



Unidad 1

Cultura en clave digital

¡Hola!

Desde **Wikimedia Argentina** estamos muy felices de que hayas decidido embarcarte en este curso, concebido y diseñado especialmente para profesionales y trabajadores de las instituciones culturales. Fueron muchos meses de trabajo, por lo que esperamos tengas un significativo trayecto.

Convergencia digital y cultura participativa

Ya habrás leído mil veces y en mil lugares distintos que Internet lo ha cambiado todo. Y aquí venimos a afirmar lo mismo, con la intención de ampliar un poco el panorama de sus implicancias y modificaciones, las cuales quizá hayas incorporado a tu vida diaria sin haberlas analizado demasiado. Si hace diez años, tu *yo del futuro* te hubiese dicho que ibas a poder escuchar a tu artista favorito desde tu Smartphone en la sala de espera de un consultorio médico y, al mismo tiempo, responder un mail de trabajo y un mensaje de Whatsapp de tu familia ¿le hubieras creído? Probablemente no, pero sin pensarlo ya has puesto en práctica este tipo de hábitos propios del *nomadismo convergente tecnologizado* (Igarza, 2012, p.149).

Estas nuevas prácticas son posibles gracias a la digitalización y el acceso a contenidos, procesos por los cuales Internet ha resultado clave. En este sentido, la aparición del bit ha propiciado la convergencia de tres industrias, antes diferenciadas: la computacional, la de comunicaciones y la de contenidos. Este fenómeno tecnológico, a su vez, ha amplificado un deseo histórico e inherente al ser humano (Jenkins, 2006) que es la sociabilización, la participación. El hecho de tener un dispositivo móvil conectado a Internet en cualquier lugar del mundo ha propiciado una humanidad aumentada (Baricco, 2019, p.181) a la que se le ha facilitado los medios para poder pro-consumir contenidos. Y aquí aparece otro término: el prosumidor¹, quien ya no solamente consume contenidos de manera pasiva, sino que además produce constantemente su propio contenido para ser compartido en el



¹ Prosumer: viene del inglés. Productor + consumidor



ecosistema digital; desde un Twitt, mash-up² de un video musical, hasta una pieza de fanfiction³. En ese sentido Igarza (2012) define a la cultura digital como a la *cultura de la participación*.

Ciudadanía digital

Si los humanos hemos creado un nuevo universo a partir de la irrupción de Internet, donde todos y todas confluimos, participamos, opinamos, vivimos, suena lógico que debamos comenzar a pensar el ejercicio de la ciudadanía en términos digitales, propios de esta era. En otras palabras, ser integrante de la comunidad digital implica responsabilidades, obligaciones y el manejo de ciertas aptitudes y saberes. En este contexto nace el término de ciudadanía digital, cuya definición aún no goza de un consenso generalizado. Citamos a Terry Hecik, quien la define de la siguiente manera: “*Hábitos, acciones, patrones de consumo que impactan en el contenido y comunidades del ecosistema digital*” (Heick, 2018).⁴ Por otro lado, la definición de Mark Ribble y Marty Park (2019) es la siguiente: “la ciudadanía digital es el desarrollo continuo de normas que propicien un uso responsable, correcto y empoderado de la tecnología”.⁵

Ahora bien, de estas definiciones se desprenden varias aristas plausibles de ser analizadas: acceso, comunicación, equidad, derechos, salud, autocuidado, responsabilidades, comercio, educación (Ribble & Park, 2019). En este sentido, cabría reflexionar sobre varios interrogantes:

- ✘ **¿Qué consecuencias conlleva la falta de acceso a Internet o a dispositivos móviles en ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI? ¿Cómo puede revertirse dicha situación?**
- ✘ **¿Cuál es el mejor medio para comunicar determinado mensaje? ¿Un email, un WhatsApp, un encuentro cara a cara?**
- ✘ **¿Qué consecuencias físicas conlleva el uso excesivo de dispositivos tecnológicos en nuestros cuerpos? ¿Cómo prevenirlos?**



2 Mash-up: creación de una nueva canción a partir de extractos de otras.

3 Ficciones de fans: la comunidad de fans crea una pieza artística (escrita, audiovisual, musical) a partir de una obra/ ficción “conocida”

4 Cita original: *Quality of habits, actions and consumption patterns that impact the ecology of digital content and communities*

5 Cita original: *Digital citizenship is the continuously developing norms of appropriate, responsible and empowered technology use*



- ✘ **¿Cómo desarrollar hábitos de consumo críticos en el ecosistema del comercio digital?**
- ✘ **¿Cómo consumir y producir contenido e información de manera crítica en el mundo de las fake news? ¿Cómo contribuir a la visibilización de la diversidad cultural en la inteligencia colectiva?**
- ✘ **¿Qué estrategias implementamos para cuidar nuestros datos personales y nuestra privacidad en las redes sociales?**

A pesar de haber sido catalogados como nativos digitales, los y las bebés no nacen con un celular en la mano, sino que, son las personas adultas quienes se los ofrecemos. Por ello, es esperable que la educación digital que reciban niños, niñas y adolescentes debiera contener la enseñanza de hábitos de comportamiento correctos e incorrectos en materia de ciudadanía digital, con el fin de eliminar las barreras cognitivas y simbólicas que previenen la participación política en el universo digital, cualquiera sea su materialización⁶. En otras palabras, el correcto ejercicio de la ciudadanía digital busca promover el habitar territorios digitales desde una perspectiva de derechos.

Ahora bien, yendo al caso de instituciones culturales tales como archivos, bibliotecas o museos ¿acaso éstas, que preservan colecciones patrimoniales, pueden colaborar en la promoción de buenas prácticas de ciudadanía digital? Efectivamente, pueden. ¿Pero cómo? Mediante la implementación de diferentes políticas que tornen más accesibles a sus acervos, y a la vez, convirtiéndose en pioneras a la hora de crear desde una perspectiva crítica, contenidos digitales que promuevan la diversidad cultural y la participación de una multiplicidad de voces.

En este sentido, la coyuntura externa del año 2020 ha obligado a muchas instituciones culturales a volcarse a la virtualidad, abandonando programaciones que giraban exclusivamente en torno a la materialidad física de sus colecciones. Hasta hace no mucho, archivos, bibliotecas, museos y otros espacios no explotaban las posibilidades de internet en sus plataformas sino para brindar información de la institución de manera estática, sin posibilidades de interactuar, incluso limitándose a un interlocutor especializado (un investigador, un archivista, etc.). Es que este



⁶ Si te interesa saber más sobre este tema, puedes consultar los cuadernillos de [Enseñar con Wikipedia](#), que aborda la enseñanza de la ciudadanía digital en las escuelas.



fenómeno ha permitido a espacios y organizaciones idear maneras por las cuales generar nuevos vínculos con sus comunidades e incluso crear nuevos segmentos de públicos, ya que la virtualidad expande exponencialmente el alcance geográfico. Sin embargo, este zambullido a la virtualidad no se ha dado sin conflictos u obstáculos. De acuerdo al relevamiento realizado por ICOM⁷ en 2020, el 55.7% de los museos entrevistados contaba con personal dedicado a las actividades digitales, pero su dedicación no era full-time y tampoco lo era su área de dominio principal. Otro dato a destacar es el siguiente: más de la mitad de la población de museos encuestada (52.6%), destinaba menos del 10% de su presupuesto a comunicación y actividades digitales.

Si la cultura digital es participativa, y nosotros sus ciudadanos y ciudadanas digitales -con derechos y responsabilidades- es necesario ahora introducir algunos conceptos que permiten que esta **construcción de conocimientos en internet** sea colaborativa, abierta y lo más diversa posible. Estos son el acceso abierto, la ciencia abierta y la cultura libre, conceptos sumamente importantes que se irán entrelazando con estrategias, procesos y normativas en cada una de las Unidades.

Acceso abierto (open access) y ciencia abierta

El Acceso abierto (AA) es definido por la UNESCO como un “(...) tipo de disponibilidad gratuita, en línea y sin restricciones que permite a cualquier persona descargar, copiar, distribuir, buscar o usar cualquier tipo de contenido digital con cualquier propósito legal, sin ninguna barrera inanciera, técnica o legal”.⁸ Esto va en línea con la definición adoptada globalmente, que la describe como “datos abiertos y contenido que pueden ser libremente usados, modificados y compartidos por cualquiera bajo cualquier fin.”⁹ Claro está que la aparición de Internet y el consecuente desapego de los contenidos de sus soportes tradicionales fueron los fenómenos clave que han permitido este postulado. De hecho, tiene sus orígenes en el denominado software libre (open source), el cual implica el libre uso y análisis de códigos, la posibilidad de compartir programas sin restricciones y contribuir a su mejora.



⁷ Por sus siglas en inglés; Consejo Internacional de Museos.

⁸ Definición adoptada en la Iniciativa de Budapest para el Acceso Abierto, 2001

⁹ Cita original: “Open data and content can be freely used, modified, and shared by anyone for any purpose.”; disponible en <https://opendeinition.org/> junto a otros principios de “lo abierto” (openness).

En cuanto al acceso abierto en el sector cultural, un movimiento internacional denominado OpenGlam, impulsado por diversas instituciones culturales, es quien comienza a dar impulso al acceso abierto de patrimonio dentro de sus acervos. ¿Qué quiere decir esto? Si bien profundizaremos a lo largo de las unidades, básicamente que una institución -o un municipio, región, o país- adopte políticas de acceso abierto implica promover el acceso a su patrimonio cultural digitalizado, eliminando barreras económicas, legales y tecnológicas de todo tipo. En especial, este movimiento hace énfasis en que **no se deben generar nuevos derechos de autor (patrimoniales) al material que ya está en dominio público**, por ejemplo al reproducirlos en algún soporte.

Muchas instituciones, por ejemplo el [Metropolitan Museum of Arts](#), han creado normas y directrices donde afirman esta posición, planteando cuáles son los alcances del acceso abierto y qué beneficios conlleva. De esta forma se desmienten algunas ideas preconcebidas sobre acceso abierto: ¿se pierde el control sobre quién utiliza los materiales liberados y cómo lo hace? ¿El público pierde interés por visitar mi institución de manera presencial? ¿Se pierden recursos económicos a raíz de la liberación del contenido? Y, en cambio, abrir colecciones conlleva un gran potencial¹⁰:

- ✘ La posibilidad de alojar imágenes en repositorios que direccionan a sus sitios oficiales y aumentan el tráfico (he aquí una pregunta pertinente para este contexto digital ¿estamos contabilizando públicos virtuales?)
- ✘ La oportunidad de aliarse con otras instituciones para llevar a cabo procesos de digitalización.
- ✘ La oportunidad para organizar, catalogar y completar bases de datos para poder liberarlas.
- ✘ La posibilidad de acceder al número de visitas y descargas y hacer seguimientos de los distintos materiales digitalizados.
- ✘ La posibilidad de hacer visible y reconocible la “marca” de la institución
La oportunidad de incentivar un rol activo sobre el patrimonio, en donde sea posible aprender, inspirarse y crear nuevos contenidos.



¹⁰ Recuperado en inglés de “Open Access Collections. The case for making open access an objective in museum digital strategy” <https://museumsdigitalculture.prattsi.org/beyond-digitalization-planning-for-open-access-collections-fb7325163f5d>.

O, en resumen:
mantener su relevancia
cultural en un mundo
cada vez más digital.

El acrónimo GLAM (por sus siglas en inglés) respectivamente, corresponde a galerías, bibliotecas, archivos y museos. El término ha tomado impulso a raíz de la articulación que han comenzado a hacer distintas organizaciones de la sociedad civil, tales como *Europeana*, *Creative Commons*, *Wikimedia* y *Open Society*, quienes junto a estos espacios culturales, colaboran en dar mayor acceso al conocimiento.

Cultura libre

Como sostiene Beatriz Busaniche, referente y activista de [Fundación Vía Libre](#), podemos definir a la cultura libre como un movimiento heterogéneo de autores, realizadores, creadores que considera a la cultura como una construcción colectiva y por ello no puede estar limitada al copyright. *“Los bienes intelectuales son sociales, productos de un contexto, de múltiples influencias. Nada se crea de la nada”* (Racioppe, 2016, p.3). La cultura libre viene aparejada con el acceso abierto, pero ésta se refiere especialmente al **uso de licencias libres** (profundizaremos en esto en la Unidad 3).

En un mundo protegido por los derechos de autor, toda expresión intelectual y/o artística se encuentra automáticamente protegida por los derechos de autor imperantes en su territorio¹¹. Sin embargo, en la actualidad, existen mecanismos y herramientas para que sean los mismos autores y autoras quienes decidan cómo hacer circular sus producciones. Compartirlas en el marco de la cultura libre implica que su autoría se seguirá respetando, pero cualquier persona puede reproducir, compartir, modificar, generar obras derivadas y explotar económicamente la obra en cuestión.



¹¹ En la Unidad 3 se desarrollarán en profundidad conceptos e implicancias de los derechos de autor, propiedad intelectual.



¿Qué beneficios trae a la sociedad? La perspectiva de la cultura libre, así como el acceso abierto, contribuye a garantizar los **derechos culturales**: *“Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”* (Art.27)¹² El cerco del copyright hace que la cantidad de bienes intelectuales disponibles libremente disminuya, reduciendo las posibilidades de acceso de la población en general. *“El copyleft se convierte de esta forma en una estrategia con la cual los artistas y trabajadores culturales buscan contribuir a un corpus de bienes comunes culturales”* (Gemetto, 2013, p.12)

En este sentido, las instituciones culturales que quisieran colaborar en consolidar la cultura libre aumentando la cantidad (y calidad) de bienes intelectuales disponibles, podrían liberar al ecosistema digital las obras artísticas y literarias de sus colecciones que no detenten copyright, ya sea porque éste fue cedido por sus autores o autoras en el momento de la donación o adquisición; o porque el plazo temporal de protección de derechos de autor haya caducado (dominio público). También pueden liberar imágenes de objetos patrimoniales de valor testimonial y fondos documentales que no tengan protección respecto de propiedad intelectual. Dicho de otra manera, *“La palabra «libre» se puede asociar a una circulación no restringida, a una cultura –en el sentido amplio del término– que se produce en sociedad y que, por lo tanto, no debe ser concentrada y monopolizada. Libre implica la libertad de producción y de uso(...)”* (Racioppe, 2016, p.9).



Ciencia Abierta

En sintonía con el acceso abierto, en 2002 nace un conglomerado de científicos, académicos y profesores de todo el mundo que proponen dar acceso libre y gratuito a sus producciones científicas que circulan en Internet, es decir, un acceso abierto a la comunicación científica.

Si alguna vez te topaste con solicitudes de pago por acceder a un artículo mientras te encontrabas escribiendo una monografía, un paper, tu tesis de maestría o doctorado, este apartado te va a interesar especialmente. Diversos activistas por la ciencia abierta consideran que te



encontraste inmerso o inmersa en un caso carente de justicia cognitiva (OCSDnet)¹³. Es decir que, siguiendo el ejemplo, tu derecho a la investigación se vio vulnerado, en pos de la privatización del conocimiento. Ahora bien, ¿cómo podríamos definir a la ciencia abierta? y ¿cuáles son los motivos por los que -por acción u omisión- avalamos esta situación y qué consecuencias acarrea en el ámbito académico?

La ciencia abierta es un campo de fuertes activismos. En la siguiente charla ([video C3](#)), Fernando Ariel López (director de la Biblioteca Nacional de Maestros y Maestras entre 2015 y 2021) define a la ciencia abierta como un movimiento cuya misión es lograr que la investigación científica, los datos, el acceso y la difusión lleguen a toda la sociedad. Es decir, que la investigación **se reutilice, se reproduzca y redistribuya**. Implica la utilización de metodologías, datos, software y revisión por pares abierta. Si el tema te convoca, te invitamos a ver el video completo sobre su exposición.



Para responder el segundo interrogante, traemos a colación la línea planteada por la Cátedra Libre de Ciencia, política y sociedad de la Universidad Nacional de La Plata, que en el artículo titulado *Publicaciones científicas: ¿comunicación o negocio editorial?* denuncia la existencia de un negocio económico que permite que solo algunos privilegiados y privilegiadas puedan acceder al conocimiento producido por otras personas. Por un lado, el sector oligopólico de las grandes editoriales científicas quienes, debido a su concentración y a su influencia en el ámbito académico,



determinan los costos de acceso al conocimiento, generando coyunturas absolutamente desiguales.

Ahora bien, ¿qué implica esta situación? Como hemos adelantado, contribuye a consolidar el aparato elitista de la Academia, pero, además, provoca una cierta homogenización de las producciones científicas. En otras palabras, si son siempre las mismas personas quienes pueden acceder al conocimiento para poder continuar produciendo, la diversidad y pluralidad de perspectivas y abordajes sobre un objeto de estudio se vislumbra escasa. Por otro lado, al no poder acceder al mundo académico, saberes ajenos a él también encuentran dificultades a la hora de establecer diálogos o puentes cognitivos que quizá pudiesen contribuir a resolver problemas sociales o ambientales, que nos competen a todos y todas¹⁴. Otro punto a destacar es la obligación moral que investigadores e investigadoras deberían tener sobre el objeto de estudio cuando de poblaciones y comunidades se trata. ¿Cómo es posible que el propio grupo poblacional que acogió al/la profesional y posibilitó las entrevistas no pueda, una vez concluida, acceder (de manera legal) al resultado investigativo que contribuyó a producir?

Como hemos visto, afortunadamente existe un grupo cada vez más numeroso de académicos y profesionales que lucha para que esta situación cambie en el corto plazo. Al respecto, la creación de **repositorios digitales de acceso abierto** -tema que profundizaremos- es una práctica cada vez más adoptada por instituciones culturales.

Wikimedia Argentina en la promoción de la cultura y el conocimiento abierto

Ahora que sabemos cuál es el contexto en cuanto a las nuevas lógicas virtuales de producción y participación ciudadana, nos gustaría presentar a Wikimedia Argentina y los diferentes *proyectos Wikimedia*.

¹⁴ Como ejemplo, podemos citar la vinculación posible entre el saber científico y las cosmovisiones de diversos pueblos originarios en relación a la protección del medio ambiente

La Fundación **Wikimedia** es una organización internacional, la cual tiene sus orígenes en el contexto que hemos estado describiendo. Como fundación, nace en Estados Unidos en el año 2003 para darle un marco institucional y legal a los proyectos del Movimiento Wikimedia, administrar los servidores donde estos se alojan y gestionar la recaudación de fondos a nivel global.

En particular, Wikimedia Argentina es el capítulo local de la Fundación Wikimedia, que tiene afiliaciones a lo largo y ancho del mundo. Su principal objetivo es contribuir activamente a la difusión y mejoramiento de los proyectos Wikimedia, entre los que se encuentra el más conocido -pero no el único- **Wikipedia, la enciclopedia libre**. Todos los proyectos Wikimedia promueven el trabajo colaborativo en el marco de la cultura libre, es decir, sin barreras de acceso e involucrando una pluralidad de voces que democratizan y mejoran la circulación del conocimiento.

Seguramente conozcas y probablemente hayas utilizado Wikipedia, pero como te adelantamos existen muchos más proyectos y cada uno de ellos puede postularse como una herramienta que acompaña procesos de trabajo dentro de las instituciones culturales a la hora de zambullirse en este nuevo escenario social y tecnológico. Te invitamos a que sigas leyendo los contenidos del curso ya que proyectos como Wikidata o Wikimedia Commons pueden inspirar a que el espacio al que pertenecés o te vinculás, tome un nuevo rumbo más acorde a los tiempos que corren.

¿Qué es Wikimedia Argentina?

Capítulo local en Argentina (2007)

Fundación Wikimedia (2003)

Orígenes en **Wikipedia** (2001)

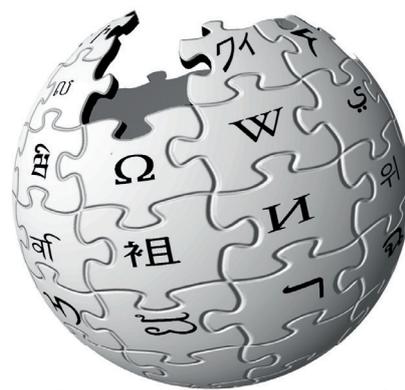
WIKIMEDIA

30:25 / 1:05:00

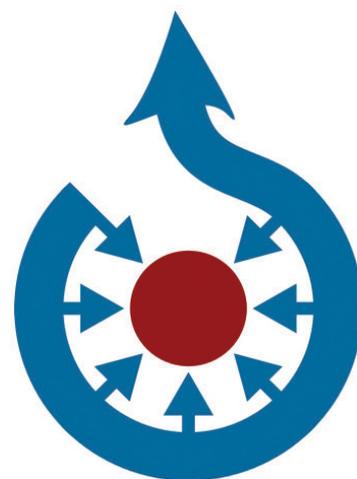
Antes de seguir, te contamos que dentro de Wikimedia Argentina existen distintos programas que apuntan a diferentes objetivos. El **Programa de Cultura y Conocimiento Abierto** articula con instituciones y organizaciones culturales en pos de democratizar y visibilizar la historia, la cultura y la ciencia de Argentina mediante la digitalización y preservación del acervo cultural local. A través de diversas propuestas y prácticas de cultura libre, pone especial énfasis en la puesta en valor de patrimonio históricamente subrepresentado. Ahora bien, ¿a través de qué proyectos podemos lograr esto?

El proyecto más conocido y utilizado a nivel general es **Wikipedia**. Construida colaborativamente por miles de voluntarios y voluntarias alrededor del mundo, esta enciclopedia libre no solo democratiza el saber generando información accesible para todos y todas, sino que juega un rol fundamental en el derecho a la información y a un acceso a conocimiento de calidad, social y localmente relevante.

En relación a los espacios culturales, el proyecto que se torna sumamente relevante es **Wikimedia Commons**. Éste es el repositorio o mediateca multimedia de contenido libre, cuyo contenido alimenta principalmente a Wikipedia, además de ser un repositorio público. En la actualidad cuenta con más de 73 millones de archivos, entre ellos imágenes, videos, documentos de texto, audios y archivos 3D. Sobre Wikimedia Commons conversaremos en las Unidades 3 y 4, ya que resulta un aliado fundamental a la hora de preservar y difundir cultura.



WIKIPEDIA
La enciclopedia libre



**WIKIMEDIA
COMMONS**

Wikidata representa, también, un proyecto importante para el trabajo con espacios culturales. Esta base de datos colaborativa permite sistematizar datos estructurados de forma que éstos puedan ser legibles por computadoras, pudiendo cruzar y organizar información en forma de mapas, líneas de tiempo, tablas, etc., y según variados criterios. Además, vincula la información con otras bases de datos de autoridad internacionales y nacionales.



Por último, **Wikisource**, un proyecto que crece en popularidad en torno a espacios culturales como Bibliotecas. Se trata de un compendio de fuentes primarias en acceso abierto, en donde es posible traducir y transcribir a formato 100% digital los textos para darles mayor accesibilidad, y así exportar a distintos formatos.



El rol de los proyectos Wikimedia es promover el conocimiento libre, bajo la convicción de que el conocimiento le pertenece a la humanidad en su totalidad, y por tanto todos y todas tenemos que poder acceder a él de manera libre y gratuita no sólo para conocer sino también para reconstruir y resignificar nuestra historia participativamente. **¿Creés que tenemos metas en común con los museos, archivos o bibliotecas? ¿Cuáles son los objetivos de tu organización o institución cultural?**

Dando los primeros pasos en tu institución

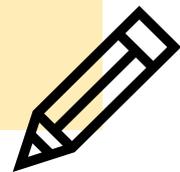
Este curso busca que puedas convertirte en un agente de cambio, un protagonista en esta coyuntura tecnológica y social que desafía a las sociedades de todo el mundo a sostener nuevas conversaciones y nuevos debates.

¿Cómo podés comenzar a incorporar este debate en tu institución?

Ahora que comprendés los términos que te hemos presentado, te encomendamos la importante tarea de darlos a conocer:

Sensibilizar sobre el tema, ya sea con compañeros y compañeras de trabajo o con colegas con intereses afines. ¿Por qué sería importante para tu institución adoptar políticas de acceso abierto?

Reutilizar o transformar el material de este curso, adaptándolo a las necesidades de comunicación de tu institución.



Hasta aquí los contenidos de esta primera clase. Te invitamos a continuar con la lectura de la bibliografía, participar de las actividades propuestas y mirar los enlaces de los y las conferencistas que hemos seleccionado. ¡Y por supuesto no te olvides de compartir tus pensamientos, dudas o consultas en el foro!



Referencias y recursos

Aprender C3 (12/10/15). Conferencia de Fernando Ariel Lopez. Ciencia abierta el siguiente paso open. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Mc5H0S1lcug>

Baricco, A. (2019). The Game. Argentina. Anagrama

Cátedra Libre CPS (2018). Publicaciones científicas, ¿comunicación o negocio editorial?. Revista Ciencia, tecnología y política. Vol.1

Fundación Vía Libre. <https://www.vialibre.org.ar/>

Gemetto, (2012). Introducción: cultura, sostenibilidad y procomún, en Arte y cultura en circulación, Argentina. Ártica-Centro Cultural 2.0

Heick, T. (2013). The definition of digital citizenship. Recuperado de: <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/the-definition-of-digital-citizenship/>

ICOM (2020). Informe Museos, profesionales de los museos y COVID-19, resultados de la encuesta. Recuperado de : <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Informe-museos-y-COVID-19.pdf>

Igarza, R.(2012). Internet en transición. Secretaria de Cultura de la Nación, A la búsqueda de un nuevo estatuto para la cultura digital, En la ruta digital. Cultura, convergencia tecnológica y acceso, Buenos Aires, Argentina, pp.150-162

Jenkins, H. (2006). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación, Barcelona, Paidós.

OCDNet (2018), Manifiesto de ciencia abierta y colaborativa. Recuperado de: <http://www.sisbi.uba.ar/article/manifiesto-de-la-ciencia-abierta-hacia-una-ciencia-abierta-inclusiva-para-el-bienestar>

ONU, Declaración Universal de los Derechos Humanos. Recuperado de: <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Racioppe, B. (2015), Cultura libre y copyleft. Una actitud para (re)pensar la producción artística y cultural. Tesis de doctorado. UNLP. Argentina.

Ribble & Park (2020), Making digital citizenship stick. Recuperado de: <https://www.techlearning.com/resources/digital-citizenship-framework-updated>

UNESCO. ¿Qué es el acceso abierto? Recuperado de: <https://es.unesco.org/open-access/%C2%BFque-es-acceso-abierto>

