



8 CP

United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

Diversity of
Cultural Expressions

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

Diversité
des expressions
culturelles

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

Diversidad
de las expresiones
culturales

Организация
Объединенных Наций по
вопросам образования,
науки и культуры

Разнообразие форм
культурного
самовыражения

منظمة الأمم المتحدة
للتربية والعلم والثقافة

تنوع أشكال التعبير
الثقافي

联合国教育、
科学及文化组织

文化表现形式
多样性

DCE/21/8.CP/10
París, 3 de mayo de 2021
Original: francés

CONFERENCIA DE LAS PARTES EN LA CONVENCION SOBRE LA PROTECCION Y PROMOCION DE LA DIVERSIDAD DE LAS EXPRESIONES CULTURALES

Octava reunion
En linea
1-4 de junio de 2021

Punto 10 del orden del día provisional: Informe sobre las hojas de ruta nacionales para la aplicación de la Convención en el entorno digital

Este documento presenta una visión general de la situación relativa a la elaboración y/o ejecución por las Partes en la Convención de 2005 sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de las hojas de ruta nacionales para promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital, de acuerdo con la resolución 7.CP 13.

Decisión requerida: párrafo 20

I. Antecedentes

1. En su séptima reunión, tras aprobar la hoja de ruta abierta para la aplicación de las orientaciones prácticas destinadas a promover la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital¹, la Conferencia de las Partes pidió a la Secretaría que le presentara, en su octava reunión, las hojas de ruta nacionales elaboradas por las Partes, así como el estado de su aplicación ([resolución 7.CP 13](#)). Las tres hojas de ruta nacionales transmitidas a la Secretaría por Alemania, Canadá y la República de Corea figuran en el documento DCE/21/8.CP/INF.10. El presente documento ofrece una visión general de la situación relativa a la elaboración y aplicación de las hojas de ruta nacionales, partiendo de la información que algunas Partes desearon compartir con la Secretaría y su investigación complementaria, incluso mediante los informes periódicos cuatrienales presentados por las Partes en 2019 y 2020.
2. El proceso de diálogo, reflexión y definición de prioridades comunes para 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 se inició en 2013, con motivo de la séptima reunión del Comité Intergubernamental para la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales (en adelante, “el Comité”), lo que llevó a incluir en las actividades del Comité para el período 2013-2014 una reflexión sobre las tecnologías digitales y sus repercusiones en la Convención ([decisión 7.IGC 13](#)). Este proceso condujo a la aprobación de las orientaciones prácticas para la aplicación de la Convención en el entorno digital en junio de 2017 (en adelante, “las orientaciones prácticas”) ([resolución 6.CP 11](#)). Sin embargo, en su undécima reunión, el Comité consideró que las Partes necesitaban una guía más específica para aplicar estas orientaciones prácticas. Así pues, invitó a la Secretaría a preparar una hoja de ruta abierta para ello, que se ilustrara con ejemplos de buenas prácticas ([decisión 11.IGC 5](#)).
3. Posteriormente, la hoja de ruta abierta, que se ajustaba a los cuatro objetivos del Marco de seguimiento de la Convención y contenía cinco productos y 20 actividades, fue examinada por el Comité en su duodécima reunión en diciembre de 2018 y transmitida, a petición suya, a la Conferencia de las Partes en su séptima reunión en junio de 2019, que la aprobó. En esa ocasión, la Conferencia de las Partes también recibió información sobre 49 buenas prácticas de 32 Partes, realizadas tanto por agentes gubernamentales como por organizaciones de la sociedad civil. La Conferencia de las Partes pidió además a la Secretaría que siguiera “recopilando ejemplos de buenas prácticas utilizadas por las Partes en el entorno digital y que emprend[iera] 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 contribuciones voluntarias” ([resolución 7.CP 13](#)).
4. Basándose en esta petición de la Conferencia de las Partes, el Comité, en su decimotercera reunión, pidió a la Secretaría que creara un programa de asistencia a las Partes para la aplicación de la Convención en el entorno digital basado en 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, de obtenerse contribuciones voluntarias ([decisión 13.IGC 7](#)). Dicho programa, del que el Comité tomó nota en su decimocuarta reunión, figura en el [documento DCE/21/14.IGC/14](#).

II. Hojas de ruta nacionales

5. En su séptima reunión, la Conferencia de las Partes invitó a las Partes a utilizar la hoja de ruta abierta como base para elaborar hojas de ruta nacionales en función de sus necesidades y los recursos disponibles, y a transmitir las a la Secretaría ([resolución 7.CP 13](#)). El principal objetivo de las hojas de ruta nacionales es proporcionar un marco para la formulación y la

1. Disponible en <https://es.unesco.org/creativity/publications/hoja-de-ruta-abierta>

aplicación de medidas reglamentarias o legislativas que promuevan y protejan eficazmente la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital. Para preparar y ejecutar su hoja de ruta nacional de forma transparente, participativa e inclusiva, se invitó a las Partes a trabajar en cooperación con múltiples interesados, incluidos los profesionales de las industrias culturales y creativas y las organizaciones de la sociedad civil que apoyan su trabajo.

6. Desde que la Conferencia de las Partes aprobara la hoja de ruta abierta, las Partes han tenido la oportunidad de informar sobre las medidas adoptadas para aplicar la Convención en el entorno digital en dos ocasiones. En primer lugar, durante la consulta efectuada por la Secretaría en el otoño de 2019 para recopilar buenas prácticas en este ámbito, a la que respondieron 18 Partes² y cuyos resultados se presentaron en la decimotercera reunión del Comité en febrero de 2020 ([documento DCE/20/13.IGC/INF.4](#)). Otras dos Partes compartieron información con la Secretaría después de esta reunión³. El Comité pidió entonces a las Partes, en su decimocuarta reunión, que transmitieran a la Secretaría “información sobre los progresos realizados y los desafíos encontrados en la elaboración y/o ejecución de su hoja de ruta nacional para la aplicación de la Convención en el entorno digital, si la hubiera, en francés o inglés, a más tardar el 5 de marzo de 2021, con miras a incluirla en el informe sobre la cuestión que se presentaría en la octava reunión de la Conferencia de las Partes” ([decisión 14.IGC 14](#))⁴.
7. De este proceso se desprende que, desde la séptima reunión de la Conferencia de las Partes, 26 Partes han compartido información sobre las medidas adoptadas para elaborar y/o aplicar hojas de ruta nacionales, es decir, el 17%, pero solo tres Partes han transmitido una hoja de ruta nacional a la Secretaría (Alemania, Canadá (incluido Quebec) y la República de Corea). Este bajo índice de presentación de información parece indicar que las Partes se enfrentan a desafíos considerables en este proceso.
8. Por otra parte, como se muestra en el gráfico *infra*, la mayoría de las respuestas recibidas por la Secretaría la han enviado Partes de los grupos electorales I y II, mientras que las Partes de los grupos electorales IV, V a) y V b) han compartido poca información, lo que sugiere que algunas regiones han tenido más dificultades para formular respuestas concretas a los procesos de transformación generados por el advenimiento y el uso generalizado de las tecnologías digitales y sus repercusiones en los modos de creación, producción, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales.



2. Australia, Austria, Azerbaiyán, Bélgica, Canadá, Costa Rica, Egipto, Eslovaquia, Francia, Jamaica, Letonia, Lituania, Madagascar, Noruega, República Unida de Tanzania, Seychelles, Trinidad y Tabago, y Turquía.
3. Armenia y Qatar.
4. Seis Partes presentaron información sobre este tema (Alemania, Austria, Canadá, Francia, México y República de Corea), incluidas las tres hojas de ruta nacionales que figuran en el documento DCE/21/8.CP/INF.10.

9. En sus respuestas, las Partes señalaron sus principales ejes de intervención y ámbitos prioritarios de acción, y compartieron ejemplos concretos de medidas adoptadas para aplicar la Convención en el entorno digital. El examen de las hojas de ruta nacionales y la información facilitada pone de manifiesto que la mayoría de las Partes suele optar por iniciar el proceso de elaboración de la hoja de ruta adoptando medidas en unas pocas esferas clave, según sus prioridades nacionales.
10. Un análisis más a fondo de las hojas de ruta nacionales, así como de la información proporcionada por las Partes en función de los cinco productos de la hoja de ruta abierta, pone de relieve algunos retos comunes, así como ámbitos en los que se han realizado progresos significativos. De este análisis también se desprenden ejemplos de buenas prácticas en los que pueden inspirarse las Partes al elaborar su propia hoja de ruta nacional.

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

- La primera actividad prevista en la hoja de ruta abierta, a saber, la realización de una cartografía global de los sectores de la cultura y la creación digital, no parece haber sido considerada prioritaria por la mayoría de las Partes que envió a la Secretaría su hoja de ruta nacional o un informe sobre la marcha de los trabajos. A mediano plazo, esto podría conducir a una definición poco clara de los contornos de los sectores culturales y creativos más transformados por las tecnologías digitales y su rápida evolución, así como del alcance de dicha transformación. El Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de la **República de Corea** publica anualmente un “Informe de investigación sobre estadísticas de la industria de contenidos”, que incluye estadísticas sobre el uso de Internet y la telefonía móvil en once sectores de producción de contenidos, entre ellos la edición, el cómic, la música, los videojuegos, las películas, la animación, la televisión y la publicidad. Este enfoque permite al Gobierno seguir las tendencias de la industria de contenidos y ofrecer puntos de referencia para una toma de decisiones informada en la formulación de políticas gubernamentales y planes de gestión empresarial.
- Las respuestas recabadas entre 2019 y 2021 indican que las Partes se han inclinado por dos enfoques distintos a la hora de elaborar o revisar los marcos normativos, las políticas o las medidas para aplicar la Convención en el entorno digital. Varios países, como **Alemania, Austria y Canadá**, han optado por integrar una dimensión cultural en sus planes nacionales de acción del ámbito digital, y aplicar estos planes en determinados sectores creativos mediante medidas específicas, en lugar de formular estrategias digitales concretamente para el sector de la cultura. Otras Partes, como **Bélgica, Quebec (Canadá)** y la **República de Corea**, han escogido elaborar planes culturales digitales específicos, como el Plan cultural digital de Quebec (2014-2023)⁵ o la Estrategia de desarrollo de la industria de contenidos culturales del “New Deal digital de Corea”, adoptada en 2020.
- En cuanto al establecimiento de mecanismos de coordinación interministerial, el Ministerio de Cultura y el Ministerio de Europa y Relaciones Exteriores de **Francia** crearon un grupo de trabajo multidisciplinario para preparar la hoja de ruta nacional.
- Varias Partes informaron sobre actividades de revisión de los marcos normativos para apoyar a los sectores culturales y creativos en el entorno digital. Por ejemplo, el Ministerio Federal de Justicia y Protección del Consumidor de **Alemania** inició la modificación de la Ley sobre derecho de autor para aplicar las directivas europeas sobre derecho de autor modificadas en abril de 2019, y **Turquía** incorporó una dimensión digital en la ejecución de un proyecto financiado por la Unión Europea titulado “Fortalecimiento del sistema turco de derecho de autor con

5. Para más información consulte el siguiente enlace: <http://culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca/>

un enfoque en la promoción de las industrias creativas”. **Jamaica**, por su parte, emprendió un proceso de incorporación de diversas disposiciones de los marcos o mecanismos internacionales existentes, incluido el Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas, en su propia Ley sobre derecho de autor, con vistas a proteger la creatividad en el entorno digital.

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

- La mayor parte de las acciones comunicadas por las Partes en sus hojas de ruta nacionales o en sus informes sobre los progresos realizados están directamente relacionadas con el segundo producto de la hoja de ruta abierta. En particular, varias Partes informaron sobre la adopción de medidas para ofrecer espacios dedicados a la creatividad y a la innovación digitales o de reglamentos, políticas o disposiciones para garantizar la accesibilidad de diversos contenidos culturales locales, una remuneración equitativa para los creadores y una mayor transparencia en el uso de algoritmos, todos estos considerados medios eficaces para apoyar la difusión de las expresiones culturales en el territorio de las Partes.
- Las herramientas digitales han permitido a algunas Partes poner a disposición una programación diversificada de contenidos culturales de forma gratuita o a bajo costo. Por ejemplo, **Armenia** comenzó a aplicar medidas de digitalización y salvaguarda de largometrajes, películas de animación y documentales en el marco del programa “Servicios de salvaguarda de colecciones de cine, fotografía y audio” entre 2018 y 2019, y en **Alemania, Canadá, Lituania** y la **República de Corea** se pusieron en marcha programas similares de promoción y difusión del cine nacional. Varias Partes, como **Egipto, Noruega, Qatar** y **Eslovaquia**, emprendieron importantes trabajos de digitalización de sus bibliotecas nacionales, que han repercutido positivamente en el acceso y la posibilidad de descubrir los contenidos culturales locales en varias lenguas.
- Otras Partes han desarrollado portales digitales para facilitar el acceso a la información o a contenidos culturales diversos. **Austria**, por ejemplo, creó un portal de búsqueda para los recursos digitales de los museos, bibliotecas y archivos llamado “Kulturpool”, que ofrece un punto de acceso central a todos los recursos y catálogos digitales de acceso público de las instituciones culturales austriacas. Iniciativas similares se han llevado a cabo o se están desarrollando en **Azerbaiján** (plataforma Creative Azerbaijan), **Eslovaquia** (plataforma Slovakiana), **Trinidad y Tabago** (registro nacional de artistas y profesionales de la cultura) y **Turquía** (plataforma Digital Theatre Information System).
- Varias Partes señalaron haber otorgado ayudas financieras o de otro tipo a las pequeñas y medianas empresas y a los empresarios que trabajan en los sectores culturales y creativos digitales. Para facilitar la distribución de obras en línea y promover la diversidad de los contenidos disponibles, el Ministerio Federal de Arte, Cultura, Función Pública y Deporte de **Austria** (BMKÖS) asignó 1,1 millones de euros para la promoción de proyectos digitales en 2020 y ofreció subvenciones a galerías de arte contemporáneo y a editoriales para que pudieran desarrollar canales de comunicación y de distribución en línea, por ejemplo, a través de tiendas virtuales. **Alemania**, por su parte, puso en marcha KULTUR.GEMEINSCHAFTEN (2020), un programa de financiación conjunta para la producción de contenidos digitales en las instituciones culturales de la Oficina del Comisario del Gobierno Federal para la Cultura y los Medios de Comunicación y la Kulturstiftung der Länder, mientras que la Société de développement des entreprises culturelles de **Quebec (Canada)** creó el programa “Ayuda a las iniciativas innovadoras” con el fin de apoyar proyectos estratégicos de innovación tecnológica, digital o de desarrollo empresarial, cuya implementación permite a las

empresas afrontar los retos que plantean los nuevos hábitos de consumo y aprovechar el potencial de las nuevas herramientas de creación y difusión.

- Algunas Partes han realizado estudios específicos para medir el impacto del entorno digital en determinados campos del sector cultural. Por ejemplo, el Ministerio de Patrimonio Cultural de **Canadá** realizó un estudio sobre el impacto económico de las plataformas de emisión de música en continuo en los creadores canadienses, que proporcionó un análisis preliminar de los datos digitales e información descriptiva sobre las repercusiones económicas de la emisión de música en continuo en Canadá.

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

- Las Partes han informado de progresos menos concretos en relación con el tercer producto de la hoja de ruta abierta, lo que parece indicar que se enfrentan a importantes retos para fomentar el flujo equilibrado de bienes y servicios culturales en el entorno digital. Resulta particularmente evidente la falta de información en lo que respecta a la evaluación de las cláusulas de los acuerdos comerciales, que afectan al sector cultural y creativo en el entorno digital, y a la negociación de las cláusulas culturales en los acuerdos de comercio e inversión que tratan del comercio electrónico y los productos digitales⁶.
- Sin embargo, **Canadá** informó sobre la elaboración de estudios comparativos internacionales en materia de imposición de los servicios digitales con la Unión Europea, Singapur, el G7, la OCDE y Francia. Estos primeros pasos quizás podrían ampliarse con estudios específicos sobre el impacto de los acuerdos de libre comercio en la diversidad de los bienes y servicios culturales digitales en todo el mundo. A este respecto cabe mencionar el Tratado de Libre Comercio entre México, Estados Unidos y Canadá (T-MEC), que entró en vigor en julio de 2020 y en virtud del cual Canadá negoció una excepción general para las industrias culturales, que se aplica transversalmente a todos los capítulos del acuerdo, incluido el capítulo relativo al comercio digital, preservando así el derecho soberano de Canadá de adoptar medidas para proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales tanto en el entorno físico como en el digital.

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

- Varias Partes han creado fondos e iniciativas destinados a reforzar las competencias y los conocimientos digitales, ya sea en el sector cultural en general o en campos creativos específicos (música, cine y literatura, en particular). Por ejemplo, la Fundación Cultural Federal de **Alemania** está llevando a cabo el proyecto “Cultura digital” (2018-2024), cuyo objetivo es permitir a las instituciones culturales aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la tecnología digital y hacer frente a los desafíos conexos. Por su parte, el “Fondo de Estrategia Digital” del Consejo de las Artes de **Canadá** fomenta un enfoque global que permite a los artistas, los grupos y las organizaciones artísticas comprender y evaluar el mundo digital, participar en él y responder a los cambios sociales y culturales que este genera. El Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de la **República de Corea** puso en marcha un proyecto de formación en tecnología digital dirigido a expertos culturales con el fin de satisfacer la creciente demanda de talentos creativos e innovadores debido a la convergencia de las tecnologías avanzadas con los sectores del arte y la cultura. El proyecto, cuyo objetivo es formar a creadores y desarrolladores de tecnologías creativas clave, es el resultado de una estrecha colaboración entre institutos de investigación, empresas y creadores coreanos.

6. A este respecto, véase también el documento DCE/21/8.CP/11.

- Las Partes también informaron de una amplia gama de iniciativas centradas en la educación cultural digital y la alfabetización mediática digital. Los “Campamentos Culturales y Técnicos” del Ministerio de Cultura de **Trinidad y Tabago**, por ejemplo, tienen como objetivo promover y mejorar los conocimientos y las competencias culturales, especialmente entre los jóvenes. Entre 2014 y 2018, el Consejo de Cultura de **Lituania** financió parcialmente el programa “Educación cultural: promoción de los medios de comunicación y proyectos de alfabetización mediática”, cuyo objetivo era desarrollar las capacidades de los beneficiarios para utilizar, evaluar y analizar de forma crítica los contenidos transmitidos por los medios de comunicación tradicionales y los nuevos medios digitales/sociales.
- En el marco de la Agenda Digital de Cultura de **México**, se estableció una colaboración entre el Centro de Cultura Digital y la Dirección General de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de la Secretaría de Cultura para articular los esfuerzos sectoriales en materia de uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación, con el objetivo de ampliar el alcance y la efectividad de todas las acciones y programas llevados a cabo por las instituciones culturales mexicanas. La primera fase de este proyecto consistió en una cartografía de los desarrollos tecnológicos del Ministerio y de las personas implicadas, tanto responsables de los programas como miembros de los equipos de diseño y desarrollo de las plataformas, para elaborar un repertorio de los proyectos que pertenecen, de una u otra forma, al ecosistema digital del Ministerio de Cultura. En este sentido, México consideró que en primer lugar era esencial determinar las esferas de oportunidades del Ministerio en términos de desarrollos digitales a fin de elaborar una estrategia fundamentada de aprovechamiento de las herramientas, asociaciones, capacidades y tecnologías disponibles para los proyectos digitales de todas las entidades auspiciadas por el Ministerio.
- También se han desarrollado otras iniciativas para fortalecer las capacidades digitales en esferas específicas. Por ejemplo, la Academia de Propiedad Intelectual de **Turquía** ha concebido e impartido una amplia gama de cursos de formación sobre la protección de la propiedad intelectual en el entorno digital, dirigidos en particular a los funcionarios públicos, incluidos jueces, fiscales y abogados.
- Por último, varias Partes emprendieron una evaluación de las carencias específicas en materia de competencias digitales en el sector cultural y creativo celebrando consultas con múltiples partes interesadas, en las que participaron artistas y profesionales de la cultura, empresas privadas y organizaciones de la sociedad civil.

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

- Es probable que el carácter transversal del quinto producto de la hoja de ruta abierta haya conducido a varias Partes a integrarlo en sus otros productos.
- Varias Partes han adoptado medidas para luchar contra el ciberacoso, el troleo en línea y los ataques específicos. Por ejemplo, el Ministerio de Comunicación y Cultura de **Madagascar** ha creado una unidad especializada encargada de luchar contra la ciberdelincuencia, garantizar un uso responsable de las redes sociales y defender a las víctimas de ciberacoso.
- Varias Partes también informaron sobre medidas destinadas a empoderar a las mujeres y las niñas en el entorno digital, garantizando su participación efectiva y la igualdad de oportunidades en el sector cultural y creativo digital. El Ministerio de Educación de **Trinidad y Tobago** ha puesto en marcha un proyecto para promover la participación de las niñas y las mujeres en las tecnologías de la información y la comunicación. El Fondo para los medios de comunicación de **Canadá**, que es el principal fondo de apoyo a la producción de contenidos

televisivos y digitales del país, ha establecido criterios de selección que favorecen a los equipos en los que al menos el 40% de los puestos están ocupados por mujeres, lo que garantiza su acceso a oportunidades de mentoría, financiación y formación.

III. Principales retos a los que se enfrentan las Partes

11. La mayoría de las Partes que han empezado a elaborar sus hojas de ruta han destacado la dificultad de este ejercicio. Los retos a los que se enfrentan, que suelen ser más importantes en los países en desarrollo, se ven agravados por la falta de experiencia y conocimientos especializados en la formulación de políticas y normas eficaces en el entorno digital, la fragilidad o ausencia de estructuras institucionales específicas y la limitada capacidad de evaluación y seguimiento de los efectos de las políticas y medidas relativas al entorno digital en el sector cultural y creativo.
12. La escasez de competencias humanas e institucionales para adaptar la hoja de ruta abierta a los contextos nacionales y traducirla en una serie de acciones prioritarias constituye uno de los principales obstáculos para establecer leyes, medidas y estrategias que permitan aplicar con eficacia la Convención en el entorno digital. Estas carencias suelen ir acompañadas de dificultades para movilizar a las partes interesadas competentes para que inicien un proceso participativo basado en la cooperación interministerial y el diálogo con los agentes pertinentes de la sociedad civil y el sector privado.
13. La escasez de datos sobre los sectores culturales y creativos que actúan en el entorno digital también constituye un reto importante al que se enfrentan todas las Partes. La recopilación y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos son indispensables para la formulación de políticas públicas informadas centradas en el entorno digital, pero suelen verse obstaculizados por la falta de disponibilidad de los datos monopolizados por un número limitado de plataformas digitales multinacionales. Las Partes carecen de medios para establecer relaciones de cooperación con estas grandes plataformas en línea con miras a lograr una mayor transparencia en cuanto al uso de los datos y algoritmos.
14. Del análisis de los informes sobre los progresos realizados y de las hojas de ruta nacionales presentados por las Partes se desprende otro reto importante, a saber, la circulación equilibrada de los bienes y servicios culturales en el entorno digital. Las Partes no han dado cuenta de ningún ejemplo de acuerdo de coproducción y codistribución que haya influido en la distribución de bienes y servicios culturales en el entorno digital. Las contribuciones de las Partes indican que subsisten varios desafíos en la negociación de cláusulas culturales en los acuerdos de comercio e inversión relativas al comercio electrónico y los productos digitales y que hace falta una evaluación sistemática de las repercusiones de los acuerdos comerciales en la circulación de los bienes y servicios culturales digitales.

IV. Próximas etapas

15. Si bien en 2017 las Partes estaban convencidas de la necesidad de adoptar directrices operativas para garantizar que los objetivos de la Convención pudieran perseguirse también en el entorno digital, dicha necesidad se acentuó aún más en 2020 con la aceleración de la transformación digital de los sectores cultural y creativo provocada por la pandemia de COVID-19. En este sentido, la hoja de ruta abierta aprobada en la séptima reunión de la Conferencia de las Partes aún constituye un conjunto de herramientas pertinente a partir del cual las Partes pueden elaborar una serie de acciones que pondrán en práctica en función de sus necesidades y recursos disponibles. Conviene recordar, pues, que la digitalización no es una solución adecuada para todos. A finales de 2019, más del 45% de la población mundial no disponía de una conexión a Internet.⁷ Esta brecha digital limita el derecho a participar en

7. Unos 4 100 millones de personas disponen de una conexión a Internet, pero en los países en desarrollo el uso de Internet por parte de las mujeres está disminuyendo. Véase el informe de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT): <https://www.itu.int/es/mediacentre/Pages/2019-PR19.aspx>.

la vida cultural de quienes no tienen acceso a Internet. De hecho, el apoyo a la transición digital es una de las medidas que los participantes en los debates de ResiliArt en todo el mundo han instado a los gobiernos a adoptar, especialmente con vistas a mejorar las infraestructuras de las tecnologías de la información y la comunicación y a subvencionar la conectividad a Internet⁸.

16. Tanto la escasez de información compartida por las Partes sobre la aplicación de la Convención en el entorno digital como las desigualdades que ya existían entre las Partes y que la pandemia de COVID-19 ha agravado refuerzan la pertinencia y la oportunidad del programa de asistencia elaborado por la Secretaría, del que el Comité tomó nota en su 14ª reunión ([decisión 14.IGC 14](#)). Sin embargo, cabe recordar que la ejecución de dicho programa está totalmente supeditada al pago de contribuciones voluntarias que no se han recibido ni comprometido hasta la fecha. No obstante, en 2021, en el marco del Fondo Fiduciario UNESCO-República de Corea, se pondrá en marcha una nueva iniciativa, “Laboratorio de creatividad digital”, con el fin de reforzar las competencias digitales en el sector cultural y creativo de los países de Asia Sudoriental, Asia Central y Europa Oriental.
17. La Secretaría podrá seguir vigilando de cerca la recopilación de ejemplos de buenas prácticas y de información sobre los progresos realizados por las Partes en la elaboración de hojas de ruta nacionales. Sin embargo, en ausencia de un mecanismo establecido precisamente con este fin y teniendo en cuenta la carga que supone para las Partes la presentación de informes, la Conferencia de las Partes podría invitarlas a utilizar el mecanismo de seguimiento de la Convención, es decir, los informes periódicos cuatrienales, a fin de dar cuenta de las medidas que hayan adoptado para aplicar la Convención en el entorno digital, en particular mediante la elaboración de una hoja de ruta nacional. De hecho, un análisis preliminar de los informes periódicos cuatrienales presentados entre 2019 y 2020 revela que pocas Partes han recurrido a este mecanismo para proporcionar información al respecto. Por consiguiente, la Conferencia de las Partes podría pedir a la Secretaría que formule de modo más explícito esta expectativa en los formularios de los informes periódicos cuatrienales, a fin de evitar que se dupliquen los esfuerzos de presentación de informes.
18. Una mejor utilización de los informes periódicos cuatrienales podría facilitar la incorporación en la Plataforma de Seguimiento de las Políticas⁹, por parte de la Secretaría, de las políticas y medidas adoptadas por las Partes para aplicar la Convención en el entorno digital. En este sentido, la Plataforma de Seguimiento de las Políticas será una herramienta tanto para realizar un seguimiento y evaluación de las medidas puestas en marcha por las Partes, como para encontrar prácticas buenas o innovadoras que puedan servir de inspiración para las Partes.
19. Al proclamar el año 2021 “Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible”¹⁰, la Asamblea General de las Naciones Unidas, en su septuagésimo cuarto período de sesiones, reconoció “la necesidad de optimizar los beneficios económicos, sociales y culturales derivados de la economía creativa mediante la creación de un entorno propicio para la promoción de la economía creativa, como el desarrollo de la tecnología digital, la economía innovadora y digital, el comercio electrónico, la creación de la infraestructura digital y la conectividad pertinentes para apoyar el desarrollo sostenible, el aumento de la inversión de los sectores público y privado en las industrias creativas y el desarrollo de los marcos jurídicos pertinentes”. De esa manera, ofrece una oportunidad ideal a las Partes para que definan las prioridades según las cuales desean elaborar sus hojas de ruta nacionales, orientadas al logro del desarrollo sostenible e inclusivo de sus sociedades. En este contexto, las Partes podrían tener en cuenta las disposiciones de la Recomendación sobre la Ética de

8. Para una presentación completa de las recomendaciones del movimiento ResiliArt, véase el documento DCE/21/8.CP/INF.8.

9. Disponible en: <https://es.unesco.org/creativity/policy-monitoring-platform>

10. Resolución A/C.2/74/L.16/Rev.1, disponible en: <https://undocs.org/es/A/C.2/74/L.16/Rev.1>

la Inteligencia Artificial de la UNESCO¹¹, cuyo proyecto será examinado por la Conferencia General en su 41ª reunión en el otoño de 2021.

20. La Conferencia de las Partes podría adoptar el siguiente proyecto de resolución:

PROYECTO DE RESOLUCIÓN 8.CP 10

La Conferencia de las Partes,

1. *Habiendo examinado los documentos DCE/21/8.CP/10 y DCE/21/8.CP/INF.10,*
2. *Recordando sus resoluciones 7.CP 12 y 7.CP 13 y las decisiones 13.IGC 7 y 14.IGC 14,*
3. *Reconociendo los crecientes desafíos que la pandemia de COVID-19 plantea a la protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales en el entorno digital,*
4. *Toma nota de las hojas de ruta nacionales transmitidas por las Partes que figuran en el documento DCE/21/8.CP/INF.10 y de los esfuerzos desplegados por las Partes para prepararlas;*
5. *Expresa su profundo agradecimiento a las tres Partes que enviaron sus hojas de ruta nacionales a la Secretaría;*
6. *Invita a las numerosas Partes que aún no han comenzado a elaborar sus hojas de ruta nacionales a que den inicio a este proceso, con miras a aplicar la Convención en el entorno digital en función de sus necesidades y los recursos de que dispongan;*
7. *Invita también a las Partes a que incluyan información sobre sus hojas de ruta nacionales, así como sobre los progresos realizados y los retos surgidos en su elaboración y/o ejecución, en sus informes periódicos cuatrienales;*
8. *Pide a la Secretaría que le presente, en su novena reunión, un informe sobre los progresos realizados en la aplicación de la Convención en el entorno digital basado, entre otras fuentes, en un análisis específico de los informes periódicos cuatrienales presentados entre 2020 y 2022;*
9. *Alienta vivamente a las Partes a efectuar contribuciones voluntarias destinadas al programa de asistencia para la aplicación de la Convención en el entorno digital elaborado por la Secretaría.*

11. El anteproyecto está disponible en: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373434_spa