



# Nodo Creativo

PROGRAMA DE FORMACIÓN ABIERTA  
PARA EL SECTOR CULTURAL Y ARTÍSTICO

**Derechos digitales  
y seguridad digital**



**Autora:** Alex Argüelles

**Título:** Derechos digitales para el sector creativo y cultural

**Producción:** Secretaría de Cultura

Centro de Cultura Digital

México Creativo

**Diseño y Formación:** María Fernanda Arnaut

**Corrección de Estilo:** Ximena Atristain, Miriam Millán

Noviembre 2022, Ciudad de México

[www.centroculturadigital.mx](http://www.centroculturadigital.mx)

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons

Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**CENTRO  
DECULTURA  
DIGITAL**

**#MéxicoCreativo**



# Derechos digitales y seguridad digital

---

Alex Argüelles



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**CENTRO**  
**DECULTURA**  
**DIGITAL**

#MéxicoCreativo

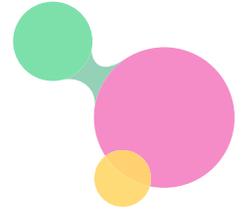
# CONTENIDO

---

Presentación.....	5
¿De qué hablamos cuando hablamos de derechos digitales?.....	6
¿En qué benefician las tecnologías y entornos digitales a los sectores creativos y culturales? .....	8
Herramientas para la prosperidad creativa y cultural.....	9
>> Las 6 licencias Creative Commons son:.....	12

# PRESENTACIÓN

---

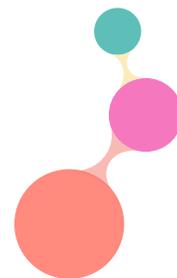


El objetivo del Programa de Formación Abierta: Nodo Creativo es **acercar herramientas y conocimientos al sector creativo y cultural** para que puedan realizar su trabajo de manera más informada y acercarse a temas que se consideran necesarios en el sector. Se trata de un programa pensado para llegar a la mayor cantidad posible de personas, razón por la cual se materializa en **formato de podcast**, acompañado de **infografías y manuales** para facilitar y reforzar el manejo y el uso de los conceptos más importantes. Estos formatos, son accesibles para la gran mayoría de personas que trabajan en el ámbito cultural y artístico y facilita su distribución.

Una **diversidad de especialistas**, provenientes de múltiples entornos, abordan de manera sencilla temas como derechos digitales, formas de hacer videos y fotografías, trabajo con narrativas digitales, gestión del patrimonio vivo, derechos culturales y colectivos, entre otros.

Este programa fue desarrollado por la iniciativa México Creativo y el Centro de Cultura Digital.

# ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE DERECHOS DIGITALES?



*<< Las tecnologías de la información y la comunicación han acompañado distintos procesos de transformación social y política en México (y el mundo entero) desde hace siglos. >>*

Al hablar de derechos digitales, reconocemos la forma en que las tecnologías pasaron de ser herramientas delimitadas a ciertos ámbitos de operación –muchas veces de acceso limitado– para convertirse en habilitadoras de entornos amplios e interconectados donde también podemos ejercer nuestros derechos humanos. Es decir, cuando hablamos de derechos digitales estamos hablando de derechos humanos y las condiciones que permiten o limitan la forma en que los ejercemos a través de las tecnologías.

Para dimensionar esto, podemos pensar en el derecho a la comunicación y cómo se ha transformado tanto el concepto de “transmisión de información” como las formas para llevarlo a cabo, al grado de volver cada vez más –aparentemente– accesibles las posibilidades de utilizar distintos medios para ejercer nuestra libertad de expresión y también para acceder a expresiones distintas, de contextos diversos. Esto, además de nutrir nuestros referentes, nos permite retroalimentarnos y participar de manera informada en procesos sociales y políticos, transgrediendo, incluso, “límites de tiempo” y algunas barreras que nos dificultan desplazarnos en el mundo físico. Eso, a su vez, crea un ámbito distinto donde damos continuidad a las actividades e intercambios que conforman nuestra cotidianidad en lo laboral, lo social, lo educativo, lo doméstico, lo (re)creativo, lo íntimo, etc.

Los derechos digitales no son un listado de derechos distintos que hayan surgido con el acceso a internet. Al contrario, el acceso a internet se convirtió en un derecho constitucional en México –a partir de la

Reforma en Telecomunicaciones de 2013<sup>1</sup>– y en muchos otros países por ser un habilitador de derechos.

En 2016, el Consejo de Derechos Humanos aprobó una resolución sobre la promoción, la protección y el disfrute de los derechos humanos en internet<sup>2</sup>, donde aborda la importancia que tiene como “herramienta para fomentar la participación ciudadana y de la sociedad civil y para lograr el desarrollo en cada comunidad y el ejercicio de los derechos humanos”.

Aunque a la fecha existen varios retos para garantizar que los ámbitos digitales estén libres de las violencias sociopolíticas<sup>3</sup> que menoscaban derechos como la privacidad, la libertad de expresión o el acceso a la información; hay un matiz de esperanza que se asoma en las posibilidades que internet y otras tecnologías –como herramientas, no soluciones– nos brindan para replantear la forma en que nos comunicamos, nos informamos y nos organizamos para participar e incidir en la transformación de las estructuras que sostienen las desigualdades y brechas que actualmente dificultan el ejercicio de nuestros derechos y el acceso a la justicia.

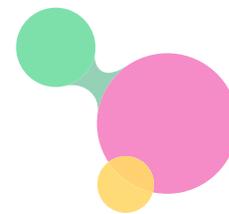
---

1 gob.mx. “En México, el acceso a internet es un derecho constitucional”. *gob.mx*, <http://www.gob.mx/gobmx/articulos/en-mexico-el-acceso-a-internet-es-un-derecho-constitucional>. Consultado el 13 de junio de 2022.

2 UN. Human Rights Council (32nd sess.: 2016: Geneva). “The Promotion, Protection and Enjoyment of Human Rights on the Internet”. *United Nations Digital Library*, publicado el 18 de julio de 2016, <https://digitallibrary.un.org/record/845727>. Consultado el 13 de junio de 2022.

3 Argüelles, Alexandra (coord.) “Violencia digital en México: El Estado vs. la sociedad civil”. *comun.al*, publicado en octubre de 2021, <https://www.comun.al/libros/violencia-digital-en-mexico-el-estado-vs-la-sociedad-civil/>. Consultado el 13 de junio de 2022.

# ¿EN QUÉ BENEFICIAN LAS TECNOLOGÍAS Y ENTORNOS DIGITALES A LOS SECTORES CREATIVOS Y CULTURALES?



*<< Así como los derechos humanos se habilitan y amplifican a través de las tecnologías, a los sectores creativos y culturales se abren otras rutas de encuentro con audiencias diversas. >>*

El concepto de “cultura” es controversial. Más allá de definiciones rígidas para abarcar la complejidad de los entramados y relaciones que surgen entre los distintos elementos que conforman, representan y sostienen las prácticas simbólicas, ritualísticas, narrativas, pedagógicas y jerárquicas de una sociedad, la cultura es también un terreno en disputa donde se imponen narrativas sobre otras y prevalecen las que cuenten con una serie de herramientas y medios que invariablemente tendrán una relación cercana a ciertas dimensiones de poder o privilegio que puedan asegurar su prevalencia<sup>4</sup>.

Gran parte de los conflictos que dificultan el consenso en torno a lo que implica la cultura, tienen que ver con la privatización y comercialización de las obras de arte o manifestaciones creativas que la humanidad ha logrado expresar de diversas maneras a lo largo de la historia. Detrás del conflicto por la cultura hay una disputa de poder entre quienes la “crean” y quienes “poseen” -y eligen- tanto los espacios de exhibición como las condiciones en que esas obras/creaciones serán exhibidas (o no) para beneficiar un mercado específico, un fin comercial específico o una condición de estatus específica.

Los entornos digitales, al ser habilitadores de posibilidades distintas, también permiten una ruptura en la dependencia que históricamente

4 Gil, Yásnaya Elena A. “El estado mexicano como apropiador cultural”. *Revista de la Universidad de México*, publicado en junio de 2018, <https://www.revistade-launiversidad.mx/articulos/0bb50a13-2ad8-40e39972-5f35dd35184f/el-estado-mexicano-como-apropiador-cultural>. Consultado el 15 de junio de 2022.

se había establecido entre la inmensa diversidad de personas creadoras/ creativas y las rutas existentes para monetizar, difundir y preservar sus obras. Además los entornos digitales también han permitido que, desde la posibilidad de encuentro y organización, se construyan distintas iniciativas colectivas que de algún modo devuelven a la noción de “cultura” característica comunal/pública, la cual el mercado del arte (que igual podríamos nombrar como la industria cultural o la privatización de la cultura) le ha despojado sistemáticamente.

Aunque en México la Ley General de Cultura y Derechos Culturales<sup>5</sup> reconoce la importancia de las tecnologías para el ejercicio de los derechos culturales, aún quedan varias brechas y desigualdades sociales que abordar para garantizar la diversidad de expresiones culturales que son, a su vez, testimonio de otras posibilidades de crear no solamente arte o cultura, sino también autonomía. Y en esa autonomía construir también vehículos que transmitan y preserven una memoria construida a partir de miradas, experiencias e identidades diversas.

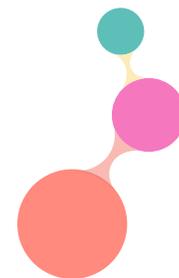
Sobre lo anterior, basta con echar un vistazo a la invaluable labor de esfuerzos como el de los estudiantes de la Universidad Autónoma de Chapingo que recientemente lanzaron *Miyotl*, una aplicación móvil que permite traducir 25 lenguas indígenas al español. En un contexto abatido por distintas crisis, seis jóvenes lograron construir una herramienta digital -accesible, libre y gratuita- para preservar su cultura a través de su lengua. En palabras de Emilio Álvarez Herrera, desarrollador de la aplicación:

*«Actualmente hay una tendencia negativa, se están extinguiendo las lenguas: esto implica que los pueblos pierdan su identidad y su cultura, y que esto acabe con un patrimonio no tangible de la humanidad. La lengua es vida, comunicación, acción, política. Es importante preservar las lenguas porque nos dan identidad, nos dan fuerza»<sup>6</sup>*

5 Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. *Ley General de Cultura y Derechos Culturales, Última reforma publicada DOF 04-05-2021*, [https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGCDC\\_040521.pdf](https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGCDC_040521.pdf). Consultada el 13 de junio de 2022.

6 Noticias ONU. “Estudiantes desarrollan aplicación para preservar y enseñar lenguas originarias mexicanas”. *Noticias del Portal de la Cultura de América Latina y el Caribe UNESCO*, publicado el 20 de febrero de 2022, [http://www.lacult.unesco.org/noticias/showitem.php?uid\\_ext=&getipr=&lg=1&pais=23&id=6225](http://www.lacult.unesco.org/noticias/showitem.php?uid_ext=&getipr=&lg=1&pais=23&id=6225). Consultado el 13 de junio de 2022.

# HERRAMIENTAS PARA LA PROSPERIDAD CREATIVA Y CULTURAL



En el libro *Más allá del derecho de autor: Otros términos para debatir la propiedad intelectual*<sup>7</sup>, publicado en 2022, Alberto López y Renato Bermúdez recogieron reflexiones en torno a la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) que recientemente fue modificada para adaptarse a imposiciones extranjeras con el fin de evitar “obstáculos” en la consolidación del nuevo tratado de libre comercio entre México, Estados Unidos y Canadá<sup>8</sup>.

Entre las líneas de ese texto, se vislumbran propuestas que apuntan a la necesidad de replantearnos la forma en que entendemos el derecho de autor, la propiedad intelectual y las herramientas que existen para proteger los derechos patrimoniales y morales de quienes tienen la autoría sobre las obras; sin embargo, esto a costa de los derechos culturales, sino a partir de instrumentos accesibles que promuevan la prosperidad frente a la precarización y el acceso libre contra a la escasez. Es decir, construyendo posibilidades de autonomía y autogestión que equilibren los derechos de las personas creadoras y los derechos del público en general.

Actualmente la LFDA<sup>9</sup> en nuestro país contempla el marco jurídico para proteger a las personas creadoras/autoras y a sus obras, reconociendo dos tipos de derechos:

- **Morales** - Es el derecho “inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable” que la persona creadora tiene sobre la atribución de la obra.

7 Cuenca, Alberto López, y Renato Bermúdez Dini. *Más allá del derecho de autor: Otros términos para debatir la propiedad intelectual*. Open Humanities Press, 2022. <http://www.openhumanitiespress.org/books/titles/mas-alla-del-derecho-de-autor/>. Consultado el 13 de junio de 2022.

8 “Ni censura ni candados”. *Ni censura ni candados*, <https://participa.nicensuranicandados.org/>. Consultado el 13 de junio de 2022.

9 Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. *Ley Federal del Derecho*

- **Patrimoniales** - Es el derecho a lucrar con la obra o ceder la posibilidad de lucrar con ella a alguien más.

Es común que se piense que para proteger la obra y los derechos sobre ella es necesario publicarla con “todos los derechos reservados”; sin embargo, son precisamente esas reservas las que producen restricciones y afectaciones a las posibilidades de promover un acceso más amplio a las obras que, sin ir en detrimento del reconocimiento a quien la haya creado, significa también mayor posibilidad de dar a conocer el trabajo, amplificar un mensaje o permitir que otras personas aprendan, se inspiren, remezclen, difundan o amplifiquen una obra.

Hay varias iniciativas que han apostado por modelos de licenciamiento alternativo al derecho de autor para materializar esta visión, retomando el *copyleft*<sup>10</sup> en contrasentido al copyright (que en español significaría todos los derechos reservados). Una de ellas es la Licencia de Producción de Pares<sup>11</sup>, que habilita las posibilidades más amplias para compartir como un forma de revertir los fines capitalistas y privativos o la Licencia Feminista de Producción de Pares (F2F)<sup>11</sup>, que redobla la apuesta interpelando a principios feministas para desmontar el cisheteropatriarcado.

En México existe un capítulo de Creative Commons, una iniciativa internacional que ha buscado construir puentes para informar a la sociedad civil y aliarse con instituciones públicas con la intención de ir “más allá de los derechos reservados” y apostar a un ejercicio libre e informado que permita decidir las condiciones de los derechos patrimoniales sobre las creaciones, publicaciones, obras, contenidos, investigaciones, imágenes, y demás productos culturales que están contemplados en la LFDA. Si bien las licencias Creative Commons no sustituyen a la LFDA, son una herramienta para proteger una parte de los derechos de autor y abrir posibilidades para que otras personas y comunidades

---

de Autor. Última reforma publicada DOF 01-06-2020, <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/ref/lfda.htm>. Consultada el 13 de junio de 2022.

<sup>10</sup> “Copyleft”. *Wikipedia, la enciclopedia libre*, el 11 de junio de 2022. *Wikipedia*, <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Copyleft&oldid=144133769>. Consultado el 13 de junio de 2022. Robayo, Clara. Licencia de producción de pares – Radios Libres. Publicado el 19 de junio de 2019, <https://radioslibres.net/licencia-de-produccion-de-pares/>. Consultado el 15 de junio de 2022.

<sup>11</sup> “Licencia F2F”. *La\_bekka · Espacio Hackfeminista*, <http://localhost:4000/licencia-f2f/>. Consultado el 15 de junio de 2022.

contribuyan a la proliferación de la obra a través de su divulgación, modificación, remezcla o incluso permitiendo el uso comercial de ella.

» **>> LAS 6 LICENCIAS CREATIVE COMMONS SON:**<sup>12</sup>

**CC: BY. Licencia de reconocimiento (BY).** Es la más abierta; en ésta, sólo hay que darle crédito al autor de la obra. Quien usa la obra puede copiarla, difundirla, modificarla, hacer obras derivadas y hasta hacer uso comercial de ella. En las 6 licencias Creative Commons es obligatoria la atribución de autoría.

**CC: BY - SA. Licencia de reconocimiento (BY) – compartir igual (SA).** Es la licencia de atribución que nos permite hacer todo lo mencionado en la anterior, pero si creamos una obra derivada debemos liberarla con la misma licencia (es decir, no se puede registrar bajo copyright). Ésta es usada por Wikipedia.

**CC: BY - ND. Licencia de reconocimiento (BY) – Sin obra derivada (ND).** Esta licencia permite la redistribución comercial o no comercial, siempre y cuando no se modifique la obra. Es decir, si usamos el trabajo del autor, no podemos hacerle ningún cambio ni obra derivada.

**CC: BY - NC. Licencia de reconocimiento (BY) – No comercial (NC).** Ésta permite que una persona distribuya, modifique o cree una obra derivada a partir de la obra protegida, siempre y cuando no se utilice con fines comerciales. Las obras derivadas no están obligadas a usar la misma licencia.

**CC: BY – NC – SA. Licencia de reconocimiento (BY) – No comercial (NC) – Compartir igual (SA).** Al igual que la licencia anterior, permite que una obra sea distribuida o modificada sin uso comercial, siempre y cuando el trabajo derivado también sea licenciado en condiciones idénticas.

**CC: BY – NC – ND. Licencia de reconocimiento (BY) – No comercial (NC) – No derivado (ND).** La licencia más restrictiva de todas. Permite que otros descarguen y distribuyan la obra, pero sin modificaciones ni uso comercial.

---

12 Flores, Pepe. “Licencias Creative Commons para principiantes”. *Qore*, publicado el 1 de octubre de 2013, <https://www.qore.com/articulos/9801/Licencias-Creative-Commons-para-principiantes>. Consultado el 15 de junio de 2022.

Además se contempla otra posibilidad que permite liberar una obra bajo un esquema de dominio público en el que se “renuncia” a los derechos de autor. Esta anti-licencia es “todos los derechos liberados” (o CC0). Sin embargo en México no es posible renunciar a los derechos morales y las obras únicamente entran al dominio público 100 años después de la muerte de quien posea esos derechos.

Si te interesa usar licencias Creative Commons para compartir tus obras, ten presentes estas recomendaciones que comparte Pepe Flores para implementarlas en México<sup>13</sup>:

- **Asegúrate de ser el titular de los derechos de autor y sin restricciones.** Este punto es muy importante. Como dijimos al inicio, el derecho de autor se divide en los derechos morales y los patrimoniales. Si eres el autor único de una obra inédita, posees ambos, pero el panorama puede ser más complejo; por ejemplo, si eres coautor (en cuyo caso, requerirás del permiso del otro autor) o si hiciste la obra bajo encargo de una institución (para un ejemplo, revisa cómo aplica el derecho de autor en la UNAM).
- **Analiza los alcances y limitaciones que quieras dar a tu obra.** Es indispensable pensar qué alcances queremos para la obra: ¿se trata de un libro que interesa a una localidad? ¿Es una obra que queremos compartir con todo el mundo? ¿Bajo qué condiciones queremos que se use el trabajo? ¿Nos interesa que permanezca inalterable o deseamos que se modifique o derive? Todas esas interrogantes deben ser respondidas antes de licenciar.
- **Elige la licencia Creative Commons que más se adapte a tus necesidades.** Una vez esclarecido qué buscamos con la obra, es momento de elegir una de las 6 licencias disponibles. Después, coloca el logotipo de la licencia, un texto breve y el enlace al código legal. ¡Listo!
- **Libera la obra.** Finalmente, el objetivo es que la obra pueda ser descargada, compartida y distribuida por la web. Una vez que la licencia esté en su sitio, es momento de difundir.

---

13 Flores, Pepe. “Licencias Creative Commons para principiantes”. *Qore*, publicado el 1 de octubre de 2013, <https://www.qore.com/articulos/9801/Licencias-Creative-Commons-para-principiantes>. Consultado el 15 de junio de 2022.



[www.mexicocreativo.cultura.gob.mx](http://www.mexicocreativo.cultura.gob.mx)  
[centroculturadigital.mx](http://centroculturadigital.mx)



CENTRO  
DECULTURA  
DIGITAL

#MéxicoCreativo



GOBIERNO DE  
**MÉXICO**

**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA