

Este documento es una traducción realizada por la Cátedra de algunos párrafos seleccionados del sitio:  
[https://www.defectivebydesign.org/so\\_youve\\_got\\_some\\_questions\\_do\\_you#examples](https://www.defectivebydesign.org/so_youve_got_some_questions_do_you#examples)

---

## ¿Qué son las DRM (Digital Restrictions Management o gestiones de restricciones digitales)?

La gestión de restricciones digitales es la práctica de imponer restricciones tecnológicas que controlan lo que los usuarios pueden hacer con los medios digitales. Cuando un programa está diseñado para evitar que copie o comparta una canción, lea un libro electrónico en otro dispositivo o juegue un juego para un jugador sin conexión a Internet, las DRM lo están restringiendo. En otras palabras, las **DRM crean un bien dañado; impidiendo hacer lo que sería posible sin ellas**. Esto concentra el control sobre la producción y distribución de medios, dando a los vendedores de DRM el poder de llevar a cabo grandes destrucciones de libros digitales y efectuar una vigilancia a gran escala sobre los hábitos de visualización de medios de las personas.

Si queremos evitar un futuro en el que nuestros dispositivos sirvan como un aparato para monitorear y controlar nuestra interacción con los medios digitales, debemos luchar para mantener el control de nuestros medios y el software.

## ¿Qué significa DRM?

Los partidarios de la industria de DRM (Digital **R**ights Management) se refieren a ella como la "gestión de **derechos** digitales", como para sugerir que los usuarios deben renunciar a su capacidad para decidir cómo pueden usar e interactuar con sus medios. DRM es un mecanismo para imponer severas restricciones a los medios de comunicación de los usuarios que de otro modo serían imposibles, por lo que DRM se trata de **restricciones, no de derechos**. Los usuarios deberían tener control sobre sus propios medios, no estar a merced de las principales empresas de plataformas y tecnología. Por esa razón, los opositores a DRM se refieren a ella como "Gestión de **Restricciones** Digitales".

## ¿Cuáles son algunos ejemplos de DRM?

Dependiendo del sistema las DRM, imponen diferentes límites y controles tanto en el hardware como en el software. Los usuarios pueden verse obligados a usar ciertas plataformas de hardware o software limitadas, a acceder a sus medios en una cantidad predeterminada de dispositivos, se les exige tener una conexión a Internet persistente para usar archivos locales, tener sus archivos vinculados a una cuenta en línea, no pueden usar el software de accesibilidad tales como lectores de pantalla, no pueden acceder a los medios en ciertas configuraciones regionales, o incluso se los puede despojar de sus medios al tener la capacidad de eliminar sus archivos de forma silenciosa y remota en cualquier momento.

## Algunos ejemplos

- Si compras copias electrónicas de juegos de Steam, no puedes venderlas o compartirlas con un amigo después de que hayas terminado de jugarlas. Si lo intentas, Steam deshabilitará tu cuenta, lo que te quitará toda tu colección de juegos.

Este documento es una traducción realizada por la Cátedra de algunos párrafos seleccionados del sitio: [https://www.defectivebydesign.org/so\\_youve\\_got\\_some\\_questions\\_do\\_you#examples](https://www.defectivebydesign.org/so_youve_got_some_questions_do_you#examples)

- A mediados de la década de 2000, Sony incluyó sus CD de música con DRM que rastreaban los hábitos de escucha de los usuarios, creaban vulnerabilidades de seguridad en sus computadoras y evitaban el funcionamiento del software de copia de CD.
- Netflix y YouTube han creado funciones *anti* para evitar que los clientes vean sus medios en ciertos países o en una cierta cantidad de dispositivos.
- En 2009, Amazon eliminó remotamente copias de la novela distópica de George Orwell, 1984, que se distribuyeron a través de la tienda Kindle. Este ejemplo escalofriante de comportamiento potencialmente malicioso nunca hubiera sido posible sin DRM. DRM le quita su derecho a leer.
- Apple está poniendo DRM en las baterías de los iPhone, y el software privativo del sistema desactiva ciertas funcionalidades cuando las baterías se sustituyen por otras que no sean de Apple.
- Los libros electrónicos «adquiridos» en la tienda de Microsoft verifican la validez de su DRM conectándose a la tienda cada vez que su «propietario» quiere leerlo. Microsoft va a cerrar esa tienda, dejando así inutilizables todos los libros electrónicos con DRM «vendidos» desde el principio. Esta es una prueba más de que un producto gravado con DRM no pertenece realmente a la persona que lo ha adquirido. Microsoft dice que devolverá el dinero a los compradores, pero esto no es una excusa para venderles libros restringidos.
- Los cartuchos de HP «por suscripción» tienen un DRM que se comunica constantemente con los servidores de HP para asegurarse de que el usuario esté al día en el pago de la suscripción y no haya impreso más páginas de aquellas por las que ha pagado. Si bien con el programa de suscripción la tinta puede resultar más barata en algunos casos, se espía a los usuarios, y conlleva restricciones totalmente inaceptables en el uso de cartuchos de tinta que normalmente podrían seguir utilizándose.
- Los fabricantes de impresoras son muy innovadores a la hora de bloquear el uso de cartuchos de tinta no oficiales. Sus «actualizaciones de seguridad» imponen de vez en cuando nuevas formas de DRM. HP y Epson lo han hecho.
- El iPhone 7 contiene DRM específicamente diseñado para dejarlo inutilizable si lo arregla un taller de reparaciones «no autorizado». «No autorizado» significa básicamente cualquiera que no sea Apple.
- La impresora 3D «Cube» fue diseñada con DRM: no acepta consumibles de terceras partes. Es la Keurig de las impresoras [NdT: Keurig es una empresa fabricante de cafeteras conocida por sus prácticas de competencia desleal]. Esta impresora ha dejado de fabricarse, lo que significa que a la larga los consumibles autorizados no estarán disponibles, por lo que puede volverse inutilizable. Con una impresora etiquetada como «Respeto Tu Libertad» (RYF), no existe la menor posibilidad de que esto suceda. Es lamentable que el fabricante diga que no había «nada de malo» en diseñar el dispositivo

Este documento es una traducción realizada por la Cátedra de algunos párrafos seleccionados del sitio:  
[https://www.defectivebydesign.org/so\\_youve\\_got\\_some\\_questions\\_do\\_you#examples](https://www.defectivebydesign.org/so_youve_got_some_questions_do_you#examples)

---

con restricciones de uso. Es como ponerse en el pecho un cartel que diga «engáñame y maltrátame». Ya deberíamos saber que es necesario repudiar a todas las empresas que se aprovechan de las personas como ella. De hecho, es esa aceptación de la injusticia lo que lleva a las personas a dejarse pisotear.

- La aplicación de Netflix para Android obliga a utilizar el DNS de Google. Este es uno de los métodos que emplea Netflix para hacer cumplir las restricciones de geolocalización dictadas por los estudios cinematográficos.
- Adobe hizo que su lector de libros electrónicos «Digital Editions», que se utiliza en la mayoría de las bibliotecas estadounidenses, espíe al usuario en aras del DRM.

### ¿Cuál es el propósito de DRM?

Si bien se anuncia como un mecanismo para prevenir la infracción de derechos de autor, DRM en realidad está diseñado para restringir todas las increíbles posibilidades habilitadas por las tecnologías digitales y ponerlas bajo el control de unos pocos, que luego pueden microgestionar y rastrear cada interacción con los medios digitales. En otras palabras, DRM está diseñado para eliminar todo uso posible de los medios digitales, independientemente de los derechos legales, y vender algunas de estas funcionalidades como servicios muy limitados.