

El caso de Napster, Archivos MP3 y similares

Viaje de campo por el Ciberespacio

Los tiempos posmodernos me tomaron por sorpresa. Súbitamente me di cuenta que las penas, ausencias y melancolías, con Napster han sido menos, aunque sigo anhelando tener un auto con reproductor Neo 35 para archivos en formato MP3 que cuente con la lista de reproducción “mecanismo digital anti-*shock*” que también pueda leer formatos FAT16 o FAT32 con ecualizador integrado, control remoto, función *random play* y repetición de melodías con la potencia y la calidad de un sistema de circuitos y parlantes caseros sin la necesidad de usar una computadora personal.

¿Archivos MP3, qué es eso?

El formato MP3 fue creado por el Instituto de investigación alemán Fraunhofer IIS que licenció sus derechos a Thompson Multimedia (1). Este formato de compresión del sonido transformó el intercambio de pistas musicales a través de la Red en algo cotidiano.

El servicio My MP3.com, con sede en San Diego California, reunió una base de datos de 500.000 canciones de 80.000 artistas; estos archivos se pueden combinar con otro software reproductor que permite al usuario almacenar música digitalmente y luego tener acceso a ella a través de cualquier computadora.

En la página <http://software.mp3.com/software/> fueron enlistados 51 softwares “players”, con diseños que simulan a los aparatos de sonido, con la forma de una grabadora convencional o con sofisticados diseños futuristas o mezcladores de sonido donde se podían ver las gráficas del comportamiento del mismo. Se podía acceder a los 9 produc-

tos gratuitos desde la página arriba mencionada (22/08/00).

Softwares gratuitos

Desarrollado por Music Match Juckbox for Windows MP3.com.IncWinapm 2.64.

NullsoftSoundApp (Power PC)-Para Machintosh Norman FrankeReal Jukebox Basic.

Real NetworksPhat Man Beta Release Phat Noise Inc.Spectre (Ultra player skin).

KentiumMP3 Trim 1.51 Jean NicoleMP3 Space Maker.

215 Technology.IncGetDown 2000 Subsoftware.

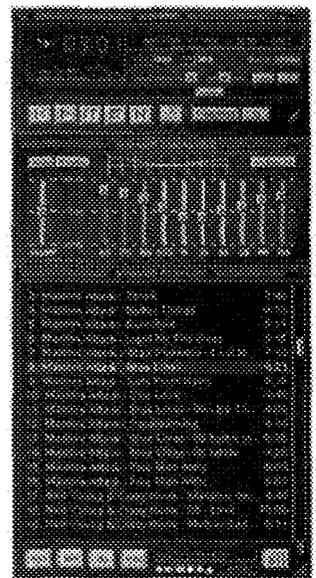
Los 32 softwares restantes enlistados por MP3.com varían en precio, pues van desde los 10 hasta los 1.389 dólares americanos. Entre los más caros están Cakewalk Pro Audio 9, Cubase VST/24 y BPM Studio, desarrollado por AlCatech.

MP3.com ha mantenido desde hace tiempo un programa denominado Payback for Playback, que proporcionaba a los artistas que incluían canciones en este sitio Web una vía para ganar algo de dinero cada vez que un visitante escuchaba su música (ZDNN-19/03/01).

¿Qué fue y es Napster?

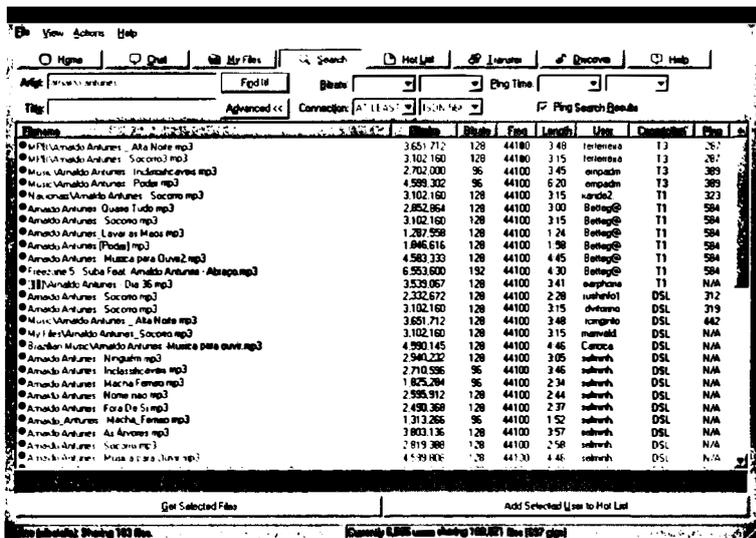
Napster y toda la interacción musical virtual fue construida sobre las bases de un usuario a otro, y para crear una comunidad como ésta Napster aseguraba una basta colección de archivos MP3 para su transferencia. La joven sociedad creada por Shawn Fanning, un estudiante norteamericano que tenía 19 años, permitía a los usuarios el

Violeta L. Torres Medina,
Musicóloga. Investigadora
titular del Instituto Nacional
de Antropología, México



intercambio gratuito de música en Internet gracias a un sistema disponible en su página www.napster.com

Napster comenzó como un sistema ideado por este joven que con su enorme ingenio permitió copiar directamente música electrónica desde el disco duro en que se encuentra la copia original.



Al hacer uso de esta tecnología, el conocimiento musical se extendió en el ciberespacio, lo que despertó las furiosas protestas de las casas discográficas y grupos como Metallica, Byrds o artistas como Carlos Santana, Mariah Carey, Bonnie Raitt y Tim McGraw, por mencionar algunos.

Metallica, por ejemplo, armó un gran escándalo porque el sitio de música en línea Napster.com tenía un total de 317.377 usuarios que habían copiado ilegalmente sus canciones. Lars Ulrich, baterista y uno de los fundadores de la banda, se presentó con la lista de los defraudadores en las oficinas de Napster acompañado por el abogado Howard King (ZDNN, 10/05/00).

Recording Industry Association of America, Inc (RIAA), que abarca varias compañías grabadoras (2), llevó a cabo una demanda de infracción a los derechos de autor en el tribunal federal de Nueva York en contra de Napster y MP3.com, Inc., en el año 2000. La página de RIAA aparecía en lista antes que la de Napster al ingresar por cualquier "buscador" de Internet. Msg.

RIAA también demandó a otra compañía de intercambio de ficheros, Scour, por motivos similares (ZDNN, 2/10/00) y se esperaba que MP3.com pagara a Sony cerca de 20 millo-

nes de dólares en compensación por daños (3).

Otros servicios de intercambio de ficheros como Gnutella, Aimster y Freenet se vieron favorecidos gracias al proceso judicial que enfrentaba Napster porque diariamente se descargaban cerca de 20 millones de canciones, de las cuales un 90% poseen derechos de autor y la misma compañía alcanzaría una base de 75 millones de usuarios a fines del milenio.

Napster originalmente permitía enviar y recibir música en un formato comprimido que transformaba la música de los discos compactos en pequeños ficheros informáticos, que se intercambiaban gratuitamente a través de los servidores Napster. Este servicio incluía también a la mensajería instantánea.

Al minimizar el sistema, se podía seguir el proceso de carga o descarga de las piezas solicitadas, al mismo tiempo que se podía trabajar archivos de texto mientras se escuchaba la música adquirida y asimismo se podía "chatear". Era todo un paquete interactivo sumamente interesante.

Napster, en su última versión beta 6, permite la descarga de música en formato Windows Media Audio (WMA), que según Microsoft está diseñado a prueba de piratas. En las alianzas, Microsoft llegó a los acuerdos con EMI Music, Sony Music, BMG, Universal y Time Warner para vender la música en línea en formato WMA (2/07/00).

A pesar del proceso legal en el que estaba inmersa la compañía, Napster lanzó su versión para Mac que permite buscar archivos MP3 clasificados por nombre, tamaño y calidad de sonido en una misma ventana, pero además permite la posibilidad de visualizar a los usuarios que están conectados en ese momento y los archivos que han compartido para entablar comunicación en línea en tiempo real con ellos (ZDNN, 27/10/00).

El Tribunal de Apelaciones de San Francisco declaró a Napster culpable de piratería (ZDNN, 13/02/01), por lo que Napster ofreció 1.000 millones de dólares norteamericanos a las compañías discográficas para poder lanzar su servicio de descarga de música en línea bajo suscripción, sin violar los derechos de la propiedad intelectual, pero las compañías discográficas rechazaron la oferta (ZDNN, 22/02/01).

Napster, en su viejo y nuevo formato, ofrece un máximo de 100 resultados que son

identificados con círculos coloreados (el proceso sólo toma algunos segundos).

Verde: cable y superior

Amarillo: 56 k modem a ISDN-128K

Rojo: 36.6 modem y velocidad desconocida.

La búsqueda de archivos MP3 en Napster sólo puede darse por artista o por título o por ambas combinaciones, sin embargo, también pueden identificarse algunos géneros en el espacio del artista.

Breve cronología del litigio

Con Internet se han cambiado las reglas del juego en todo contexto y la muestra de ello fue la audiencia sostenida por políticos, estrellas del *rock* y empresarios.com ante la Comisión de Justicia del Senado de los Estados Unidos de América. La seguridad de Internet, el B2B y la revolución musical de Napster, son algunos hechos que han protagonizado las noticias más de allá de las páginas de la tecnología especializada.

Napster pidió al Congreso estadounidense que el acceso cibernético tuviera una licencia análoga a la de la radio y ofreció al Congreso que, de aceptar su propuesta, cobraría una cuota mensual a sus usuarios para reunir los fondos de indemnización a las empresas y los artistas propietarios de los derechos de autor. El anuncio fue divulgado en el portal del Napster un día después de que esa empresa enfrentara el juicio por "piratería masiva" (*CNI en Línea, 4/04/00*).

Microsoft anunció el lanzamiento de un servicio de distribución de música en línea con un sistema de descargas de música y de suscripción en la Red. La oferta gratuita de Microsoft sería parte del portal de Internet MNS.com con servicio similar a los de radio en la Red, como Spinner, de AOL Time Warner, o de MusicMatch. Con tecnología "Mongo" los usuarios podrían escuchar 22 categorías y 200 subcategorías. Este lanzamiento se produjo dos días después de que RealNetworks Inc, principal rival de Microsoft en medios en línea, reveló un acuerdo con tres grandes casas discográficas para iniciar un servicio de suscripción de música por Internet (*Seattle, Reuters, 4/04/00*).

EMusic.com se inició como un servicio de distribución gratuita de música y luego se convirtió en un servicio por suscripción para el acceso ilimitado a su archivo de canciones por una tarifa fija mensual. En principio

ofrecía un catálogo de música en línea de unos 13.000 discos, la mayoría con etiquetas independientes de grabación.

El anuncio de la compra de EMusic seguía a la formación del servicio Duet, un proyecto conjunto de Universal, Sony Music Entertainment y el portal Yahoo Inc. Universal Music Group, la mayor firma del mundo de música y filial de la francesa Vivendi Universal, un comprador potencial de EMusic. La compañía fue evaluada en casi 23 millones de dólares americanos (*Los Angeles, Reuters, 6/04/00*).

Ministros de la Unión Europea aprobaron una ley para combatir la piratería en Internet y la alta tecnología. Según las nuevas normas –después de tres años de debate entre grupos de consumidores, artistas y la industria musical– no estará permitido el intercambio gratuito de archivos de música a través de Internet (Bruselas, Reuters, 9/04/00), situación por la que Napster bloqueó el acceso a un millón setecientos mil archivos con *copyright* de las firmas disqueras (*CNI en Línea, 10/04/00*).

Napster adquirió la tecnología de Gigabeat para agregar un nuevo sistema de búsqueda y creación de índices de música al servicio. Los cofundadores de Gigabeat, Wilburt Labio y Narayanan Shivakumar, se unieron al equipo de ingeniería de Napster (*Redwood City, Reuters, 10/04/00*).

Hummer Winblad Venture Partners acordó invertir 15 millones de dólares en Napster. AOL estaba interesada en la adaptación del programa de Napster para hacer que los usuarios permanecieran en contacto entre sí a través de sus redes. Además, esta operación podría actuar de plataforma de lanzamiento de la colosal base de datos musical de Time Warner (*ZDNN, 14/07/00*).

Napster propuso a las compañías discográficas cobrar por suscripción 4,95 dólares norteamericanos al mes, lo que haría ganar a las discográficas y a los artistas cerca de 500 millones de dólares norteamericanos al año (*ZDNN, 3/10/00*).

Bertelsmann AG, el gigante de la industria del entretenimiento y Napster sorprendieron al mundo de la música al anunciar su alianza (*ZDNN, 31/10/00*).

MP3 firmó los acuerdos con varias discográficas para poder ofrecer a través de Internet sus catálogos. Napster, por el contrario, en su futuro servicio de pago, sólo

ofrecería las canciones del sello Bertelsmann (ZDNN. 17/11/00).

En la misma semana, MP3.com firmaba un acuerdo con Seagram, división de la discográfica Universal Music, por el que se daría acceso a sus usuarios a cambio de una cuota; de esta manera, los usuarios de MP3.com podrían acceder a la música de varias discográficas, como Sony, EMI, Warner, BMG y Universal.

El sitio de suscripción de música en línea EMusic aseguraba que había desarrollado un software para descubrir en Napster las copias ilegales de cualquiera de las 140.000 canciones que comercializa. El programa envía primero advertencias a través de mensajes instantáneos, dándole al usuario 24 horas para detener el intercambio de la canción en cuestión. Si el usuario vuelve a entrar en Napster a través de una IP diferente, EMusic puede intentar el bloqueo del acceso a Internet de esa persona (ZDNN. 22/11/00).

Un buen negocio

Mientras Napster intentaba solucionar su difícil situación, llegó a un acuerdo con Gigabeat, mientras Bertelsmann continuaba analizando un sistema de intercambio de archivos *peer to peer* denominado Snoopstar que no guarda ninguna relación con Napster, y el proyecto está totalmente cerrado (26/03/01).

La recomendación musical ha provocado en los últimos años la aparición de sitios como Listen.com, en la que músicos y compositores trabajan para crear categorías y recomendaciones para los consumidores. Por su parte, otros sitios como MuBu.com o el mismo Gigabeat, utilizan la información de la base de datos de los usuarios para determinar el tipo de música que prefieren.

Igualmente, muchos de los comercios más importantes de Internet han estado interesados en este tipo de tecnología durante años. En este sentido, Amazon.com ha tenido diferentes versiones de este tipo de servicio durante mucho tiempo para recomendar libros a sus clientes.

La seguridad. El sistema peer-to-peer (P2P)

Un identificador denominado International Standard Recording Code se propuso

como licencia digital que permite la descarga de ficheros musicales compactados (ZDNN. 3/11/00).

La tecnología de huella digital de sonido de EMusic es capaz de rastrear canciones utilizadas en otras aplicaciones de comercio de archivos, como Gnutella, Freenet y MP3.com (26/12/00).

Napster –por su parte– ofreció a la industria discográfica la primera prueba de sus planes: un sistema de filtrado que bloqueaba la comercialización de miles de canciones. Este bloqueo incluía unas 5.600 canciones. (ZDNN. 6/03/01).

Las llamadas “cajas de seguridad” sólo pueden ser abiertas bajo condiciones concretas: el pago o haber escuchado previamente un anuncio. Además, existe una tecnología basada en las llamadas “marcas de agua” que hace posible añadir a los ficheros de música códigos identificables que no pueden ser borrados ni detectados. Este sistema impide que una misma canción pueda pasar libremente de reproductor en reproductor.

El P2P permite compartir o vender en la Red y a título personal, todo tipo de subastas, juegos, programas y archivos de música, sin necesidad de servidores centrales. Se trata de un proceso similar al de los juegos compartidos y ejecutados entre varios participantes a través de una comunidad virtual de la Red, pero mediante el uso de sus propias computadoras. Basta con que uno de los jugadores tenga el juego en su equipo para que participen más personas en línea.

El P2P se utiliza para describir al menos tres categorías distintas de tecnologías y compañías: Napster y sus clones, la denominada informática distribuida apoyada por Intel, entre otros, y, por último, una combinación de sistemas tradicionales con el P2P.

Respecto a la primera categoría, Napster es P2P sólo parcialmente, porque este servicio recurre a una base de datos central para mostrar qué usuarios están compartiendo archivos de música. Otros servicios similares, como Gnutella, sí son puramente P2P.

Una segunda concepción del P2P alude a la informática distribuida, una técnica en la que cientos o miles de computadoras trabajan juntas para resolver grandes problemas. Se trata de una aplicación diferente a la del esquema de Napster.

La última categoría de P2P está relacionada con compañías que pretenden valerse de esta tecnología para resolver las dificultades que supone compartir archivos de música. Estas empresas no son puramente P2P, sino que usan este sistema combinado con esquemas tradicionales, para desarrollar, por ejemplo, un *software* que permita a los empleados colaborar en trabajos de oficina. No obstante, este tipo de iniciativas también se han catalogado como P2P.

Otras compañías, como Internet Underground Music Archive (IUMA) han llegado más lejos, clausurando directamente su programa de reparto de beneficios.

La escalada de sistemas de intercambio de archivos sigue su curso. Alternativas a Napster

El incierto futuro de Napster provocó que millones de personas optaran por descargar software de sitios semejantes, como el israelí iMesh o Gnutella, el sistema peer to peer de código abierto que muchos ven como el heredero de Napster.

La predicción de que Gnutella ofrecería una alternativa efectiva frente a Napster para el intercambio de archivos ha demostrado ser algo prematura, ya que los desarrolladores de esta tecnología siguen depurando el proyecto antes de que éste despegue con paso firme.

Las quejas de descargas lentas y de procedimientos de inscripción relativamente complicados han apagado el entusiasmo de los internautas hacia Gnutella, un software que todavía precisa de matices importantes tras haber permanecido nueve meses en proceso de desarrollo de código abierto. En cambio, la popularidad de Napster ha seguido vigente.

Debido a que Napster ha monopolizado la atención de los usuarios respecto al uso compartido de archivos, los desarrolladores de Gnutella han diseñado nuevas versiones, pero el futuro del programa se complica, ya que los intentos de desarrollo se han bifurcado en rutas diferentes.

Entre las versiones recién lanzadas GnutellaWorld figura Bearshare, un software para Windows. Sus creadores aseguran que la nueva actualización reduce, aunque no resuelve, las congestiones en el tráfico de la

Red provocadas por el programa matriz. BearShare es un descendiente directo de Gnutella fácil de instalar y utilizar al igual que Newtella.

Gnutella e iMesh, este último uno de los más recientes clones de Napster que viene de la mano de Zodiac Networks creada por alumnos aventajados de Netscape, están trabajando en un servicio de distribución de contenidos "peer to peer". El sistema permitirá descargar archivos, que se almacenarán en computadoras particulares.

Gralla ha realizado una compilación de los mejores programas de este tipo disponibles en la Red, entre ellos, destaca LimeWire, un software que facilita varias búsquedas simultáneas y no sólo sirve para música, sino también para aplicaciones, vídeos e imágenes. También hay otros, como WinMX, basados en los denominados OpenNap, servidores privados no controlados ni por Napster ni por la industria discográfica.

Aimster es un servicio que combina el intercambio de ficheros con la mensajería instantánea y que ha presumido siempre de eludir los aspectos legales, porque sólo es utilizado por los usuarios del Instant Messenger de AOL, aunque últimamente ha añadido nuevas cláusulas al contrato que firman sus usuarios, por las que los cibernautas deben acordar no abrir ni usar ningún archivo que no sea propiedad exclusiva de Aimster, a riesgo de ser expulsados del sistema.

Hasta ahora, a ninguna compañía le ha supuesto un problema prevenir que los usuarios compartan las canciones con otras personas, pero la empresa Softlock.com, ha desarrollado una tecnología propia que permite a los usuarios enviar una canción en MP3 a un amigo, y que éste la escuche una vez, pero si el segundo usuario intenta escuchar por segunda vez la canción, le aparecerá un mensaje que le invitará a comprar la canción.

Internet, All music guide, Napster y otros recursos para investigar la música en el ciberespacio

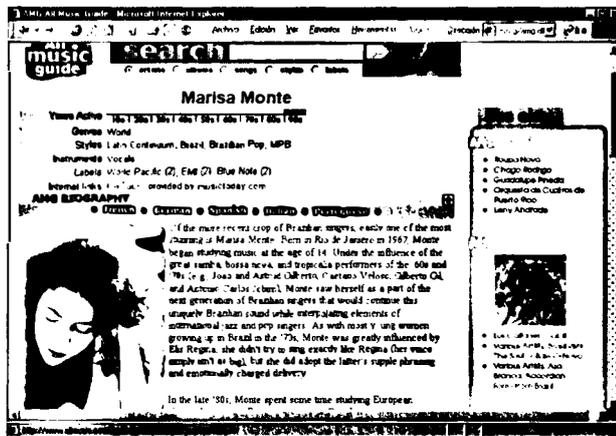
Mi amigo español, melómano empedernido, me contó recientemente su experien-

cia con Napster. Recordaba cómo eran antes sus búsquedas musicales; primero escuchaba la radio, luego anotaba en un papelito los títulos de la música que le gustaba e iba a la tienda de discos, donde le solían decir “no lo tenemos”. Cada pedido era para él una tortuosa espera de semanas que se convertían en meses.

Según mi amigo, en la comunicación que me hizo llegar por correo electrónico –a propósito de lo que ha pasado con Napster– el proceso del pedido “si es que llegaba, tardaba semanas y mientras buscaba, escuchaba algunos discos en la tienda y compraba algunos”. En su casa escuchaba sus nuevas adquisiciones con detenimiento y revisaba afanosamente las colaboraciones, los créditos.

En una de esas mi amigo español descubrió Napster y por fin pudo encontrar la música de un artista brasileño llamado Carlinhos y a Marisa Monte, que para él era un auténtico hallazgo, y se preguntaba cómo es que no la había descubierto años atrás.

Más tarde descubrió Allmusic, otro recurso de Internet para buscar información discográfica: <http://www.allmusic.com> que en muchos casos se pueden ver los registros en formato MARC. Con tan poderoso recurso, mi amigo encontró inmediatamente la discografía de Marisa Monte y su “Amor I Love You”, con la colaboración de Arnaldo Antunes, poseedor de una voz poderosa y privilegiada. Todo el proceso de búsqueda le llevó apenas una tarde, en comparación con varios meses que le tomó la misma búsqueda en las tiendas de discos.



¿Boleros mexicanos en el ciberespacio?

En países como México, las investigaciones musicales, que se realizan para las insti-

tuciones nacionales, normalmente están limitadas por las crisis económicas recurrentes. La investigación que realizo actualmente sobre el “bolero mexicano” atraviesa por las mismas circunstancias de siempre: no hay presupuesto.

Las noticias y los rumores generados debido al litigio de Napster, me llevaron directamente a conocer el sistema antes de que éste desapareciera o se modificara. Una vez más, resolví el problema presupuestal para el acercamiento general a la información musical de manera sincrónica, de tal manera que encontré varias versiones sin costo alguno (a excepción del tiempo que me llevó la descarga) de 30 boleros, entre los que se encuentran “Bésame mucho” de Consuelo Velázquez en las interpretaciones de Pérez Prado, Ray Conniff, Los Panchos, The Beatles, Luis Miguel, Paloma San Basilio y Plácido Domingo, además de boleros de Agustín Lara y otros compositores.

La aplicación de la técnica de la observación-participación en el ciberespacio para buscar boleros en archivos compactados MP3 mediante el uso de Napster y la ecualización de los mismos mediante Winamp, al mismo tiempo que recibía mensajes instantáneos de melómanos alemanes, argentinos, brasileños, norteamericanos y de otros países del mundo, al mismo tiempo que trabajaba archivos de texto y escuchaba las versiones de “Bésame mucho”, fue una experiencia verdaderamente placentera.

Gracias a mi amigo español supe de la existencia de Allmusic.com y todavía no he buscado por ahí la discografía de boleros mexicanos debido a que actualmente me encuentro lidiando con severos conflictos de audio y, por lo mismo, tendré que desinstalar todos los programas de notación musical y de reproducción de audio que comparten el mismo medio reproductor en mi computadora. ¡No todo es placer durante las investigaciones musicales!

A pesar de los problemas técnicos que a veces me atorran en mis procesos de búsqueda, considero que Napster, www.audiogalaxy.com o Gnutella: <http://gnutella.wego.com> o <http://www.gnutel.com> son verdaderas alternativas para realizar investigaciones musicales, sobre todo cuando no se cuenta con el debido apoyo financiero para hacerlas.

¡Podrán acabar con Napster pero no con Internet, ni con los derechos humanos a la información y el entretenimiento!

Desde el punto de vista del amante de la música, lo que ha estado sucediendo sólo puede ser visto como un nuevo y excitante acontecimiento en la historia de la música y no hay nada que las tradicionales compañías discográficas puedan hacer para impedir esta evolución. Tampoco podrán evitar que los artistas pongan fin a la explotación de que son objeto por parte de esas compañías.

La actual legislación mexicana sobre derechos de autor o *copyright* no protege a los artistas, sino a las compañías que explotan el trabajo intelectual de los mismos. Los que ganan no son realmente los y las artistas e intelectuales, sino las compañías.

Se ha debatido últimamente tanto a este respecto, que el asunto me queda bien claro, pero los argumentos de los explotados no son aceptados por las compañías, ¿pero como va a ser que los jóvenes, los melómanos, los artistas e intelectuales del mundo quieran quitarle el poder y las ganancias multimillonarias a las compañías disqueras monopólicas y explotadoras?.

¿En verdad tales disqueras piensan mantener por siempre el control absoluto y la indiscriminada explotación de los artistas? Se necesita una urgente educación de cómo las discográficas han explotado y abusado de los derechos de los artistas durante tanto tiempo.

Afortunadamente artistas como Prince —que cambió su nombre y decidió aparecer en público con la palabra “esclavo” pintada en su rostro—, han hecho críticas y acciones abiertas contra las industrias disqueras, como la autogestión de la venta directa de canciones por Internet o la distribución gratuita de sus canciones desde su página Web.

Los representantes de la industria disquera compararon a Napster, Gnutella y el resto de la comunidad de intercambio de ficheros de música en línea, con Satán, los comunistas de la Guerra Fría, los secuestradores de aviones, el Apocalipsis, la oscuridad cultural y la ilegalidad, pero a pesar de sus adjetivos calificativos, siempre aparecerán nuevas formas de eludir el control de la industria dis-

cográfica sobre las canciones y los propios artistas.

Ante el bloqueo voluntario de canciones por parte de Napster, la creciente comunidad de “clones” aumenta la posibilidad de que usuarios de Napster se apresuren a burlar los “filtros”, por ejemplo, cuando alguna canción es “filtrada” deja tras de sí una huella, por lo que conseguir esa misma canción resulta tan fácil como siempre. Lo he comprobado, me consta.

Las empresas discográficas en lugar de perseguir los delitos “inmorales” de la piratería, deberían buscar una filosofía con visión futurista y humanista. Tendrán que pensar en fórmulas de pago viables para las partes implicadas, por ejemplo, para la adquisición de una canción en formato de fichero compactado no debería pagarse por los gastos de transporte, de maquetación, de diseño de la carpeta, el master, la impresión del CD, el plástico, la caja, la presentación de créditos y las litografías.

La industria discográfica tendrá que darse cuenta de que a millones de personas en el mundo les interesa participar, interactuar, sonreír, escuchar la música y gozar de la misma, mediante el uso de la fabulosa tecnología. Así como las disqueras argumentan que (*sharing*) compartir canciones es en realidad robar, también puedo asegurar que bloquear la comunicación e intercambio de ideas y conocimiento entre la gente es simple y llanamente ejercer la censura y con ello se legalizarán nuevas y poderosas formas de acoso, espionaje y vigilancia por parte de gobiernos y corporaciones, que vigilarán nuestras acciones (desde lo que bajamos de Internet hasta el contenido del correo electrónico).

Me despido de los y las lectoras de este artículo, con la esperanza de haber logrado mi cometido: describir de manera informal el proceso de un rápido desarrollo tecnológico en el terreno de la música, las características de esta tecnología y la discusión general en torno a los derechos de autor y el uso de tan sofisticado avance del conocimiento. ☐

- (1) NISICOCCIA, E. Accesando la Red, MP3 en peligro. 2ª Interfase/Reforma, lunes 21/08/00.
- (2) RIAA vs.MP3.com by Staff, 2000-01-21. Text of the RIAA lawsuit filed against MP3.com (21/01/00) [www.napster.com http://www.mp3.com/news/533.html](http://www.mp3.com/news/533.html) (22/08/00).
- (3) <http://www.mx.starmedia.com/eye/musica/articulo?c=3571965&fd=REUTERS> (22/08/00).