales didácticos utilizados en la educación a distancia bajo tecnologías de información y comunicación

Los productos multimedia educativos (entendidos como una totalidad), y sus distintos elementos que lo conforman, pueden ser considerados como obra (definida en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2001) como “cualquier producto intelectual en ciencias letras o artes, y con particularidad el que es de alguna importancia”, la cual, para ser protegida por el derecho, debe poseer elementos de originalidad), concepto que alude al objeto jurídico protegido por el derecho de autor, específicamente, obra multimedia, la cual puede considerarse como obra individual, constituida por elementos preexistentes y cuya originalidad recae en la selección y disposición de los mismos, o como obra compleja, haciendo un estudio individual de cada uno de los elementos que la componen (obras multimedia, bases de datos, clases realizadas en tiempo real, obras audiovisuales, artículos o publicaciones científicas, chats o conversaciones en tiempo real, entre otros).

En el supuesto de la protección unitaria de dichos productos, se debe emplear a la denominada obra multimedia, la cual es definida por Delgado (1998: 41) como:

Creación única y expresada mediante la reunión de un mismo soporte digital, con o sin previa adaptación informática, de elementos textuales, sonoros, de imágenes fijas o de animación, entre otros pertenecientes, al menos a dos de dichos géneros, cuya estructura y acceso están regidos por un programa que permite la interactividad.

De Miguel (2000: 201), la conceptualiza como:

Aquellas que integran en un producto único en formato digital y soporte electrónico, elementos -preexistentes o no- de diversos géneros (categorías de obras) -texto, fotografía, audio, vídeo, programa de ordenador (...)-, con independencia de los distintos soportes materiales que fueran necesarios para la fijación analógica de dichos elementos.

Este tipo de obras multimedia, superan a las meras compilaciones de datos, ya que son diseñadas y creadas específicamente (tanto en su contenido como en su presentación) para un propósito definido y debe (el usuario) dar ejecución a un proceso previamente diseñado con el cumplimiento de etapas, sin que pueda obtener acceso de manera completa al mismo, como sucede con las compilaciones, sino por medio de un proceso planificado.

Estos productos multimedia educativos, generalmente incluyen objetivos y contenidos (distribuido en unidades de conocimiento), diccionarios o glosarios (base de datos), orden de prelación entre los contenidos, exámenes, clases orales o audiovisuales, salones de charlas virtuales (entre los estudiantes e incluso entre los estudiantes y el profesor). Igualmente, se pueden realizar preguntas y respuestas por este medio, entre otras funciones normalmente incluidas.

Por ello, pueden no constituir una obra pasiva única, sino una amalgama de muchas modalidades de expresión, y por ende, pueden constituir una serie indeterminada de obras particulares (obra audiovisual, obra científica, base de datos, entre otras), protegibles individualmente. En este supuesto, se utilizaría como objeto de protección, las llamadas obras complejas.

En la generalidad de los casos, existen ocho elementos o materiales con capacidad de considerarse obras que forman parte de un producto multimedia educativo:

(a) El programa (elaborado en un lenguaje, ejemplo: JAVA): vehículo para que el material preparado pueda ser utilizado en un sistema informático. Abarca toda la información o datos que representan al contenido (y todos los demás elementos) del sistema educativo tecnológico. Así la Ley sobre Derecho de Autor venezolana, en su Artículo 17 consagra:

Se entiende por programa de computación a la expresión en cualquier modo, lenguaje, notación o código, de instrucciones cuyo propósito es que un computador lleve a cabo una tarea o función determinada, cualquiera que sea su forma de expresarse o el soporte material en que se haya realizado la fijación.

Éste constituye una secuencia de comandos ejecutables por el computador, es decir, el mismo no es más que un programa individualizable, bien sea en código fuente o en código objeto. Igualmente, se incluye la representación gráfica re-

sultante de esa ejecución de comandos. Si se utilizara una herramienta (por ejemplo WEBCT), la obra resultante es un software original (no derivado), si el mismo tiene algunos elementos que permitan individualizarlo (por lo menos el contenido se presume distinto, así como también la combinación particular de colores e imágenes que haya seleccionado el diseñador). Pero la protección como software aislado no puede interferir con el ejercicio de los derechos del titular de la herramienta y viceversa (es decir, el titular de la herramienta no tiene derechos exclusivos sobre las obras resultantes del uso de su producto).

(b) Las animaciones, gráficos, dibujos y videos, consisten en elementos visuales con o sin movimiento, que generalmente aportan recursos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Las animaciones, los dibujos y los elementos gráficos pueden protegerse como interfaz de usuario de un software, o como una obra individual y distinta del software que lo genera. Las obras meramente visuales, sin movimiento, son protegibles por medio del derecho de autor. En modo general, existen los íconos, gráficos y las demás expresiones gráficas que permiten la interacción entre el usuario y el sistema educativo tecnológico. En el supuesto de que éste emplee secuencias de dibujos, imágenes, o gráficos en movimiento se estará en presencia de una Obra Audiovisual, la cual es definida por Ley sobre Derecho de Autor nacional como:

Artículo 12. Se entiende por obra audiovisual toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que esté destinada esencialmente a ser mostrada a través de aparatos de proyección o cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza o características del soporte material que la contenga.

La legislación venezolana presume que la misma constituye un tipo de obra hecha en coautoría, entre los que destacan como autores: el director, el escritor del guión, el autor del argumento y el autor de la música especialmente compuesta para aplicarse a dicha obra. En el supuesto de las participaciones realizadas por medio de videoconferencias, entendidas estas como: *“Teleconferencia en la que las imágenes de vídeo se transmiten en una reunión entre diversos participantes separados geográficamente”* (Microsoft: 2001: 614), o de las clases no grabadas, se estaría en presencia de una obra oral no fijada, es decir, la misma no queda guardada en un soporte (digital o no) para su posterior percepción, reproducción o comunicación, a lo sumo, pudiese existir una fijación efímera por motivo de la tecnología empleada con el único fin de permitir dicha transmisión en tiempo real, ahora bien, en el caso que se realice un almacenamiento para su posterior uso (concepto entendido como fijación), deberá ser autorizado por el titular, en este supuesto se estaría en presencia de una obra oral fijada. El concepto de obra oral y no audiovisual, viene dado porque no existe puesta de escena, sino contenido expresado por medio de audio e imágenes (estas últimas provenientes de la captación de la realidad, sin necesidad de transformación o modificación artística a la misma), por

ende, el elemento a proteger sería el contenido expresado por medio de la palabra, mientras que la utilización de la imagen del profesor o del estudiante, pudiese verse afectada por el derecho constitucional a la propia imagen, más que por el propio derecho de autor.

(c) El contenido escrito estático, parte primordial del sistema educativo tecnológico, representa la información estructurada que servirá de apoyo para el logro de los cambios conductuales en el estudiante. El mismo puede ser explotado (de manera convencional) como obra impresa. El contenido puede ser dividido en dos elementos: aquel desarrollado por el autor del curso; y aquel que es citado o utilizado por el autor.

(d) Los videojuegos, en términos generales se puede entender a los juegos de video como aquellas actividades recreativas que emplean la tecnología informática, para permitir la interacción entre el usuario de la misma y el ordenador o entre varios usuarios y sus respectivos ordenadores, con consecuencias en el manejo o movimiento de las imágenes que se observan por medio de una pantalla, producto de dicha interacción. En el contexto de los cursos virtuales, los mismos constituyen una herramienta para incrementar el interés de los participantes, generalmente, de aquellos de menor edad. No todo videojuego es protegible como obra, ni tampoco la totalidad del mismo. Se debe partir del objeto protegido por el derecho de autor (la forma de expresión individualizable), en un primer momento, para luego poder determinar si el mismo es considerable como obra, para posteriormente establecer si la misma es protegible como software, como obra audiovisual o como obra multimedia.

Para la creación de un videojuego, se debe partir primero de la concepción de una trama, que incluye el punto de vista de presentación (primera persona, tercera persona, o el usuario se convierte en un ser omnipresente dentro de la obra), el desarrollo gráfico del ambiente (vestidos, armas o instrumentos a emplear), personajes, los diálogos a utilizar, la música, entre otros elementos. Cada uno de estos pueden ser creados por autores diferentes, e incluso, pueden ser explotables como obras individuales.

Por ello, es menester establecer la presencia de un director de esfuerzos, que pudiese denominarse como productor, que se encargue del riesgo financiero y de las decisiones finales, lo cual incluye tanto elementos artísticos como técnicos, ambos protegibles por derecho de autor.

La "macroestructura" de un videojuego, incluye no sólo las partes donde el usuario es un mero espectador pasivo (como en la introducción gráfica o en pasaje particulares) sino los resultados provenientes de la interactividad del usuario con el sistema, lo cual es un aspecto inherente al desarrollo del programa de computación que controla al videojuego.

(e) La macro estructura, que es el mecanismo lógico que permite el acceso y el desarrollo del contenido de la obra, previsto en el diseño instruccional de la misma. Es el equivalente a la estructura creada por el escritor en el supuesto de una obra literaria. Generalmente, es un técnico instruccional contratado por la

casa o centro de estudio que elabora el producto. Los administradores de instrucción, buscan simplificar esta tarea, al tener modelos pre-estructurados.

(f) El audio, la música y otros sonidos seleccionados para la interacción entre el sistema y el usuario, constituyen toda una experiencia sensitiva que permite una mayor o menor satisfacción del mismo, con respecto a la obra multimedia que esté usando. Al no ser todo audio protegible por el derecho de autor, se tendrá que determinar y analizar algunos casos concretos, donde este elemento sea trascendente para su estudio por el derecho.

(g) Base de datos, como su nombre lo indica, está referida a una reunión (almacenamiento) de datos estructurados (que pudiesen ser obras) en un mismo material, distribuido y ordenado de tal forma que es posible su consulta posterior por personas distintas a quienes la crearon, con el fin de obtener información. El artículo 3 de ley sobre Derecho de Autor venezolana, se refiere a las obras derivadas, dividiéndolas en dos grupos: las que se diferencian de las primigeniamente creadas por su forma de expresión y las que se diferencian por su composición.

(h) El contenido realizado en "tiempo real", este tipo de contenido tiene como característica que no estaba realizado o planificado para el propio curso, sino que surge de la posibilidad de comunicarse bidireccionalmente, bien sea por medio de foros, conversaciones en línea, una clase "presencial", una video participación, presentación de trabajos o informes de los estudiantes, entre otras.

El sistema educativo tecnológico como obra compuesta o creada de la unión de aportes creativos manifestados por diversos medios, puede ser amparado de forma aislada en todos aquellos elementos que puedan constituir obra, en virtud de la inexistencia de regulación específica sobre el tipo de obra que este sistema pueda constituir. Dicha carencia está presente en la legislación nacional e internacional, lo cual no es bajo ningún supuesto una exclusión de protección (reacuérdesse el principio de protección a todas las obras del Derecho de Autor), sino un abanico de opciones para optar por la protección que más convenga a los intereses de los autores o titulares de los derechos de explotación exclusivos.

3. De la titularidad de los aportes

La Ley sobre Derecho de Autor, supliendo la carencia de la Ley de Universidades, establece, en su Artículo 59, una norma aplicable para los empleados de las Universidades, pero no extensiva hasta sus beneficiarios directos (los estudiantes). La norma en concreto establece:

Artículo 59. Se presume, salvo pacto expreso en contrario, que los autores de las obras creadas bajo relación de trabajo o por encargo, han cedido al patrono o al comitente, según los casos, en forma ilimitada y por toda su duración, el derecho exclusivo de explotación definido en el artículo 23 y contenido en el Título II de esta Ley. (...) La cesión a que se refiere este artículo, no se efectúa implícitamente respecto de las conferencias o lecciones dictadas

por los profesores en Universidades, liceos y demás instituciones docentes.

En el área del derecho de autor, la Universidad ejercerá los derechos patrimoniales sobre las obras científicas creadas por su personal investigador y docente, sobre las obras audiovisuales y los programas de computación en que actué como productor, o, sean desarrolladas por personal que tenga como objeto de estudio o como función de extensión, el uso de los medios audiovisuales o electrónicos.

Es decir, lo previsto por el Artículo 59 no es una presunción absoluta, ya que no recae sobre todo tipo de obra, sino sobre aquellas producidas en virtud de la relación laboral, es decir, un profesor de ingeniería o computación que produzca obras musicales o literarias, nada deberá a las Universidades donde labore, en virtud que el objeto del contrato no fue que este ingeniero realizara obra literarias, distinto en el caso de un profesor de música o de letras.

Con respecto a los trabajos de ascenso y de los artículos científicos, los mismos pertenecen a la Universidad, ya que son el resultado esperado de las investigaciones que el personal docente y de investigación debe realizar en el cumplimiento de su contrato, según lo previsto por la Ley de Universidades, así lo establece en su artículo 83:

La enseñanza y la investigación, así como la orientación moral y cívica que la Universidad debe impartir a sus estudiantes, están encomendadas a los miembros del personal docente y de investigación.

La excepción a esto, lo establece el último párrafo del artículo 59 de la Ley sobre Derecho de Autor venezolana, al excluir de la presunción de cesión de los derechos patrimoniales, a las conferencias y las lecciones dictadas, por consiguiente, la publicación de tales conferencias o del material de clases, es de exclusiva titularidad del profesor o investigador en cuestión, salvo cláusula reglamentaria en contrario.

En el caso especial de los beneficiarios de la Universidad, es decir, de sus estudiantes, al no existir relación laboral, no podría aplicarse la presunción de cesión, siendo estos, titulares de todas sus creaciones producidas en el transcurso de su formación, salvo estipulación reglamentaria en contrario. En el caso de contenido realizado o creado por estudiantes, deberá determinarse si las mismas han sido creadas por la iniciativa o para el cumplimiento de actividades referidas a sus estudios, con el asesoramiento o supervisión de un profesor o maestro, y con la venia del instituto educativo al que pertenezca, o bien, de manera autónoma, como requisito para la aprobación de materias, cursos o carrera. Ejemplo de esto lo constituyen las Tesis de Grado y los diversos trabajos presentados (tanto teóricos como prácticos) a lo largo de su carrera estudiantil. Con respecto a la titularidad de estas obras, no se establece nada a nivel legislativo, por ello, será la propia Universidad quien deba reglamentarlo.

En conclusión, la Universidad ejercerá los derechos patrimoniales sobre las obras científicas creadas por su personal investigador y docente, sobre las obras audiovisuales, las obras multimedia y los programas de computación en que actúe como productor, o, sean desarrolladas por personal que tenga como objeto de estudio o como función de extensión, el uso de los medios audiovisuales, electrónicos o informáticos.

En el supuesto de los materiales didácticos elaborados para el proceso enseñanza basado en las tecnologías de información y comunicación, la Universidad sólo será titular de los contenidos o de la obra multimedia en pleno, si la misma puede demostrar su condición de comitente o de patrono, cuyo dependiente realizaba como función dichos contenidos u obras multimedia. Sin embargo, dicha presunción no es extensiva a las “clases virtuales” o a los contenidos realizados en tiempo real, asimilables a conferencias, ponencias o lecciones en el aula tradicional.

Sin embargo, para evitar problemas futuros con respecto a la titularidad de los cursos virtuales en línea, es necesaria la creación de un reglamento específico, o en su defecto, de contratos particularizados, en virtud de ser insuficiente la interpretación de la ley general aplicable para resolver satisfactoriamente dicho planteamiento.

4. De la administración de los contenidos

En virtud de ser ilimitados los derechos de explotación, se hace necesario que las excepciones o limitaciones se encuentren expresadas dentro de una previsión legal para que sea considerado como tal. Sin embargo, a pesar de encontrarse prevista, podrá procederse contra aquellas que sean distintas a los usos honrados¹ o aquellas que no superen el análisis de tres pasos previsto por el Convenio de Berna².

Desde un punto de vista pragmático, una Universidad o Centro de Educación, que ofrezca cursos virtuales, debe procurar el uso de contenido lícito o permitido, en el supuesto, que la misma no sea directamente titular de estos derechos. Bajo ese supuesto, podemos dividir a los contenidos usados según la necesidad de autorización o no, para su explotación con fines meramente educativos (no comerciales):

- 1 Los usos honrados es una limitación que permite la utilización de algún derecho exclusivo del titular en relación con la obra, por parte de un tercero. Generalmente se utilizan cuatro elementos para poder medir o determinar la condición de fair use: a) El propósito o carácter del uso (si el mismo es oneroso o no; cual es su finalidad: educativa, entretenimiento, etc.); b) La naturaleza de la obra protegida y afectada por ese uso; c) El volumen e importancia de la parte utilizada en relación con la obra protegida; d) El perjuicio causado en el mercado, por dicho uso, a la explotación normal de la obra.
- 2 Que sean casos excepcionales o especiales, que no afecten la normal explotación de la obra, ni causen un perjuicio injustificado a los intereses legítimos del autor o titular (Art. 9.2 Convenio de Berna y Art. 13 del ADPIC).

(a) Los contenidos que requieren permiso remunerado: Este tipo de obra es aquella que aún está dentro del denominado dominio privado, y por ende, requiere la autorización de su titular para su consecuente uso. Es en este grupo de obras en las cuales debe emplearse el concepto de las limitaciones a la protección, en especial el relativo a la reproducción y comunicación (o transmisión) previsto para la enseñanza o procesos educativos, el cual debe cumplir con la prueba de las tres etapas prevista por el Acuerdo de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC) de la Organización Mundial del Comercio (OMC), y en consecuencia, no puede generarse una competencia desleal, por el uso de un contenido protegido, basado en esta limitación; igualmente, sería posible el concepto de fair use, tal cual lo establece la legislación norteamericana, para el uso en la educación a distancia electrónica o digital. En los supuestos donde exista una duda cierta con respecto a la pertinencia de la aplicación de una limitación al uso, debe la Universidad o centro educativo, solicitar una licencia de uso remunerada.

(b) Los contenidos que requieren permiso no remunerado: Este tipo de obra continúan dentro del dominio privado, por lo cual, en principio se requiere autorización expresa para su uso o explotación, salvo que se utilicen los límites para justificar ciertos tipos de uso. Ahora bien, existe un movimiento paralelo al concepto de software libre (free software), que es denominado como Contenido Libre (representando principalmente por la licencia common creative), y tiene como característica que permite la explotación del contenido de forma absoluta, aunque respetando el nombre del autor y de la fuente (esto en concordancia con los derechos morales del autor, por lo cual se puede introducir el concepto de integridad de la obra).

(c) Los contenidos parcialmente limitados: En el caso de los contenidos de cursos virtuales, debe entenderse que serán los casos menos comunes, aquellos que utilicen la totalidad de una obra ajena, siendo realmente la cita o derecho a la cita, lo más utilizado. Se considerará legítima la reproducción o comunicación pública de una parte de la obra creada por otro, con la condición de indicar la fuente y nombrar al autor de la misma conforme a los usos honrados y en la medida justificada por la finalidad que se persiga. En el caso de una obra científica original, se permitirá la reproducción de la obra ya publicada, con el objeto de aclarar su contenido, en la extensión necesaria que justifique esta finalidad. Esta limitación está prevista por la Ley sobre Derecho de Autor (artículo 46) y Decisión Andina 351, en su artículo 22 ordinal a.

(d) Los contenidos que pueden ser usados sin necesidad de permiso: Existen obras que generalmente son excluidas de protección por las legislaciones nacionales sobre el derecho de autor, en particular se permite la libre reproducción y difusión de las leyes y las decisiones judiciales. Igualmente, las obras cuyos autores tengan más de sesenta (60) años de fallecido, se consideran como parte del dominio público, es decir, pueden ser usados por cualquier, sin requerir autorización, ni pagar cánones a ningún titular, en virtud de ser temporales.

5. De la necesidad de una regulación universitaria sobre el tema

La necesidad de un reglamento específico que verse y resuelva los posibles conflictos derivados de la titularidad de los contenidos y elementos que forman parte de un curso virtual en línea, o en su defecto, contratos individuales que incluyan dicha regulación, es un planteamiento reiterado en la doctrina. Así, Cerda (2002: 25) comenta:

En el caso de la producción de materiales, la institución debe poner especial énfasis en definir políticas de propiedad. De acuerdo al Consejo Americano de Educación, para resolver problemas de derecho de autor es necesario revisar la ley en cuanto a la relación empleado empleador, manuales de organización interna y contratos de investigación en algunos casos (American Council on Education, 2000).

Mientras, Andrara y Ferreyra (2000: 30), comentan en relación a la Universidad Virtual de Quilmes:

Resulta necesario, (...) efectivizar acuerdos y pautas que regulen, el derecho de autor de estas clases. Por un lado, la posible fuente de conflicto se originaría a partir del resguardo moral de la producción; es decir si pertenecen al Campus de la Universidad Virtual de Quilmes o cada docente en particular que las elaboró.

Para continuar desarrollando los problemas que puedan surgir sobre dicha titularidad en el caso especial de la Universidad virtual de Quilmas, dichos autores (Andrara y Ferreyra), expresan:

El interrogante que surge es si no tendrían que contemplarse estas situaciones, teniendo en cuenta la extensión de estas ofertas educativas por Internet (Educación a Distancia), en las Reglamentaciones de la Ley 11723 (Propiedad Intelectual) de la Argentina e incluso en el texto de sus artículos. Por otro lado, si las clases pertenecieran al docente que las elabora y fueran utilizadas sin su autorización ¿sería posible iniciar algún tipo de acción legal para defender su propiedad intelectual?

Los autores Braga, Castro y Freitas (2002: 47), realizan un artículo donde el tema central a tratar es la regulación de los estudios a distancia, basados en el uso de las tecnologías de información y comunicación, por la legislación brasileña, siendo uno de estos puntos el relativo a la propiedad intelectual, específicamente hacen mención especial a la relación entre los titulares de las contenidos utilizados (cuando no hayan sido creados o desarrollados por los propios profesores que dicten la cátedra en línea a través de una red informática) y el autor del material didáctico, además establece como otro punto a resolver el demostrar la

autoría de las creaciones expuesta en Internet, siendo delimitado de la siguiente manera:

De regla, la protección de la propiedad intelectual en la educación a distancia se debe analizar bajo tres aspectos básicos: de los materiales didácticos creados por el educador, de los materiales didácticos usados por el educador pero que pertenecen a otros autores y finalmente del alcance de esta protección.

Para concluir, con la opinión de Facundo (2002: 33), con respecto a los principales aspectos que permitirán la instalación y prestación de servicios educativos en línea por parte de las Universidades latinoamericanas, siendo uno de estos, la propiedad intelectual, la cual puede y debe ser regulada de manera autónoma por el propio centro educativo. Específicamente expresa:

De otra parte, todo parece indicar que los avances en materia de la definición de políticas institucionales sobre la educación a distancia, sobre la educación virtual y sobre el empleo de las nuevas tecnologías no son tan significativos. (...) Ellas explicitan aspectos fundamentales como: cuál es la misión de la institución en la modalidad de distancia, cuál es su posición frente a los procesos de virtualización y empleo de las nuevas tecnologías en educación, (...) cuáles serán los segmentos de población estudiantil prioritarios, cuál será la política con los docentes que colaboren en esa modalidad, cuál la política de propiedad intelectual. Entre otros estos son aspectos fundamentales a decidir e implican un detallado y participativo proceso de planificación.

Todos los autores comentados, concluyen en la necesidad de la creación de reglas claras en materia de titularidad y propiedad intelectual, bien a nivel legislativo, reglamentario o contractual.

5. Conclusión

En Venezuela, es posible la protección legal a todos los materiales didácticos elaborados para los estudios a distancia basados en el uso de las tecnologías de información y comunicación, por parte del derecho de autor, sin necesidad de modificar o actualizar la legislación sobre la materia. Sin embargo, lo relacionado a la titularidad y las condiciones de uso deben ser desarrollados por cada Universidad, con el propósito de evitar posibles situaciones de inestabilidad legal, motivado por la ausencia de normas internas que regulan dichos puntos trascendentales para la creación y desarrollo de los materiales didácticos en la educación a distancia basados en el uso de tecnologías de información y comunicación.

Referencias Bibliográficas

- Braga, H., Castro, J., Duarte, M. **A propriedade intelectual e o ensino a distancia na internet: o que diz a legislação brasileira?** <http://derin.uninet.edu/cgi-bin/derin/vertrabajo?id=10>. 2002. Junio 10. Párrafo. 27
- Cerda, C. (2002). **Educación a distancia: principios y tendencias.** http://www.euv.cl/archivos_pdf/rev_perspectiva_educ/perspectiva_articulo_39-40.pdf. Rev. Perspectiva Educacional, Instituto de Educación UCV, N° 39-40, I y II Semestres 2002 - Págs. 11 – 30.
- Cirigliano, G. (1983). **La educación abierta.** El Ateneo. Buenos Aires.
- Delgado, A. (1998). **La propiedad intelectual ante la tecnología digital: las obras multimedia. Los derechos de propiedad intelectual en la nueva sociedad de la información.** Comares. Madrid.
- De Miguel, P. (2000). **Derecho Privado de Internet.** Civitas. Madrid.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.** (2001). RAE.
- Facundo, A. (2002). **Educación virtual en América latina y el caribe: Características y tendencias.** www.iesalc.unesco.org.ve Pag. 30 (2003. Junio 15).
- Fernández, E. (1998). **Informática y propiedad intelectual: software, bases de datos y creaciones asistidas por ordenador. Los derechos de propiedad intelectual en la nueva sociedad de la información.** Granada, España: Comares.
- Ferreira, C. y Andrada, M. (2000). **El copyright de las clases en los campus virtuales: el caso de la Universidad Virtual de Quilmes,** <http://uninet.derin.edu>.
- Flinck, R. (1978). **Correspondence education combinet with systematic telephone tutoring.** Hermods. Malmo.
- Microsoft (2001). **Diccionario de Informática e Internet.** Mc Graw-Hill.

LEGISLACIÓN

- Comunidad Andina de Naciones: **Decisión 351** (Régimen Común del Derecho de Autor y Derechos Conexos). Aprobada el 17 de diciembre de 1993.
- Organización Mundial del Comercio: **El Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el comercio** (ADPIC), constituye el Anexo 1C del Acuerdo de Marrakech por el cual se crea la Organización Mundial del Comercio (OMC). Concertado el 15 de abril de 1994.
- Venezuela: **Ley sobre el Derecho de Autor.** Del 1 de octubre de 1993. **Ley de Universidades.** Del 2 de septiembre de 1970.