

CIBERPUNK

Un grupo de 'net.art' pierde una batalla legal contra eToys

Los artistas registraron antes su dominio, pero un juez les impide usar su nombre

R. BOSCO / S. CALDANA

En el ciberespacio David pierde contra Goliat. La mayor empresa de venta de juguetes electrónica, eToys, gana una demanda preliminar en Estados Unidos contra un grupo de artistas, etoy, culpables de tener un nombre parecido al suyo.

La guerra legal entre David/etoy y Goliat/eToys se ha convertido en una batalla por la libertad de expresión y el derecho a la identidad en el ciberespacio.

La historia se remonta a 1994, cuando en Zúrich siete artistas de diferentes nacionalidades forman un grupo, etoy, que opera en Internet. Sus obras adquieren relevancia en el mundo artístico y dos años después ganan, por *Digital Hijack*, el premio Golden Nica del Ars Electronica Center de Linz (Austria) en la categoría *net.art*.

El proyecto atrae a su página a unos 600.000 internautas en tres meses, utilizando palabras reconocidas por los mayores buscadores. "Queríamos demostrar que un puñado de compañías controlan el destino de millones de internautas. El hecho de que la mayoría de la gente no tenga ni idea de cómo funcionan nos pareció un motivo suficiente para poner en marcha el proyecto" afirma Zai, portavoz de etoy.

En octubre de 1995, el grupo registra su dominio en Internet como etoy.com, dos años antes de que la empresa de juguetes eToys (fundada en 1996) registrara el suyo. "Hay quienes creen que todo tiene un precio y eToys estableció el nuestro en 7.000 ac-

ciones y 50.000 dólares. Pero lo rehusamos: la URL es nuestra identidad, el corazón de nuestra práctica artística y nuestra razón de ser", explica Zai.

Tras convivir en el ciberespacio durante un año, la carta de un abuelo enfadado porque su nieto se equivoca de página y llega a la de los artistas "subversivos" motiva la demanda en contra de etoy por competencia desleal y por infringir las leyes sobre marcas registradas.

Apoyo intelectual

El 29 de noviembre el dictamen preliminar del juez de un tribunal californiano impide al colectivo usar su nombre en Internet.

La medida, que según reputados analistas constituye un desafortunado precedente, es condenada por intelectuales y artistas. Su apoyo se manifiesta en numerosas páginas, en una rueda de prensa en el Museo de Arte Moderno de Nueva York y frente al Tribunal de Los Ángeles, donde el día 27 de diciembre estaba previsto el juicio definitivo, que los abogados de eToys consiguieron aplazar hasta el 10 de enero.

"No hay bases legales para que la sentencia le dé la razón, pero eToys emplea la estrategia de las grandes compañías: arrui-



Uno de los diseños del grupo etoy.

nar a sus competidores más pequeños involucrándoles en batallas legales largas y costosas", afirma Megan Gray, abogada especializada en Internet y propiedad intelectual. La jurista se apoya en una reciente sentencia contra otra empresa de juguetes, la Hasbro Inc., a favor de Clue Computing Inc., una asesoría de informática, culpable de llamarle como su célebre juego.

El grupo etoy ha activado dos *crisis-sites* con su historia, fotografías, videos y bandas sonoras. Además, el material del *caso etoy* está disponible en la dirección de ®TMark, artistas-activistas radicales especializados en acciones de sabotaje creativo contra las multinacionales.

®TMark propone acciones de "solidaridad activa" con etoy, como los *sit-in* virtuales celebrados el 15 y el 25 de diciembre, que han conseguido crear problemas operativos a la compañía de juguetes, de modo que han disminuido sus ventas electrónicas en Navidad hasta el punto bajar sus cotizaciones en Bolsa. Ellos lo tiene claro: "Hay que impedir que Internet se convierta en nada más que un inmenso centro comercial tecnológico", afirma su portavoz, Ray Thomas.

▼
ETOY: rtmark.com/etoy

ETOYS: rtmark.com/etoylinks.html

HACKERS: toywar.com

HACKERS: www.hijack.org