



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Организация
Объединенных Наций по
вопросам образования,
науки и культуры

منظمة الأمم المتحدة
للتربية والعلم والثقافة

联合国教育、
科学及文化组织

Diversity of
Cultural Expressions

Diversité
des expressions
culturelles

Diversidad
de las expresiones
culturales

Разнообразие форм
культурного
самовыражения

تنوع أشكال التعبير
الثقافي

文化表现形式
多样性

7 CP

DCE/19/7.CP/13

París, 2 de mayo de 2019

Original: francés

CONFERENCIA DE LAS PARTES EN LA CONVENCIÓN SOBRE LA PROTECCIÓN Y PROMOCIÓN DE LA DIVERSIDAD DE LAS EXPRESIONES CULTURALES

Séptima reunión
París, Sede de la UNESCO
4-7 de junio de 2019

Punto 13 del orden del día provisional: Hoja de ruta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital

En este documento se presenta una hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital (anexo I), acompañada de buenas prácticas (anexo II), con miras a asesorar a las Partes en la aplicación de la Convención en el entorno digital (resolución 6.CP 12 y decisión 12.IGC 9).

Decisión requerida: párrafo 19.

1. En este documento se presenta una hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital (anexo I y los párrafos 9 a 15 que figuran a continuación), acompañada de buenas prácticas (anexo II y los párrafos 16 y 17 que figuran a continuación), con miras a asesorar a las Partes en la aplicación de la Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales (en adelante, “la Convención”) en el entorno digital. En la presente reunión, se invita a las Partes a que examinen la hoja de ruta abierta, así como los ejemplos de buenas prácticas que se enumeran en el anexo II. Estos ejemplos alimentarán la base de datos de la Secretaría, cuyo objetivo es determinar y compartir las buenas prácticas de las Partes en el entorno digital.
2. El Comité examinó, en su 12ª reunión, la hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital (DCE/18/12.IGC/9). A la sazón, se invitó a los miembros del Comité a compartir sus experiencias y comentarios sobre la hoja de ruta abierta.
3. Todas las Partes que hicieron uso de la palabra respaldaron la hoja de ruta abierta. Varias Partes destacaron cuán importante era que cada país se apropiara los diversos elementos de la hoja de ruta abierta según sus prioridades y recursos, con miras a elaborar su hoja de ruta nacional. Otras señalaron las sinergias ya existentes entre la hoja de ruta abierta y sus políticas culturales y digitales. Se puso de relieve el carácter abierto de la hoja de ruta, derivado del hecho de que la rápida evolución de las tecnologías implique que la hoja de ruta seguramente tenga que adaptarse periódicamente. Por último, los miembros del Comité acogieron con beneplácito los vínculos claros entre la hoja de ruta abierta y los ODS, y pidieron que se transmitiera a las Partes (decisión 12.IGC 9).
4. Asimismo, con anterioridad al examen de la hoja de ruta abierta y de las buenas prácticas por parte del Comité, y con la finalidad de orientar a las Partes sobre las cuestiones principales que plantea lo digital para el desarrollo sostenible, se celebró un debate de la serie Crear 2030 titulado “La inteligencia artificial: ¿un nuevo entorno de trabajo para los creadores?”. El debate tuvo por objetivo debatir las oportunidades y desafíos que plantea la inteligencia artificial para la creatividad, los artistas y la diversidad de las expresiones culturales. Fue moderado por Georges Papagiannis, Jefe de relaciones con los medios de la UNESCO, e inaugurado con el discurso de Jean Michel Jarre, Presidente de la CISAC y Embajador de Buena Voluntad de la UNESCO, y reunió a cuatro expertos de las industrias culturales y digitales: Kathleen Siminyu, especialista principal de análisis de datos para Women in Machine Learning and Data Science (Africa’s Talking), Simon Barreau, cofundador de Artificial Intelligence Visual Artist (AIVA), Alexandra Bensamoun, profesora de derecho privado en la Universidad de Rennes, y Octavio Kulesz, fundador de Teseo. Los intervinientes abordaron diversos desafíos, como, por ejemplo, la repercusión de la inteligencia artificial sobre las expresiones culturales, los cambios en la cadena de creación de valor y la incertidumbre que rodea los derechos de autor de las obras producidas con inteligencia artificial.

Antecedentes

5. Cabe recordar que, durante la quinta reunión de la Conferencia de las Partes (junio 2015), las Partes establecieron una lista de prioridades en la que se identificaban varios ámbitos de acción para la aplicación de la Convención en la era digital:
 - adaptar las políticas nacionales relativas a bienes y servicios culturales al entorno digital;
 - aplicar los mecanismos de cooperación internacional diseñados para promover la diversidad de bienes y servicios culturales en el entorno digital a nivel mundial;

- brindar asistencia técnica para la introducción y la aplicación de medidas y políticas de apoyo a la producción y distribución de los contenidos culturales digitales en los países en desarrollo;
 - promover los objetivos de la Convención en otros organismos internacionales, en particular en aquellos responsables del comercio, los derechos de propiedad intelectual y las telecomunicaciones;
 - construir infraestructuras para que todos los particulares tengan acceso a un amplio abanico de contenidos culturales en entornos digitales.
6. Cuatro años después de haberse iniciado un proceso basado en el diálogo, la reflexión y la definición de prioridades comunes¹, en junio de 2017 las Partes en la Convención aprobaron por aclamación las orientaciones prácticas para la aplicación de la Convención en el entorno digital ([resolución 6.CP.11](#)). Asimismo, las Partes acordaron las actividades futuras del Comité Intergubernamental para la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales (en adelante “el Comité”), definiendo en particular las acciones prioritarias, tales como el acopio de ejemplos de buenas prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital ([resolución 6.CP.12](#)).

¹ Véase el párrafo 8 del documento titulado “Elaboración de unas orientaciones prácticas relativas el entorno digital” ([CE/15/9.IGC/7](#), solo en francés e inglés), de la novena reunión ordinaria del Comité (diciembre de 2015).

Véanse asimismo los siguientes documentos de trabajo y de información:

- “Proyecto de orientaciones prácticas para la aplicación de la Convención en el entorno digital” ([DCE/17/6.CP/11](#)), sexta reunión de la Conferencia de las Partes, junio de 2017;
- “Avant-projet de directives opérationnelles sur la mise en œuvre de la Convention dans l’environnement numérique” (Anteproyecto de orientaciones prácticas para la aplicación de la Convención en el entorno digital) ([DCE/16/10.IGC/7](#), solo en francés e inglés), décima reunión del Comité, diciembre de 2016;
- “El impacto de las tecnologías digitales en la diversidad de las expresiones culturales de España e Hispanoamérica”, Octavio Kulesz, ([DCE/16/10.IGC/INF.4](#)), décima reunión del Comité, diciembre de 2016;
- “Résumé de la session d’échanges, La diversité des expressions culturelles à l’ère numérique, 9 juin 2015, Siège de l’UNESCO, Paris” (Resumen de la reunión de intercambio sobre la diversidad de las expresiones culturales en la era digital, celebrada el 9 de junio de 2015 en la Sede de la UNESCO, París) ([CE/15/9.IGC/INF.6a](#), solo en francés e inglés), novena reunión ordinaria del Comité, diciembre de 2015;
- “La cuestión digital y su impacto en la promoción de la diversidad de expresiones culturales” ([CE/15/5.CP/12](#)), quinta reunión ordinaria de la Conferencia de las Partes, junio de 2015;
- “État de situation et suite à donner aux enjeux du numérique” (Estado actual y seguimiento que dar a los desafíos de la cuestión digital) ([CE/14/8.IGC/12](#), solo en francés e inglés), octava reunión ordinaria del Comité, diciembre de 2014;
- “Convention de l’UNESCO pour la protection et la promotion de la diversité des expressions culturelles : Analyse des rapports périodiques des Parties et des tendances numériques contemporaines” (Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de la UNESCO: Análisis de los informes periódicos de las Partes y tendencias digitales contemporáneas), Octavio Kulesz, ([CE/14/8.IGC/INF.5](#), solo en francés e inglés) octava reunión ordinaria del Comité, diciembre de 2014;
- “Défis et opportunités pour la diversité des expressions culturelles dans le domaine numérique en Asie de l’Est” (Desafíos y oportunidades para la diversidad de las expresiones culturales en el ámbito digital en Asia Oriental), Hye-Kyung Lee (King’s College, Londres) y Lorraine Lim (Birkbeck College, Universidad de Londres), ([CE/15/9.IGC/INF.7](#), solo en francés e inglés), octava reunión ordinaria del Comité, diciembre de 2014.

7. El Comité, durante el debate² relativo a la aprobación de su plan de trabajo para el bienio celebrado en su undécima reunión (diciembre de 2017), recordó el marco general proporcionado por las orientaciones prácticas. Con las orientaciones prácticas se pretende guiar a las Partes en sus esfuerzos para afrontar los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece el entorno digital, que entraña repercusiones sobre los modos de creación, de producción, de difusión y de acceso a los bienes y servicios culturales y a su intercambio, así como sobre la movilidad de los artistas, en particular del hemisferio Sur, y las violaciones de la libertad artística. Asimismo, el Comité destacó la necesidad de que las Partes tengan una idea más precisa del trabajo que hay que llevar a cabo para aplicar la Convención en el entorno digital. El Comité subrayó sobre todo el hecho de que las orientaciones prácticas ofrecen a las Partes toda una gama de posibilidades por las que éstas pueden optar según sus prioridades.
8. Ante la rápida evolución del entorno digital y las transformaciones de las nuevas tecnologías, el Comité pidió a la Secretaría que propusiera una hoja de ruta abierta destinada a las Partes con miras a que estas estén mejor pertrechadas para aplicar la Convención en el entorno digital, de conformidad con lo dispuesto en las orientaciones prácticas. Se pidió que la hoja de ruta abierta se ilustrara con ejemplos de buenas prácticas ([decisión 11.IGC 5](#), solo en francés e inglés).

Hoja de ruta abierta³

9. La *hoja de ruta abierta está destinada principalmente a las Partes*, que son las responsables de la aplicación de la Convención en el entorno digital. Las Partes deberán trabajar en colaboración con diversos interlocutores en la elaboración y aplicación de sus respectivas hojas de ruta nacionales, en particular con especialistas que ejerzan en el ámbito de las industrias culturales y otros interlocutores no gubernamentales de la sociedad civil, tales como los profesionales de la cultura, los artistas y las Cátedras UNESCO, a fin de poder adoptar decisiones fundamentadas de manera transparente, participativa e inclusiva.
10. La hoja de ruta abierta que se propone a las Partes figura en el anexo I y toma en consideración diversos factores. En primer lugar, esta hoja de ruta abierta tiene en cuenta el hecho de que cada Parte presenta un contexto, unas necesidades y un nivel de recursos propio, que le permiten utilizar y beneficiarse del entorno digital de manera única. Asimismo, no todas las Partes disponen de las mismas oportunidades ni se enfrentan a los mismos desafíos. Cada una tendrá un punto de partida diferente a la hora de aplicar la Convención en el entorno digital, y tendrá que seleccionar las disposiciones de las orientaciones prácticas que le resulten pertinentes para responder a sus necesidades y medios respectivos.
11. Por último, puede que no todas las Partes decidan actuar en los mismos sectores de las industrias culturales y creativas (por ejemplo: musical, editorial, audiovisual, de las artes visuales y del espectáculo vivo, etc.). Por consiguiente, cada Parte deberá decidir el punto de partida de su hoja de ruta nacional y el(los) sector(es) de actuación después de haber analizado su situación actual, sus necesidades y los recursos de que dispone. La elaboración de una hoja de ruta requiere un conocimiento sólido de la Convención y del funcionamiento del sector de las industrias culturales y creativas en el seno del país. De ahí que las Partes tal vez no intervengan en los mismos ámbitos de actuación en el mismo momento.

² Véase el anexo del documento “Adoption du compte rendu détaillé de la onzième session du Comité” (Aprobación de las actas detalladas de la undécima reunión del Comité) ([DCE/18/12.IGC/INF.3](#), solo en francés e inglés), duodécima reunión del Comité, párrafos 51-101.

³ Una hoja de ruta de carácter abierto implica que podrá actualizarse y modificarse.

12. No obstante, los *resultados de la hoja de ruta abierta* serán comunes a todas las Partes. De manera general, repercutirá en el fortalecimiento de las capacidades de las Partes para promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital mediante la aplicación de determinadas disposiciones de las orientaciones prácticas, a la vez que se responde a uno o varios de los cuatro objetivos de la Convención⁴, así como a metas específicas establecidas por los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, en particular las relacionadas con los ODS 4, 5, 8, 10, 16 y 17⁵.
13. En la hoja de ruta abierta se proponen, a título de ejemplo, *veinte actividades de referencia* cuya ejecución por las Partes podría requerir entre dos y tres años. Las Partes deberán inspirarse en la siguiente metodología a la hora de elaborar sus respectivas hojas de ruta nacionales:
- realizar un balance de la situación, una auditoría y/o un diagnóstico con el fin de determinar las necesidades y los desafíos a los que se enfrentan los sectores de las industrias culturales y creativas en el entorno digital;
 - establecer un equipo multipartito y multisectorial y organizar consultas a escala nacional y/o a otros niveles (estatal, regional, local, etc.);
 - fortalecer las capacidades humanas e institucionales de los profesionales que trabajan en el entorno digital como acción transversal;
 - elaborar y revisar leyes, medidas y estrategias para la aplicación de la Convención en el entorno digital.

⁴ Los cuatro objetivos globales de la Convención: apoyar sistemas sostenibles de gobernanza para la cultura (objetivo 1); lograr un flujo equilibrado de bienes y servicios culturales e incrementar la movilidad de los artistas y los profesionales de la cultura (objetivo 2); integrar la cultura en marcos de desarrollo sostenible (objetivo 3), y promover los derechos humanos y las libertades fundamentales (objetivo 4).

⁵ Se trata de los siguientes:

- ODS 4 – Educación de calidad

Meta 4.4. De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

- ODS 5 – Igualdad de género

Meta 5.c. Aprobar y fortalecer políticas acertadas y leyes aplicables para promover la igualdad entre los géneros y el empoderamiento de las mujeres y las niñas a todos los niveles.

- ODS 8 – Trabajo decente y crecimiento económico

Meta 8.3. Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros; **meta 8.a.** Aumentar el apoyo a la iniciativa de ayuda para el comercio en los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, incluso mediante el Marco Integrado Mejorado para la Asistencia Técnica a los Países Menos Adelantados en Materia de Comercio.

- ODS 10 – Reducción de las desigualdades

Meta 10.a. Aplicar el principio del trato especial y diferenciado para los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, de conformidad con los acuerdos de la Organización Mundial del Comercio.

- ODS 16 – Paz, justicia e instituciones sólidas

Meta 16.7. Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades; **meta 16.10.** Garantizar el acceso público a la información y proteger las libertades fundamentales, de conformidad con las leyes nacionales y los acuerdos internacionales.

- ODS 17 – Alianzas para lograr los objetivos

Meta 17.19. De aquí a 2030, aprovechar las iniciativas existentes para elaborar indicadores que permitan medir los progresos en materia de desarrollo sostenible y complementen el producto interno bruto, y apoyar la creación de capacidad estadística en los países en desarrollo.

14. La realización de actividades por las Partes según esta metodología secuencial propiciará la consecución de los siguientes cinco resultados esperados prioritarios:
 - marcos reglamentarios, políticas y medidas culturales concebidos o revisados para afrontar los desafíos del entorno digital de manera informada y participativa;
 - políticas y medidas que respaldan la creatividad, las empresas y los mercados digitales con miras a garantizar la diversidad del ecosistema digital;
 - acuerdos internacionales que fomentan el flujo equilibrado de bienes y servicios culturales y propician la igualdad entre los países en el entorno digital;
 - fortalecimiento de la cultura, las competencias y los conocimientos digitales;
 - promoción de los derechos humanos y las libertades fundamentales en el entorno digital.
15. Se invita a las Partes a examinar las 20 actividades que se presentan en el anexo I y a utilizar este marco de referencia para evaluar si algunas de dichas actividades han podido realizarse. Asimismo, se invita a las Partes a compartir sus experiencias con la Secretaría con el objeto de ampliar la base de datos de ejemplos de buenas prácticas; se les pide que proporcionen información detallada sobre las personas o grupos a quienes cabe atribuir el éxito de la concepción y aplicación de los ejemplos de buenas prácticas. Esta información se utilizará en la estrategia de movilización de los asociados de la Convención de 2005, basada en el aprendizaje entre pares y en el intercambio de conocimientos, que fue examinada por el Comité en su duodécima reunión (diciembre de 2018) y que se transmite a las Partes en la presente reunión (véase el documento de información DCE/19/7.CP/INF.4). Por ejemplo, si un gobierno ya ha realizado una cartografía de las industrias culturales y creativas en el entorno digital, puede suprimir esta actividad de su hoja de ruta y compartir todos los detalles de la ejecución de esta actividad con las Partes y con la Secretaría; de esta manera, los especialistas que hayan realizado la cartografía podrían brindar apoyo a las Partes que aún no hayan llevado a cabo tal actividad y tengan la intención de hacerlo en un futuro próximo.

Buenas prácticas

16. En el anexo II se presentan ejemplos de buenas prácticas con el objeto de ilustrar las diferentes actividades que se proponen en la hoja de ruta abierta. Estos ejemplos provienen de la información presentada en las dos ediciones del Informe Mundial de seguimiento de la Convención “[RePensar las políticas culturales](#)” (2015 y 2018), la Plataforma de seguimiento de políticas (<https://es.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>) y los informes periódicos cuatrienales de las Partes, así como de las respuestas a los cuestionarios de la encuesta mundial sobre la Recomendación relativa a la Condición del Artista de 1980. En esa lista, se marcan con un asterisco (*) los ejemplos de buenas prácticas recabados desde 2018 (véase el anexo II del documento DCE/18/12.IGC/9, “Feuille de route pour la mise en oeuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l’environnement numérique” (Hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital), solo en francés e inglés).
17. La Secretaría seguirán recopilando ejemplos de buenas prácticas a fin de propiciar el intercambio de conocimientos y el aprendizaje entre pares. Hará un seguimiento de la realización de todas las actividades de la hoja de ruta abierta y proporcionará una visión de conjunto de lo acometido por las Partes y de los ámbitos en los que se podría ampliar la cooperación internacional en el futuro.

18. De obtenerse fondos extrapresupuestarios, la Secretaría podría asimismo emprender actividades de promoción dirigidas a los decisores políticos de los países en desarrollo con miras a señalar a su atención las cuestiones estratégicas propias de los desafíos a los que se enfrentan y que requerirían un refuerzo de las capacidades a más largo plazo a fin de promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital.
19. La Conferencia de las Partes podría aprobar la siguiente resolución:

PROYECTO DE RESOLUCIÓN 7.CP 13

La Conferencia de las Partes,

1. *Habiendo examinado el documento DCE/19/7.CP/13 y sus anexos,*
2. *Recordando sus resoluciones 6.CP 11 y 6.CP 12 y las decisiones 11.IGC 5 y 12.IGC 9 del Comité,*
3. *Aprueba la hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital que figura en el anexo I del documento DCE/19/7.CP/13 y se adjunta a la presente decisión, así como de los ejemplos de buenas prácticas que figuran en el anexo II del mismo documento;*
4. *Pide a la Secretaría que siga recopilando ejemplos de buenas prácticas utilizadas por las Partes en el entorno digital y que emprenda iniciativas de aprendizaje entre pares, de intercambio de información y de promoción, destinadas en particular a los responsables de la formulación de políticas de los países en desarrollo, a fin de respaldar a las Partes en la aplicación de la Convención en el entorno digital, en caso de obtenerse fondos extrapresupuestarios;*
5. *Invita a las Partes a elaborar una hoja de ruta nacional que les permita aplicar la Convención en el entorno digital en función de sus necesidades y los recursos de que dispongan, y a transmitirla a la Secretaría;*
6. *Pide a la Secretaría que le presente, en su octava reunión, el resultado de la recopilación de las hojas de ruta nacionales elaboradas por las Partes, así como el estado de su aplicación;*
7. *Invita a las Partes que necesiten asistencia técnica para aplicar una parte de la hoja de ruta abierta a enviar una solicitud a la Secretaría.*

ANEXO I

HOJA DE RUTA ABIERTA PARA LA APLICACIÓN DE LAS ORIENTACIONES PRÁCTICAS DESTINADAS A PROMOVER LA DIVERSIDAD DE LAS EXPRESIONES CULTURALES EN EL ENTORNO DIGITAL

Repercusión	Las Partes promueven la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital				
Productos	Marcos reglamentarios, políticas y medidas culturales concebidos o revisados para afrontar los desafíos del entorno digital de manera informada y participativa	Políticas y medidas que respaldan la creatividad, las empresas y los mercados digitales con miras a garantizar la diversidad del ecosistema digital	Acuerdos internacionales que fomentan el flujo equilibrado de bienes y servicios culturales y propician la igualdad entre los países en el entorno digital	Fortalecimiento de la cultura, las competencias y los conocimientos digitales	Promoción de los derechos humanos y las libertades fundamentales en el entorno digital
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar una cartografía global de los sectores de la cultura y la creación digital 2. Establecer equipos nacionales de representantes del gobierno, del sector privado y de organizaciones de la sociedad civil (Incluidas organizaciones de mujeres y de jóvenes) y organizar consultas a escala nacional 3. Establecer mecanismos de coordinación interministerial para hacer un seguimiento de la repercusión de los marcos reglamentarios, las políticas culturales y las estrategias sectoriales 4. Concebir, revisar o aplicar marcos normativos, políticas culturales, estrategias sectoriales y planes de acción para apoyar los sectores culturales y creativos en el entorno digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar estudios y recopilar datos sobre la trazabilidad y accesibilidad de diversas expresiones creativas, sobre la remuneración equitativa de los creadores en el entorno digital y sobre la utilización de metadatos en distintos sectores creativos 2. Proporcionar espacios dedicados a la creatividad y la innovación digitales que propicien la experimentación y colaboración artística 3. Prestar apoyo financiero o de otra índole a las pequeñas y medianas empresas y a los empresarios que trabajan en los sectores culturales y creativos digitales 4. Concebir normativas, políticas y medidas para lograr la accesibilidad a los contenidos culturales locales y diversos, una remuneración justa para los creadores y mayor transparencia en el uso de algoritmos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Llevar a cabo una evaluación de las cláusulas de los acuerdos comerciales que inciden sobre los sectores cultural y creativo en el entorno digital 2. Crear grupos de trabajo que integren a responsables en materia de cultura, propiedad intelectual, comercio, desarrollo, tecnología e innovación 3. Suscribir acuerdos de coproducción y de codistribución a fin de mejorar la distribución de los bienes y servicios culturales en el entorno digital 4. Negociar cláusulas en relación con la cultura en los acuerdos de comercio y de inversión que versen sobre el comercio electrónico y los productos digitales con el objeto de reconocer la naturaleza dual de los bienes y servicios culturales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluar y determinar las lagunas específicas en materia de competencias digitales que existen en los sectores de la cultura y la creación 2. Establecer programas de formación destinados a fortalecer las aptitudes y competencias digitales de los sectores culturales y creativos para participar plenamente en los cambios en curso relativos a la cadena de valor cultural 3. Prestar apoyo a las instituciones culturales y mediáticas para que se conviertan en espacios de aprendizaje que permitan al público adquirir competencias y aptitudes digitales mediante la creación y la experimentación 4. Elaborar y ejecutar programas de cooperación cultural que respalden las capacidades y competencias en materia de cultura digital 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recabar y analizar datos sobre las mujeres que trabajan en los sectores de la cultura y de la creación digitales a fin de fundamentar la formulación de políticas 2. Adoptar y/o reforzar las políticas encaminadas a empoderar a las mujeres y las niñas, garantizar su participación efectiva y la igualdad de oportunidades en los sectores culturales y creativos digitales 3. Establecer órganos encargados de recibir las denuncias y de seguir de cerca las violaciones de la libertad artística en el entorno digital 4. Adoptar o revisar la legislación para luchar contra el ciberacoso, el <i>trolling</i> en línea y los ataques selectivos, en particular contra las mujeres artistas en las plataformas digitales
Objetivos de la Convención	Apoyar sistemas sostenibles de gobernanza cultural		Lograr un flujo equilibrado de bienes y servicios culturales, e incrementar la movilidad de los artistas y los profesionales de la cultura	Integrar la cultura en marcos de desarrollo sostenible	Promover los derechos humanos y las libertades fundamentales

ANEXO II

EJEMPLOS DE BUENAS PRÁCTICAS

Las buenas prácticas que se presentan en este anexo provienen de las dos ediciones del Informe Mundial de seguimiento de la Convención “[RelPensar las políticas culturales](#)” (2015 y 2018), la Plataforma de seguimiento de políticas (<https://es.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>) y los informes periódicos cuatrienales de las Partes, así como de las respuestas a los cuestionarios de la encuesta mundial sobre la Recomendación relativa a la Condición del Artista de 1980.

La lista que figura a continuación no es exhaustiva, sino que tiene por objeto ilustrar con algunos ejemplos pertinentes y sucintos los tipos de actividades que se presentan en la hoja de ruta abierta. Se invita a las Partes a que transmitan sus experiencias a la Secretaría, a fin de enriquecer esta lista de ejemplos y contribuir al desarrollo de una base de datos de buenas prácticas. Asimismo, se las invita a transmitir la hoja de ruta nacional que elaboren.

Se marcan con un asterisco (*) los ejemplos de buenas prácticas añadidos a la lista después de diciembre de 2018 (véase el Anexo II del documento “Feuille de route pour la mise en oeuvre des directives opérationnelles destinées à promouvoir la diversité des expressions culturelles dans l’environnement numérique” (Hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital), DCE/18/12.IGC/9, solo en francés e inglés).

Producto 1 - Marcos reglamentarios, políticas y medidas culturales concebidos o revisados para afrontar los desafíos del entorno digital de manera informada y participativa

- * **Alemania** ha aprobado un impuesto que se aplica a las plataformas de proveedores de vídeos a la carta sobre la base del volumen de negocios anual que realizan en el país. Este gravamen posteriormente se redistribuye y se utiliza para la producción nacional, contribuyendo así a garantizar la diversidad de las películas disponibles.
- En la **Argentina**, se han recopilado datos estadísticos con miras a medir el impacto que ejerce el entorno digital sobre la cultura, incluyendo indicadores sobre el “contenido digital” en su Cuenta Satélite de la Cultura, lo cual permite generar datos e información fundamentales sobre los contenidos digitales argentinos.
- En el **Brasil**, los Observatorios de la economía creativa del Ministerio de Cultura han incorporado el indicador “Cultura digital y programas informáticos” en las encuestas sobre la economía creativa del país, garantizando así el acopio y difusión de datos culturales del país en relación con el entorno cultural.
- En 2014, **Burkina Faso** creó la Agencia nacional de promoción de las tecnologías de la información y la comunicación, como estructura autónoma que depende del Ministerio de la Economía Digital, con el objeto de brindar apoyo a todos los sectores, incluida la cultura. Posteriormente, el gobierno emprendió un proceso global a fin de elaborar la estrategia “Burkina Digital 2025”.
- En **Quebec (Canadá)** se elaboró un plan cultural digital para 2014-2020 (de 110 millones de dólares canadienses) a fin de prestar apoyo a los medios culturales en la inversión en el entorno digital, con miras a que este pueda mantener su competitividad en los mercados mundiales. A este plan siguió en 2017 una estrategia digital, que confiere a Quebec un enfoque que garantiza la coherencia de las acciones gubernamentales en colaboración con los profesionales de diversos sectores de las industrias culturales.

- * En marzo de 2019, **Francia y Quebec (Canadá)** pusieron en marcha una misión común sobre los desafíos relacionados con la presencia y la visibilidad de los contenidos culturales en lengua francesa en Internet, en particular en las grandes plataformas de difusión transnacionales, con el propósito de promover la posibilidad de descubrir artistas y creaciones en lengua francesa en dichas plataformas. La misión presentará sus propuestas ante la Cumbre de la Francofonía que se celebrará en Túnez en otoño de 2020.
- * En **Colombia**, la ley 1915 de 2018 incorporó disposiciones encaminadas a garantizar una protección jurídica adecuada y vías de recurso eficaces para limitar el uso no autorizado de obras digitales protegidas por el derecho de autor. Dicha ley se elaboró en un marco colaborativo con la sociedad civil, que presentó diversas propuestas, algunas de las cuales se integraron en el texto final.
- En **Francia**, la ley de 2016 relativa a la libertad de creación, la arquitectura y el patrimonio propugna la instauración de un gravamen que permitirá remunerar a los autores de obras de arte plásticas, gráficas y fotográficas o sus derechohabientes por las imágenes que los motores de búsqueda e indexación ponen a disposición del público en Internet sin haber obtenido autorización previa.
- * En 2019 se creó en **Francia** un Grupo de trabajo interministerial con el objeto de organizar consultas que lleven a la elaboración de la hoja de ruta nacional del país para aplicar la Convención en el entorno digital.
- En **Francia**, la Alta Autoridad para la Difusión de Obras y la Protección de los Derechos en Internet (HADOPI), instaurada por la ley del 12 de junio de 2009, propicia la difusión y la protección de la creación en Internet. Gracias a este organismo, Francia promueve y protege la diversidad de las expresiones culturales en las industrias culturales ante los desafíos de la digitalización y de Internet, y ha elaborado una estrategia digital “Francia digital 2012-2020”.
- En **Indonesia**, la ley relativa al derecho de autor, aprobada en 2014, tiene por objeto mejorar la transparencia del sistema de recaudación de gravámenes y regular el uso comercial de la música distribuida por Internet.
- * En colaboración con la sociedad civil, en **Jamaica** se modificó la Copyright Act a fin de establecer mecanismos tecnológicos más eficaces para impedir la elusión de los dispositivos de protección de las obras digitales amparadas por el derecho de autor. Este cambio implica que las obras digitales reciben la misma protección que las obras con soportes no digitales.
- * En 2018, **México** elaboró e hizo pública en línea una hoja de ruta nacional detallada para las industrias creativas digitales preparada de forma participativa con el gobierno, los artistas y la sociedad civil: *Mapa de ruta para las Industrias Creativas Digitales* (<http://agendadigital.cultura.gob.mx/documentos/mapaderutaicd.pdf>).
- * En **Nicaragua**, la Ley N° 312 sobre derechos de autor y derechos conexos garantizará a los bienes digitales una protección equivalente a la de las creaciones en formatos convencionales. Esta ley se elaboró de manera participativa con los artistas y sus asociaciones.
- En **Túnez**, el Ministerio de Asuntos Culturales puso en línea en 2016 el portal *OpenCulture* (www.openculture.gov.tn/fr/), en el que se proporciona una gran variedad de información relativa al sector creativo, en consonancia con la política nacional en materia de datos abiertos (*open data*).

- A finales de 2013, la Dirección Nacional de Cultura del **Uruguay** elaboró un Mapa Cultural, herramienta que permite a los artistas, los agentes y el público en general acceder a información relativa al sector cultural en un formato georreferenciado e interactivo.
- * En el seno de la **Unión Europea** (UE), las instituciones europeas (Comisión, Parlamento y Consejo) llegaron a un texto final de propuesta de Directiva sobre derechos de autor en el mercado único digital (15 de febrero de 2019), que fue adoptado por el Parlamento Europeo (26 de marzo de 2019) y que se somete ahora a la aprobación del Consejo de la Unión Europea. Esta propuesta de directiva tiene por objeto garantizar la libertad de expresión y la remuneración justa, equitativa y transparente de los artistas y profesionales de la cultura en el entorno digital.
- * La **Unión Europea** requiere que cada uno de sus Estados Miembros trasponga a su legislación nacional de aquí a 2021 un marco normativo encaminado a garantizar que todo servicio a la carta contiene en su biblioteca al menos un 30% de contenido europeo. Este porcentaje puede elevarse al 40% si el Estado Miembro lo desea. Este marco fomentará la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital.
- Diversos países de la Unión Europea han enmendado su legislación nacional sobre el precio del libro; en particular, **Austria, Luxemburgo, Italia y Francia** han adaptado al libro electrónico la legislación en materia de precio fijo del libro.

Producto 2 - Políticas y medidas que respaldan la creatividad, las empresas y los mercados digitales con miras a garantizar la diversidad del ecosistema digital

- En **Austria**, la Agencia para los espacios creativos, fundada en 2016, ayuda a los empresarios y los artistas a encontrar oficinas, lo cual contribuye a respaldar a los agentes clave de la economía digital y a estimular los laboratorios y viveros de creación digital.
- La ONG Thydêwa del **Brasil** ha brindado medios de acción a los creadores indígenas del país para que puedan participar en la edición digital. El resultado esperado de esta iniciativa es la creación de una nueva empresa innovadora (*start-up*) de edición digital que produzca libros electrónicos en varios idiomas.
- Desde 2015, el **Brasil** ha puesto en marcha una red de viveros creativos que abarca todo el país, logrando así la existencia de espacios dedicados a la creatividad digital y a la innovación que permiten a los artistas y profesionales de la cultura experimentar artísticamente en el entorno digital.
- En 2013, el Fondo para los medios de comunicación del **Canadá** y diversos fondos para los medios de comunicación independientes firmaron un Marco de coproducción internacional en materia de medios de comunicación digitales. Posteriormente, se crearon nuevos mecanismos de apoyo a las coproducciones con asociados neozelandeses y valones (Bélgica) que han permitido llevar a cabo cinco proyectos desde 2014. Gracias al Fondo también se han financiado otros proyectos, con coproductores británicos, franceses, colombianos y daneses.
- En 2013, la Oficina Nacional de Cinematografía (ONF) del **Canadá** estableció una asociación de colaboración con la empresa Phoenix New Media Ltd con el objeto de crear la NFB Zone, la primera cadena en línea de contenido canadiense en China. Asimismo, en 2014, la CBC/Radio Canada elaboró la estrategia 2020 "Un espacio para todos nosotros", con el propósito de proporcionar a la empresa de radiodifusión pública nacional las herramientas necesarias para que se adapte a un entorno mediático de rápida evolución, en particular en materia de distribución de contenido local a través de plataformas en línea y móviles.

- El programa *Vive Digital* (2014-2018) forma parte de la modernización técnica de **Colombia**, encaminada a mejorar de manera considerable el acceso a Internet, en particular en las zonas rurales, con miras a fortalecer las competencias técnicas de la población y consolidarse como referente mundial en materia de desarrollo de contenidos y aplicaciones digitales destinados a las comunidades más desfavorecidas. Entre los numerosos éxitos del programa, cabe destacar que, en 2017, se equipó con fibra óptica a más de 10 100 municipios y se instalaron 6 885 kioscos *Vive Digital* con el fin de mejorar el acceso a los contenidos digitales y su distribución.
- El Gobierno de **Côte d'Ivoire** se ha marcado como objetivo promover el desarrollo a través de las tecnologías de la información y la comunicación, de manera que se sienten las bases para la extensión de una economía digital que pueda repercutir de forma duradera sobre la economía, cambiar profundamente el funcionamiento de la economía social y crear los cimientos de una economía del saber al servicio de las poblaciones de Côte d'Ivoire.
- La plataforma *Latitud 1x1*, que la Superintendencia de la Información y Comunicación (Supercom) del **Ecuador** puso en marcha en marzo de 2016, permite a los músicos ecuatorianos promover sus temas y hacer un seguimiento de su difusión en los medios de comunicación. Con esta medida no solo se fomenta la circulación de la música ecuatoriana, sino que también se incita a los creadores a que registren sus obras y se afilien a organismos de gestión colectiva.
- En **Francia** se ha establecido un conjunto líneas de desarrollo de la oferta legal cultural en línea y de mejora de la remuneración de los creadores y de la financiación de las industrias culturales a través de la misión "Creación e Internet", aprobada mediante la ley del 12 de junio de 2009. El objetivo consiste en permitir que tanto los consumidores como los agentes de la creación aprovechen plenamente el nuevo marco jurídico, gracias al desarrollo de una oferta legal atractiva y de nuevas fuentes de remuneración y de financiación para los artistas y las empresas que les respaldan.
- * En **Kenya**, varias plataformas digitales proporcionan nuevas fuentes de ingresos a los artistas. Por ejemplo, la plataforma *Skiza toons* actualmente permite que más de 21 000 artistas propongan sus temas como melodías para teléfonos móviles y les garantiza una retribución justa. Otra plataforma, *Viusasa Film*, ofrece un servicio de vídeo a la carta que permite visualizar cortometrajes, programas de televisión y otros contenidos audiovisuales locales utilizando las plataformas de las redes sociales.
- El Centro de Cultura Digital, inaugurado en 2012 a iniciativa del Ministerio de Cultura de **México**, se centra en las implicaciones culturales, sociales y económicas de la utilización de la tecnología digital. El Centro tiene por objetivo promover el fomento constructivo de intercambios de información y conocimientos digitales, de una lectura crítica, de la autogestión y de la producción de contenidos de calidad en un contexto en que los usuarios se convierten en creadores.
- El Programa *Cinema Digitaal BV*, puesto en marcha en los **Países Bajos** en 2011, ha permitido coordinar la modernización o transición de la industria cinematográfica al entorno digital gracias a una alianza entre asociaciones de distribuidores, de productores y de exhibidores cinematográficos de todo el país.
- A través de iniciativas relacionadas con la promoción de las artes digitales y mediante plataformas como el festival E-Fest, **Túnez** contribuye a mejorar el conocimiento de las prácticas artísticas contemporáneas del país y de sus artistas.

- El portal *Retina Latina*, que cuenta con el respaldo de los institutos cinematográficos de seis países de América Latina (**Bolivia, Colombia, Ecuador, Perú, México y Uruguay**) y se beneficia del apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y de la Conferencia de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica (CACI), ofrece desde marzo de 2016 un amplio abanico de películas en línea a fin de dar a conocer la producción cinematográfica local a nuevos públicos de la región. En última instancia, el proyecto tiene por objetivo fortalecer el mercado cinematográfico en América Latina y promover la distribución internacional de las películas producidas en la región.

Producto 3 - Acuerdos internacionales que fomentan el flujo equilibrado de bienes y servicios culturales y propician la igualdad entre los países en el entorno digital

- Los acuerdos de libre comercio suscritos por **Nueva Zelandia** con sus socios comerciales (China, Australia, República de Corea) desde la aprobación de la Convención contienen una cláusula de exención cultural que excluye una amplia categoría de bienes y servicios culturales y que abarca los productos culturales digitales.
- Diversos acuerdos de libre comercio suscritos por el **Canadá** y la **Unión Europea**⁶, así como por **Australia, China y Chile**, incluyen disposiciones en virtud de las cuales los Estados se comprometen a no establecer derechos arancelarios para los productos entregados por vía electrónica.
- *Mediterradio* es un acuerdo de coproducción Norte-Sur en el que participan **Francia, Italia** y países en desarrollo situados en las costas meridionales del Mediterráneo. Este acuerdo del ámbito de la radiodifusión propicia que la producción cultural del hemisferio Sur entre en los mercados del hemisferio Norte y apunta a diversos objetivos, como la mejora de las capacidades de los países en desarrollo para elaborar, promocionar y vender sus programas radiofónicos.
- La iniciativa *CaribbeanTales Media Group* se concibió como “ventanilla única” para los compradores y los creadores de contenido audiovisual de la región del Caribe y de su diáspora, con miras a producir, comercializar y distribuir películas y contenidos televisuales sobre el tema del **Caribe** destinados a audiencias del mundo entero.
- El World Music Expo (WOMEX), que se puso en marcha en 2017, es un espacio dedicado a la música internacional de **todos los continentes** que tiene en cuenta la repercusión que ejerce lo digital sobre la industria musical ofreciendo un evento específicamente dedicado a este tema. Congrega a profesionales comprometidos para con la promoción de la diversidad de los contenidos musicales y fomenta un flujo más equilibrado de los bienes y servicios culturales en el entorno digital.

Producto 4 - Fortalecimiento de la cultura, las competencias y los conocimientos digitales

- Con miras a reducir la brecha digital que existe entre niños de diferentes contextos socioeconómicos, la **Argentina** empezó a proporcionar un ordenador portátil a cada niño en los centros públicos de educación primaria y secundaria de Buenos Aires. El objetivo no solo era ofrecer contenidos a los niños y a los jóvenes, sino también convertir a la ciudad en punto de confluencia para la producción de contenidos en lengua española.

⁶ Acuerdos concertados con los países del CARIFORUM, la República de Corea, Colombia, el Perú, Georgia, la República de Moldova, Ucrania y Viet Nam.

- En **Austria**, la empresa pública de radiodifusión ORF estableció una asociación de colaboración entre el sector público y el sector privado con *Flimmit*, una plataforma local de vídeo a la carta que tiene por objetivo reforzar la diversidad del sector audiovisual nacional mediante iniciativas como la colaboración con la Academia Austriaca de Cine y festivales de cine austriaco con miras a promover la producción cinematográfica nacional. Esta plataforma actualmente reúne más de 6 000 películas, obras destinadas a un público infantil, documentales y óperas, principalmente de origen austriaco y europeo.
- * En **Barbados**, se han puesto en marcha laboratorios dedicados a los medios de comunicación y a la innovación (*Mirror Image Media and Innovation Labs – MMIL*) en el marco de la estrategia para la renovación de la identidad social y la mejora integrada (SIRIUS), cuyo objetivo es mejorar las competencias de los jóvenes en materia de innovación, de creatividad y de emprendimiento para ayudarles a crear su propia empresa. El programa MMIL ofrece formaciones en animación, realización, concepción de aplicaciones, programación, robótica, inteligencia artificial y concepción asistida por ordenador. Se alienta a los jóvenes artistas a producir contenidos innovadores y autóctonos que estén arraigados en la historia y la cultura de Barbados y se les brinda apoyo para ello.
- Con miras a colmar la brecha digital y mejorar el acceso a los medios de comunicación y al entorno digital de los grupos destinatarios vulnerables, el Gobierno flamenco (**Bélgica**) creó *Mediawijs*, un centro de conocimientos en favor de la “alfabetización” digital y mediática. A través de varias iniciativas, tales como campañas de información, formaciones e intercambios de conocimientos, destinadas en particular a los jóvenes, con *Mediawijs* se alienta a una participación activa, crítica y creativa en las tecnologías digitales. Asimismo, se realizó una cartografía de la educación relativa a los medios de comunicación digitales, a fin de ayudar a determinar cuáles son los diferentes agentes del sector y los ámbitos en los que sigue siendo necesario redoblar esfuerzos.
- El Festival Internacional de la Imagen, que se celebra en Manizales (**Colombia**), ofrece espacios de diálogo y elabora proyectos encaminados a reinterpretar la realidad compleja de la creatividad digital con miras a encontrar nuevas maneras de entender la cultura en la era digital. El Festival, organizado por la Universidad de Caldas, se ha centrado en particular en investigaciones, experiencias y procesos creativos transversales que le han llevado a renovar los programas de dicha Universidad, con la creación de un Doctorado en Diseño y Creación y una Maestría en Diseño y Creación Interactiva.
- En 2007, el **Uruguay** puso en marcha un plan nacional de competencia digital gracias al cual todos los educandos y docentes tuvieron acceso a un ordenador portátil, a la vez que se invirtió en infraestructura.

Producto 5 - Promoción de los derechos humanos y las libertades fundamentales en el entorno digital

- La ONG *Artes escénicas Teatro de aire A.C.* de **México** ha iniciado un programa de formación destinado a las jóvenes a fin de que adquieran competencias en materia de producción de realidad virtual. Las mujeres podrán así producir contenido utilizando las tecnologías de realidad virtual y, mediante sus producciones, ofrecerán un nuevo espacio a las mujeres de su generación y crearán un nuevo mercado para las industrias creativas digitales en México.
- * En **Nicaragua**, las industrias culturales y creativas cuentan con estadísticas agregadas que incluyen información sobre el entorno digital. Estas estadísticas permiten determinar y analizar la proporción de mujeres en los sectores culturales.

- *Theatre Day Productions* (TDP) es una ONG de **Palestina** que lleva a cabo programas sobre tres ámbitos principales: la animación audiovisual digital, el teatro y la narración. Las jóvenes aprenden a crear vídeos cortos gracias a las nuevas tecnologías y utilizando teléfonos inteligentes (*smartphones*). Al finalizar el programa, las jóvenes pueden realizar más producciones audiovisuales digitales adaptadas al contexto palestino y presentarlas luego en festivales internacionales y mercados regionales.
- En el **Senegal**, la ONG *Africultureban* hace posible que jóvenes músicas reciban formación en 2018-2019 en materia de producción musical (mezclas, masterización) con miras a que puedan luego crear su propia empresa, lo cual promueve el emprendimiento de las mujeres en el entorno digital.
- El Centro Cultural Bactria/ACTED de **Tayikistán** puso en marcha una academia digital en Dusambé para las empresarias culturales menores de 40 años y originarias del Afganistán y de Tayikistán. La academia ofrece cursos sobre creación digital (programación, animación, grafismo, diseño de páginas web, edición de vídeo, etc.) y sobre el mundo empresarial. Mediante sus producciones artísticas digitales, las jóvenes participarán por primera vez en las industrias culturales y en la escena artística digital de Asia Central.