

# MayéuTIC@

28 preguntas para  
hackear la escuela

UN PROGRAMA DE:

*Telefonica*  
FUNDACIÓN |  movistar

  
"la Caixa" Foundation

# ¿QUÉ SIGNIFICA SER UN CIUDADANO DIGITAL EN LA ERA DE INTERNET?

Miguel Morachimo (@miguelmorachimo)

<https://bit.ly/2ksGZL6>

Abogado por la Pontificia Universidad Católica del Perú y máster en derecho, ciencia, y tecnología por la Universidad de Stanford, California. Actual director ejecutivo de la ONG Hiperderecho.

Para descargar más información:





Quiero empezar explicando dónde trabajo y cómo ello me ha dado una perspectiva distinta sobre nuestra relación con los entornos digitales. hiperderecho es una organización peruana sin fines de lucro que está fundada sobre la idea de que la tecnología, sin importar cómo esté plasmada, puede ser una herramienta de liberación social y de transformación de las personas y sociedades. Desde el año 2013 trabajamos para asegurarnos que las políticas públicas respeten este potencial y todos los peruanos podamos aprovechar al máximo la tecnología.

Somos un grupo de abogados, científicos sociales y tecnólogos cuyo trabajo abarca cuatro áreas en saludable combinación: investigación crítica, activismo, incidencia y tecnología. Todo parte desde la **investigación crítica**, ya sea legal, social o tecnológica, que nos permite llegar al fondo de un asunto, generar evidencia sobre el problema que apreciamos y poder contribuir a la mejor comprensión de nuestro entorno. Esta línea de trabajo nos ha permitido publicar informes sobre filtrados de bases de datos en el estado (Escalante, 2018),<sup>1</sup> identidad biométrica (Guerrero, 2018),<sup>2</sup> o violencia de género en línea (Albornoz y Flores, 2018).<sup>3</sup> Nuestra siguiente herramienta es la **incidencia**, a través de la cual buscamos influir en los tomadores de decisiones y en los procesos de política pública para que se respeten las libertades de los peruanos al usar la tecnología. Como parte de este trabajo, participamos con regularidad en diversas comisiones del Congreso de la República y ministerios donde nos invitan, para brindar una perspectiva externa desde los derechos y las libertades fundamentales. En los años recientes hemos participado en debates sobre la regulación de plataformas de movilidad urbana o sobre el acceso a internet como derecho humano, entre otras. También nos preocupamos por expandir estos debates a nuevos espacios a través del **activismo** y la generación de comunidad. Creemos que hay muchas voces y puntos de vista que no están representados en la conversación pública sobre tecnología. A través de talleres, conversatorios, campañas públicas y contenido multimedia buscamos acercar los temas en los que trabajamos a otros públicos y hacer crecer la comunidad de interesados en asuntos públicos en tecnología. Finalmente, la consecución lógica de nuestra visión es la difusión y desarrollo de **tecnología** que ayude al ejercicio de derechos. Desarrollamos aplicaciones web que acercan el ejercicio de derechos como el de acceso a la información pública o el de la protección de datos personales a más personas. Los invito a que visiten nuestra página web (<https://hiperderecho.org/>), donde tenemos un **blog** en el que anunciamos todo nuestro trabajo o seguimos en redes sociales.

---

1 <https://hiperderecho.org/2018/07/onpe-filtrado-datos-hackaton/>

2 <https://hiperderecho.org/2018/06/informe-como-funciona-la-identidad-biometrica-en-peru/>

3 <https://hiperderecho.org/tecnoresistencias/informe/>

Mi trabajo en hiperderecho me da la posibilidad de pensar en diversos aspectos de la experiencia digital de una persona, desde sus usos privados hasta su utilización más pública. Al mismo tiempo, me ha dado la oportunidad de entablar conversaciones sobre cómo usamos la tecnología con muchas personas de diversas edades y niveles educativos en buena parte del país. Este capítulo recoge parte de un proyecto que desarrollamos en el 2016 en hiperderecho, precisamente dirigido a construir más conciencia sobre ciudadanía digital en Perú.

## ¿Todos somos ciudadanos?

Es imposible empezar a hablar de ciudadanía digital sin referirnos a lo que es ser un ciudadano. Yo no soy urbanista, ni sociólogo, pero me interesa que sigamos esta lógica de pensamiento sobre qué significa ser “ciudadano” y qué lo distingue de otro tipo de sujeto.

Uno no necesariamente es ciudadano por el nacimiento. Por ejemplo, yo soy ciudadano de Lima, pero nací en Trujillo. Tampoco somos necesariamente ciudadanos por residencia, alguien puede vivir en San Juan de Miraflores y disfrutar de los espacios públicos de Los Olivos o Pucallpa como si fuera un ciudadano. Mucho menos uno es ciudadano de cierto lugar porque tiene un título de propiedad o paga impuestos municipales, porque la mayoría de nosotros ni siquiera tiene algo que nos ate a alguno de los sitios de donde nos consideramos ciudadanos.

Creo que, en el fondo, lo que nos hacemos ciudadanos es un interés común, no necesariamente material sino en términos de relación respecto de un espacio. Es decir, lo que suceda en un determinado entorno, como una ciudad o un distrito, nos afecta o nos vincula a todos en diversas medidas como ciudadanos de ese entorno y cambia para bien o para mal nuestra experiencia de ese espacio. Por ejemplo, si la ciudad decide restringir la cantidad de vehículos que circulan por la calle en determinado día, necesariamente nos afectará incluso si no tenemos vehículo propio o ni siquiera salimos a la calle: quizá habría menos tráfico, pero también quizá muchos servicios se suspendan, encarezcan o retrasen. Sin importar nuestra ocupación o hábitos, como ciudadanos no podemos dissociarnos de la infraestructura social y material que nos provee la ciudad y lo que pase con ella definitivamente nos afecta.



## Ciudadanos digitales

Cuando pensamos en ciudadanos en el espacio digital, a veces se comete un error de concepto: lo digital no es una nube que anda dando vueltas, ni tampoco una progresión de ceros y unos que discurren sobre un fondo negro, como una metáfora futurista sacada de la ciencia ficción. Cuando uno piensa en lo digital la imagen que deberíamos de tener es la de una gran cantidad de personas juntas. Esa "ciudad" o "espacio compartido" que es el entorno digital está compuesta de personas como nosotros usando dispositivos de todo tipo, para diversos fines y en todos lados, construyendo este tejido común de calles, los espacios públicos y privados digitales.

El entorno digital es ese gran espacio compartido del cual todos somos ciudadanos y lo que pase con él nos afecta a todos. A veces son espacios muy públicos, en el sentido de accesibles para todos, como las redes sociales a través de las cuales nos enteramos de qué está pasando o intercambiamos opiniones con muchas personas. Aunque vemos estos espacios como públicos, en realidad son facilitados por empresas privadas y muchas veces son estas empresas quienes tienen la última palabra sobre lo que podemos decir o hacer en este espacio, según sus incentivos económicos o modelos de negocio. Pero también existen usos públicos, en el sentido de "cosa pública," del espacio virtual como cuando hacemos un trámite o denuncia a una entidad estatal para buscar una respuesta a través de internet. Al mismo tiempo, hay usos privados y quizá son la mayoría de los que realizamos a diario, por ejemplo, cuando hacemos videollamadas o cuando usamos alguna aplicación de mensajería instantánea para intercambiar mensajes con nuestros amigos. Estas actividades, aunque privadas en cuanto a su contenido, también tienen un componente público porque las reglas que las hacen posible, como protocolos o estándares de comunicación, son definidos de manera comunitaria y, al igual que en otros casos, los servicios o plataformas que usamos son privadas. Si queremos hacer más complejo el escenario, podemos incluir a las empresas privadas que fabrican nuestros dispositivos y también a las que nos brindan conexión a internet, aunque muchas veces sea sobre infraestructura pública o explote recursos naturales de dominio estatal bajo autorización gubernamental como el espectro radioeléctrico.

Este tejido de relaciones públicas y privadas es útil para apreciar cómo en el espacio virtual confluyen una serie de agentes públicos y privados, sobre diversos tipos de infraestructuras y dispositivos, que configuran determinantemente nuestra experiencia en línea. Mientras que una ciudad tiene un grupo definido de autoridades según su especialidad, el espacio virtual carece de autoridades centrales y tiene un número mucho más amplio de actores clave.

Nosotros somos ciudadanos de esta ciudad que se llama lo digital, no porque tengamos conexión a internet, un aparato para hacerlo, ni porque sepamos usarlo, sino porque lo que sea que pase con este espacio puede determinar cómo nos comunicamos con nuestros amigos, cómo trabajamos e incluso cómo ejercemos nuestros derechos. Ese es el vínculo que nos une a este espacio y, a la vez, es el contorno de nuestra relación de poder sobre él. Desde este contexto, quiero presentarles tres formas a través de las cuales se materializa la idea de ciudadanía digital.

### ***A. Ejercicio de derechos***

Como ciudadanos digitales, debemos asumir lo digital como un espacio de ejercicio de derechos. Muchos creen que cuando compramos un celular, computadora o nos hacemos miembros de una red social, somos simplemente usuarios y nos une exclusivamente un vínculo contractual con estas empresas. Aunque esto es cierto, nuestro vínculo es mucho más grande. Al hacer clic o ingresar a un espacio digital no renunciamos a nuestros derechos fundamentales y libertades, que nos acompañan y ordenan nuestras relaciones en entornos digitales.

Empezar a entender internet como un espacio de ejercicio de derechos es una idea muy poderosa. Por ejemplo, tu derecho a la privacidad que existe en el mundo analógico se transporta al mundo digital, o si alguien te discrimina en el espacio virtual, probablemente está violando el derecho a la no discriminación que tienes en el mundo analógico.

Entender internet como un espacio de ejercicio de derechos puede ser muy difícil en la práctica. En hiperderecho, por ejemplo, hemos visto cómo esta idea es desafiada mediante proyectos de ley que intentan prohibir el uso de drones, impedir el acceso a determinadas aplicaciones o servicios de propósito general, entre otras ideas igual de drásticas. Muchas de estas propuestas parten de la idea equivocada de que internet es un espacio donde no existen reglas o no funciona la ley. El reconocernos como ciudadanos digitales implica entender que siempre ha funcionado la ley y que en este espacio gozamos o debemos de gozar de los mismos derechos y deberes que en el analógico.

### ***B. Constituyente de poder***

La segunda idea es que internet no solo representa un espacio para el ejercicio de derechos, sino que, como ciudadanos de este espacio digital, somos también constituyentes de poder, en el sentido más político posible del término.



Las grandes empresas de tecnología como las plataformas sociales tienen ese poder gracias a que nosotros las hemos elegido libremente al utilizar ciertas redes sociales u optar por ciertos servicios. Estas empresas dependen de nosotros, quizá más de lo que nosotros dependemos de ellas, lo que es más evidente en el mundo digital que en cualquier otro espacio. Apreciemos cómo ha cambiado en los últimos años nuestra relación y actitudes hacia productos como MSN Messenger, Blackberry o Hi5, y no será difícil notar una constante dinámica de adopción y abandono de estos servicios.

Por eso, a las empresas en el mundo digital les interesa mucho que los usuarios estén satisfechos y contentos con sus servicios. Esto se puede apreciar en las noticias sobre los recientes problemas entre las empresas de redes sociales, como las de Facebook o Apple. Uno de los factores de competencia más importantes que tienen las grandes empresas de tecnología son proteger la privacidad de sus usuarios o prevenir que las plataformas sean utilizadas por actores maliciosos para cometer abusos. En todos los casos, lo que más preocupa a una empresa es no perder la confianza o perjudicar la reputación que se ha construido con sus usuarios. Es cierto que el poder individual de cualquiera de nosotros frente a estos gigantes tecnológicos puede ser limitado. No obstante, el poder agregado que podemos ejercer actuando en colectividad frente a éstas puede ser desequilibrante y los ejemplos arriba señalados son una muestra de ello.

### ***C. Consumidores vs. ciudadanos***

La tercera idea es dejar de pensar en nosotros exclusivamente como consumidores o usuarios en el entorno tecnológico. Es cierto, accedemos a él a través de servicios con los que tenemos una relación comercial o mediante aparatos que hemos comprado. No obstante, accedemos al entorno digital para ejercer derechos y, como ciudadanos del entorno digital, tenemos derechos, deberes, libertades, potestades. Esta es la razón por la cual, por ejemplo, las empresas tienen la obligación de respetar nuestros derechos fundamentales como el de privacidad o protección de datos y, si no lo hacen, podríamos solicitarle a un tribunal que se lo ordene. En el entorno digital tenemos los mismos derechos y deberes que en el mundo analógico.



En hiperderecho nos hemos demorado un poco en entender el alcance de esta idea en nuestra sociedad. Nos dimos cuenta que cuando, por ejemplo, le decíamos a una persona que un proyecto de ley proponía establecer filtros obligatorios que determinen las páginas web que resultaban accesibles o no desde su conexión a internet en casa, teníamos que primero explicarle que tenían derecho a tener una conexión sin filtros de ningún tipo que no hayan solicitado. Es decir, nos dimos cuenta de que era necesario establecer una base común de conocimiento y comprensión sobre el alcance actual de nuestros derechos en el mundo digital. Nuestra hipótesis es que solo desde la base de ese conocimiento compartido podremos avanzar hacia la defensa de estas fronteras de ciudadanía y por la construcción de una sociedad más libre y democrática en línea.

Por este motivo, publicamos en el 2016 nuestro decálogo de los “10 derechos digitales que todo peruano debe defender” (hiperderecho, 2016a).<sup>4</sup> Revisamos toda la legislación nacional para encontrar los diez derechos más importantes que tiene todo usuario de tecnología en nuestro país, mirando especialmente a nuestra Constitución, pero también a otras normas relevantes para la experiencia digital como la Ley de Derechos de Autor o la Ley de Protección de Datos.

Los derechos que identificamos y listamos ya están reconocidos por nuestras leyes internas, por lo que es necesario que conozcamos y defendamos. La publicación la hicimos a modo de libro de actividades para niños, con pasatiempos como encontrar las diferencias o unir los puntos, y se puede descargar de internet de forma gratuita desde <https://hiperderecho.org/10d>. También hicimos un video que acompaña el proyecto que puede verse desde: <https://www.youtube.com/watch?v=Z25qpntDr28> (Hiperderecho, 2016b).

En este contexto, quiero comentar algunos de esos diez derechos. En particular, he seleccionado tres que me parecen particularmente poderosos para la actividad educativa y que tienen mucho que ver con la temática que este ciclo de charlas aborda.

---

4 <https://hiperderecho.org/10d/>



## Derechos digitales para la educación

### A. Acceso a la cultura y el conocimiento

El primero es el derecho de acceso a la cultura y el conocimiento, que va más allá del derecho a la educación y sirve de base para este y muchas otras iniciativas en nuestro país. Es nuestro derecho a acceder y disfrutar de la cultura y el conocimiento materializado no solo en una libertad creativa, sino en el deber del estado de respetarla y propiciar el acceso de otros a los frutos de esa creación. Por ejemplo, los derechos de autor que compensan a todos los creadores no existirían si la Constitución no hablara también del acceso a la cultura y el conocimiento, así como tampoco existirían las bibliotecas que se benefician de una excepción explícita en la Ley de Derechos de Autor. La ley reconoce que, si nadie pudiese acceder a la cultura y al conocimiento no existiría nueva actividad cultural o académica, ya que es imposible crear sin haber estado expuesto a lo anteriormente creado. Más recientemente, este derecho se ha continuado ampliando a través de la Ley de Repositorios Digitales, Ley No. 30035, que obliga a todas las entidades públicas y privadas bajo financiamiento público a poner a disposición del público en general a través de internet los frutos de sus investigaciones y hallazgos.

Otra forma de acceder a este derecho son las obras en dominio público, como se denomina a cualquier obra cuyo autor han muerto hace más de sesenta años. Esta clasificación implica que cualquiera puede usarlas para traducirlas, convertirlas en una obra de teatro, en un cuento u otro formato. La condición es que respetemos que la obra original venía de tal autor y atribuyamos la fuente.

En el pasado, muchas obras bajo dominio público pasaban al olvido en bibliotecas poco visitadas o archivos para especialistas. Afortunadamente, gracias a la intervención de la tecnología hoy pueden estar al alcance de todos a través de internet. Esa es la razón por la cual, por ejemplo, en una tienda en línea como Amazon puedes descargar gratis las **Tradiciones peruanas** de Ricardo Palma. Disfrutar del dominio público tiene un doble valor: en primer lugar, nos permite acceder a cultura y entretenimiento de manera gratuita y legal; y, en segundo lugar, nos ayuda preservar la memoria común y la herencia de nuestra cultura compartida.

## ***B. Derecho a compartir***

El segundo derecho que quería comentarles, es el derecho a compartir lo que hacemos. Como educadores o personas que trabajan en el mundo académico, probablemente ustedes generan guías educativas, bases de datos de exámenes, actividades, planes de clases, entre otras cosas. A menudo, los incentivos para crearlos no son necesariamente venderlos, sino sistematizar mejor la dinámica de enseñanza, facilitar nuestro trabajo cuando tenemos que repetir clases y, finalmente, lograr que nuestros alumnos aprendan más.

Gracias a nuestro derecho a compartir, podemos subir nuestros propios materiales a internet y permitir que otras personas lo descarguen. La ley peruana reconoce que, como creadores de una obra intelectual, tenemos el derecho a definir cómo queremos que eso que hemos creado se comparta y expanda por el mundo. Lo que muchas veces no sabemos es cómo compartirlo de tal manera que pueda ser aprovechado por quien lo necesite, pero al mismo tiempo impedir que se abuse o explote nuestro trabajo de forma contraria a nuestros deseos.

Para resolver este problema existen las licencias llamadas Creative Commons. Se trata de un grupo de licencias mucho más flexibles que el genérico “Todos los derechos reservados” que nos permiten comunicar claramente a terceros lo que pueden o no pueden hacer con nuestras creaciones. Son de uso gratuito y existen varias versiones, desde las que permiten hacer cualquier cosa hasta las que prohíben la venta o transformación de la obra sin autorización del autor.

Por ejemplo, todas las publicaciones que hacemos en hiperderecho están licenciadas de tal manera que se pueden copiar, distribuir, imprimirlas o incluso venderlas sin que tengan que pedirnos permisos o retribuirnos. Lo que nos interesa como organización es que nuestro contenido se difunda lo más posible. De la misma manera, existen creadores de contenido como autores, pedagogos o investigadores que, aunque viven de la investigación, la forma que financian sus actividades no está ligada a cobrar por el acceso a sus obras. Este es un fenómeno antiguo, pero gracias a la tecnología hoy el derecho a compartir y disfrutar de lo que se comparte tiene una nueva dimensión.

El derecho a compartir es facilitado por la tecnología. Piensen cómo hoy en día existe una amplísima cantidad de materiales educativos disponibles y repositorios en los cuales ellos también pueden contribuir.



Este derecho lo ejercen también los alumnos, porque compartir es un comportamiento natural en el ser humano. Por ejemplo, existe un videojuego muy popular llamado **Minecraft**. Algo curioso en este videojuego es que hay muchas personas jugándolo y creando mapas y modificaciones al juego: crean nuevos niveles o mundos, y su diversión es compartirlo para que otros chicos y chicas también lo usen. Es decir, el juego no solo es atractivo para los usuarios por las aventuras que permite vivir, sino también porque permite a sus usuarios diseñar y compartir con otros esos mismos mapas y escenarios de aventuras.

### **C. Derecho al uso experimental y recreativo de la tecnología**

El tercer derecho que se ejerce bastante en el ámbito educativo es el del uso experimental y recreativo de la tecnología. No lo van a encontrar nunca señalado como tal en una ley, pero sí está reconocido en una serie de cosas, por ejemplo, tenemos derecho a desarmar un aparato para entender cómo funciona y aprender. De la misma manera, tenemos derecho a “desarmar” o realizar “ingeniería inversa” a un **software** para aprender cómo funciona y hacerlo funcionar con otros programas, lo que es una excepción a los derechos de autor que está reconocida en la ley. En muchos países, este derecho no existe o está constantemente bajo amenaza.

De la misma manera, en términos de uso recreativo tenemos derecho a comprarnos una cámara, una computadora o un dron y usarlos para divertirnos.

Durante mucho tiempo, esta idea de la tecnología como algo recreativo no ha estado muy reconocida en las leyes o respetada al mismo nivel que otros derechos. Tuvimos un caso hace unos años en el que una municipalidad en Perú prohibió jugar **PokémonGo** porque llegaba mucha gente a jugar en los parques públicos. Desde hiperderecho, le mandamos una carta a la municipalidad y fuimos a la Defensoría del Pueblo a convencerlos de que esta ordenanza afectaba los derechos de las personas a su libertad de tránsito, uso del tiempo libre, entretenimiento. Afortunadamente, gracias a la oportuna intervención de la Defensoría, esta ordenanza fue derogada.

Entender el derecho al uso recreativo de la tecnología nos ayuda a apreciar mejor las situaciones en las que puede ser recortado. Por ejemplo, es perfectamente comprensible que en ciertas circunstancias esté prohibido usar celulares. Por ejemplo, durante una función de teatro porque la luz puede molestar a la audiencia o distraer a los actores. Sin embargo, dentro de un salón de clases o en un patio de recreo vale la pena pensar exactamente qué es lo que buscamos evitar al prohibir el uso de aparatos tecnológicos y reflexionar sobre si no existen medidas que logren el mismo objetivo sin prohibir complementariamente el uso de estos dispositivos. La respuesta va a ser siempre distinta según las circunstancias específicas de cada espacio, pero reconocer que tenemos un derecho al uso recreativo de la tecnología nos ayuda a establecer mejor una relación de prioridades al tomar una decisión.

## Referencias

- Albornoz, D., y Flores, M. (2018). *Conocer para resistir: violencia de género en línea en el Perú*. Guerrero, C. y M. Morachimo (Eds.). Recuperado de [https://hiperderecho.org/tecnorendencias/wp-content/uploads/2019/01/violencia\\_genero\\_linea\\_peru\\_2018.pdf](https://hiperderecho.org/tecnorendencias/wp-content/uploads/2019/01/violencia_genero_linea_peru_2018.pdf)
- Escalante, D. (17 de julio de 2018). ONPE filtró los datos personales de millones de peruanos durante más de medio año. *Hiperderecho*. Recuperado de <https://hiperderecho.org/2018/07/onpe-filtrado-datos-hackaton/>
- Guerrero, C. (7 de junio de 2018). Informe: “¿Cómo funciona la identidad biométrica en Perú?” *Hiperderecho*. Recuperado de <https://hiperderecho.org/2018/06/informe-como-funciona-la-identidad-biometrica-en-peru/>
- Hiperderecho. (2016a). “10 derechos digitales que todo peruano debe defender”. Recuperado de <https://hiperderecho.org/10d>
- Hiperderecho. (22 de noviembre de 2016b). “10 derechos digitales que todo peruano debe defender”. [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Z25qpntDr28>