

Identidades en bites. La  
construcción de identidad  
en las comunidades  
virtuales antiglobalización:  
estudio del caso de las  
comunidades virtuales  
antiglobalización en la  
red.

Tesis que para obtener el Título de Maestro en Comunicación presenta  
Lic. Rubén Darío Vázquez Romero  
Director de Tesis: Dr. Gilberto Giménez Montiel



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **Agradecimientos**

Han pasado algunos años desde que empecé y terminé la maestría y, como si se tratara de una embestida del destino, las circunstancias se volvieron muy complicadas para mí. Tanto lo fueron, que estuve a punto de claudicar en muchos sentidos. Por un momento que pareció prolongarse por muchos años, tuve que enfrentarme a una serie de situaciones que, aun hoy, se niegan a extinguirse, pero paulatinamente lo harán.

Fueron años dolorosos y confusos: de repente uno se levanta por la mañana como lo hace todos los días y descubre que, una a una las figuras, los sentimientos y las costumbres que siempre estuvieron ahí para construir la estabilidad emocional y profesional necesaria para vivir, de repente desaparecen, cual si alguien estuviera decidido a robar todas mis pertenencias. Así, por un momento estuve confundido y apesumbrado. El camino era muy difícil y mi ánimo no era el mejor, por tanto cometí muchos errores que fueron graves. Lo peor de todo es que es casi imposible notar ese tipo de fallos cuando uno mismo se niega la posibilidad de ver.

No obstante, los cambios radicales siempre me han caído bien; no soy muy bueno para eso, de hecho, realizarlos me lleva el doble de trabajo que una persona en condiciones normales le llevaría; obsesivo hasta la enfermedad, nunca he podido dejar que las cosas fluyan.

Sin embargo, esta vez puedo hacerlo, porque a pesar de sentirme solo, jamás lo he estado. De repente, cuando todo parecía ir tan mal, siempre estuve acompañado de mi familia, que sin pensarlo, me extendían sus manos fuertes y sus corazones amplios para compartir todo aquello que quisiera compartirles. Por eso, de nueva cuenta a mi padre y mi madre, a mi hermana y mis hermanos y sus familias, agradezco infinitamente su existencia y su apoyo incondicional, constante y decidido, sin el que hubiera podido lograr nada. A ellos dedico este pequeño esfuerzo, con la firme promesa de no caer y dedicar mi vida entera a honrarlos como se merecen.

Gracias.

# Índice

Agradecimientos	4
Introducción	6
<b>Capítulo I</b>	
La construcción de la Identidad	17
a) El actor social	
19	
b) La idea de cultura	25
c) La identidad	30
d) El reconocimiento	35
e) Tipología elemental	40
f) La distinguibilidad	44
g) La pertenencia social	45
h) Los atributos	47
i) La narrativa biográfica	48
j) La permanencia en el tiempo	50
k) La identidad como valor	52
l) Identidad y territorio	53
m) Identidades sociales	55
<b>Capítulo II</b> Los movimientos antiglobalización en la red; un acercamiento preliminar	
Introducción	58

a) La globalización	62
b) Las comunidades virtuales	69
c) Los movimientos sociales a partir de Seattle	71
d) La conformación de redes	76
e) El activismo a través de la red: el net – activismo	
82	
f) El boicot electrónico: el hackactivismo	90
g) La publicidad invertida: las campañas antimarcas	
Y el arte guerrilla	95
h) Consideraciones finales del Capítulo	106
<b>Capítulo III Comunidades Virtuales, Disidencia electrónica e identidad</b>	
Introducción	110
a) Lucha electrónica por el reconocimiento	120
b) Distinguibilidad y organización virtual	130
c) Comunidades virtuales y continuidad	135
d) Territorio virtual y geosímbolos	137
<b>Capítulo IV Consideraciones finales</b>	143
Bibliografía	152
Referencias en la red	159
Entrevistas personales	163

## INTRODUCCIÓN

El tema de la presente investigación es la Construcción de identidad en los movimientos sociales en la red a partir del contexto de la globalización. En este sentido, se presenta una revisión sobre la forma en la que las comunidades virtuales se crean, se organizan y realizan acciones; al mismo tiempo, se desarrollan los conceptos de identidad que el Dr. Gilberto Giménez plantea en su teoría de la construcción de identidades y, a partir de los indicadores que ahí se proponen, se explica que tipo de identidades se encontraron en las comunidades estudiadas.

Los campos de conocimiento en los que se inserta este estudio son el de Comunicación e Innovaciones Tecnológicas y la pregunta general de investigación es: ¿Las comunidades virtuales son capaces de desarrollar una identidad grupal, si es así, de qué tipo y cuáles son sus elementos?

Por tanto, el objetivo general de la investigación es demostrar que las comunidades virtuales representan un nuevo territorio dentro del cual los individuos se organizan e interactúan de manera que su acción es capaz de desarrollar las condiciones necesarias para crear un tipo específico de identidad entre los miembros que las conforman; asimismo, es objetivo de ésta investigación describir las características de la identidad construida en las comunidades virtuales

Así, la hipótesis general dice que las comunidades virtuales representan a un conjunto de individuos que, organizados a través de la red, comparten argumentos filosóficos, objetivos comunes, formas de organización, representación y acción social; y cuya interacción tiene consecuencias en el mundo físico y favorece el desarrollo de una identidad social como en el caso de las comunidades virtuales antiglobalización.

La construcción de identidad siempre ha sido un tema que ha generado constantes preguntas en la historia de las ciencias sociales y, si bien se ha escrito mucho al respecto y se han desarrollado grandes investigaciones, no deja de ser un hecho que mantiene siempre la posibilidad de hacer una nueva lectura. La forma en la que los individuos se ven así mismos, explican el mundo que los rodea, se adhieren a un grupo o a una comunidad, incluso a un territorio o una ideología y, de esta manera, comparten una serie de rasgos sociales, económicos y culturales que determinan su comportamiento, no sólo a nivel individual, sino a nivel comunitario, puede ser explicada desde diferentes puntos de vista que van desde la coincidencia territorial hasta la pertenencia social, la acción del sujeto, los cambios y adaptaciones culturales, la resistencia a situaciones adversas o el cambio en las condiciones socioeconómicas de una determinada comunidad.

Como parte de lo anterior, uno de los cambios más notorios que a últimas fechas sintió la humanidad fue el *boom* de Internet que, a partir de mediados de la década de los noventa, junto con la introducción comercial de nuevas tecnologías de comunicación, propiciaron un cambio radical a la comunicación, el comercio, la cultura, el arte, la economía y la política, entre muchos otros

elementos de la sociedad actual, creando nuevos escenarios y condiciones que antes no se habían experimentado. La dinámica con que los individuos interactuaban con los medios de comunicación cambió, a la vez que impulsó el desarrollo de nuevas manifestaciones sociales, así como nuevas formas de comercio, de comunicación, de diversión, de representaciones sociales, artísticas e incluso, de disidencia política.

En este mismo escenario, las políticas económicas adoptadas durante los años 70 y 80, y que fueron impulsadas con fuerza la década pasada dieron las condiciones políticas, económicas, financieras y sociales para crear un nuevo clima mundial de integración económica basada en el libre comercio, que muchos pensadores han llamado globalización. Aunque los diversos autores que abordan el tema aun no coinciden en encontrar una definición clara y precisa sobre la globalización, las consecuencias de este clima mundial se han dejado ver en el mundo entero.

El contexto de la globalización es contradictorio y paradójico, pues a la vez que impulsa el trabajo global, también ha provocado un resurgimiento de los nacionalismos y de la regionalidad, de lo local. Hecho que también ha profundizado las diferencias entre los grupos que conviven en este entorno de economía mundializada y tecnologías de la comunicación.

Como resultado de la tendencia económica de las últimas décadas, los movimientos sociales han crecido en fuerza y en tamaño y el descontento de la



población ha adquirido nuevas magnitudes, pero, lo más importante, ha adquirido nuevas formas.

La red Internet ha proporcionado las bases tecnológicas, comunicacionales y en cierto sentido, territoriales para que movimientos sociales de disidencia e inconformidad social se gesten en su interior; no obstante, estas comunidades virtuales de disidencia política no limitan su interacción al ciberespacio, pues sus actividades trascienden las fronteras de los bits.

Las comunidades virtuales que se han opuesto al discurso capitalista de la globalización, si bien no a toda la globalización como podría sugerir el término *globalifóbicos*<sup>1</sup>, han desarrollado ciertos métodos de acción que son representativas de estos grupos. El *hacktivismo* o *net – activismo* es una de estas actividades que se han manifestado con las comunidades virtuales; consiste en boicotear o atacar cibernéticamente sitios de Internet, bancos de datos y listas de información; pero no sólo eso, son parte de esta actividad algunas otras manifestaciones virtuales y físicas como el *net.art*, la publicidad subversiva y otras representaciones artísticas similares; el *hacktivismo* consiste también en hacer manifestaciones virtuales, sustraer información privada para divulgarla en la red o bien todas aquellas acciones cuyos resultados redunden en desestabilizar a una empresa u organismo internacional representante del nuevo orden económico mundial no sólo en el ciberespacio, sino en el mundo físico.

---

<sup>1</sup> Cabe aclarar que si bien el término se popularizó con un discurso pronunciado por el ex presidente mexicano Ernesto Zedillo en 1999, no fue él quien lo inventó, al respecto existen varias propuestas pero ninguna es lo suficientemente clara.

Partiendo de esta lógica, no todas las comunidades virtuales son capaces de generar identidad; tampoco todas las actividades de *hacktivismo* implican necesariamente la presencia de una comunidad. El objetivo de esta investigación es distinguir las condiciones necesarias para que se inicie el proceso de construcción de identidad en las comunidades virtuales y describir sus rasgos característicos.

Además, es importante recalcar que no es objeto de esta investigación ahondar en la propuesta filosófica o política de los grupos antiglobalización, ni tampoco hacer una investigación sobre los movimientos sociales y sus nuevas formas de representación, si bien en algún momento fue necesario un acercamiento epistemológico a estas manifestaciones sociales. Lo importante para el estudio es el proceso mediante el cual una comunidad virtual construye una identidad específica entre los miembros que las conforman. También fue objetivo de la investigación estudiar si las identidades que se observaron en las comunidades virtuales sólo son aquellas que se formaron en el mundo físico, pero llevadas a un entorno tecnológico como la red; o si se trató de una nueva formación que el medio facilitó.

La pertinencia de esta investigación radica en presentar a Internet como un nuevo territorio de integración social que, a pesar de ser virtual, tiene un potencial enorme como fuente de creación de identidades. Si, como opinan varios autores, los individuos, paulatinamente, dejarán de creer en las instituciones y en los Estados Nación, será entonces importante conocer los mecanismos por los cuales las comunidades virtuales, es decir los territorios

creados por los individuos a partir de su interacción tecnológica en Internet, se conforman, actúan y se modifican.

La propuesta de esta investigación es plantear la construcción de las identidades sociales a partir de un entorno tecnológico como Internet y explicar el proceso mediante el cual se construyen tomando como punto de partido teórico la acción que estos individuos conciben, practican y comparten a través de las comunidades virtuales pero cuyos efectos tienen consecuencias en el mundo físico, pues son pocos los estudios que hasta la fecha se han realizado.

Aunque la gran mayoría de los grupos antiglobalización no cuentan con un espacio más que dentro de la red Internet, existen en este momento algunas comunidades virtuales que tienen presencia en el mundo físico y que cuentan ya con un calendario de actividades que, incluso, puede llevarlas a convertirse en ONG's. Para el estudio se han elegido ciertas comunidades virtuales que por sus actividades y su organización en red, facilitaron la investigación. *Borderhack* es una comunidad que se dedica a proteger las leyes de los migrantes latinoamericanos en Estados Unidos, además de considerarse a sí misma como una comunidad virtual antiglobalización, precisamente por creer que las migraciones, el racismo y algunos otros fenómenos culturales son resultado de la globalización. Su posición en el mundo físico se encuentra en Tijuana y la mayor parte de sus miembros son mexicanos.

*Electronic Disturbance Theater* es otra comunidad virtual de asentamiento físico en *Los Angeles*. Ellos son responsables de convocar varias

manifestaciones virtuales en contra del Fondo Monetario Internacional, el Banco Mundial, El gobierno de México por el plan Puebla – Panamá durante 2002, entre muchas otras acciones. También son responsables de desarrollar *software* para sabotear páginas de Internet y de organizar varios festivales culturales en los Estados Unidos y México.

De esta manera, para la presente investigación se realizaron una serie de entrevistas a profundidad con miembros destacados de comunidades virtuales que se han distinguido por su activismo y por llevar su trabajo más allá de los límites de la red; por ejemplo, con miembros del *Colectivo Nortec* de Tijuana, *Borderhack* de la misma localidad, *Fuga.com.mx* del Distrito Federal y *Black Market* de San Diego, California, entre algunos otros.

Los resultados de la presente investigación servirán para formular posteriormente una teoría de la creación de identidad en las comunidades virtuales, hecho de suma importancia para las ciencias sociales dadas las condiciones presentes de expansión y crecimiento de la red. En este sentido, las investigaciones sobre la red servirán para entender de una manera más profunda los cambios que se llevan a cabo en su interior y para visualizar a Internet no simplemente como un medio de comunicación más, sino un elemento de transformación social que, en un futuro próximo, será el semillero de las revoluciones sociales, tecnológicas y culturas.

La metodología utilizada para desarrollar esta investigación fue de carácter fenomenológico – etnometodológico; es decir, se hizo una descripción del objeto de estudio a través de los lazos de conocimiento que como investigador

me unen con él. En este caso se hizo la descripción del movimiento antiglobalización, sus referentes históricos, su desarrollo y su estado actual, así como las diferentes organizaciones que lo componen y sus formas de acción, organización y protesta; también se hizo una revisión exhaustiva de la bibliografía al respecto y se hicieron entrevistas y visitas a los protagonistas de dicho movimiento. De esta manera se hizo una interpretación de los fenómenos observados para explicarlos a través de las teorías de las identidades y de la interacción entre comunicación y tecnología.

Para el desarrollo de la investigación, elegí la etnometodología por plantear que los investigadores pueden, en algún momento, involucrarse con su objeto de estudio y mantener una postura activa, siempre y cuando se esté consciente de ello y exista el pertinente alejamiento epistemológico. La técnica utilizada fue la entrevista en profundidad, pues de esta manera pude acercarme y conocer ciertos valores cualitativos de los actores involucrados en la creación y desarrollo de algunas de las comunidades estudiadas.

Puedo explicar, por mi parte, que desde 1995 soy un constante usuario de Internet y que, por mis actividades académicas y profesionales me encuentro involucrado directamente en la creación y organización de una comunidad virtual que participa en algunas de las actividades descritas anteriormente, sobre todo en el aspecto del *net.art*. Se trata de Fuga (<http://www.fuga.com.mx>), que empezó sus actividades a principios de 1999 y cuya objetivo primordial es brindar un espacio dentro de la red para que los

creadores de cualquier disciplina que puedan digitalizar sus trabajos encuentren un espacio de manera gratuita y permanente en la red.

Por esa misma razón, conozco y he trabajado en algunos proyectos con los protagonistas de algunos movimientos importantes. Tal es el caso de Gerardo Yépiz “*Acamonchi*”, uno de los artistas plásticos de Tijuana y San Diego quien fue colaborador del estudio *Black Market*, a quienes puede atribuirse uno de los primeros experimentos en contrapublicidad que se ha documentado.

Otro caso es el de Fran Illich, *net.artista* de Tijuana, México, quien desde hace más de una década se dedica al estudio de las posibilidades artísticas de la red y, al mismo tiempo, participa activamente en actividades on-line del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), el colectivo *Borderhack* entre otros.

Respecto de las técnicas propias de la etnometodología, se puede decir que estas incluyen:

1. la observación directa y de primera mano de la conducta diaria. Esto puede incluir la observación participante.
2. Conversación en niveles diferentes de formalidad. Esto puede involucrar desde la charla pequeña hasta las entrevistas largas.
4. Trabajo detallado sobre áreas detalladas de la vida comunitaria.
5. Entrevistas en profundidad.
6. Descubrimiento de creencias y percepciones locales.

El procedimiento para la realización de ésta investigación consistió en hacer una revisión histórica del movimiento antiglobalización y de sus manifestaciones en la red en el contexto de la globalización; seguido de la descripción de actividades y organización de las comunidades virtuales antes mencionadas. Después fue necesario recurrir a las teorías sobre la construcción de identidades sociales para verificar si en las comunidades escogidas se da el proceso que las teorías explican.

En algún momento será pertinente hacer una comparación entre las comunidades virtuales y lo que algunos autores llaman comunidades imaginarias, como en el caso de la religión católica con el fin de comparar los conceptos de pertenencia que se dan en ambas comunidades.

La tesis se organiza en cuatro capítulos. En el capítulo I se desarrollan los conceptos de identidad, actor social, pertenencia, narrativa biográfica entre otros, con el fin de dar construir un marco teórico que ayude a situar al lector en el concepto de identidad para su posterior explicación dentro de las comunidades virtuales.

En el capítulo II se hace una descripción de los movimientos antiglobalización, una breve reseña histórica partiendo de uno de los movimientos más representativos del movimiento altermundista, me refiero a Seattle en 1999, su incursión en el mundo virtual, así como una explicación de sus principales formas de organización y manifestación, sobre todo de aquellas que se refieren

a la virtualidad, como el caso del net – activismo, el hacktivismo, la contrapublicidad entre otras.

En el capítulo III se explican los indicadores de la teoría de la identidad de Giménez en algunos miembros de las comunidades virtuales que se mencionaron párrafos antes a través de entrevistas en profundidad, con el objeto de demostrar si es que existen las condiciones necesarias para la creación de identidad en las comunidades virtuales y a su vez, demostrar que tipo de identidad es el que exhiben dichos grupos.

En el capítulo IV se plantean las consideraciones finales de la tesis.



# CAPÍTULO I

## LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD

### **Introducción**

La identidad, tal y como se menciona en la introducción de esta tesis, no es un tema agotado, por el contrario, su conceptualización requiere una profunda reflexión sobre el cómo los individuos se ven a sí mismos, sobre el cómo conciben los espacios en que conviven y a la gente que le rodea; por tanto es sustancial para el desarrollo de ésta investigación plantear un acercamiento epistemológico al concepto de identidad para fijar un punto de partida teórico y así, plantear lo que se entiende por dicho concepto.

No obstante la obviedad del término, la identidad no es un concepto unívoco en el que todas las disciplinas lleguen a un consenso. Todo lo contrario, el concepto es muy variado y tiene tantas directrices de estudio que se ha llegado a confundir el término con otros conceptos que, si bien son parte del proceso de creación de identidad, no implican necesariamente la aparición del concepto, confundiendo los estudios que sobre identidad se realizan en la actualidad.

Las diversas tendencias académicas, sin embargo, coinciden al decir que la identidad es una cualidad inherente al actor social, pero no estática, sino más bien móvil, construyéndose constantemente y reacomodándose de acuerdo a las circunstancias y la historia de vida particular de cada actor social.

Para realizar el presente estudio es necesario trazar un esquema de la construcción de identidad y de sus principales características e indicadores; de esta forma, distinguir si en las comunidades virtuales se da el mismo fenómeno, es decir se observa un proceso de formación de identidad, si bien con variaciones de acuerdo al proceso expuesto; o bien, no se observa ningún proceso de formación de identidad.

Para tal efecto he decidido seguir la línea de investigación de Gilberto Giménez, quien en su trabajo teórico presenta de manera didáctica y estructurada una teoría de la identidad basada en los actores sociales, lo que permite una comprensión más amplia del fenómeno.

Así, en este capítulo se desarrollarán algunos conceptos propios de la teoría de la identidad, como pertenencia, territorio, reconocimiento y flexibilidad entre otras, para explicar la forma en la que el actor social se ve inmerso en el proceso de formación de identidad de manera casi inconsciente, aunque no por ello inocente.

Siguiendo el esquema teórico de Giménez, el capítulo mostrará los diversos procesos por los que tiene que atravesar cualquier persona para crear su

identidad, tanto individual como social, siendo esta última la que más interesa para el desarrollo de la investigación.

Sin embargo, antes de empezar directamente con las características de la identidad, es necesario desarrollar un par de conceptos básicos para entender la teoría de Giménez. Se trata por una parte del concepto de actores sociales y por otro lado, el de cultura, sin que necesariamente esto implique un estudio a profundidad de los dos conceptos; se trata más bien de una aproximación teórica con el fin de definir bajo los intereses de éste estudio al actor social y a la cultura.

### **A) El actor social**

El comportamiento del ser humano en sociedad es el objeto de estudio de las ciencias sociales. No obstante, por su propia naturaleza, no es factible que exista una postura académica única para acercarse metodológicamente a estudiar el fenómeno. De la misma forma en que el comportamiento social de la humanidad es variable y dinámico, las escuelas de pensamiento y las explicaciones teóricas también lo son, llegando a encontrar posiciones disímiles e incluso contradictorias.

Pese a tal situación, durante los últimos años tres posturas básicas son las que han permeado la mayor parte de los estudios en ciencias sociales. Se trata de la teoría del sujeto, del agente y del actor social; cada una de ellas con diversos argumentos que explican la acción social en términos de adaptabilidad, de

adaptación sistémica o bien de relación entre estructura y acción. Veamos cada una por separado.<sup>2</sup>

La teoría del sujeto postula que el individuo es motor de toda acción, no importando la naturaleza de esta y, por consiguiente, todo lo que ocurre en cuestión de acciones sociales es imputable al sujeto y a sus motivaciones psicológicas, de manera independiente a la cultura y las estructuras en las que se halle inmerso. En este sentido, las motivaciones psicológicas sólo podrían explicarse de manera individual y existiría un problema grave para explicar el comportamiento masivo de una sociedad.

Un sujeto sólo respondería a sus propios impulsos y no vacilaría en atenderlos, ya sea para liberar la tensión o para equilibrar sus pulsiones instintivas. La estructura social, no sería sino una reproducción a gran escala de las motivaciones básicas de la psique humana; por tanto, el comportamiento social estaría determinado por motivos que escaparían de la comprensión de la masa, aunque la influiría de manera determinante.

El agente es otra de las teorías que explican el comportamiento del ser humano en sociedad. De acuerdo con esta postura el individuo está sujeto por completo a todas las estructuras sociales que componen el núcleo donde vive y se desarrolla. Así, los grupos sociales e incluso los individuos, no serían sino la

---

<sup>2</sup> Todo este apartado se basa en las fichas teóricas preparadas por el Dr. Gilberto Giménez y que fueron entregadas el 28/Oct/2002 durante su seminario “Cultura y Sociedad” en la FCPyS de la UNAM, en México DF

expresión de fuerzas sociales estructuradas a nivel macro, cuyo margen de libertad y acción estaría por completo limitado, como sucede en los modelos teóricos de Luhman o bien en el marxismo mecanicista.

La teoría del agente postula que ningún comportamiento del ser humano, sea este individual o colectivo está determinado por sí mismo, sino por las reglas estructurales del complejo social al que pertenece. Por tanto, el agente no podría pensar ni actuar de otra manera, si no es como lo que previamente ha concebido como lógico en su sociedad.

De acuerdo con las lecturas, la dinámica social estaría regulada por un determinismo psicológico de carácter individual en el que los sujetos actuarían de acuerdo con sus experiencias psicológicas, siguiendo su libertad individual llevada al extremo; o bien, por un determinismo estructural, en el que los sujetos no tendrían libertad de acción, sólo tendrían lógica de ser y existir según la estructura social, repitiendo la estructura lógico formal del grupo al que pertenecen.

Como una especie de mediación entre éstas dos posturas opuestas y extremas, la teoría del actor social, presente en los trabajos de Giménez y otros investigadores, plantea que deben tomarse en cuenta los dos factores que intervienen en la dinámica social (sujeto y estructura) para construir una lectura que se acerque más a la dinámica de la sociedad.

Por una parte el actor social puede ser o bien un sujeto de forma individual o bien un colectivo, una red de sociabilidad, un grupo o una sociedad, sin que éstos llegaran a superponerse o jerarquizarse: un individuo puede ser el representante de una colectividad y, al mismo tiempo, ese individuo declara sus pertenencias en función del grupo al cual pertenece.

La estructura social, por su parte, debido a su grandeza y complejidad, genera gran cantidad de unidades de acción, es decir, de actores sociales, sin que esto signifique que estas unidades estén determinadas en su totalidad por la forma de la estructura y que dependan únicamente de ella para existir, según la lógica del conjunto.

Si bien la estructura social cuenta con mecanismos fuertemente arraigados y con un complejo sistema que la mantiene funcionando; también es cierto que cuenta con una gran cantidad de subsistemas que se encuentran sólo parcialmente ajustados entre sí, lo que daría cuenta de la movilidad de la estructura y de esa manera, del cambio social. Aunque también puede entenderse que el complejo de subsistemas que se mantienen interactuando en la estructura social sea, a su vez, motivo del freno al cambio social.

En este orden de ideas, las unidades de acción, es decir, los actores individuales o colectivos, en interacción con otros actores y con los demás subsistemas, mantienen una amplia gama de posibilidades de acción, lo que les confiere cierta autonomía en sus decisiones, lo que, opina Giménez, implica una identidad.

Así, el actor social se define por su posición en la estructura social, participando de las reglas y normas sociales del grupo al cual pertenece; y generando la producción y la historia de la estructura. Si bien el actor social se encuentra inmerso dentro de una estructura que lo condiciona con sus límites de acción y sus leyes y reglamentos; este dispone de un grado importante de autonomía para conducir y decidir su comportamiento social.

Así, un actor social cuenta con un gran repertorio de pertenencias y habilidades que no limitan a un solo lugar o bien a una dimensión; podemos mencionar ejemplos como posesiones materiales, profesión, poder político y socioeconómico, pertenencias culturales entre otras que dan al actor un potencial de acción muy amplio y que, no obstante que comparta un mismo lugar en la estructura social con otro actor, es muy difícil que reaccionen de la misma manera o utilicen los recursos con que cuentan exactamente igual.

Lo que determina que un actor utilice sus recursos de una determinada manera es por una parte, la identidad; y de manera igualmente complementaria, los proyectos de vida; tales situaciones se construyen a su vez dentro de la dinámica social, es decir en la interacción de unos actores con otros y es la principal fuente de diferenciación de recursos y, por tanto, de actores sociales.

Existen ciertos parámetros que ayudan a reconocer a un actor social como tal y que, de la misma manera, ayudan a entender su lugar dentro de la estructura social y a entender los parámetros de su acción.

Se puede decir que un actor social siempre ocupa una o varias posiciones dentro de la estructura de la sociedad a la cual pertenece y dentro de éstas posiciones se encuentran asociados una cantidad de recursos, intereses y valores. Además, un actor no puede concebirse en solitario, sino en interacción permanente con otros actores debido a la multiplicidad de subsistemas, grupos y colectivos presentes en la estructura social. Por lo regular un actor está dotado de la capacidad de establecer fines y objetivos y de movilizar los recursos necesarios para lograrlos, a esta capacidad se le llama poder.

A través de este proceso, el actor siempre comporta una identidad, es decir la imagen que de sí mismo construye en la interacción con los otros. Y además se caracteriza por poseer un proyecto de vida que moviliza al actor a construir y modificar los medios a su alcance para llegar a su meta, sea ésta de vida cotidiana o de sociedad. Y también es importante recalcar que siempre se encuentra en un constante proceso de socialización y aprendizaje dados por la interacción que mantiene con los otros grupos.

Siguiendo ésta idea *Robert K. Merton*, en su trabajo *Teoría y estructura social* contrapone las categorías sociales (compilaciones de posiciones y estatus sociales) a los grupos (es decir, individuos en interacción con otros a través de ciertas reglas sociales) y a las colectividades (gente ligada por un sentimiento de solidaridad compartido por ciertos valores y normas, aunque no haya una interacción evidente entre sí). Giménez opina que, en este sentido, los grupos y



las colectividades pueden ser actores sociales, mientras que las categorías no, debido a su carácter abstracto e indefinido.

Así, podemos entender que los actores sociales son aquellos individuos que están insertos en una estructura social determinada y que actúan bajo conjuntos de reglas y valores previamente establecidos, pero que, no obstante, mantienen cierta autonomía tanto para administrar los recursos culturales, económicos y sociales, como para interactuar con el resto de los individuos que los rodean; considerando que esta situación se da en un marco histórico y cultural perfectamente definido.

## **B) La idea de cultura**

El concepto de identidad está muy ligado al de cultura porque se convocan mutuamente cuando se trata de explicar cualquiera de estas dos ideas. De hecho, varios autores han explicado que la identidad no es otra cosa sino formas objetivadas de la cultura y que la identidad no se expresa y perdura sino a través de símbolos, tal y como sucede con la cultura. Sin embargo, a pesar de lo extendido del concepto, la idea no tiene más de 200 años de estar presente en el pensamiento de las ciencias sociales.

Edward B. Tylor puede ser considerado el padre del concepto de cultura con que la antropología emprendió el estudio de la sociedad. En su obra más

importante, *Primitive Culture* (1871), afirma que la cultura es "un todo complejo que incluye el conocimiento, creencias, arte, moral, leyes y costumbres, así como cualquier otra habilidad o hábito adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad". Esta definición de la cultura, con ciertas variaciones, guió los estudios antropológicos durante las siguientes décadas.

El propósito más importante de Tylor consistió en formular un esquema general de la evolución social que abarcó desde el salvajismo hasta la civilización, para después ubicar a las diferentes sociedades en su estadio correspondiente. Para ello, adoptó los criterios de clasificación de las colecciones de los museos expuestas según grupos y periodos temporales, si bien consideró que al aplicarlos a las sociedades deben sustentarse en el grado de avance de las artes industriales (uso de metales, fabricación de instrumentos de agricultura, arquitectura), el conocimiento científico, la moral prevaleciente, las características de las creencias religiosas y el grado de complejidad de la organización social y política.

Entre otras definiciones de cultura se encuentra la de Barry Brunette, quien opina que la cultura es el sistema de artefactos vinculados con nuestras identificaciones grupales. En este sentido, la cultura está íntimamente ligada a la forma en la que las sociedades la representan, es decir a las representaciones sociales. Para Pierce la cultura es el interjuego de las interpretaciones consolidadas o innovadoras presentes en una determinada

sociedad. Así para Bordieu, la cultura son símbolos objetivados bajo formas de prácticas rituales y objetos cotidianos, religiosos y artísticos.<sup>3</sup>

Desde otro punto de vista, Terry Eagleton opina que la cultura es el conocimiento implícito del mundo, un conocimiento por medio del cual la gente establece formas adecuadas de actuar en contextos específicos.<sup>4</sup>

Sin embargo, Clifford Geertz opina que la cultura no es otra cosa sino un sistema de significaciones, que además de ser simbólico es público, en el cual los hombres se encuentran imbricados y que cristalizan en las actividades que realizan y en las ideas en las que creen, cuyo estudio requiere entre otras cosas, la interpretación de los símbolos creados por la humanidad.

“El concepto de cultura que propugno [...] es un concepto semiótico. Creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en las tramas de significación que el mismo ha creado, considero que la cultura es esa urdidumbre y que el análisis de la cultura ha de ser, por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones. Lo que busco es la explicación, interpretando expresiones sociales que son enigmáticas en su superficie [...]”<sup>5</sup>

La cultura, explica Geertz, no es otra cosa sino la definición de nuestros conceptos sobre nosotros mismos y sobre lo que, de manera no evidente, deseamos llegar a ser.

---

<sup>3</sup> íbidem

<sup>4</sup> EAGLETON, T. *La idea de Cultura*, p.59

<sup>5</sup> GEERTZ, C. *La interpretación de las culturas* p.

“Y es aquí, para llegar por fin al título de este trabajo, donde el concepto de cultura tiene un impacto sobre el concepto de hombre. Cuando se la concibe como una serie de dispositivos simbólicos para controlar la conducta, como una serie de fuentes extrasomáticas de información, la cultura suministra el vínculo entre lo que los hombres son intrínsecamente capaces de llegar a ser y lo que realmente llegan a ser uno por uno. Llegar a ser humano es llegar a ser un individuo y llegamos a ser individuos guiados por esquemas culturales, por sistemas de significación históricamente creados en virtud de los cuales formamos, ordenamos, sustentamos y dirigimos nuestras vidas. Y los esquemas culturales son no generales sino específicos, no se trata del "matrimonio" sino que se trata de una serie particular de nociones acerca de lo que son los hombres y las mujeres, acerca de cómo deberían tratarse los esposos o acerca de con quién correspondería propiamente casarse; no se trata de la "religión" sino que se trata de la creencia en la rueda del karma, de observar un mes de ayuno, de la práctica del sacrificio de ganado vacuno. El hombre no puede ser definido solamente como por sus aptitudes innatas, como pretendía hacerlo la Ilustración, ni solamente por sus modos de conducta efectivos, como tratan de hacerlo en buena parte las ciencias sociales contemporáneas, sino que ha de definirse por el vínculo entre ambas esferas, por la manera en que la primera se transforma en la segunda, por la manera en que las potencialidades genéricas del hombre se concentran en sus acciones específicas. En la trayectoria del hombre, en su curso característico, es donde podemos discernir, aunque tenuemente, su naturaleza; y si bien la cultura es solamente un elemento que determina ese curso, en modo alguno es el menos importante. Así como la cultura nos formó para constituir una especie -y sin duda continúa formándonos-, así también la cultura nos da forma como individuos separados. Eso es lo que realmente tenemos en común, no un modo de ser subcultural inmutable ni un establecido consenso cultural”<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> íbidem, p. 57

De esa manera, el estudio de la cultura explicaría la forma en la que los individuos se perciben a sí mismos y a los demás, dando un amplio marco de referencia para posibles interpretaciones, pues podemos entender que los símbolos, sean éstos de carácter personal o colectivo, son generadores de identidad.

Siguiendo esta línea de ideas, Giménez propone una definición de cultura todavía más cercana a la construcción de la identidad, en donde la cultura es la organización social del sentido interiorizado por los sujetos (individuales y colectivos) y objetivado en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados<sup>7</sup>.

Podemos inferir, entonces, que dados los cambios históricos y sociales a los que se somete cualquier colectividad humana, la cultura está en un constante proceso de reconstrucción y transformación, lo que da pie a que las identidades, o bien se transformen o se conjuguen para crear nuevas identidades en un contexto de cambio constante.

“... esos cambios se expresan en la constitución de grupos sociales nuevos, cuyos miembros se identifican entre sí por el empleo de un conjunto de rasgos culturales a los cuales dan un sentido propio, distinto del que pudieran tener en el contexto social en el que están inmersos. En este proceso se genera una nueva identidad, vinculada a una subcultura emergente o bien a una cultura emergente que se adapta a una situación distinta del grupo original”<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Definición dada en clase “*Seminario de Investigación II, cultura y sociedad*”, impartida por Gilberto Giménez el 26/Nov/2002 en la FCPyS, UNAM, México DF.

<sup>8</sup> BONFIL, G. *Nuevas identidades culturales en México*, p. 9

Se pueden distinguir tres dimensiones analíticas en la masa de los hechos culturales; la cultura como comunicación (como signos y símbolos, lengua, vestido, etcétera, son considerados sistemas semióticos), la cultura como conjunto de conocimientos (ciencia, creencias, contemplación y conocimiento práctico del sentido común); y la cultura como visión del mundo (religiones, filosofías...)<sup>9</sup>

### **C) La identidad**

Uno de los conceptos manejados con más frecuencia e importancia en las Ciencias Sociales es el de identidad; al respecto han trabajado varios autores, siendo Gilberto Giménez uno de los más destacados. El autor plantea que la identidad individual es a la vez social, porque es el resultado de la dialéctica que hace el actor sobre lo que considera de sí mismo y aquellas definiciones externas que le dicen lo que los demás actores piensan que es.

“Al distinguir identidad individual e identidad social estamos reconociendo que la identidad no es únicamente un problema de lo que uno piensa de sí mismo. La identidad debe ser valorada por los actores con quienes entramos en contacto. Es decir, la identidad es un producto de las relaciones sociales.”<sup>10</sup>

Para Giménez la identidad se construye en una situación relacional entre actores sociales en un contexto histórico dado, lo que significa que la identidad

---

<sup>9</sup> cfr. GIMÉNEZ, G. *Territorio, cultura e identidades*, p. 76

<sup>10</sup> GIMENEZ, G. et al *Sociología de la Identidad*, pp. 6,7

es el resultado de un compromiso o una negociación entre la autoafirmación y la asignación identitaria propuesta por autores externos.

En esta teoría de las identidades, el autor propone que el concepto de identidad está muy ligado al de cultura, pues se trata de un conjunto de valores simbólicos comunales compartidos. Es decir, aquella serie de elementos que hacen que un individuo sea y pertenezca a un grupo o colectividad y al mismo tiempo, se vea diferente a otras comunidades o grupos.

“La identidad debe concebirse como una eflorescencia de las formas interiorizadas de la cultura, ya que resulta de la interiorización selectiva y distintiva de ciertos elementos por parte de los actores sociales. Por lo tanto, la mera existencia objetivamente observable de una determinada configuración cultural no genera automáticamente una identidad. Se requiere todavía por parte de los actores sociales una la voluntad de distinguirse socialmente a través de una reelaboración subjetiva y selectiva de algunos de sus elementos”.<sup>11</sup>

Giménez refiere que otra de las características de la identidad es su persistencia en el tiempo, aunque sea de manera imaginaria. “Es decir que la identidad implica la percepción de ser idéntico a sí mismo a través del tiempo, del espacio y de la diversidad de situaciones.”<sup>12</sup> De aquí derivan la estabilidad y consistencia que suelen asociarse con la identidad, así como también la responsabilidad y la previsibilidad del comportamiento de algunas comunidades o grupos sociales.

---

<sup>11</sup> íbidem, p. 38

<sup>12</sup> íbidem, p. 43

Otra de las características de la identidad, opina Giménez, es que va siempre asociada a un juicio de valor, en donde la identidad a la cual se pertenece o se quiere pertenecer adquiere un valor para el sujeto distinto del que se le asigna a la contraparte identificada; y generalmente se trata de un valor positivo, que implica orgullo y desarrolla la conciencia grupal, la creatividad, el orgullo de pertenencia y la resistencia contra la penetración excesiva de elementos culturales exteriores.<sup>13</sup>

Según el autor la identidad es flexible, moldeable y adaptable, incluso manipulable. En este sentido, Giménez introduce el concepto de estrategia identitaria en el cual explica que la construcción de la identidad es un medio para alcanzar un fin, lo que no implica que los actores sociales sean total y absolutamente libres para escoger sus identidades o bien que puedan abandonarlas en el momento que deseen. Implica más bien una estrategia de adaptación según la estructura social, la dinámica de las comunidades, la correlación de fuerzas entre los grupos, etcétera.<sup>14</sup>

Para Giménez hablar de identidad es hacerlo también de distinguibilidad, pues ésta es resultado de la interacción entre los actores sociales y es pluridimensional. Implica una auto identificación y una auto diferenciación con el grupo, lo que determina los elementos diacríticos de la distinción y la identificación de roles, es decir, del conjunto de pertenencias. La pertenencia, explica, es compartir un complejo simbólico – cultural de un grupo de identidad colectiva. Por ello para hablar de pertenencia es necesario hacerlo de

---

<sup>13</sup> íbidem, p. 46

<sup>14</sup> íbidem, p. 48



interiorización de un conjunto de valores éticos, estéticos y filosóficos de una comunidad determinada; de un reconocimiento de los miembros de la comunidad como parte del conjunto; y de las obligaciones adquiridas al ser reconocido como parte de la comuna.<sup>15</sup>

Aunque no basta únicamente con pertenecer y distinguirse de otro para construir la identidad, pues

“... no basta que las personas se distingan distintas bajo algún aspecto; también tienen que ser reconocidas y percibidas como tales. Toda identidad (individual o colectiva) requiere la sanción del reconocimiento social para que exista social y públicamente”<sup>16</sup>.

Podemos entender que la identidad no es hecho aislado, sino un fenómeno social en el cual interviene tanto la autoreferencia como el contraste de la mirada del otro y el juego dialéctico entre ambas posturas. También podemos entender que las identidades, sean éstas individuales o colectivas, son formas interiorizadas de la cultura en la cual el individuo se desarrolla y es relacional en y para los actores sociales; es la distintiva y contrastiva afirmación de sí mismo frente a los otros.

Giménez plantea que podemos definir a las identidades sociales como un conjunto de repertorios culturales interiorizados (representaciones y símbolos) valorizados y relativamente estabilizados a través de los cuales los actores (individuales o colectivos) se reconocen entre sí, demarcan sus fronteras y se

---

<sup>15</sup> GIEMENZ, G. et al *Decadencia y auge de las identidades*, Pp. 45-78

<sup>16</sup> *ibidem*. p. 48

distinguen de los demás actores, todo ello dentro de un espacio históricamente específico y socialmente estructurado.<sup>17</sup>

Se dice entonces que la identidad debe concebirse como una eflorescencia o cristalización de las formas interiorizadas de la cultura, que suponen la autopercepción y la percepción de los otros. Así, sólo existe identidad en y para los actores sociales, pues su constitución depende del reconocimiento social. Por ello, la identidad es resultado de la interacción social, pues no existe una identidad creada en solitario ni en sí ni para sí; es una construcción social que se produce en el interior de una sociedad que determina de esta manera la posición de los actores sociales en el marco e la sociedad, por tanto, la identidad refiere un concepto situacional. La identidad tampoco es única ni una sola, se trata de una construcción en constante cambio que implica una continuidad en la serie de construcciones que un mismo individuo puede tener a la largo de su vida y que están determinadas por el intercambio social, de ahí su plasticidad.<sup>18</sup>

Giménez plantea algunos tópicos fundamentales que permiten hacer un recorrido más amplio en el estudio de la conformación de las identidades, individuales o colectivas, y su papel en una determinada sociedad. La identidad concebida como diferencia es un punto importante, sea a partir de ésta distinguibilidad numérica o cualitativa que puede entenderse y ampliarse el estudio de la identidad. Otro punto importante es el que entiende a la identidad como integración unitaria y que toma como puntos del análisis al círculo de

---

<sup>17</sup> Material proporcionado en clase el 10/dic/2002 por el Dr. Gilberto Giménez, FCPyS, México DF

<sup>18</sup> *ibidem*

pertenencias, al conjunto de atributos, a las posesiones materiales y a la biografía incanjeable e intransferible del grupo o del actor social. El papel dentro de la estructura societal, es decir el rol que desempeña cada actor o grupo es otro tópico de análisis dentro del estudio de la conformación de la identidad. La forma en cómo se adapta o cambia una identidad por la dinámica social, entendida ésta como una persistencia en el tiempo, como una continuidad en el cambio, es otro punto de análisis. Y la forma en cómo se percibe y es percibido y caracterizado un determinado actor social o un grupo frente a los demás grupos previamente establecidos es otro de los tópicos propuestos.<sup>19</sup>

Para profundizar en el fenómeno de la construcción de las identidades a continuación desarrollaré algunos de los tópicos planteados por el Dr. Giménez.

#### **D) El reconocimiento**

En la medida que el individuo está integrado a una colectividad o un grupo en particular y se encuentra situado en medio de una sociedad, la interacción con los demás individuos se vuelve el eje principal de todas las demás actividades que realice, pues por su propia naturaleza no podría realizarlas en solitario. Así el contacto con la comunidad es necesario para que el actor social pueda

---

<sup>19</sup> cfr. GIMÉNEZ, G. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*, Pp. 45-78

desempeñarse en la sociedad y al mismo tiempo, pueda integrarse plenamente en ella.

El reconocimiento que los demás actores tengan sobre un individuo en particular será determinante para hacer evidente su posición dentro del colectivo; e incluso su lucha por ser reconocido, si la situación en la que dicho actor se encuentra es desfavorable frente al resto del grupo. El reconocimiento social es la operación fundamental para la constitución de las identidades sociales. En gran parte, nuestra identidad está definida por los otros.

“Es decir, como individuo no sólo soy distinto por oposición a todos los demás individuos, como una piedra o como cualquier otra realidad individuada, sino que, además, me distingo cualitativamente porque, por ejemplo, desempeño una serie de roles socialmente reconocidos (identidad de rol), porque pertenezco a diferentes grupos que también me reconocen como miembro (identidad de pertenencia) o porque poseo una trayectoria o una biografía incanjeable también conocida, reconocida e incluso apreciada por quienes dicen conocerme íntimamente.<sup>20</sup>

En la fenomenología de Heggel podemos encontrar una noción de reconocimiento y, al mismo tiempo, una lucha por el reconocimiento. Esto significa que mientras que por una parte nosotros tratamos de hacer que los demás nos reconozcan como lo que queremos ser y la imagen que queremos proyectar, los otros nos reconstruyen con sus visiones de lo que somos para ellos. En este sentido, el reconocimiento se trata de un proceso dialéctico en el que se encuentran e incluso oponen las definiciones sobre uno mismo que tenemos nosotros y los otros.

---

<sup>20</sup> íbidem

Incluso varios autores han propuesto que esta lucha por el reconocimiento ha dado pie a movimientos sociales que hasta la fecha se mantienen vigentes y son, en algunos casos, la base del cambio social.

Por ejemplo, el catalán Manuel Castells opina en su obra *La era de la información* que la defensa del sujeto y de su particularidad sustituye a la lucha de clases en la sociedad de la información. Castells opina que la identidad es fuente de sentido y experiencia para la gente; es el proceso de construcción de sentido atendiendo a un conjunto de atributos culturales que tienen preferencia sobre el resto; en otras palabras, todo aquello que nos hace ser y pertenecer a un grupo y nos hace diferentes de los demás.<sup>21</sup>

Castells propone tres formas de construcción de identidad en el contexto de la sociedad de la información y que, a su vez, podemos ubicar como luchas por el reconocimiento. La primera sería la **identidad legitimadora**, creada e inducida por las instituciones dominantes para legitimarse frente a los actores sociales; este tipo de identidad estaría representada por un conjunto de organizaciones, instituciones y actores sociales que reproducen los mecanismos de creación de identidad con el fin de mantener una estabilidad social.<sup>22</sup>

La segunda forma es la **Identidad proyecto**, construida a partir de los materiales culturales, sociales e históricos de una comunidad en particular y

---

<sup>21</sup> CASTELLS, M. *La sociedad de la información*, Vol. II, Capítulo 1, pp. 27-90

<sup>22</sup> íbidem, Pp. 30-32

que redefinen la posición de la comunidad en la sociedad; al hacerlo, buscan su reestructuración. Citando a Alan Touraine, la identidad proyecto es el deseo de los individuos de crear una historia personal y dar sentido a todo el ámbito de la vida cultural.<sup>23</sup>

La tercera forma que distingue al investigador catalán es **Identidad de Resistencia**, generada por quienes están en posición devaluada, marginada o estigmatizada y consiste en una oposición a las instituciones sociales dominantes. Esta identidad está caracterizada por ser formas de resistencia colectiva contra la opresión y exclusión generadas por la historia, la geografía o biología.

En oposición a Giddens, Castells dice que la identidad se crea como una reacción en contra de los estados nación y como una resistencia comunal; esto se debe a una discontinuidad entre poder, asociación y representación en sociedades y culturas específicas. La identidad que se construye en la actualidad es principalmente de resistencia ante la globalización, los estados nación y la exclusión social.<sup>24</sup>

De esta forma, Manuel Castells plantea una teoría sobre las identidades en la sociedad red y opina que las identidades construidas básicamente son de resistencia y son reacciones frente a la globalización, los estados – nación; y la exclusión social.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> íbidem

<sup>24</sup> íbidem, Pp. 27-90

<sup>25</sup> íbidem

La tesis de Castells da una opinión diferente, como él mismo lo dice, a la teoría que Giddens plantea respecto de cómo se construyen las identidades en el mundo actual. Propone que la formación de identidad en la modernidad tardía es un acto reflexivo. Comprender lo que se hace y por qué; el YO es un proyecto reflexivo entre dos grandes extremos: globalización y disposición personal.

“Uno de los rasgos distintivos de la modernidad es la interconexión creciente entre los dos extremos de la extensionalidad y la intencionalidad: las influencias globalizadoras por una parte, y las disposiciones personales por la otra (...) Cuanto más pierden su dominio las tradiciones y la vida diaria se reconstituye en virtud de la interacción dialéctica de lo local y lo global, mas se ven forzados los individuos a negociar su elección de tipo de vida entre una diversidad de opciones (...) La planificación de la vida organizada de forma reflexiva (...) se convierte en el rasgo central de su propia identidad”.<sup>26</sup>

La construcción de redes sociales locales conocidas como comunidades locales, opina Castells, son principios de pertenencia e identidad en la medida en que proporcionan los elementos para crear significación social. La comunidad sólo construye identidad en la medida que se organiza como un movimiento urbano (no muy revolucionario) y de esta manera descubre y defiende intereses comunes y produce sentido no sólo para los integrantes sino para la memoria colectiva de la localidad, sobre todo en las urbes. El fracaso de los sistemas de representación obligó a la gente a buscar sentido en su forma más primitiva: la localidad; creando de esta manera una identidad defensiva.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> GIDDENS, A. *Modernidad e identidad del yo*, pp. 1-6,

<sup>27</sup> CASTELLS, Op. Cit. p. 73

Para Castells la construcción de identidad en la sociedad actual, la sociedad de la información es de resistencia construida desde la cultura. Los motivos de la reacción son la globalización y disolución de las instituciones, organismos y sistemas de representación; la interconexión y flexibilidad característicos de las sociedades red, porque borra los límites de la pertenencia, modifica los conceptos de trabajo, tiempo y espacio; y la Crisis de la familia patriarcal como fuente de significado para la seguridad, socialización, sexualidad y personalidad.<sup>28</sup>

La participación en la acción colectiva, opina Giménez, no es la ventaja personal, la *rational choice* que desarrolla sobre todo Giddens, sino la búsqueda del reconocimiento para obtener el derecho a existir y ser reconocido. En la medida en la que un grupo se opone a un orden previamente establecido o bien legitima la existencia de otro, se hace evidente su existencia en oposición o complemento a otro grupo y por tanto se reconoce y se patentiza su derecho a existir.

### **E) Tipología Elemental**

La construcción de la identidad, como se ha mencionado con anterioridad, es siempre una relación dialéctica en la que el actor social negocia con los otros, mediante su percepción y la percepción de los demás su posición dentro de la estructura social; esto significa que, entre otros puntos importantes para la construcción de la identidad, la identidad es siempre una negociación entre lo

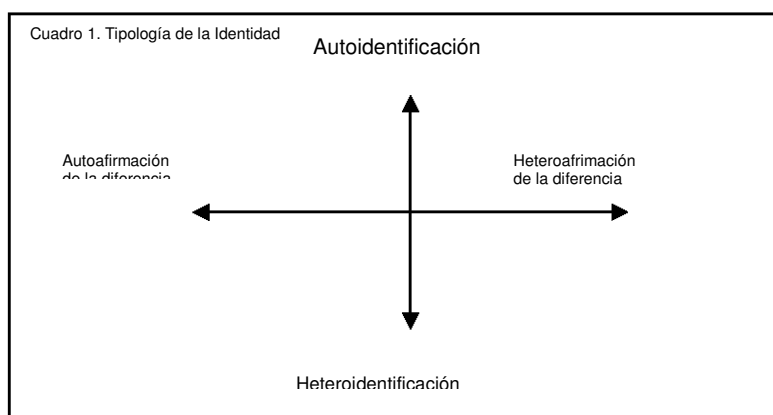
---

<sup>28</sup> íbidem, p. 89



que nosotros percibimos que somos y lo que los demás nos dicen que somos. Por tanto, siempre existe una tensión entre la percepción y la diferencia; y entre el reconocimiento y la aceptación de la diferencia.

Si se tratara de ejemplificar ésta tipología del reconocimiento mediante un cuadro cartesiano, en el eje de las X tendríamos la línea que marca la diferencia entre los actores sociales y que iría de una autoafirmación de la diferencia, en la que el actor es plenamente consciente de la diferenciación entre él mismo y el resto de los actores sociales; a una confirmación de la disparidad construida por los demás actores sociales, los otros, pero no precisamente por el actor en cuestión. En el eje de las Y estaría el espacio para la identificación y correría de una autoidentificación, en donde el actor se identifica por sí mismo en algún grupo o categoría que él mismo mantiene en proceso de construcción; a una heteroidentificación, en donde los demás actores lo incluyen en una categoría o grupo previamente establecida, no importando si el actor se identifica o no con esa grupo. (Cuadro 1)<sup>29</sup>



Basándose en un estudio previo de Alberto Merlucci de 1991, el Dr. Giménez plantea una tipología elemental de las identidades en relación a

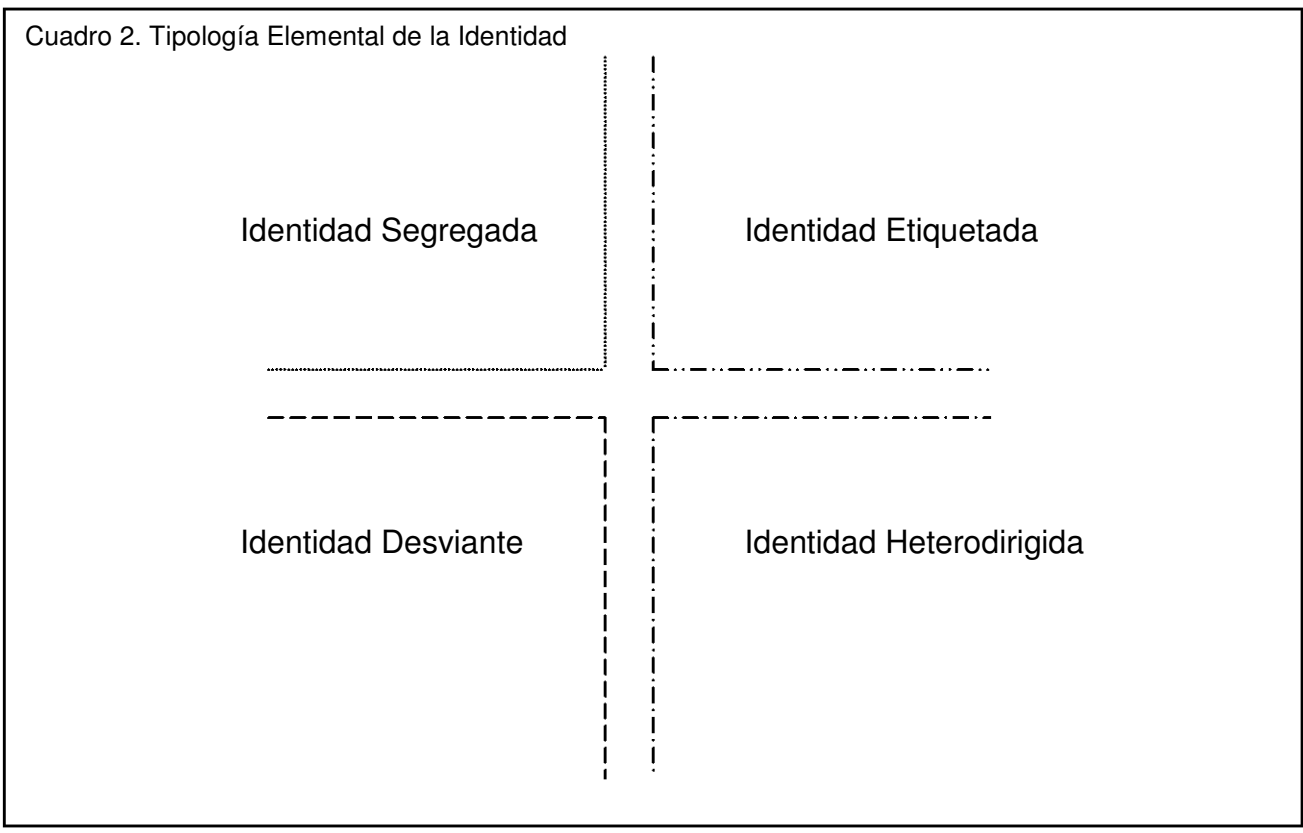
<sup>29</sup> Los cuadros son autoría de Gilberto Giménez

su reconocimiento y a la diferenciación entre los actores sociales, es decir, en cuanto a su auto y heteropercepción, que distingue cuatro configuraciones básicas<sup>30</sup>:

- 1) **Identities segregadas**.- esta construcción habla de cuando el actor social se identifica y afirma su diferencia en oposición o de manera independiente a cualquier reconocimiento por parte de los demás actores sociales. En este caso, la identidad se manifiesta como una forma de oposición a los demás actores.
- 2) **Identities heterodirigidas**.- esta construcción refiere una identificación por parte de los demás actores como diferente, no obstante que él mismo posea una muy débil capacidad de reconocimiento autónomo.
- 3) **Identities etiquetadas**.- esto se refiere a cuando el actor se identifica por sí mismo en alguna identidad cuya diversidad ha sido fijada previamente por otros actores sociales.
- 4) **Identities desviantes**.- esta habla de cuando los actores sociales se apegan a una serie de reglas y normas que previamente establecieron otros grupos o actores sociales, sin embargo, la posición de desventaja social o de atributos hacen que la imposibilidad de ponerlas en práctica se manifieste a través de conductas que el resto de la población califica como exasperantes. (Cuadro 2)

---

<sup>30</sup> GIMÉNEZ, G. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*, p. 49



Como se vio en los cuadros anteriores, el fenómeno del reconocimiento, pieza clave de la identidad es, por lo general, una especie de negociación entre lo que yo veo y pienso de mí mismo y lo que los otros piensan y sienten de mí, por lo que podemos inferir que la identidad no es precisamente un atributo inamovible, sino por el contrario se trata de una construcción social realizada entre el actor social y la sociedad con la que convive. Sin embargo, en el proceso de creación de una identidad social siempre existe una confrontación con las otras identidades válidas en el momento de la aparición, lo que, por lo regular, se da en un contexto de desventaja y contradicciones dando pie a confrontaciones de diferente índole entre los actores sociales.

## **F) La distinguibilidad**

Hasta este punto ha quedado claro que la identidad no es un fenómeno aislado del actor social, sino más bien una construcción dialéctica entre el actor y los otros, en donde se manifiesta una oposición entre lo que se piensa de sí mismo y lo que los demás opinan, por ello se habla de que la identidad es una construcción social. No obstante, la identidad debe considerarse como una serie de cualidades y atributos que, de manera particular, conforman la identidad de quien los posee, no obstante que dichas características particulares contribuyan a crear una identidad colectiva.

Este atributo de la identidad que habla más bien sobre características particulares y cualitativas del actor social, puede considerarse como la distinguibilidad que diferencia a actores de un mismo grupo e incluso, con la misma cantidad de recursos socioeconómicos y culturales.

Giménez destaca tres elementos que constituyen a esa distinguibilidad<sup>31</sup>:

- 1) la pertenencia a una pluralidad de colectivos
- 2) la presencia de un conjunto de atributos idiosincráticos y de relaciones
- 3) una narrativa biográfica, es decir, una historia de vida

Siguiendo esta lógica, podemos decir, entonces, que el actor social se ve a sí mismo como perteneciente a una serie de colectivos y reconocido por los

---

<sup>31</sup> íbidem, p. 51

demás miembros de la sociedad, además de ser una serie de atributos y con una historia de vida que no puede ser canjeable ni prescindible.

### **G) La pertenencia social**

Cada individuo se ve a sí mismo imbuido en una serie de prácticas y círculos de carácter afectivo, laboral, profesional, cultural o político. Cada uno de ellos implica una distintividad del individuo en cuanto pertenece a cada uno de ellos, pues lejos de eclipsar la identidad personal, éstos amplían la diferenciación entre cada actor.

Esta pertenencia social a los círculos mencionados implica un sentimiento de lealtad hacia el conjunto de los individuos que los integran y hacia las actividades propias de la colectividad.

La pertenencia social, explica Giménez<sup>32</sup>, implica necesariamente la aceptación parcial o total del complejo simbólico cultural de la colectividad a la cual se pertenece. En este sentido, esas bases simbólicas son interiorizadas por los actores sociales que participan de ellas. Este hecho no significa que los actores las acepten de manera total e inmediata, e incluso que no pueda darse la disidencia, simplemente apunta a que para que un actor pueda ser incluido, reconocido, tipificado o excluido de una comunidad, necesariamente los actores deben conocer e interiorizar dentro de sus valores éticos, estéticos y filosóficos los valores de la comunidad.

---

<sup>32</sup> *ibidem*, p. 53

La inclusión dentro de este complejo de relaciones implica también que el actor social asuma un rol dentro de la colectividad, ya sea de manera pasiva o conformista; ya de manera militante u organizadora; o bien, simplemente se pertenece de manera nominal. De acuerdo al complejo de relaciones simbólico culturales, los actores definen así su interacción y su lugar dentro de la estructura social.

Giménez opina que la pertenencia a los grupos no despersonaliza ni tiende a la uniformación de sus miembros, por el contrario y bajo ciertas condiciones especiales, la pertenencia a las colectividades puede hacer todavía más particular el carácter específico de cada actor. Es decir, cuanto más amplio es el grupo de las pertenencias, más específica y diferenciada será la identidad de ese actor social.

A través de la pertenencia a las colectividades, los individuos internalizan, aunque sea de manera parcial, el complejo simbólico que caracteriza a ese grupo. De esa manera, se reconstruyen y se aceptan las categorías sociales implícitas que están latentes dentro de las colectividades, es decir, se aceptan las categorías sociales, lo cual sirve también como marcos de interpretación y recepción de la realidad y como guías de los comportamientos y prácticas sociales de los actores sociales.

## H) Los atributos

Cada actor social está compuesto no sólo de características que vienen desde fuera de él y que asimila e interioriza como parte de un proceso continuo de creación de identidad. Es importante tomar en cuenta los atributos con que cada individuo cuenta, aun antes de pertenecer a cualquier colectividad y que, incluso, tienen carácter biológico, demográfico o geográfico.

“Se trata de un conjunto de características tales como disposiciones, hábitos, tendencias, actitudes o capacidades, a las que se añade lo relativo a la imagen del propio cuerpo”.<sup>33</sup> Tales atributos pueden ser considerados rasgos de la personalidad o bien tienen una significación relacional, en el sentido de que revelan el grado de sociabilidad que tiene un individuo.

No obstante, todos estos atributos tienen la cualidad de ser materia social en el sentido de facilitar la creación de estereotipos con los cuales se identifican a ciertos grupos con un conjunto de características previas, que bien pueden coincidir o no con el total de la colectividad.

De ahí que estos atributos puedan funcionar en forma positiva o negativa cuando el actor social de manera implícita lleva dentro de sí las características del grupo con el que es identificado para el resto de la comunidad. Cuando esos atributos tienen una orientación más bien negativa y son llevados al extremo, la percepción de la comunidad frente al individuo es obviamente

---

<sup>33</sup> LIPIANSKY, citado por GIMÉNEZ en Op. Cit. p. 53

negativa e incluso estigmatizada, no importando si el individuo comparte o no las características señaladas. (Vg. La comunidad negra en EUA).

### **I) La narrativa biográfica**

Cada uno de los actores sociales cuenta con una historia personal que es única e irrepetible y que relata una dimensión más profunda y personal de la vida del actor aludido, que incluso tiene un carácter de confesión. Giménez explica que esta narrativa biográfica avanza de manera progresiva de los estratos más superficiales de la vida del actor hasta los niveles más íntimos de las relaciones sociales.

“Es precisamente en este nivel de intimidad en donde suele producirse la llamada autorrevelación recíproca (entre conocidos, camaradas, amigos o amantes), por lo que al requerimiento de un conocimiento más profundo (dime quién eres: no conozco tu pasado) se responde con una narrativa autobiográfica de tono confidencial (self – narration)”<sup>34</sup>.

A través de ésta historia de vida se construye y se reconstruye la visión que él actor tiene sobre sí mismo. Se retoman y se configuran ciertos actos y evidencias del pasado para darles un sentido que tiene la validez de decir quien en realidad soy yo ante el otro. Y, asimismo, sirve para que el otro reconozca en mí una serie de atributos reflejados en una historia particular.

---

<sup>34</sup> GIMÉNEZ, Op. Cit. p. 57



La contraparte que escucha y comparte la historia de vida puede validar o incluso reconfigurar la biografía para darle el sentido que le parezca correcto y necesario. Incluso puede tomar fragmentos de la narrativa para reinterpretarla o reconfigurarla y hasta para condenarla o rechazarla.

“... en mayor medida que las identidades asignadas por el sistema de roles o por algún tipo de colectividad, la identidad biográfica es múltiple y variable. Cada uno de los que dicen conocerme selecciona diferentes eventos de mi biografía. Muchas veces son eventos que nunca ocurrieron. E, incluso, cuando han sido verdaderos, su relevancia puede ser evaluada de diferentes maneras, hasta el punto de que los requerimientos que a partir de allí se me brindan, pueden llegar a ser irreconocibles para mí mismo”<sup>35</sup>.

La historia de vida, la biografía única o incanjeable no es simplemente el relato de una persona hacia otra con la intención de una confidencia, se trata más bien de una reconstrucción simbólica de los hechos ocurridos que tratan, algunas veces de hacer coincidir tanto las expectativas de quien cuenta con el proyecto de vida, como con la moral corriente de la colectividad a la que se pertenece, llegando incluso a censurar situaciones que pudieran estar más allá de esta lógica o bien que pudieron ser traumáticas.

Los elementos de la distinguibilidad aquí expuestos refieren tanto una configuración de aspectos personales que tienen como fin permanecer en la colectividad o bien negociar ante el otro que la historia personal coincide con los proyectos de vida que el actor mismo se ha planteado. Es obvio que, en cuanto vive en sociedad, el actor social configura este proyecto de acuerdo a

---

<sup>35</sup> PIZZORNO citado por GIMÉNEZ, Op. Cit. p. 58

los valores éticos, estéticos y filosóficos que predominan en el grupo del cual es parte, le interesa ser o bien le interesa renunciar a él.

Estas características refieren también una negociación del actor tanto consigo mismo en la medida en que se adapta o rechaza el orden previamente establecido y pertenece a una serie de grupos o colectividades que lo afirman o rechazan como miembro; también implica una lucha por el reconocimiento ante el otro, como perteneciente a un determinado colectivo que tiene reglas morales definidas, como un actor que tiene una serie de atributos socioeconómicos, geográficos, demagógicos e incluso biológicos; y como portador de una historia particular que habla de él como un individuo diferente de los demás.

#### **J) La permanencia en el tiempo**

Otra de las características propias de la identidad es su capacidad de mantenerse como una constante a lo largo del tiempo, en diferentes situaciones y bajo diferentes presiones. Si en un momento puede considerarse que la identidad es una marca distintiva que hace diferente al actor social de otro, también se trata de una constante en la personalidad del individuo, que lo mantiene siendo él mismo a lo largo de los cambios que pueda experimentar en toda su vida.

De aquí se pueden inferir varios puntos; en primer lugar se habla de una coincidencia de la identidad para consigo misma, es decir de la relativa

estabilidad que una identidad, individual o colectiva, conserva a lo largo de la historia. También se habla de una referencia que sirve para hablar de consistencia en la identidad y, al mismo tiempo, de una relativa previsión en los comportamientos sociales.

Esta cualidad nos lleva también al carácter socializante de la identidad.

“... también los otros esperan de nosotros que seamos estables y constantes en la identidad que manifestamos; que nos mantengamos conformes a la imagen que proyectamos habitualmente de nosotros mismos (de aquí el valor peyorativo asociado a calificativos tales como inconstante, voluble, cambiadizo, inconsistente, camaleón, etc.); y los otros están siempre listos para comprometernos a respetar nuestra identidad”.<sup>36</sup>

Lo referido hasta aquí habla de una continuidad en la serie de manifestaciones que mantienen las identidades a lo largo de su historia; se habla de una transformación en la estructura del sistema sin que éste se vea cambiado a profundidad ni en sus formas de acción más elementales. Sin embargo, esto no significa que puedan darse transformaciones profundas en donde el actor siente que ha tenido una especie de ruptura consigo mismo o con sus convicciones y se habla entonces de un cambio profundo.

La mutación, es decir la alteración cualitativa de la estructura identitaria, puede darse de diversas maneras. En las identidades individuales se habla de una

---

<sup>36</sup> Lipiansky citado por Giménez. Paradigmas de identidad, p. 43

mutación por conversión. Es decir de un cambio profundo en la estructura que da la sensación de un renacer.

En cuanto a las identidades colectivas, Giménez identifica dos tipos básicos de mutación: por asimilación o bien por diferenciación. En el primer caso se habla de que esta forma de cambio en la estructura identitaria se compone, a su vez, de dos formas más: la amalgama, que implica que dos grupos o más se unan para crear un grupo con una identidad nueva; o bien, la incorporación, que se da cuando un grupo asume la identidad de otro. La otra forma de mutación a la que alude el investigador cuenta también con un par de formas de acción: la división, que implica que un grupo previamente dado se descompone en varios subgrupos; o la proliferación, que implica que un grupo genere varios grupos más diferenciados entre sí.<sup>37</sup>

### **K) La identidad como valor**

Es importante señalar que siempre una identidad genera tanto en el actor social como en los demás un juicio de valor. Esto es, se asocia la identidad de manera positiva o negativa a quien o quienes la ostentan, pues es común que los actores en el seno de las relaciones sociales, tiendan a hacer una comparación de la forma en la que está estructurada su identidad y a hacer una desvalorización de las otras identidades.

---

<sup>37</sup> *ibidem.* p. 45

Por lo general, el actor social encuentra a su identidad y la del grupo al cual pertenece de manera positiva. Se identifica con la serie de valores presentes en la colectividad y no tiene conflictos significativos para hacerlo, estimulando con ello la autoestima, la creatividad la solidaridad, la voluntad de autonomía y la capacidad de resistencia contra la penetración de elementos exteriores. Esto implica una valorización positiva de su identidad y la tendencia a marcar la diferencia con otros grupos sociales.

Sin embargo, es también común que el sujeto acepte que la identidad que conlleva, es también la de un grupo desvalorizado o marginado dentro de la estructura social, lo cual implica que los prejuicios de los otros grupos dominantes se harán presentes en la forma en la que el individuo acepte y construya su identidad, provocando con ello el actor sufra frustración, desmoralización, complejo de inferioridad, insatisfacción y crisis.<sup>38</sup>

## **L) Identidad y Territorio**

Profesionales de las ciencias sociales como Wallerstein, Lacoste y Hoerner apoyan que lejos de que la globalización provoque la desterritorialización, la tendencia global tiene por patria y beneficiario un centro de Estados Naciones poderosos y prósperos y que se difunde de manera desigual por periferias clasificables según su grado de integración. Todo desarrollo de la mundialización descansa sobre nudos urbanos que son la piedra angular de estas regiones.

---

<sup>38</sup> íbidem, p. 46

El territorio es el espacio apropiado y valorizado – simbólica e instrumentalmente – por grupos humanos y existen tres tipos de operaciones en la producción territorial. La creación de mallas que resultan de la división del espacio en diferentes escalas o niveles para el óptimo funcionamiento o control de las actividades sociales. La implantación de nudos o centros de poder jerárquicamente relacionados entre sí que simbolizan la posición relativa de los actores sociales dentro de un territorio, ya sean estas ciudades o pueblos. El trazo de redes que son entramados que ligan puntos o nudos entre sí, se derivan de la necesidad de los actores de relacionarse, se conciben como medios de comunicación, aunque también como fronteras y límites.<sup>39</sup>

La geografía de la percepción concibe al territorio como el lugar de la escritura geosimbólica, ligada a la cultura como dimensión simbólico – expresiva de las prácticas sociales, incluidas sus matrices subjetivas y sus productos materializados en forma de instituciones o artefactos.

Un geosímbolo es un lugar, una extensión o un accidente geográfico que por una serie de cuestiones culturales, políticas o religiosas ayudan a ciertos pueblos a confortar o alimentar la identidad a través de la dotación de un carácter simbólico.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> GIMÉNEZ, G. *Territorio, cultura e identidades* p. 77

<sup>40</sup> íbidem, p. 78

## M) IDENTIDADES SOCIALES

Al ser la identidad una cualidad que nace en el ámbito de las relaciones sociales y tener una carácter dialéctico para existir, las identidades individuales y colectivas comparten características e incluso, en algunas cualidades, es indiferente que se hable de un individuo o de una colectividad.

Sin embargo, existen ciertas características de las identidades colectivas que hay que resaltar. Por ejemplo, se dice que las identidades colectivas son un conjunto de relaciones entre individuos vinculados entre sí porque comparten un complejo simbólico – cultural que los hace pertenecer a una colectividad en específico y son capaces de pensar, actuar y operar a través de sus miembros o representantes. En este caso, los límites de la identidad colectiva llegan hasta donde ésta es capaz de generar símbolos y representaciones sociales.

Giménez explica que hay que considerar algunas proposiciones respecto a las identidades colectivas con el fin de hacer más clara su consistencia:<sup>41</sup>

- 1) Las condiciones de formación de las identidades colectivas son las mismas que las de los grupos sociales, esto es, la proximidad de los actores en un espacio social

---

<sup>41</sup> GIMÉNEZ, G. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*, Pp. 61-62

- 2) No obstante su carácter de colectividad, la aparición de una identidad social no implica necesariamente que se estructure alrededor de un grupo organizado
- 3) La identidad colectiva no es sinónimo de actor social
- 4) A pesar de compartir una identidad colectiva, no todos los actores que integran la colectividad pueden compartir de la misma manera o con el mismo grado de profundidad el complejo simbólico que articula una identidad social
- 5) No necesariamente una identidad colectiva puede o debe generar una acción colectiva
- 6) Las identidades colectivas no tienen siempre por efecto la despersonalización u homogenización de los miembros que las componen ni de sus comportamientos

De esta manera, podemos inferir que para que una identidad pueda crearse se necesita, sea ésta de carácter individual o colectiva, un espacio de interacción social en donde los actores compartan un complejo simbólico cultural y puedan construir sus diferencias en base al reconocimiento del otro, todo ello en un determinado espacio – tiempo plenamente identificable.

Asimismo, se plantea que una identidad social no depende de un grupo estructurado o bien del contacto proxémico, sino de compartir una serie de símbolos culturales plenamente identificados por la colectividad (tal y como sucede en las llamadas comunidades imaginarias, ejemplo de ellos sería la



religión, en donde cada uno de sus miembros no se conoce, pero se siente partícipe de un mismo grupo que es capaz de reconocer los símbolos propios en cualquier lugar donde vaya).

## Capítulo II

### Los movimientos anti – globalización en la sociedad red; un acercamiento preliminar

#### INTRODUCCIÓN

A principios de la década de los 80 un escritor canadiense de nombre William Gibson publicó una novela llamada *Neuromante*<sup>42</sup>, un hito dentro del género literario *cyberpunk*; en la historia se describe, con las características de la novela negra, como una sociedad altamente tecnologizada se encuentra bajo el dominio de una gigantesca corporación multinacional; la mayor parte de los seres humanos se conectan a un espacio virtual por medio de un dispositivo que tienen implantado en la cabeza y con la ayuda de una computadora, realizan todas sus labores cotidianas; y no sólo eso, se reúnen, conviven, se divierten y en general, su vida se organiza de acuerdo a como interactúan en ese *continuum* de bits que todos conocen por el nombre de *ciberespacio* y que está regido por una computadora central llamada La Matriz (*the matrix*). Así, la compañía es capaz de organizar la vida y pensamiento de cada uno de los habitantes de este planeta según sus propios intereses.

---

<sup>42</sup> GIBSON, W. *Neuromante* Ed. Minotauro 1984

Sin embargo, un disidente trata de hacer que todos los ciudadanos despierten y tomen conciencia de la situación, para que de esta manera, se liberen de la dictadura que representa la corporación. Este pirata informacional (*hacker*) está solo y tiene como única arma la tecnología que la propia empresa desarrolló y, a base de boicots y asaltos informacionales, intentará lograr su objetivo: vivir en un mundo libre.

La importancia de la novela de Gibson no sólo está en haber inventado el término *ciberespacio*; o incluso popularizar los conceptos de red de información, *hacker*, entre algunos otros que, en la actualidad cualquier persona que utilice las tecnologías de la información que se han desarrollado durante los últimos años conoce; más bien su validez se encuentra en el haber imaginado un mundo interconectado no sólo para hacer negocios o intercambio de información cultural, sino para realizar actividades tan básicas como el convivir con la familia o tener una vida sexual activa. *La vida se encuentra en la red, escribía Gibson, todo lo demás son puras especulaciones*<sup>43</sup>.

Además, la única posibilidad de disidencia, relataba el autor en la novela, era a través de utilizar los elementos tecnológicos que la propia corporación desarrolló para dominar a todo el mundo. La revolución sería capaz de lograrla un individuo aislado y de manera casi involuntaria, no una comunidad, fácilmente identificable y manipulable.

---

<sup>43</sup> íbidem

Lo que planteó Gibson es una posibilidad totalmente nueva para protestar y liberarse; una posibilidad que crece y se articula a través de la tecnología y que se da como un gesto individual. Como una manifestación aislada, pero que tiene la fuerza y la convicción para lograr el cambio tan necesario dentro de la comunidad.

Vistas las cosas de esta manera, los movimientos antiglobalización, o los globalifóbicos como los llamó el presidente Zedillo, parecen cristalizar lo que el escritor propuso hace casi dos décadas: movimientos aislados que se ostentan contra una entidad que parece regir a todo el mundo y caracterizado por las políticas económicas tendientes a instaurar un régimen neoliberal global con consecuencias desfavorables para toda la población.

Los movimientos antiglobalización han creado una disidencia cada vez más notable a nivel social, sus estrategias incluyen el uso de la tecnología para organizarse y tomar acciones simultáneas en todo el mundo, así como una serie de ataques informáticos y de desprestigio contra las principales fuentes de lo que ellos consideran ese orden mundial que simplemente acabará por auto consumirse.

“La regla del juego consumista no es la avidez de obtener y poseer, ni la de acumular riqueza de manera tangible, sino la emoción de una sensación nueva e inédita. Los consumidores son, ante todo, consumidores de sensaciones; son coleccionistas de cosas, sólo en un sentido posterior, como un subproducto de lo anterior”.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> BAUMAN, Zygmunt. *La Globalización, consecuencias humanas*. p. 110

Los movimientos antiglobalización son, desde la lógica que plantea la propia globalización, una manera diferente de hacer disidencia, de manifestar el descontento por la globalización que, paradójicamente, está excluyendo a todo el mundo y lo está fragmentado de una forma violenta, si bien no a través de las armas, sí con las políticas económicas.

Tal parece que las antiguas formas de representación como los sindicatos y las asociaciones han encontrado nuevos elementos dentro de la lógica de este nuevo contexto informacional, que les proporciona la flexibilidad de adaptarse a la dinámica social que exige la acción comunal a través de redes de intercambio de información.

Si admitimos el hecho de la globalización, estamos admitiendo también sus consecuencias. No se trata simplemente de una nueva forma de comercio, ni de una serie de políticas públicas orientadas a favorecer el libre mercado, que es de por sí tendencioso; sino a la forma en que dicha situación cambia las estructuras del propio comercio, las formas del trabajo, los conceptos básicos de tiempo, espacio, individuo, comunidad, identidad, cultura y organización.

Los movimientos antiglobalización se extienden por todo el mundo y tienen diferentes formas de acción. Sus integrantes son de lo más vario pinto y sus filosofías y métodos son diferentes entre sí. Tal parece que la única característica que los mantiene unidos es su desprecio por las políticas económicas actuales y el libre comercio, representadas por organismos internacionales como el Fondo Monetario Internacional (FMI), la Organización

Mundial de Comercio (OMC), el Banco Mundial (BM), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) e incluso la propia Organización de las Naciones Unidas (ONU) entre muchas otras.

## **A) La globalización**

La globalización es un concepto que, hasta este momento no tiene una concepción única e inamovible; por el contrario, muchos teóricos han iniciado interesantes debates para definir el término, lo que en algunas ocasiones, ha provocado concepciones encontradas o contradictorias. Por tanto, la globalización puede entenderse como un concepto académico en formación por definir sus características, sus consecuencias, su historia e incluso, su pertinencia dentro de las ciencias sociales.

Aunque la globalización se encuentra en un estado en el que todavía no hay un concepto único e indivisible para definirla, existen algunas nociones que ayudan a entenderla de una manera más amplia y además, representan el imaginario popular al respecto.

Una de las formas más comunes para nombrar a este fenómeno son las metáforas, que continuamente se debaten entre la nostalgia y la utopía según Octavio Ianni, pues “expresan inquietudes sobre el presente e ilusiones sobre el futuro y hasta comprenden muchas veces al pasado. La utopía puede ser la imaginación del futuro, así como la nostalgia puede ser la imaginación del

pasado. En todos casos está cuestionada la promesa ante el presente o el extrañamiento frente a la realidad”<sup>45</sup>.

En este sentido Ianni opina que las metáforas han capturado la sensación que se tiene del presente, al no tener un referente claro de lo que sucede y al coincidir tantas situaciones sociopolíticas en un mismo fenómeno. *Disneylandia Global, fábrica global, tierra patria, nave espacial, nueva Babel, tercera ola, sociedad de la información y aldea global* son algunos de las metáforas que el autor enumera al hablar sobre el acontecimiento. Por ello, debido a la complejidad de su constitución y la cantidad de fenómenos que alcanza, la globalización no puede ser expresada, sino a través de metáforas, porque sólo así es posible conceptualizarla sin temor a dejar fuera alguno de sus elementos.<sup>46</sup>

El término globalización tiene uno de sus orígenes, sin duda, en el pensamiento del teórico canadiense de los medios Marshall McLuhan y en su concepto de *aldea global*, según la cual debido a la contracción causada por los medios (la tecnología), el mundo se había vuelto tan pequeño como una aldea.

"Debido a la contracción causada por la electricidad, el globo ya no es más que una aldea. La velocidad electrónica, al conjugar todas las acciones políticas y sociales en una súbita implosión, ha estimulado en grado muy intenso la conciencia de la responsabilidad. Este es el factor implosivo que

---

<sup>45</sup> IANNI, O. *Teorías sobre la globalización*, p. 12

<sup>46</sup> *Íbidem*, pp. 3-13

altera la situación del jovencito menor de 20 años y de algunos otros grupos. Ya no se les puede contener en el sentido político de una asociación limitada. Gracias a los medios electrónicos, ahora están integrados a nuestra vida como nosotros a la suya".<sup>47</sup>

La aldea global que concibió McLuhan simboliza el hecho de que a través de los medios electrónicos como los satélites, los teléfonos, la televisión entre algunos otros, redujeron las distancias físicas e ideológicas entre los individuos, acercándolos físicamente y también a través de la cultura, aunque también de manera paradójica, los ha separado.

Otro concepto sobre la globalización es el que maneja Jan Aart Scholte<sup>48</sup>, en donde a través de una revisión exhaustiva de la bibliografía sobre globalización, propone cinco tendencias básicas. La globalización como internacionalización, en donde su factor principal sería la interdependencia económica entre los países del orbe; el segundo concepto más empleado de globalización sería éste como liberalización, es decir, de eliminación de las barreras comerciales y arancelarias que limitan el libre flujo mercantil y financiero a nivel global. Otro sentido sería el de universalización, es decir como todo aquello que tiene alcance o vigencia mundial, como la difusión de objetos y experiencias en todos los rincones del mundo. Un sentido más es el de occidentalización o modernización en el sentido de imperialismo. Un último sentido es el de desterritorialización de las relaciones sociales a nivel mundial o la proliferación de relaciones supraterritoriales o redes de información.

---

<sup>47</sup> MCLUHAN, *La comprensión de los medios*, p. 27

<sup>48</sup> Cfr. SCHOLTE, J. A. *Globalization*, New York St. Martin Press, 2000



No obstante, el concepto de globalización tiene coincidencias en la mayor parte de sus exposiciones. Giddens conciente de la variabilidad del tema propone que la mejor forma de entender al fenómeno, independientemente de su inserción en algún discurso político, filosófico o científico, es como la reestructuración de nuestras formas de vida debido a las tendencias de la economía capitalista a actuar de manera mundial impulsada por las tecnologías de comunicación y las políticas económicas de las instituciones financieras que controlan los flujos de capital en el mundo entero.<sup>49</sup>

Sobre si ésta (la globalización) es buena o mala todavía es muy pronto para averiguarlo, opina Giddens. Es cierto que está generando riqueza y que, de alguna manera, está acercando individuos o culturas que en otras condiciones históricas posiblemente nunca hubieran tenido la posibilidad de estar en contacto; es cierto, además, el mundo nunca estuvo tan cerca de sí mismo y que la producción cultural y artística nunca ha tenido mayor empuje y diversidad; aunado a que la posibilidad de escapar a esos antiguos esquemas de dominación nunca estuvieron más cerca y a una libertad individual, de expresión y de acción sin precedentes.<sup>50</sup>

El término globalización es usado en la actualidad para referir a muchos fenómenos que parecen provenir de la misma causa. El desempleo, el cambio en la forma del trabajo, la educación, las telecomunicación, la bursatilización de

---

<sup>49</sup> cfr. GIDDENS, A. *Un mundo desbocado*, Ed. Taurus, 1999

<sup>50</sup> *ibidem*

la economía, el intercambio comercial generalizado, la política basada en el marketing, la inmigración, los nacionalismos, los fundamentalismos, la pobreza extrema, el movimiento ecologista, las nuevas identidades, la disidencia política, la transformación del arte, el entretenimiento como base fundamental de la cultura y más: todo es causa o reacción frente al fenómeno de la globalización.

Para explicar a la globalización y sus efectos es común utilizar términos provenientes de disciplinas como la economía, la política, la comunicación o la sociología, explica Néstor García Canclini en su obra "La globalización imaginada". Para algunas disciplinas el fenómeno es un cambio en la organización capitalista; para otros es un incremento de las relaciones comerciales; algunos más hablan de transculturización otros opinan que es la construcción de una nueva Babel a partir de signos omnipresentes.

Para Canclini la globalización tiene que ver con paradojas, es decir con situaciones contradictorias en un mismo terreno histórico ocasionadas por el mismo antecedente. Favorece la democracia, pero al mismo tiempo, plantea un terreno fértil para la aparición de nacionalismos extremos y excluyentes. Demanda una participación activa y comprometida en el planeta entero, pero requiere acciones locales importantes.<sup>51</sup>

En este sentido, García Canclini opina que la globalización puede entenderse como un conjunto de estrategias que empresas multinacionales y grandes

---

<sup>51</sup> cfr. GARCÍA CANCLINI, N. *La globalización imaginada*, Paidós 1999

corporativos financieros y de la cultura del entretenimiento construyen con el fin de apropiarse de los recursos naturales y culturales del trabajo. Sin embargo, opina, la globalización no es tal, pues el intercambio cultural y comercial que se vive en estos momentos, sólo se da de manera tangencial, pues zonas muy específicas tienen intercambio con otras y no con todo el mundo como podría suponerse.<sup>52</sup>

Manuel Castells prefiere usar el término *sociedad red* como resultado de la coyuntura entre las políticas de liberación económica impulsadas en la década de los 70 y 80; y las tecnologías de la información desarrolladas en la década de los 70.

Las características más importantes de la sociedad red, explica Castells<sup>53</sup> son globalización de las actividades económicas, con un flujo constante de capital financiero por todo el mundo; organización social, política y comercial en redes, de manera horizontal; cambios en la forma y la estructura del trabajo, transformando la economía de producción en serie a una economía flexible, cuya materia prima es la información; la aparición de una cultura mediática que permea la mayor parte de las actividades públicas de la sociedad; y cambios en los conceptos de espacio y tiempo, en donde estos pierden su conceptualización lineal y obedecen más a los flujos de información que a su paso natural.

---

<sup>52</sup> íbidem

<sup>53</sup> CASTELLS, M. *La sociedad de la información*, Vol. I y II, Ed. Siglo XXI, España 1997

De primera instancia se puede decir que son comunidades virtuales y algunas Organizaciones No Gubernamentales (ONG) que cuentan dentro de su estructura tanto a organizaciones campesinas como a colectivos de *punks*; a comunidades *hare khrisnah* y a grupos activistas lésbico – gay, entre muchos otros; que tienen una organización en redes, es decir que no están centralizadas o que dependen de una sola entidad para lograr sus cometidos; que sus filosofías están lejos de ser idénticas; que muchas de ellas actúan sólo a través de la red, aunque no únicamente, pues también forman parte de una serie de activismo tanto en el mundo físico como en el virtual.

Sobre sus líneas de acción se pueden mencionar algunas importantes como las marchas y manifestaciones públicas; los festivales culturales y artísticos, así como foros de intercambio intelectual; la creación de organizaciones e institutos dedicados a la investigación y desarrollo de nuevas tecnologías; el activismo en red, sustentado por activismo en el mundo físico, conocida como net – activismo; el boicot electrónico, conocido como hacktivismo; las campañas antimarcas y el arte guerrilla, orientadas a desprestigiar a los grandes corporaciones; y el boicot en el mundo físico contra las grandes corporaciones, son algunas de sus principales actividades.

Una característica, que puede ser ventaja o desventaja dependiendo de la lectura, es que este movimiento es relativamente nuevo y ha pasado poco tiempo desde su primera manifestación masiva, si bien muchas de las organizaciones están en actividades desde mediados de los años ochenta; en este sentido es difícil averiguar el camino que seguirá el movimiento o si, en

todo caso, desaparecerá. Por otra parte, la información de este capítulo es meramente empírica, pues las organizaciones están patentes en la red y eso facilita el acercamiento directo con las organizaciones que participan activamente en este fenómeno. En otras palabras, la mayor parte de la información que compone este trabajo viene directamente de las fuentes que protagonizan el movimiento; y de mi experiencia personal en la red. Si bien muchos teóricos han realizado estudios sobre la globalización y sus efectos sociales, son muy pocos los que han teorizado sobre las nuevas formas de protesta que se han manifestado a lo largo y ancho del globo. Supongo que no es por ignorancia, sino por su cercanía en el tiempo. Valga este acercamiento como un intento por empezar los acercamientos. Dicho lo anterior, es factible que podamos empezar.

## **B) Las comunidades virtuales**

En cuanto a las comunidades virtuales en Internet se encuentran los primeros estudios de Howard Reingold en 1994. En este trabajo, el autor opina que las comunidades virtuales son un ecosistema de subculturas que conviven bajo reglas de comportamiento cívico claramente especificados por sus propios miembros y cuentan con potencial muy importante de constante rectificación de las construcciones mentales de la opinión pública y de las versiones de la información oficial en todos los ámbitos.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> REINGOLD, H. *La comunidad virtual*, Gedisa, España 1996

Pierre Levy, propone en sus estudios de 1996 y 1999 que, en primer lugar, lo virtual aunque intangible no es sinónimo de inexistente, sino por el contrario es tan real como la realidad misma, dadas sus características de potencialidad.

“Lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual. A diferencia de lo posible, estático y ya construido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización.”<sup>55</sup>

En este sentido, Levy propone que la consecuente virtualización de las actividades humanas influyen sobre nuevas formas de colectividad, transformándolas y llevándolas a un nivel antes desconocido.

Podemos entender entonces que las comunidades virtuales son la organización de grupos de usuarios de Internet con temáticas variadas y con reglas de organización social informales, basados en redes informáticas. Las CV configuraron las formas, los usos sociales y los procesos de Internet.

Su antecedente principal es la contracultura de los años 60, los modos de vida alternativos y los *Bulletin Board System* (BBS). Es posible que surgieran como una necesidad de establecer un sentimiento comunitario tras el fracaso de los experimentos contraculturales del mundo físico.

---

<sup>55</sup> LEVY, P. *¿Qué es lo virtual?*, Paidós 1998

Sin embargo al crecer la red, las comunidades variaron en cuanto a su temática y sus posturas, dando pie a que los usuarios utilizaran la tecnología para satisfacer sus necesidades de todas índoles. Por ello, las comunidades virtuales no representan un conjunto mínimo de reglas y valores sociales, sino más bien están determinadas por las comunidades mismas.

### **C) Los movimientos sociales a partir de Seattle**

El triunfo internacional del sistema de libre comercio está generando una reacción crítica que se aglutina como un movimiento anti – globalización. Los críticos de las tendencias globalizadoras opinan que aunque este fenómeno sea favorable para la prosperidad económica, medida siempre en cifras macroeconómicas, es en definitiva contrario a los objetivos de equidad social, eliminación de la pobreza y distribución igualitaria de la riqueza que organismos como el Banco Mundial o el Fondo Monetario Internacional (FMI) se proponen como sus principales objetivos.<sup>56</sup>

Las protestas se han convertido en enfrentamientos contra los organismos administradores del dinero a nivel y responsables del proceso de globalización que se vive en la actualidad. Es también una protesta en contra los excesos del liberalismo comercial, sistema de desarrollo económico que rige la mayoría de los mercados a nivel mundial.

---

<sup>56</sup> La declaración completa se halla en el sitio oficial de Internet del FMI <http://www.imf.org/external/pubs/ft/exrp/what/spa/whats.pdf>

En noviembre de 1999, un acontecimiento muy importante cambiaría la forma en la que los activistas de todo el mundo se manifestarían en los próximos años, debido a la forma de su organización y a la cantidad de personas que participaron, no sólo por su número (contabilizado en poco más de 50 mil), sino en la diversidad de los asistentes que protestaron en contra de los excesos del libre comercio. En su mayoría ONG'S, participaron colectivos de grupos que hasta poco tiempo atrás habían sido considerados como anti – sociales.<sup>57</sup>

Del 29 de noviembre al 3 de diciembre de 1999 se llevó a cabo la conferencia ministerial de la OMC en Seattle; a la par se preparó una manifestación masiva que convocó a grupos que parecían imposibles de conciliar dadas sus posturas de izquierda o derecha; la policía se vio superada en cuanto a la organización de los manifestantes, quienes utilizaron la tecnología y métodos sofisticados de protesta, lo que condujo a la cancelación de la conferencia.

Antes de la conferencia en Seattle, Estados Unidos, hubo algunos incidentes que no mostraban ser hechos aislados, sino por el contrario, se trataba de grupos disidentes y activistas perfectamente organizados y con pleno dominio de la situación; coordinando las manifestaciones en las calles y, al mismo tiempo, realizando una serie de ataques cibernéticos contra algunas empresas y organismos internacionales.

---

<sup>57</sup> DE ITA, Ana. “Seattle globalizó las esperanzas”. Suplemento Masiosare de la Jornada, domingo 19 de diciembre de 1999  
<http://www.jornada.unam.mx/1999/12/19/mas-seattle.html>



Ello dio pie a que se realizaran posteriores manifestaciones con miles de integrantes de todo el mundo que sólo pudieron ser organizadas a través de la red y con el apoyo de las tecnologías de información y comunicación (TIC's), todo con el objeto de protestar contra el libre comercio y lo que se consideraban las instituciones más representativas de esta política económica.

Algunas de las más representativas fueron en febrero del 2000 en Davos, Suiza, en donde se boicoteó la reunión del Foro Económico Mundial; en ese mismo año en Washington, EUA, los manifestantes cancelan la cumbre del BM y del FMI. En diciembre de ese mismo año, jóvenes y obreros, apoyados por agricultores interrumpen en Niza la cumbre de la Unión Europea.

En julio del 2001, durante las protestas por la cumbre del G – 8, los movimientos antiglobalización obtienen a su primer mártir: Carlo Giuliani, un joven manifestante de 22 años de edad quien aparte de ser ejecutado de un tiro en la cara por la policía italiana, es atropellado por un vehículo antimotines.<sup>58</sup>

Aun con las diferencias que pueda haber en cuanto a estas manifestaciones y actos de protesta, todos están encaminados a rechazar el poder de las corporaciones y el nuevo orden global mundial, representado por las instituciones internacionales encargadas de regular el libre comercio.

---

<sup>58</sup> Reseña de los hechos en el Caso Carlo Giuliani  
<http://www.nadir.org/nadir/initiativ/agp/free/genova/pics3a/htm>

El supuesto abuso de poder por parte de las multinacionales son el foco de las protestas. Así, grandes corporaciones con presencia internacional han sido acusadas de injusticia social y de someter a sus trabajadores a salarios, viviendas y trabajo de esclavos. A la lista de acusaciones se le suma la falta de cuidado por el ambiente; el uso irracional de los recursos naturales y daños ecológicos. De esta manera, las protestas anti globalización han alcanzado apoyo mundial, en parte porque su objetivo es de naturaleza global y también porque marcas muy reconocidas a nivel mundial, como *Nike*, *Starbucks*, *MacDonalds* y la petrolera *Shell*, gracias a sus campañas de imagen internacionales, han sido objeto de acusaciones.

Pero las diferentes empresas no son el único y exclusivo blanco de las acusaciones, pues también se encuentran organizaciones económicas de carácter multinacional como la OMC, el BM, el FMI, entre otras. Estas organizaciones han sido señaladas por el movimiento anti – globalización como los agentes que deciden, controlan y juzgan las prácticas de comercio mundial, que es el principal factor de la globalización.

Los activistas las acusan de ser meros instrumentos de las transnacionales y que tienen un poder mayor que el de los gobiernos elegidos democráticamente y cuyo único fin es el interés de lucro.

Los temas de las protestas son similares, pues todos están de acuerdo en que el libre comercio y el poder desmedido de las empresas multinacionales no son

adecuadas y generan condiciones de pobreza extrema hasta llegar, incluso, al esclavismo. Sin embargo, las protestas varían en cuanto a la forma de manifestarse.

Las posiciones de los activistas pueden concentrarse en dos grandes grupos: por una parte existen quienes están de acuerdo en la adopción de las políticas de libre comercio, siempre y cuando estén reguladas de manera equitativa y sin favorecer el flujo de capital hacia unas cuantas empresas empleando mecanismos de rendición y transparencia de cuentas. En el lado opuesto, se encuentran los activistas que sugieren la desaparición total de las estructuras globales referentes a la economía; en este bando se encuentran algunos anarquistas, como el movimiento campesino francés liderado por José Bové, junto con algunos grupos ambientalistas.<sup>59</sup>

La filosofía del capitalismo se encuentra también en el centro de las críticas de los activistas globales, ya que, según ellos, se ignora el bienestar social de los individuos pues sus indicadores son macroeconómicos y se está destruyendo las culturas y las ecologías en el nombre del desarrollo y el crecimiento.

Mientras que la mayoría de los participantes e integrantes de los grupos que protestan conducen su actividad en formas pacíficas y legítimas, los manifestantes de grupos activistas más radicales no creen en el poder las

---

<sup>59</sup> Klein, Naomi. “La revuelta desde las costuras”. Suplemento Masiosare de La Jornada; domingo 17 de febrero de 2002  
<http://www.jornada.unam.mx/2002/02/17/mas-cara.html>

manifestaciones tradicionales, con marchas, carteles y pancartas; por tal motivo han realizado acciones directas causando daño a las corporaciones que representan a la economía global a través de destrucción de vitrinas, provocación de incendios en restaurantes de comida rápida o con la destrucción de campos de vegetales y cereales genéticamente modificados.

#### **D) La conformación de redes**

Mientras que la diversidad ha contribuido a modernizar y fortalecer las manifestaciones de descontento nuevas tácticas y tecnologías han cambiado la forma de protestar. Las protestas de hoy han resucitado el empleo de la acción directa y el desarrollo y utilización de nuevas tecnologías que gracias a la habilidad de los organizadores son la base de las nuevas protestas.

Al sentar las bases para un cambio en la estructura económica, política y cultural, Internet ha tenido un profundo impacto en los movimientos antiglobalización, ya que permite a los líderes organizar rápida y efectivamente sus acciones, incluso en todo el mundo si es necesario.<sup>60</sup>

Los individuos y los grupos pueden ahora establecer fechas, compartir experiencias, aceptar responsabilidades, resolver asuntos de logística, coordinar acciones y toda una serie de tareas que no era posible manejar en el pasado. Las protestas en diferentes partes del mundo pueden actuar de manera coordinada para coincidir en una misma fecha. De esta manera, Internet ha dado lugar a una nueva filosofía de la disidencia, permitiendo la

---

<sup>60</sup> CASTELLS, M. *La era de la información*, Vol. II, Cap. II, Págs. 91 - 94

comunicación y la coordinación sin la necesidad de un centro específico de toma de decisiones, así como también ha facilitado la coordinación de acciones a un costo mínimo y sin la necesidad de la burocracia. Ha permitido a los grupos establecer lazos, compartir documentos e informes, así como reclutar miembros.

Este método resulta destacable en términos de la organización necesaria para aplicarlo, especialmente porque un líder central no es evidente y la ausencia de disputas internas ha sido parte del éxito. Al igual que el Internet, lo que se conoce como movimiento antiglobalización es un cuerpo que se las arregla para vivir y crecer sin la necesidad de una cabeza.

El sistema es muy similar a lo propuesto por los anarquistas, seguidores de la filosofía socialista libertaria. Las acciones tienen origen entre individuos con ideas similares que se organizan en grupos de afinidad, se distribuyen roles y viajan hasta la ciudad de la protesta. Una vez ahí, se reúnen con otros grupos de afinidad para formar coaliciones (o *clusters*) y nombrar a un vocero o representante que asistirá a las reuniones. En estas se discuten y se comparte la información logística: trámites de hospedaje, alimentación, apoyo legal, entre otros temas. Se toman acuerdos sobre los lugares y el tipo de acciones a realizar.

Algunas coaliciones asumen tareas específicas asumen tareas específicas como garantizar la alimentación, el transporte, el hospedaje y el apoyo legal. Se organizan grupos de trabajo para garantizar otros aspectos: relaciones con

los medios de comunicación, escenarios posibles, propaganda, atención médica, recolección de fondos y comunicación interna entre algunos otros.

Además se han formado grupos especializados en evadir las tácticas policíacas y en organización de protestas. *Ruckus Society*<sup>61</sup> es un ejemplo. Son originalmente una organización de Berkeley, California formada en 1995 que se ha especializado en dar entrenamiento a los manifestantes sobre diferentes aspectos de las protestas como la colocación de mantas en lugares estratégicos o evasión de cercos de seguridad. *Ruckus* fue la clave de la preparación de los manifestantes que participaron en Seattle y Washington. Además existe un grupo similar en Canadá llamado *Co – Motion Action*<sup>62</sup>, quienes además de enseñar el uso de acciones directas de desobediencia civil, dan capacitación sobre el uso de Internet, teléfonos celulares, cámaras de video, técnicas para escalar paredes y árboles, bloqueos humanos, técnicas de vigilancia y elaboración de planes para evadir la acción policíaca.

Es muy importante recalcar que la diversidad de los grupos que conforman a los movimientos y manifestaciones antiglobalización son una constante, pues estas (las organizaciones) son descritas como multigeneracionales, multclasistas y multitemáticas. Los participantes representan una variedad de causas y no todos tienen a la globalización como su objetivo principal. Mientras que para algunos, las protestas representan su postura y sus líneas de acción

---

<sup>61</sup> <http://ruckus.org/article.php?list=type&typ=3>

<sup>62</sup> Co-Motion Makers

[http://www.allianceforjustice.org/student/co\\_motion/what/index.html](http://www.allianceforjustice.org/student/co_motion/what/index.html)

frente a la tendencia globalizadora, para muchos otros no es más que un método y no un fin.

En otras palabras, la coincidencia de grupos y personas es impresionante y crea una idea de que las posturas antiglobalización no serán fáciles de vencer. La fusión de varios grupos en un cuerpo mayor indica poder, atrae la atención de los observadores y resulta en mayor notoriedad, lo que redundará en atraer más y más participantes.

Seattle fue el indicador del tamaño que el sector inconforme ha alcanzado, así como de los extremos a los que se puede llegar bajo el deseo de destruir o limitar el crecimiento del nuevo orden global. Es una causa que atrae a simpatizantes más de izquierda que de derecha, con una importante participación del sector joven de la población.

Los participantes en las protestas representan un amplio espectro de causas e intereses. No obstante, la mayor parte de las organizaciones activista no son muy conocidas, salvo por algunos nombres como Greenpeace. Muchas organizaciones no tienen muchos miembros e incluso algunas otras sólo son creadas para participar en el evento. Algunas otras cambian de nombre con regularidad. En otros casos los participantes son miembros de varios grupos y representan una pluralidad de causas. Lo más importante, en todo caso, no son las agrupaciones involucradas, sino las causas y las motivaciones propias de cada manifestación, que determinará en mucho lo que puede suceder en cada ocasión.

Algunas organizaciones y movimientos fácilmente reconocibles participan frecuentemente en las protestas: *PETA*<sup>63</sup> (*people for ethical treatment of animals*) representan a uno de los tantos grupos de los derechos de los animales. *Rainforest Action*<sup>64</sup>, *Earth First*<sup>65</sup> y *Sierra Club*<sup>66</sup> en conjunto con *Greenpeace*<sup>67</sup>, representan los intereses ambientales. *Global Exchange*<sup>68</sup>, *Direct Action Network*<sup>69</sup> y *Global Trade Watch*<sup>70</sup> levantan el estandarte por los derechos humanos.

Los militantes más violentos y radicales pertenecen a diferentes causas, aunque provienen con mayor frecuencia de los ambientalistas defensores de los derechos de los animales y opositores al aborto. En Estados Unidos, uno de los grupos que más notoriedad han alcanzado son los extremistas de Third Position.

Por otra parte, las redes de apoyo financiero son muy importantes para las protestas y regularmente para quienes participan en los movimientos conseguir el apoyo monetario es siempre un asunto de iniciativa e imaginación. La recolección de fondos remite a dos grandes estrategias: financiamiento auto –

---

<sup>63</sup> PETA (People for ethical treatment of animals)

<http://www.peta.org/about/>

<sup>64</sup> Rainforest Action

[http://ran.org/who\\_we\\_are](http://ran.org/who_we_are)

<sup>65</sup> Earth First

<http://www.earthfirst.org/about.htm>

<sup>66</sup> Sierra Club

<http://www.sierraclub.org/inside/>

<sup>67</sup> Página Oficial de Greenpeace

<http://www.greenpeace.org/international/campaigns>

<sup>68</sup> Información sobre Direct Action Network

<http://www.globalexchange.org/getinvolved/index.html>

<sup>69</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Direct\\_Action\\_Network](http://en.wikipedia.org/wiki/Direct_Action_Network)

<sup>70</sup> Página oficial de Global Watch

<http://www.citizen.org/trade>



generado y recolección de contribuciones entre los sectores interesados. De nuevo, Internet facilita las acciones ofreciendo un método muy barato para solicitar apoyo financiero, pues los donativos pueden hacerse a través de su página web sin mayor complicación que la de teclear unos cuantos números.

Muchos otros participantes se las arreglan ellos mismos para llegar a los lugares de la protesta, comparten sus recursos o capacidades con otros y reciben el apoyo de individuos y organismos residentes de las ciudades donde se hará la manifestación.

Una parte del financiamiento se canaliza a organizaciones bastante conocidas como *Direct Action Network* y la *Alliance for Global Justice*. La agrupación de derechos humanos *Global Action*, con sede en San Francisco, California, proporciona un ejemplo de las relaciones de cooperación a favor de los organizadores y participantes.

En algunas ocasiones, cuando se trata de protestas de interés para los sindicatos, éstos otorgan transportes, dinero, alimentación y hospedaje. El hecho es que los manifestantes no requieren de gran apoyo financiero, pues mucho de lo que se realiza es improvisado o construido *ex profeso*, pero no es el resultado de un esfuerzo gremial, de grupos de presión o conspiradores, sino la sociedad civil organizada. Lo más cerca que existe de un apoyo organizado es el que proporcionan los sindicatos, pero aun así, las propuestas se

organizan como una respuesta de varios grupos sociales y no como la posición política de una sola facción.

### **E) El activismo a través de la red: el net – activismo<sup>71</sup>**

Internet es un foro relativamente libre para la discusión de ideas en el que, hasta ahora, no existen tantos filtros ni injerencias entre el emisor y el receptor. Así, Internet es un espacio en el que florecen los medios de expresión alternativos, gracias a los cuales, un número cada vez mayor de ciudadanos tienen acceso a información. Aunque también es importante aclarar que el hecho de que la información provenga de otro sitio que no son los medios masivos de comunicación ni las instituciones estatales, no le da el carácter de objetiva en el sentido de estar libre de alguna postura política o apoyar alguna causa en particular. Por el contrario, la mayor parte de las veces la información de algunos medios de comunicación alternativos en Internet está por demás comprometida con alguna postura; no obstante, esta característica no les impide ser autocríticos y evaluarse a sí mismos y a los demás medios.

La facilidad de unir a los individuos entre sí, sin importar las distancias geográficas, hace de Internet el instrumento más importante para la democracia desde que la imprenta se inventó. Grupos de activismo de los temas más variados, no necesariamente sobre Internet o los movimientos

---

<sup>71</sup> La mayor parte de la información contenida en esta sección proviene de una entrevista que realicé a Fran Illich, miembro fundador del grupo activista *Borderhack* y de *Electronic Disturbance Theater*, entre algunos otros. Actualmente se desempeña como investigador del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes, en México DF. La entrevista se realizó el 13 de febrero de 2002.

antiglobalización, que no tendrían en principio ninguna forma eficiente de movilizarse, lo consiguen con poco esfuerzo y dinero mediante el correo electrónico y las páginas web.

“Sociólogos y politólogos insisten en la importancia que tuvo Internet a la hora de dar a conocer el movimiento zapatista de Chiapas y sus reivindicaciones. Otro ejemplo se encuentra en el caso de la emisora B-92, cerrada por Milosevich y que siguió transmitiendo desde la Red o, por poner un caso de rabiosa actualidad: toda la coordinación entre ONGs movilizadas para que Pinochet fuera extraditado de Inglaterra y juzgado por genocidio y crímenes contra la humanidad, no habría sido ni la mitad de eficaz (suponiendo que hubiera sido posible) sin el correo electrónico. Activistas de Chile y Argentina utilizaron mensajes electrónicos cifrados para comunicarse entre sí y con grupos españoles, pues los primeros muy probablemente tenían las comunicaciones intervenidas por sus respectivos gobiernos”.<sup>72</sup>

A través de la red se han podido articular gran parte de las protestas antiglobalización de todo el mundo coordinando esfuerzos de activistas, artistas, filósofos, investigadores sociales y demás gente interesada. A través de estos esfuerzos podemos distinguir dos grandes corrientes en el activismo a través de la red. Por una parte se encuentran el activismo en la red sustentado a través de acciones en el mundo real; y por el otro, está el activismo a través de manifestaciones artísticas y culturales realizadas en el mundo físico y sustentadas a través de la red.

---

<sup>72</sup> CASACUBERTA, David.

[http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img\\_index/ensayos.asp](http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img_index/ensayos.asp). Profesor asistente de Filosofía de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Se puede definir al activismo como aquellos grupos de lucha social que tienen una causa y que trabajan de tiempo completo para obtener resultados cuantificables y cualificables que se cristalizan a través de un programa de actividades, ya sea de asesoría, gestión, apoyo legal o de índole social; tal y como lo hacen algunas ONG'S. En otras palabras son comunidades organizadas de manera tal que tratan de satisfacer las necesidades que el Estado no puede.

A partir de este concepto, podemos decir que hay varios tipos de activismo, ya sea por la causa que agrupa a la comunidad, por la forma de actuar o bien por los medios que utiliza para reclamar sus espacios.

En este sentido, la mayor parte de los activistas antiglobalización han utilizado los medios electrónicos como un arma fundamental para organizarse, actuar y conformar redes de información.

“El activismo en medios plantea que estos deben ser usados como arma; un tanto como la propaganda política que se han utilizado en los medios electrónicos audiovisuales en el siglo XX... Podemos considerar como activismo en medios lo que hizo Oliverio Toscani en la campaña de Benetton a principios de los noventa, o bien la revista Adbusters en Canadá. Este tipo de activismo se puede resumir como intervenir los espacios de los medios y enviar un mensaje”<sup>73</sup>

La tendencia dominante dentro del net-activismo es lo que se conoce como *media – art*; esto implica una especie de *happening* a través de los medios

---

<sup>73</sup> ILLICH, Fran, Op. Cit.

electrónicos en donde un montaje artístico o una instalación hacen las veces de discurso respecto de las posturas de determinado grupo social. Muchas de esas protestas consisten la mayoría de las veces en encuentros culturales o bien en actos de resistencia simbólicos.

Un caso particular lo refiere el movimiento *Reclaim the streets*<sup>74</sup> (recuperar las calles) iniciado en Inglaterra a mediados de los noventa. Todo empezó debido a una ley que prohibía las fiestas callejeras. El asunto agrupó entonces a colectivos de DJ's, artistas callejeros, vecinos de un antiguo fraccionamiento a punto de ser demolido, coaliciones de ciclistas desplazados por automóviles; incluso obreros y muchísimos curiosos. La consigna era tomar de manera pacífica una calle, construir un escenario donde se representaban o exponían diferentes obras escénicas y plásticas, mientras discurría un ambiente de fiesta y carnaval.

Fueron tan exitosas las fiestas inglesas, que poco después se coordinaron alrededor de 20 países para celebrar en junio del 97 una fiesta colectiva organizada a través Internet que tuvo presencia simultánea en los países que participaron. La fiesta más concurrida fue la que se organizó en Melbourne, Australia, con cerca de 20 mil asistentes. Y todo se realizó con el mismo fin: hacer un reclamo para recuperar los espacios públicos de diversión y cultura.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Página oficial de Reclaim the streets

<http://rts.gn.apc.org/>

<sup>75</sup> KLEIN, Naomi. *No logo*. P. 372

No obstante, advierte Illich, muchos de los actos de *media – art* han sido asimilados por el sistema y no hacen sino convertirse en mera publicidad que se suma a la publicidad existente, si no hay un organismo que valide las acciones realizadas.

“Puedes meterte en un McDonalds e inflar mil globos que digan ‘no mates animales’, pero si únicamente se reduce a eso la acción, no hace sino convertirse en mera información sin sentido y finalmente, el acto se convierte en publicidad no para los activistas, sino para la multinacional”.<sup>76</sup>

De esta manera, el activismo en medios, sin activismo en la vida real se convierte en mera información que no hace sino sumarse a la enorme cantidad de información que circula diariamente tanto en medios como en la vida real. El *net – activismo* entonces, no debe ser confundido con las cadenas que se envían por Internet, en las que, por ejemplo se pide una toma de conciencia respecto de alguna situación en particular (las mujeres en Afganistán; la condena a muerte del activista negro Mummia Abu Jamal<sup>77</sup>) y se pide la participación de manera abstracta, con el reenvío del mensaje electrónico por lo regular. Sin embargo, como no se tiene un programa de acciones definido, es probable que la acción no tenga repercusiones más allá de la simple información a un sector de la población que, seguramente, no le interesará tomar partido.

---

<sup>76</sup> ILLICH, F. Op. Cit.

<sup>77</sup> Página informativa sobre Mummia Abu Jammal  
<http://mumia.nodo50.org/quienes.htm>

El objetivo principal del *net – activismo* es crear redes de información y comunidades a partir de Internet. Una comunidad es un grupo de gente que aparte de tener intereses culturales o políticos en común, se está organizando para tomar acciones en el mundo físico. Las listas de gente en Internet no refieren por sí mismas una comunidad.

Entre los ejemplos que pueden contarse como comunidades virtuales con acciones en el mundo físico, es decir *net – activistas*, se encuentran MediaWatch ([www.mediawatch.org](http://www.mediawatch.org)), SYMAC ([www.symac.org](http://www.symac.org)), el Centro de Información de la Mujer; Guerrilla Network ([www.guerrillanews.com](http://www.guerrillanews.com)). Casi todas las organizaciones que se dedican al activismo en red son ONG'S, pues se necesita profesionalizar la resistencia.

“El *net – activismo* no es asunto que pueda realizarse en el tiempo libre; de repente tienes una situación en que el Estado y el orden global mundial se ponen tan fuertes que implementes estrategias que de verdad funcionen. De esta manera nos colocamos un paso adelante del enemigo. La profesionalización del activismo es una demanda urgente”.<sup>78</sup>

El caso concreto es <sup>TM</sup>ARK<sup>79</sup>, una organización que opera en Internet, y que utiliza el sabotaje informático con claros fines sociales. Ellos decidieron convertirse en una corporación porque sólo así podría ser factible la disidencia contra las corporaciones. De esta manera es posible comprar acciones del colectivo y apoyarlos.

---

<sup>78</sup> *Ibíd.*

<sup>79</sup> Barbie Liberation Front  
<http://www.sniggle.net/barbie.php>

Se trata de un grupo de artistas, educadores y otros colaboradores, que trabajan para hacer pública la subversión que las corporaciones hacen de los procesos democráticos. Con este fin <sup>TM</sup>ARK produce vídeos, emisiones de noticias, notas de prensa y ensayos. Hasta la fecha <sup>TM</sup>ARK ha conseguido una muy amplia repercusión en función de una serie de proyectos e ideas entre los que se encuentran: la *Organización para la Liberación de Barbie y GI Joe* y algunos festivales de cultura digital como Ars Electronica, European Media Festival, entre algunos otros.

El caso del atentado contra las muñecas *Barbie* y los muñecos *GI Joe* tuvo una connotación lúdica, si bien no abandonaba el sentido de crítica contra las políticas de globalización. El colectivo convenció a algunos de sus seguidores de comprar cientos de muñecas y muñecos que contaban con un chip de sonido y que eran parte del catálogo de la multinacional *Mattel*.

En casa, estos activistas intercambiaban los chips de los juguetes, de manera que *Barbie* gritaba con voz de soldado: "Los hombres muertos no cuentan mentiras" mientras que *GI-Joe* pedía, con voz claramente afeminada: "¡Vámonos de compras!". Una vez hecho el cambio, los activistas devolvían los juguetes a la tienda, alegando alguna falla o bien los reintroducían de manera clandestina en los anaqueles. Estos juguetes eran vendidos de nuevo a otros



clientes, sobre todo niños, que se llevaban una sorpresa al descubrir que su muñeco "hablaba raro".

Una vez se cambiaron centenares de muñecos según este procedimiento y los medios empezaban a estar extrañados por el tema, <sup>TM</sup>ARK envió a diversas emisoras de televisión el vídeo del *Barbie Liberation Front*, en el que una muñeca portavoz del movimiento explicaba a los medios su acto de sabotaje como una forma de rebelarse a que las obligaran a decir cosas que ellas no querían. En el vídeo podía verse a un "miembro" del Frente -una muñeca *Barbie*- levantando una tapa en la espalda de otra muñeca con un destornillador para cambiarle el chip de sonido.<sup>80</sup>

Otro caso que refleja el sentido real del activismo es del colectivo *Borderhack*, establecido en Tijuana, Baja California Norte. Esta comunidad tiene por objetivo principal defender los derechos de los emigrantes que intentan cruzar la frontera con Estados Unidos y son violentados y humillados por las autoridades migratorias de ambos países.

En interacción con algunas ONG'S de la frontera, colectivos de artistas plásticos y electrónicos (como el famoso colectivo *Nortec*<sup>81</sup>), así como con Institutos especializados (Vg. EL Colegio de la Frontera Norte), el colectivo ha

---

<sup>80</sup> Más información puede ser encontrada en [http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img\\_index/proyectos\\_taller\\_direct.asp?refer=RESUMEN](http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img_index/proyectos_taller_direct.asp?refer=RESUMEN) o bien en la página <http://www.brillomag.net/No1/blo.htm>

<sup>81</sup> Se trata de un colectivo que incluye a DJ's, diseñadores y artistas plásticos tijuanaenses que integran dentro de su propuesta una visión intencionadamente kitsch de la simbiosis entre la vida fronteriza mexicana y las tecnologías de la información. Se puede obtener más información en [www.norteccollective.com](http://www.norteccollective.com)

realizado una serie de instalaciones y protestas tomando como base la cerca que divide a los países.

Así, mientras a los emigrantes se les proporciona ayuda legal, psicológica, de alimentación y hospedaje; un colectivo de artistas e intelectuales realizan una serie de conferencias, ponencias, mesas redondas y presentaciones musicales; además, se coordina un ataque electrónico contra los sitios oficiales de la *Border Patrol* de EUA y de la Patrulla Fronteriza de México.

El *net – activismo* surge como una nueva forma de protesta que organiza a la sociedad civil en una forma diferente de representación y como una respuesta a la incapacidad de representación que han tenido los organismos tradicionales como los sindicatos o las formas tradicionales de protesta como la huelga. La dinámica de la sociedad informacional, como la llama Manuel Castells, reclama que nuevos espacios de protesta sean tomados, a la vez que la tecnología sea apropiada no sólo para los fines que las grandes multinacionales proponen, sino, por el contrario, para defender los derechos de los ciudadanos ante el nuevo orden global.

#### **F) El boicot electrónico: el hacktivismo**

*Altnet.org*, un sitio web que proporciona información no mediatizada o filtrada por instituciones gubernamentales, según sus propias palabras, ofreció una

crónica sobre los acontecimientos del 7 de febrero del 2002, mientras se desarrollaba el Foro Económico Mundial (FEM) en Nueva York.

“Mientras las calles de Nueva York estaban en relativa calma debido al impresionante despliegue policiaco y de seguridad por el Foro Económico Mundial, cerca de 160,000 manifestantes mantuvieron sitiado en línea a la página del FEM. Utilizando software y herramientas descargadas desde diversos sitios, lograron el objetivo de actualizar constantemente el sitio web hasta lograr una denegación del servicio por parte de los servidores, quienes no pudieron abastecer la demanda de usuarios”<sup>82</sup>

La protestas por el Foro Económico Mundial ya no tuvieron lugar, según la versión del sitio de noticias y confirmada por diversos medios de comunicación después, en la calle. La manifestación se llevó a cabo en la red y todavía más, no se limitó únicamente a protestar, sino en términos prácticos, se llevó a cabo un derrumbamiento de la sede del FEM. Hecho que corresponde a un acto de piratería electrónica y que algunos califican como allanamiento en el sentido legal de la expresión.<sup>83</sup>

Ricardo Domínguez, cofundador del *Electronic Theater Disturbance* (ETD), un colectivo de *hackers* que se han dedicado a sitiar páginas web o incluso a ayudar al *Ejército Zapatista de Liberación Nacional* durante su incursión a la Red de redes, fue uno de los principales promotores del acto virtual, pues a través de la página del colectivo se distribuyeron algunas herramientas de

---

<sup>82</sup> [www.alternet.org/story.html?StoryID=12374](http://www.alternet.org/story.html?StoryID=12374)

<sup>83</sup> Richard Barbrook, en su ensayo “La reglamentación de las libertades”. Sociólogo y fundador del Hypermedia Research Center de la Universidad de Westminster, Londres

programación para lograr el bloqueo. Entre las principales actuaciones del EDT se encuentran el haber atacado simultáneamente a la bolsa de valores de Francfort en Alemania y al Pentágono en EUA, en 1998.

El acto resulta sumamente significativo, ya que la policía y la seguridad no hubieran dejado ni siquiera acercarse a las puertas de las sedes del FEM, pues las medidas resultaban incluso exageradas. El motivo de la protección intensificada fueron los atentados terroristas del 11 de septiembre. La seguridad en los sitios web, sin embargo, no fue tan desmedida como en el mundo físico, lo que permitió el sabotaje contra los sitios oficiales del FEM.

Con un neologismo entre las palabras *hacker* y activismo, surge esta tendencia de carácter muy particular dentro del net – activismo. Su objetivo principal es molestar, interrumpir o destruir sitios web como la forma de representar los deseos de una comunidad que protesta.<sup>84</sup>

“A pesar de las objeciones sobre la forma en la que el hacker incide en la redes, no se pasa por alto que efectúa un acto de deliberación en el cual se destierra la pasividad y la indiferencia por la técnica, sustituidas estas por una disposición de combate a favor de la pluralidad social y por una fuerza y energía para construir una voluntad ciudadana contra la falsa imagen de la técnica en general y de las técnicas virtuales en particular”.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Domínguez entrevistado por Altnet.org <http://www.altnet.org/story/12374>

<sup>85</sup> SÁNCHEZ, Antulio. *Territorios Virtuales*, Pág. 199-200

La forma de acción del hacktivismo es una reacción contra la fuerza física que puede desplegar el Estado, pues de ninguna manera los manifestantes pueden responder con igual solidez al sitio policiaco.

La estrategia es más o menos sencilla: algunas comunidades de hackers planean un ataque cibernético contra alguna institución gubernamental o contra alguna empresa que represente los rencores de la comunidad a la cual pertenecen. Violan los sistemas de seguridad, se introducen en los códigos del sistema y roban, modifican o desaparecen información de los sitios. Los actos hacktivistas representan ataques simbólicos contra fuerzas que en algún momento se daban como inexpugnables, pero que gracias a las tecnología que ellos mismos han desarrollado, es posible volverlos tan vulnerables como cualquier otra persona en el mundo real.

Los grupos de *hacktivistas* están integrados por grupos de hackers, que no son sino adolescentes (en su mayoría) con conocimientos excepcionales de programación y sistemas de seguridad informática, que actúan en colaboración con algunos grupos de activistas del mundo físico o bien, con otros activistas que no cuentan con las herramientas o habilidades necesarias para realizar actos de sabotajes como los que ellos realizan.

Ser un *hacker* no implica ser un activista. Se requiere de una visión a futuro y el compromiso con una comunidad que luche por alguna causa, sea este de la

naturaleza que sea. Implica tener un programa y cumplirlo, así como actuar y sustentar con actos en el mundo físico, las acciones que se realizan en la red.

Un ejemplo muy evidente del hacktivismo fue el caso del colectivo *Monkeywrench*<sup>86</sup> quienes en el 2001, utilizando el software *Reamweaver*<sup>87</sup> del colectivo *The Yesmen*<sup>88</sup>, robaron del FEM una lista de 27 mil nombres de los miembros y que incluían datos de las tarjetas de crédito, cuentas del banco, teléfonos privados entre otra información. Entre los nombres de los afectados figuran el ex presidente de los EUA, Bill Clinton; y el ahora fallecido líder palestino Yasser Arafat.<sup>89</sup> Lograron, además, crear un sitio alterno del FEM, con información de todos los colectivos involucrados en las manifestaciones.

El hacktivismo representa una simbiosis entre los *hackers* y el activismo; y todos sus objetivos pueden reducirse a una sentencia que opina que la información debe correr libre para todo mundo. En este sentido, el *hacktivismo* se convierte en una herramienta operativa del *net – activismo*. La diferencia entre ambos conceptos puede hacerse a partir de la diferenciación de dos conceptos que, en este momento, se encuentran muy en boga dentro de la red: *la infoguerra*, que supone una diseminación de información con el fin de desvirtuar los objetivos y legitimaciones del oponente (*net - activismo*); y la

---

<sup>86</sup> Monkeywrench  
<http://www.monkeywrench.com/index2.html>

<sup>87</sup> Descarga del programa Reamweaver  
<http://reamweaver.com/>

<sup>88</sup> The Yesmen  
<http://www.theyesmen.org/faq/>

<sup>89</sup> Altnet.org

*ciberguerra*, que supone la utilización de sistemas de programación con el fin de destruir las bases de datos del enemigo (*hacktivismo*).<sup>90</sup>

### **G) La publicidad invertida: las campañas antimarcas y el arte guerrilla**

En 1984 la banda electrónica canadiense *NegativeLand* lanzó un disco llamado *Jamcom '84*; en este material el grupo especializado en crear música a través de utilizar fragmentos de otros grupos y piezas musicales, planteaba el concepto de piratería publicitaria. Esto es que a partir de la toma de los elementos significantes presentes en un determinado anuncio, se reestructura creando una significación totalmente nueva y diferente, regularmente con el efecto opuesto con el cual fue creado.

Así, era fácil observar un anuncio donde *Joe Camel*, el famoso camello de la marca de cigarrillos, se encontraba en un hospital alimentado vía intravenosa debido a un profundo cáncer de pulmón. O bien, la campaña que *Apple*, la marca de computadoras lanzó donde aparecían los grandes pensadores de todos los tiempos, como *Einstein*, *Gorbachov*, *Freud* y demás, con el slogan "*Piensa diferente*", se convirtió en un cartel donde se veía la foto de Stalin

---

<sup>90</sup> Castells (La era de la información, Vol. II, Págs 95-106) propone que la primera guerra informacional la dio el EZLN a partir de la estrategia de utilizar a los medios de comunicación para desprestigiar al gobierno federal y hacer del dominio público sus demandas. Existe también el caso de Etoys, un colectivo de artistas electrónicos, que entró en un juicio legal por la posesión del dominio de una página web, con otra empresa del mismo nombre dedicada a vender juguetes electrónicos por Internet. A pesar de que la empresa utilizó suficientes recursos financieros para ganar la demanda, los artistas utilizaron una campaña de desprestigio contra la empresa, obligándola, gracias a su reputación como artistas, a retirar la demanda antes de que siguieran perdiendo acciones en la bolsa.

diciendo, *“Piensa realmente diferente”*. O bien con la foto del Dalai Lama, se leía la frase *“Piensa con desilusión”*.

La piratería publicitaria tiene un origen difícil de ubicar. Sobre todo porque su práctica es en sí misma una mezcla de *graffiti*, de arte moderno, de filosofía *punk* anti multinacionales; y por supuesto de un espíritu bromista, que ese sí, es inmemorial. Ese mismo carácter de broma es lo que ha hecho que dentro del movimiento de contrapublicidad aparezcan tensiones entre aquellos que la consideran como un trabajo muy serio desde el punto de vista sociopolítico y aquellos para los que sólo es un mero pasatiempo.

No obstante, la contrapublicidad ha tenido un auge muy importante en los últimos años, teniendo como punto de partida una posición política, pues de lo que se trata en este momento es criticar la posturas de libre comercio y explotación que hacen las multinacionales de los países en vías de desarrollo; además, el boicot contra los anuncios se plantea como una forma de responder al acoso de las empresas para convertir a todo el mundo en comprador potencial y al mismo tiempo, ser desechados como cualquier trabajador.

En la contrapublicidad se encuentran entremezclados varios puntos importantes. Se puede hablar de la influencia de teóricos como Noam Chomsky y otros, que se han dedicado a investigar el control que tienen las empresas sobre los flujos de información; como también una postura política y militante contra los medios de comunicación que se manifiesta en parodiar y opinar contra el sistema.



Los orígenes de las campañas publicitarias son confusos y no pueden ser ubicados en el tiempo con exactitud. Si bien el concepto de NegativeLand data de mediados de los ochenta, las acciones van mucho más atrás. Quizá un buen referente lo constituyan los movimientos situacionistas de París en mayo del 68, con *Guy Deboard* a la cabeza, si bien ellos a su vez, le deben mucho al *Dadaísmo*, al *Surrealismo*, al *Conceptualismo* y al *Situacionismo*.

Ellos fueron los primeros en descubrir el impacto que puede tener una imagen, un objeto o una frase sacada de su contexto y puesto en otro totalmente diferente. Así las pintas que decoraron las calles durante la manifestación de estudiantes en París (*la imaginación al poder; Trabajar, jamás; Toma los deseos por la realidad*) se convirtieron en serios protagonistas de los sucesos. Si bien, esas mismas frases también se han revertido y se han convertido en partes de campañas publicitarias de multinacionales como *Coca – Cola* o *Nike*.

Pero la piratería publicitaria va más allá de una simple parodia de los anuncios comerciales, pues no se tiene como objetivo únicamente hacer una burla sistemática de la publicidad, que en todo caso serviría de igual forma que la publicidad oficial al colocar como punto central el producto del que se hace alusión. Se trata de una estrategia para crear un desorden semiótico con el fin de interceptar y contrarrestar los anuncios publicitarios, de manera tal que logren el efecto contrario para el cual fueron contruidos. En este sentido, las propias empresas son quienes pagan con su dinero las campañas que ayudan a desprestigiarlas, pues son ellas quienes invierten millones de dólares

anualmente para crear campañas, figuras y eslóganes que después serán revertidos y transformados.

De esta manera, el eslogan de la campaña de *Nike* “*Just do it*” (sólo hazlo) se convirtió en “*Do it just*” (hazlo justo) en obvia referencia a la forma de trabajo de la multinacional que explota a trabajadores en todo el mundo, pero principalmente en países en vías de desarrollo como México, Camboya, Yakarta entre otros. O bien, la colocación de una foto de *Charles Manson* sobre un anuncio gigante de *Levi's* en alusión a las políticas laborales con que se fabrican los pantalones.

El fenómeno no se ha dado únicamente en el extranjero, en países donde los gastos publicitarios ascienden a más de 435 mil millones de dólares como es el caso de Estados Unidos. En México la contrapublicidad se ha dado, si bien de manera casi desapercibida, si como una constante en los circuitos del arte alternativo. En todo caso, lo que ha tenido un impacto mayor en el país es el arte guerrilla, del que hablaré un poco más adelante.

Podemos mencionar en la escena nacional a Lorena Wolffer quien retomando los elementos de la campaña publicitaria de la tienda departamental *El Palacio de Hierro* “*soy totalmente palacio*”, construyó una campaña inversa llamada “*El palazo de fierro*” donde se trataba de dignificar los valores de la mujer mexicana o bien, se trataba de hacer una burla hacia las mujeres que podían comprar en la tienda departamental, situándolas en situaciones extremas como por ejemplo en un microbús donde se veía a una modelo acosada por un grupo

de hombres y con un texto que decía “no importa lo que pienses, mi cuerpo no te pertenece”; en otro anuncio se veía a una mujer embarazada con el eslogan “soy totalmente palacio”<sup>91</sup>.

Cabe mencionar que esta campaña fue apoyada por el Centro Nacional de las Artes (CENART) y que algunos espectaculares fueron colocados en las principales avenidas de la ciudad; y también fueron colocados en algunas revistas cuya orientación es sobre todo hacia los jóvenes (MOHO, Complot, entre algunas otras).

Algunos otros colectivos o estudios de diseño han trabajado la contrapublicidad, aunque la campaña de Wolfer es sin duda la que ha tenido mayor éxito en nuestro país. Dentro de esos colectivos podemos mencionar al trabajo de Alejandro Morcillo con la campaña *La Tía Irinea*.<sup>92</sup>

Otro ejemplo del fenómeno contrapublicitario se puede encontrar en la campaña “Tú no existes”<sup>93</sup>, organizada por el Instituto Mexicano de la Juventud. En este proyecto participaron además de Wolfer, algunos otros personajes destacados dentro del mundo del diseño y el arte, como por ejemplo Bernardo Fernández “BEF”, Pepe Rojo y más.

---

<sup>91</sup> Campaña contrapublicitaria “El palacio de fierro” por Lorena Wolfer  
[http://sepiensa.org.mx/contenidos/f\\_hierro/hierro4htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/f_hierro/hierro4htm)

<sup>92</sup> El material puede ser visto en [www.fuga.com.mx/artesvisuales](http://www.fuga.com.mx/artesvisuales)

<sup>93</sup> Campaña “Tú no existes”  
<http://www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/15mar/ven.htm>

El objetivo de las campañas consistía en presentar en contextos totalmente ajenos a la publicidad diseños que eran conocidos anteriormente como la tipografía característica de la marca “Coca Cola” o la silueta de su botella con el mensaje “Tú no existes”, refiriéndose a la forma en la que la marca absorbía por completa la personalidad de quien la consumía.

Con la ola de anuncios de publicidad inversa surgió también una postura que en lugar de parodiar a los anuncios publicitarios, buscaba crear una significación a partir de la inclusión de imágenes y objetos en diferentes contextos. A este movimiento se lo conoce como arte guerrilla y se caracteriza por propaganda absurdista, es decir por promover ideas aisladas o absurdas que no tienen un significado coherente o bien que no se refieren a nada en particular, sólo son imágenes, calcomanías, textos, camisetas o cualquier cosa que pueda significar colocada en el espacio menos indicado.

Uno de los experimentos más significativos de los últimos años corrió a cargo del despacho de diseño *Black Market*, ubicado en San Francisco, California y con varios latinoamericanos y mexicanos dentro de su *staff*, tales como Gerardo Yépez. Ellos iniciaron un experimento llamado GIANT<sup>94</sup> donde comenzaron a fabricar calcomanías con el rostro estilizado de *André el Gigante*, un famoso luchador de la década de los setenta, que incluso se hizo famoso en México por hacer pareja con *El Santo*, una de las mayores leyendas de la lucha libre mexicana.

---

<sup>94</sup> El manifiesto completo se encuentra en [www.obeygiant.com](http://www.obeygiant.com)

El experimento consistía en desentrañar el fenómeno de la publicidad, la propaganda y sus mecanismos, con el propósito de lograr que la gente tomara conciencia crítica de su desenvolvimiento en los medios de comunicación y en la dinámica utilitarista que ellos imponen. Así, a través de imprimir más de un millón de calcomanías y carteles que en su mayor parte llevaban como emblema la cara del luchador, cuya imagen es lo más opuesto a la concepción clásica de la belleza occidental y a los modelos típicos de la publicidad o a los esquemas regulares de los logotipos de las grandes compañías, el despacho de publicidad comenzó su ataque a los esquemas típicos de la publicidad, aunque paradójicamente, ese constituyera su *modus vivendi*.

Así, comenzó el ataque contra la publicidad colocando en cualquier lugar, como casetas de teléfonos, transformadores eléctricos, vagones del metro, aparadores y demás. El primer objetivo de la campaña es, según las palabras del mismo despacho, es cuestionar el sentido del medio.

“Con la campaña de *André el Gigante* se intenta estimular la curiosidad de la gente hasta cuestionar la calcomanía y su relación con los alrededores. Debido a que la gente no está acostumbrada a ver anuncios o propaganda cuyo objetivo no sea tan obvio, el encuentro frecuente e inesperado con la calcomanía provoca duda y posiblemente frustración; sin embargo revitaliza la percepción en el observador y la atención en los detalles.”<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup> Revista “Matiz”, no. 18, 1999

El asunto es que la calcomanía carece de cualquier sentido y sólo existe para que la gente reaccione al contemplar la calcomanía y le busque significado. Las reacciones son siempre diversas: por una parte existen quienes al contemplarla la admiten como lo que es y la consideran como una fuente de placer visual sin complicarse la existencia. Por otra parte, los observadores convencionales se confunden al observar los carteles y tratan de buscar una respuesta lógica ante la persistencia de la figura, generando de esta manera desagrado o rechazo.

Durante el 2001, el despacho *Black Market* expuso el trabajo de sus diseñadores en México, trayendo consigo el fenómeno de GIANT; pero no sólo eso, sino también adaptándolo a la cultura nacional. Artífice de ello fue Gerardo Yépiz mejor conocido como “Acamonchi”<sup>96</sup>, artista nacido en Ensenada y radicado principalmente en Tijuana y San Diego, EU.

Se comenzaron a distribuir de manera gratuita plantillas y calcomanías con la figura del popular comunicador mexicano Raúl Velasco que ostentaban la leyenda *Fool* (tonto); y otras con el rostro de Luis Donaldo Colosio metido en un traje de astronauta con la frase “*Volveré*”<sup>97</sup>.

Para enero de 2006, “Acamonchi” montó su primera exposición individual en el Distrito Federal en la que a través de una serie de piezas hechas en cartón y

---

<sup>96</sup> La palabra Acamonchi es un vocablo popular usado en el noroeste del país que implica un juego de niños, el popular “llevar de a caballito”

<sup>97</sup> Gerardo Yépiz “Acamonchi”  
<http://www.acamonchi.com>

pintadas con pintura en aerosol, invitaba a reflexionar sobre los alcances de la publicidad y los medios de comunicación.

Otro caso de arte guerrilla lo muestra Jorge Rodríguez de Gerarda, un artista plástico de Nueva York quien se ha dedicado a deconstruir anuncios publicitarios a través de modificaciones que él mismo les hace. Además, durante varios años se ha dedicado a destruir anuncios espectaculares y a parodiarlos.

El planteamiento que hacen los llamados rompeanuncios es que las calles son espacios públicos y que, como la mayor parte de la población no puede comprar lo que se anuncia en las calles, tienen derecho a contrarrestar las imágenes que nunca pidieron ver. De esta manera tratan de protestar por la ola de anuncios en lugares públicos, ya que son los únicos permitidos son los comerciales.

“La propuesta principal trata de rechazar la idea de que el *marketing* debe ser aceptado como un flujo unidireccional de información por el único de que ellos son los únicos que pueden pagar por hacerse escuchar. La causa de los rompeanuncios gana más popularidad por la convicción de que la concentración de medios en pocas manos ha logrado devaluar el derecho a la libre expresión debido a la separación del derecho de ser escuchado”.<sup>98</sup>

Otro proyecto interesante que se realizó apenas en febrero de 2002 fue SMS (eslogan – mensaje – sistema por sus siglas en inglés, aludiendo además al servicio de mensajes cortos a través de celulares [*short message system*]).

---

<sup>98</sup> KLEIN, N. *No logo*, p. 330

Según los promotores del proyecto la idea era protestar de forma global a través de los teléfonos celulares. Según ellos, la tecnología WAP<sup>99</sup> al no estar plenamente desarrollada los usuarios han tenido que aprender a modificar su lenguaje de manera tal que los mensajes debían ser lo más breves posibles. A partir de este planteamiento una página en Internet se abrió para que todos los usuarios de teléfonos celulares enviaran mensajes y eslóganes a través de la red y los recibieran los demás usuarios registrados; de esta forma, la protesta iba en dos direcciones: contra la intervención de la tecnología en cuestiones de modificación cultural y contra el lenguaje de los anuncios publicitarios.

En el sitio web los usuarios de los teléfonos de 3ª generación podían registrarse y de esta manera recibir, durante el par de días que duró la protesta, los mensajes que los propios usuarios habían propuesto unos días antes.

“La intención del proyecto *SMS -Slogan Message System-* es experimentar con la compresión del lenguaje, su difusión y su significado político. Queremos relacionar poética y políticamente la naturaleza efímera del SMS y de los eslóganes y, al tiempo, confrontar el aspecto público del reclamo o protesta de un eslogan con el mecanismo de recepción individual del teléfono móvil”<sup>100</sup>.

El arte guerrilla plantea que la principal amenaza para el mundo ya no es simplemente el control de las fuentes de trabajo, sino el cambio de las

---

<sup>99</sup> Este tipo de tecnología fue desarrollada para los llamados teléfonos celulares de tercera generación. Se trata de un lenguaje críptico que permite comprimir radicalmente archivos de sonido, video e incluso software para ser transmitidos por los teléfonos. De esta manera un usuario puede recibir imágenes, texto, video o incluso navegar en Internet desde su teléfono celular.

<sup>100</sup> [http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img\\_index/browse\\_es.asp](http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img_index/browse_es.asp)



emociones y del sistema de valores. Para señalar una contradicción en un sistema, uno puede mostrar de forma argumentada, razonada, conceptual esos problemas, o puede utilizar una vía no conceptual, mostrar mediante un póster, un vídeo, un tema musical, esas contradicciones de forma visualmente impactante, irónica. En pocas palabras: artísticamente.

La vía de la argumentación es sin duda importante, plantean los activistas. Pero necesita apoyos. Opinan que han de divulgar no sólo a través de la palabra, sino sobre todo mediante la imagen. De esta manera, explotan las mismas armas de los que, insisten, nos quieren retirar nuestros derechos y, sobre todo, controlar a la parte emocional de los ciudadanos, contrapesando el modelo de amenazas que los medios de comunicación de masas les están vendiendo.

A pesar de lo que parezca, los rompeanuncios no se consideran así mismo como una especie de guía capaz de enseñar la verdad a un público que es tonto y no sabe diferenciar la verdad de la mentira. Se trata de una argumentación nueva. Una vía conceptual, a través de la lógica argumentativa de las palabras, y una vía emocional, a través de la lógica argumentativa de imágenes y sonidos. Las emociones son tan racionales como la razón, simplemente trabajan de otra forma.

Un libro como *No Logo*, de Naomi Klein, es una forma de argumentar los peligros de la globalización y la nueva economía para nuestras libertades. Las palabras son su materia prima. Un proyecto artístico de Daniel García Andújar -

*Technologies to the People*<sup>101</sup> - argumenta las mismas posiciones, pero además de hablar a la razón "pura" habla también a la razón "aplicada" de las emociones a través de las herramientas no conceptuales del artista.

De esta manera parece que el activismo no se reduce únicamente a las antiguas manifestaciones públicas, si bien no ha dejado de hacerlo; incluye nuevas formas que están más de acuerdo con la dinámica de la sociedad informacional que estamos viviendo. El arte, lo absurdo y el *marketing* se han convertido en un arma nueva para deslegitimar a las grandes corporaciones, tendientes a crear un nuevo orden mundial.

## H) Consideraciones finales del capítulo

A partir de la descripción de los principales grupos globalifóbicos y de sus formas de acción, se pueden afirmar varias cosas, a saber:

- Los movimientos sociales convencionales ya no son los más adecuados para afrontar los problemas que plantea la sociedad actual. A partir del concepto que desarrolla Manuel Castells<sup>102</sup> de la sociedad de la información, es necesario crear movimientos sociales que respondan a la dinámica de redes, que se organicen como tales y que actúen de igual forma. Sólo de esta manera se podrá garantizar su éxito, ya no en las

---

<sup>101</sup> Daniel García Andujar

<http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=daniel%20>

<sup>102</sup> CASTELLS, M. *La era de la información. La sociedad de la Información, Vol. I Capítulo I*. El autor define a la sociedad de la información como el resultado de la reestructuración capitalista, llegando a cambiar los conceptos tradicionales de producción y, con esto, los conceptos básicos de trabajo, empresa, cultura, identidad y política. La sociedad se basa en flujos de información y esta es su principal fuente de producción y consumo, dejando los productos en segundo término.

causas por las cuales luchan, sino en lograr la atención de los demás activistas, de los medios de comunicación, de las empresas, instituciones y organismos aludidos y, sobretodo, de la población civil.

- Las políticas actuales de libre comercio han desatado una ola de manifestaciones que, si bien existían desde mediados de la década de los 80, se manifiestan de manera intensiva desde noviembre de 1999. Estos movimientos han podido articular una resistencia de consideración frente al orden global mediante la organización en redes de información y manifestaciones masivas coordinadas encaminadas al boicot
- La tecnología ha jugado un papel determinante en la conformación del movimiento anti – globalización, sobre todo las tecnologías de comunicación, pues de otra manera hubiera sido imposible la estructuración de un movimiento de tales dimensiones a nivel global
- El movimiento antiglobalización aglutina dentro de sí a grupos de diferente naturaleza y filosofía, algunas veces encontradas y hasta opuesta; sin embargo, el resentimiento contra los efectos de la globalización y los excesos del libre comercio han unido, aunque sea para protestar, a diferentes comunidades sociales
- Como los grupos que conforman al movimiento globalifóbico son tan variados, los métodos para manifestarse y tener una línea de acción son muy diferentes; entre los más importante podemos contar al activismo ortodoxo, que organiza marchas, plantones y mítines; al net- activismo, como una forma de interacción entre el activismo en el mundo físico y el mundo de la red; el hacktivismo como una reacción violenta e incluso pendenciera de hacer manifestaciones antiglobalización; al arte guerrilla

y las campañas antimarcas, como una forma de revertir los efectos de la publicidad y el marketing; y las redes de información e investigación que tratan de dar forma a los resultados de las diferentes comunidades involucrada en la protesta

- Se puede afirmar que, a pesar de las diferencias entre los grupos involucrados en la revuelta antiglobalización existen características que obligan a pensar en la noción de comunidad<sup>103</sup> como un grupo de actores sociales que comparten un conjunto de creencias y valores sociales, culturales y filosóficos, que tratan de construir un proyecto alternativo de sociedad que, aunque suene paradójico, sea más local y que tienen una historia compartida y una memoria colectiva basada en hechos recientes.

La forma y construcción del movimiento antiglobalización refiere una serie de acciones que provienen directamente de la sociedad civil. Esto hace pensar que se trata de un sentimiento compartido, aun y cuando este sea relativamente nuevo y mundial. Las organizaciones estructuradas en torno a un mismo problema de políticas económicas dejan ver un presente común, que les ha hecho hacer un frente común. Quizás sea demasiado pronto para citar el concepto de identidad, pues el movimiento requiere de más tiempo para saber qué es lo que sucederá con él; sin embargo, es claro que se puede hablar de una comunidad, ya que se trata de una serie de organismos que comparten un

---

<sup>103</sup> Castells, M. La era de la Información. El poder de la identidad. Vol. II Págs. 83 - 96

mismo presente, común a todos ellos, desatando las mismas reacciones y compartiendo un mismo territorio, que aun y cuando éste no sea físico, no deja de ser un espacio por el cual andar, ayudar, convivir, pensar e incluso, vivir.

## CAPÍTULO III

### COMUNIDADES VIRTUALES, DISIDENCIA

### ELECTRÓNICA E IDENTIDAD

#### INTRODUCCIÓN

En este capítulo se presenta en forma esquematizada la forma en la que las comunidades virtuales mantienen sus sistemas de organización y acción social, lo que a su vez representa la serie de indicadores que Giménez plantea en su teoría sobre las identidades. Así, se exponen las opiniones de diversos líderes, organizadores o miembros distinguidos o identificables de una serie de comunidades virtuales que tienen como principal objetivo el protestar contra el Libre Comercio y proponen una justa distribución de la riqueza, ya sea a través de la serie de actividades conocidas como *hacktivismo* o bien a través de montajes artísticos en la red conocidos como *net.art* o el arte guerrilla.

Es a través de las entrevistas con dichos personajes que se pone de manifiesto la cultura, los valores y la propiedad de dichos grupos; pues si bien se habla de una mutabilidad de personalidades por el medio que representa Internet, es cierto que las acciones concretas de ciertas comunidades mantienen a los miembros de sus comunidades en una interacción si no física, si latente y cercana, propiciando vínculos de una naturaleza muy cercana a los de una comunidad física.

La interacción en las comunidades, tanto al interior de las mismas, como con aquellos que no son miembros es parte de un proceso de reconocimiento que mantiene una actitud combativa y crítica con el entorno que le rodea. En este caso, las acciones de las comunidades no se limitan únicamente al ciberespacio, sino al mundo físico manifestándose de diferentes formas y en acciones concretas que dejan ver una organización muy bien estructurada, así como una postura clara y compartida de todos los miembros que las integran.

También es importante señalar que los rasgos identitarios que encontramos en las comunidades virtuales no son prohibitivos de algunos otros, es decir, los actores sociales no mantienen una sola identidad en la interacción con la sociedad, sino entran en constante cambio y son capaces de adaptarse a los entornos que los rodean. Así, cada individuo posee un conjunto de atributos y pertenencias que le harán pertenecer, al mismo, a una serie de grupos sociales con los cuales comparte rasgos identitarios.

Por ello, es difícil hablar de una identidad *real* y otras que sólo sean *complementarias*. En todo caso, es importante recalcar que algunos rasgos identitarios permanecen indisolubles o inamovibles durante la historia de vida de un actor social, sin embargo, la mayor parte de los círculos con los que convive reclaman una serie de comportamientos y valores que son propios de una sola comunidad.

La identidad es el resultado, entonces, de una serie de negociaciones que hacen los actores sociales respecto a los grupos culturales a los cuales pertenecen y los indicadores como la pertenencia, la permanencia en el tiempo, la distinguibilidad entre otras son el resultado de lo que los actores sociales quieren que los demás perciban de ellos y lo que el resto del grupo asigna como un valor determinado.

La identidad de las comunidades virtuales se basa, sobre todo, en un esquema de cooperación y de iniciativa; es decir, para que un miembro sea reconocido como tal tiene que, por una parte, compartir los valores de la comuna, pero también mantener una participación activa y constante con el resto del grupo, proponiendo acciones y compartiendo los conocimientos que posea en beneficio del resto del grupo.

### Metodología

La metodología que se utilizó para desarrollar esta investigación fue de carácter fenomenológico – etnometodológico; es decir, se hizo una descripción del objeto de estudio a través de los lazos de conocimiento que como investigador me unen epistemológicamente con él. En este caso se hizo la descripción del movimiento antiglobalización, sus referentes históricos, su desarrollo y su estado actual, así como las diferentes organizaciones que lo componen y sus formas de acción, organización y protesta; también se hizo una revisión exhaustiva de la bibliografía al respecto a la par de una serie de entrevistas con miembros de comunidades virtuales.



La hermenéutica, como metodología, refiere una comprensión e interpretación crítica de un fenómeno, situándolo dentro de un contexto histórico y explicándolo dentro de sus propios límites para encontrar la verdad del fenómeno mismo.

Dicha verdad se refiere no a una verdad absoluta, sino a una verdad consensual, susceptible de ser modificada, basada en la argumentación de que lo explicado se acerca a la verdad a través de la retórica, es decir a través de la exposición de los argumentos que comprendan al fenómeno y a su entorno como una totalidad dialéctica<sup>104</sup>.

En el ejercicio hermenéutico de interpretación se hace necesaria una dialéctica entre el interpretante y el objeto de estudio, para establecer los caminos que la investigación ha de seguir. "...la interpretación no es ninguna descripción por parte de un observador <neutral>, sino un evento dialógico en el cual los interlocutores [sujeto, objeto] se ponen en juego por igual y del cual salen modificados; se comprenden en la medida en que son comprendidos dentro de un horizonte tercero del cual no disponen, sino en el cual y por el cual son dispuestos"<sup>105</sup>.

H. G. Gadamer explica que cualquier texto [fenómeno] que no tenga un significado unívoco, es decir que no sea evidente el sentido de lo explicitado, equívoco, puede ser motivo de una interpretación. Para él la hermenéutica es "traducir lo manifestado de modo extraño o ininteligible al lenguaje inteligible

---

<sup>104</sup> Cf., HABERMAS, J. *Ensayos Políticos*, pág. 119 Ed. Taurus

<sup>105</sup> VATTIMO, Gianni. *La ética de la interpretación*, págs. 61-62

por todos... El que quiera hacerse entender como interprete debe traducir el sentido de lo expresado...”<sup>106</sup>.

La práctica hermenéutica implica una serie de condiciones entre el interpretante y el fenómeno a interpretar. Para realizar la interpretación es necesario que el sujeto pregunte al objeto directamente sobre lo que quiere saber y de esta forma, en el responder, se fincarán los caminos sobre los que la propia investigación se desarrolle más tarde.

Paul Ricoeur propone una hermenéutica intermediadora, es decir dialéctica, en el que a través de un acercamiento y un posterior alejamiento, se inicie la interpretación. Según Ricoeur, como requisito indispensable de la interpretación o hermenéusis, es necesaria una previa aproximación sujeto – objeto, en la que el sujeto se reconozca en el objeto, es decir, se deje ser, para luego alejarse. Al decir reconocerse en el objeto, se hace referencia a ser capaz de reconocer los prejuicios – a favor o en contra- que se tienen por el objeto de estudio, para después iniciar un alejamiento con el fin de realizar la interpretación<sup>107</sup>.

La hermenéusis que se pretende realizar menciona ciertas condiciones que tienen que ser tomadas en cuenta, pues de ellas depende el sentido de lo interpretado<sup>108</sup>.

---

<sup>106</sup> GADAMER, H.G. *Verdad y Método* Vol. II, pág. 95, Ed. Sígueme

<sup>107</sup> Cfr. RICOEUR, P. *Teoría de la Interpretación*, Cap. II “El conflicto de las interpretaciones”, págs. 23-35

<sup>108</sup> Cfr. GADAMER, H.G. *Verdad y Método* Vol. I, págs. 331-70

En primer lugar se menciona a la autenticidad, es decir al acercamiento al fenómeno mismo. Para realizar una interpretación es necesario obtener la información de primera fuente, del mismo objeto de estudio; de lo contrario se puede estar *abusando* de un texto por implicarle precogniciones y prejuicios realizadas en anteriores interpretaciones. Es el objeto quien debe *hablar* por sí mismo.

Los prejuicios son un elemento importante en la interpretación hermenéutica. Gadamer entiende que los prejuicios forman una serie de precompresiones de un texto, indicando de esta forma una idea previa de lo que pudiera significar el ser del objeto de estudio, indicando además, el camino por el que ha de conducirse el estudio.

Otra condición importante la constituye la historia efectual, que no es sino la serie de interpretaciones *a priori* que se han dado sobre un fenómeno. De esta forma, el interpretante sabe que no está partiendo de cero y puede utilizar las interpretaciones anteriores para dirigir adecuadamente las preguntas que al texto o fenómeno.

La interpretación requiere de una apertura hacia el sentido del ser del fenómeno estudiado, ya que es necesario dejar que este hable por sí mismo y no dejar que las precompresiones intenten ver un significado que no está implícito dentro del fenómeno.

Finalmente, Gadamer se refiere a la capacidad de sospecha como condición en la interpretación de un fenómeno, pues es indispensable dudar tanto de las comprensiones anteriores como de la propia interpretación, para dejar que, por medio de la retórica, los argumentos que se erigen como verdaderos se descubran a sí mismos.

El proceso de interpretación crítica o hermenéusis comprende tres momentos, que corresponden a igual número de habilidades (o *subtilitas*) que hablan de la relación entre el sujeto y el objeto de estudio<sup>109</sup>.

En primer lugar es necesario iniciar un acercamiento con el texto o fenómeno: algo llama la atención del interpretante y este acude a comprender lo que dice. Es decir, para interpretar algo primero hay que exponerse al ser de este fenómeno. Se inicia un acercamiento entre el sujeto y el objeto con el fin de que éste se reconozca en aquel y este consciente de todas sus precogniciones y prejuicios.

A esta primera fase corresponde la *subtilitas aplicandi*, en la que se necesario trabajar a un pragmático, es decir trabajar a un nivel en donde el fenómeno se desarrolle tal y como es y teniendo en cuenta la historia efectual.

Después es necesario hacer un alejamiento del objeto de estudio para iniciar una traducción del fenómeno a un lenguaje común al investigador. Con esto se entiende que el interpretante preguntará por el sentido del ser del fenómeno a

---

<sup>109</sup> Idem, pag. 378

las partes que lo integran, obteniendo una serie de respuestas y formulando aún más preguntas. Así, se trabaja en un nivel sintáctico, de estructuración de cada uno de los componentes de un fenómeno y de las relaciones de estos entre sí. A esta fase corresponde la *subtilitas explicandi*, y se refiere a la comprensión del objeto de estudio “con referencia a su misma coherencia contextual y a los sistemas de significación a los que se remite”<sup>110</sup>.

La última etapa en el proceso de interpretación refiere una explicitación del contenido del ser del fenómeno estudiado y, por ende, a una comprensión del objeto de estudio. Con las respuestas obtenidas del preguntar por el ser del fenómeno al fenómeno mismo se obtiene una serie de argumentos que, a través de la retórica, darán la respuesta al ser del fenómeno.

A esta etapa corresponde la *subtilitas intelligendi* y se trabaja a un nivel semántico, es decir de significación de los elementos del fenómeno. Es en esta etapa donde el investigador revela la interpretación que obtuvo del objeto de estudio, aunque debe estar consciente que esto no significa una interpretación final, ni que en sus juicios se encuentre una verdad absoluta, por el contrario, solo significación un acercamiento al ser del fenómeno estudiado.

La fenomenología ontológica es la ciencia que busca llegar al ser del fenómeno a través de la descripción de éste y de las relaciones de conocimiento que ligan al investigador con su objeto de estudio.

---

<sup>110</sup> Cfr. ECO, U., *Los límites de la interpretación*, pág. 29, Ed. Lumen, México 1993

El fenómeno es, según Heidegger, *lo que se muestra en sí mismo, lo que es dado*<sup>111</sup>. Esto significa entonces, que un fenómeno es aquello que se muestra en el mundo y que se representa a sí mismo, la cosa misma, su esencia.

En este sentido el fenómeno representa el *ser* del cual es fenómeno. Husserl dice que este ente es un *eidos* (idea) de algo que trasciende su propia representación. Es decir, una idea del objeto, anterior al conocimiento empírico, que es la sustancia del fenómeno y que se mantiene invariable a través de las distintas apariciones de un fenómeno<sup>112</sup>.

Las entrevistas realizadas tienen como objetivo plantear la postura de algunos integrantes de las comunidades virtuales y hacer evidente los valores y cultura que son válidos al interior de dichas organizaciones; asimismo, tienen como objetivo responder sobre la pertinencia de los indicadores de identidad y comprobar si realmente se da el proceso de construcción de identidad en las comunidades virtuales.

Las entrevistas se realizaron desde 2001 hasta 2006; si bien algunas pudieron lograrse de manera física (entrevistador y entrevistado cara a cara), algunas otras fueron realizadas vía correo electrónico o bien vía *chat* o IMS (*Internet Message Service*; es decir los servicios de mensajería instantánea como *Messenger* o *ICQ*), pues algunos de ellos viven en otros países o se encontraban fuera de México, en el momento de realizar la entrevista. Además,

---

<sup>111</sup> HEIDEGGER, M. *El ser y el tiempo*, Ed. Planeta Agostini, España 1993

<sup>112</sup> Cfr. HUSSERL citado por Lyotard, J.F. *La fenomenología*, págs. 19-21

siendo ésta una investigación sobre comunidades virtuales, me parece pertinente y válido realizar entrevistas electrónicas, es decir a través de la red.

La elección de los sujetos entrevistados fue por su pertenencia a comunidades virtuales previamente establecidas y reconocidas; por su trabajo en las comunidades virtuales; por ser sujetos plenamente identificables en el mundo físico y virtual; y por ser organizadores o líderes dentro de los movimientos virtuales pertinentes a la investigación.

De ésta manera, los entrevistados fueron Fan Illich, investigador del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes (CNA), *net.artista* y miembro de las comunidades virtuales *Electronic Disturbance Theater*, con base en Los Angeles y *Borderhack*, de Tijuana; Gerardo Álvarez, web master de Fuga.com.mx, comunidad virtual dedicada al arte y la cultura que cuenta con una galería virtual, una estación de radio por internet entre otros servicios, con base en el DF; Ricardo Domínguez, coordinador general de *Electronic Disturbance Theater*; Arcángel Constantini, curador de arte electrónico del museo Tamayo y miembro de *Borderhack* y Gerardo Yépiz “Acamonchi”, diseñador y artista tijuanense actualmente radicado en San Diego, su trabajo gira alrededor del arte guerrilla y fue colaborador del estudio *Black Market*.

Las entrevistas se incluyen a manera de fragmentos cuando algún tópico sea desarrollado, esto como parte del sustento que la investigación necesita. Es

importante señalar que las entrevistadas fueron editadas por cuestión de espacio y agilidad de la investigación, si bien estas mantienen la fidelidad necesaria para evitar cualquier interpretación errónea.

### **A) Lucha electrónica por el reconocimiento**

La identidad, explica Giménez<sup>113</sup>, no es sino el resultado de las negociaciones de los actores sociales con los miembros de la comunidad a la cual pertenecen o bien con los demás grupos que componen a una sociedad específica. Así, las formas en que los actores sociales se ven a sí mismos serán complementadas por la forma en que los demás los perciban a ellos. Por ello se dice que la identidad es un diálogo constante entre los actores y los grupos sociales.

Esto trae como consecuencia que las identidades regularmente se asocien a juicios de valor y se hagan acreedores de estigmas sociales. Si un grupo o comunidad es asociado con una serie de valores evidentemente negativos, todos los miembros de ese colectivo serán portadores del estigma que se les asigna, tengan o no las características biológicas, étnicas o de cualquier otra índole; compartan o no los valores del colectivo original.

Las comunidades virtuales tienen un origen remoto y con diversos enfoques. Muchas comunidades han sido el punto de partida de clubes literarios, de tableros de discusión sobre tópicos científicos, de análisis político; incluso de

---

<sup>113</sup> Cfr. GIMENEZ, G. Materiales para una teoría de la identidad, en Decadencia y auge de las identidades



las actividades que se podrían considerar más insulsas como clubes de fans de algún grupo musical o bien de intercambio de pornografía.

No obstante, desde la aparición de las comunidades virtuales, hubo también una constante actividad política de protesta en la red, si bien ésta se definió y adquirió un carácter combativo a partir de principios de la década de los noventa.

Como se ha mencionado antes, la cultura *hacker* es un fenómeno relativamente nuevo y la mayoría de documentos sobre ella solo han empezado a emerger en los últimos 20 años, comenzando con la publicación en 1984 del trabajo hito de Steven Levy<sup>114</sup>, *Hackers: Héroe de la Revolución Informática*. Levy examina la evolución de la *Ética Hacker*, un sexteto de credos que surgieron de las actividades de los *hackers* "pioneros" de finales de los 50:

1. Entrégate siempre al Imperativo de Transmitir! El acceso a ordenadores - y cualquier otra cosa que pueda enseñarte sobre como funciona el mundo - debe ser ilimitado y total.
2. Toda la información debe ser libre.
3. Desconfía de la autoridad - Promueve la descentralización.
4. Los hackers deben ser juzgados por su hacking, no por criterios falsos como títulos, edad, raza o posición.
5. Puedes crear arte y belleza en un ordenador.

---

<sup>114</sup> Steven Levy  
<http://www.echonyc.com/steven/hackers.html>

6. Los ordenadores pueden cambiar tu vida a mejor.

(Levy, 1984)

Ricardo Domínguez, del colectivo Electronic Disturbance Theater (EDT) opina que si bien a la comunidad virtual se le ha tachado hasta de terrorista, se trata simplemente de una organización que busca protestar de una manera simbólica en contra de los intereses de personas que afectan a todo el planeta. “EDT no busca ni el beneficio propio ni la destrucción de sistemas, ni el espionaje electrónico. Se trata simplemente de una serie de protestas que realizamos a partir de las posibilidades que nos brinda el medio (internet)”<sup>115</sup>.

Domínguez opina que aunque las acciones que realiza el colectivo, entre las que se encuentran el llamado *virtual sitting*<sup>116</sup>, se encuentran casi al margen de la ley, esto forma parte del derecho de la gente a expresarse y a reclamar por aquello que no le sienta bien.

“Las personas tienen derecho a manifestarse y a expresar su rechazo ante las políticas económicas que de alguna u otra forma le afectarán. Además, este medio proporciona los elementos suficientes para organizar y ejecutar una manifestación pacífica que de alguna u otra manera, si lo hiciéramos en el mundo físico sería peligroso e incluso poco manejable”<sup>117</sup>.

---

<sup>115</sup> Entrevista realizada en la ciudad de México, el 15 de abril de 2003 en el Centro Multimedia del CNA

<sup>116</sup> Se trata de una especie de plantón electrónico en donde a través de un programa especializado, se bloquea el acceso de manera temporal o permanente a alguna página electrónica dentro de la red. No obstante los reclamos de algunas instituciones víctimas de estas manifestaciones, al momento de escribir esto los virtual sitting aun no son ilegales

<sup>117</sup> Domínguez, Op. Cit.

Fran Illich comenta al respecto que:

“la resistencia electrónica no pretende ser un club de protesta contra el FMI, sino “un enclave en donde puedan participar todas las personas en mantener una postura crítica dentro y fuera de la red. Por la naturaleza misma del medio es muy fácil ser un activista que sólo envíe correos electrónicos o bien que participa en los virtual sittings, sin embargo, eso no es parte de un compromiso real y concreto que mantenemos dentro de la organización. Cualquier tipo de manifestación o protesta electrónica debe ser sustentada con acciones en el mundo físico, de lo contrario éstas se perderán en el ciberespacio o no tendrán sentido alguno en el mundo físico”.<sup>118</sup>

EDT es una comunidad electrónica fundada a principios de los años 90 por Domínguez, quien se había distinguido anteriormente como un activista por los derechos de los migrantes y por protestar contra los efectos de la globalización y las multinacionales. Estudiante de teatro en un principio, Domínguez conoce las ventajas del nuevo medio Internet y se convierte en uno de los pioneros navegantes de la red a principios de la década de los noventa.

En 1994, durante la aparición del conflicto zapatista, Domínguez ayudó a convertir a la guerrilla de Chiapas en la primera guerrilla virtual (*Castells dixit*) al ofrecer hospedaje y difusión de los comunicados del Subcomandante Marcos y entregarlos de manera electrónica a una serie de comunidades virtuales y físicas en Estados Unidos y Europa que pronto brindaron ayuda y apoyo al ejército insurrecto.

---

<sup>118</sup> Entrevista realizada en el Centro Multimedia del CNA el 13 de febrero de 2002

Otra comunidad virtual que se mantiene en una constante lucha por el reconocimiento, aunque no en el sentido de protesta sino en el ambiente del arte y la cultura es fuga.com.mx; fundada<sup>119</sup> en 1999 por Gerardo Álvarez y Rubén Vázquez en la Ciudad de México, Fuga es uno de los espacios de mayor alcance cultural entre las comunidades electrónicas por su esfuerzo en difundir el arte y la cultura alternativa.

Álvarez comenta<sup>120</sup>:

“El proyecto comenzó a gestarse a principios del 99, debido a la inquietud colectiva por contar con un medio que permitiera a los jóvenes creadores de nuestro país contar con el apoyo y la difusión de sus ideas y trabajos; inquietud que compartimos plenamente los integrantes del equipo. Fue a principios de julio del 99, que apareció finalmente el sitio con la consigna de ser el primer foro mexicano de expresión artística y cultural contemporáneo en Internet”.

La base fundamental del sitio la constituye una galería virtual organizada en artes visuales, artes escénicas, literatura, música, proyectos en medios masivos y una sección de eventos que publica el calendario de actividades artísticas de poca difusión en otros medios, en las que el usuario puede conocer acerca de las manifestaciones contemporáneas en nuestro país y los jóvenes interesados en dar a conocer su obra e intercambiar ideas e inquietudes con otros artistas y público en general, lo hagan de manera gratuita a través de esta comunidad virtual.

---

<sup>119</sup> Fuga surgió como un proyecto que diseñamos originalmente Álvarez y yo en conjunto, sin embargo el web master es quien coordina dirige las principales propuestas de la comunidad

<sup>120</sup> Entrevista realizada en la ciudad de México el 25 de julio de 2003

Para Álvarez los objetivos del proyecto son

“principalmente apoyar al fortalecimiento de una identidad cultural entre los jóvenes, así como brindar el apoyo necesario para que los artistas logren consolidarse profesionalmente y de esta forma continuar con su labor. Objetivos ambiciosos, pero a la vez prometedores, ya que actualmente no existe otro sitio en el ciberespacio mexicano que ofrezca este tipo de información tan relevante para la juventud”<sup>121</sup>.

El proyecto de Fuga como galería y red de colaboración entre artistas combina las ventajas del medio electrónico, con una participación constante de artistas y otras comunidades no sólo en México, sino en el resto del mundo, siendo Latinoamérica una de las regiones más interesadas en el proyecto.

“Hasta el momento los resultados han sido bastante satisfactorios debido a que se cuenta con gran participación por parte de los artistas, quienes demostrando su confianza en el proyecto, envían sus trabajos para ser incluidos en la galería; así mismo la cantidad de visitantes crece cada día mas y la mayor parte de ellos envía sus comentarios y sugerencias, lo cual motiva el proyecto, haciéndolo parte de una manifestación colectiva. Adicionalmente se han establecido vínculos con sitios de intereses afines en diferentes partes del mundo permitiendo mas visitas del extranjero, lo que representa mayor difusión de los artistas mexicanos y del proyecto en sí”<sup>122</sup>.

Gerardo Yépiz “Acamonchi”, empezó su trabajo creativo a finales de la década de los ochenta y combina su actividad como diseñador (*MTV, Reebok, Vans*) con su desarrollo artístico. Fue en esos años, que en coordinación con Shepard

---

<sup>121</sup> íbidem

<sup>122</sup> íbidem

Fairey, creador del concepto "*Obey the Giant*", crearon una serie de calcomanías y plantillas que distribuyeron gratuitamente con el fin de crear un movimiento que de alguna manera se opusiera a la tendencia mercadotécnica que poco a poco atrapaba los espacios públicos y de creación que existían en todo el mundo.

“<sup>123</sup>Yo no se si creé un movimiento, tampoco me gusta ese asunto de la explicación fenomenológica, explica Yépiz a la vez que hace un gesto que denota desagrado, eso deberías explicármelo tú. De lo que sí estoy consciente es de la recepción que ha tenido nuestro trabajo y digo nuestro porque somos muchos en todo el planeta que, a manera de juego, hemos transformado los espacios del arte y los hemos llevado a la calle, que es donde deben estar.”

Explica Yépiz que

“a muchas personas que colaboran conmigo no las conozco físicamente; de hecho, una de las cosas que más me emocionan al exponer mi trabajo en México es la oportunidad de conocer y convivir a muchas personas que durante tanto tiempo hemos colaborado y construido una comunidad alrededor del arte callejero. Aunque suene difícil, construimos una red de colaboración en donde todos participamos distribuyendo el trabajo de los demás y a la vez, seguimos luchando por llevar el arte a la calle, pues es ahí donde debe estar para que la gente lo vea y lo entienda como una manifestación de nuestros tiempos y no como una pieza simbólica y elitista que, la mayor parte de las veces, no debe tocarse y a veces ni siquiera entenderse”<sup>124</sup>

De acuerdo con las teorías de Giménez, la identidad es también un juego dialéctico en el que cada actor implicado tiene que negociar su participación

---

<sup>123</sup> Entrevistado personalmente en diciembre de 2005 en la Ciudad de México durante los preparativos de primera exposición individual en la ciudad.

<sup>124</sup> íbidem

dentro de la comunidad, con lo que determina así su posición dentro de la estructura social.

Así, mientras que para EDT sólo se puede pertenecer a la comunidad si se está dispuesto a hacer un trabajo social que vaya más allá de la red, para Fuga y para “Acamonchi” se trata de colaborar en línea con otros creadores. En ambos casos, la participación pasiva es permitida, estos es una observación itinerante de las actividades de los colectivos sin mayor implicación que el conocimiento de las acciones o el agregarse para realizar una acción determinada sólo en línea (como los *virtual sittings*); sin embargo tal participación no es valorada o ni siquiera conocida.

El trabajo de una persona sólo es visible en la medida en que colabora y participa con otras personas; la participación como mero espectador es válida, pero no suficiente en una comunidad como ésta, opina Yépiz<sup>125</sup>.

Por su parte, Illich y Domínguez coinciden al señalar que si bien las comunidades virtuales que coordinan cuentan con un flujo constante de personas que no participan de manera activa, sino solamente como receptores, existe un círculo de colaboradores muy cercano.

“Solemos reunirnos física o virtualmente y organizar actividades que nos lleven hacia la discusión de algún tema o bien hacia ayudar a algún grupo en específico. El mejor ejemplo es

---

<sup>125</sup> íbidem

el festival *Borderhack*, en donde participan artistas, pensadores e investigadores de varias disciplinas (entre ellos del Colegio de la Frontera Norte) en donde por varios días hacemos una toma simbólica de la malla que divide a Estados Unidos y México y ofrecemos pláticas, conferencias y actividades que tienen que ver con el problema de la migración, la globalización de la economía y la justa distribución de la riqueza. Todo ello en un marco de colaboración virtual y física".<sup>126</sup>

"Lo que nos interesa es que el contenido del evento ha sido de muy buena calidad. Han presentado videojuegos en los que se imitan los peligros que el emigrante tiene que pasar cuando desea cruzar la frontera; hemos tenido cyber exposiciones sobre el tema de la frontera curadas desde la Ciudad de México, Sevilla, Bogotá y Buenos Aires; y nos hemos conectado, por Internet con programas de ciber radio"<sup>127</sup>.

En ese mismo tenor, Fuga organiza de manera muy seguida festivales y presentaciones con el fin de

"mostrar al público en general el trabajo de nuestros colaboradores y de esta manera, agrandar nuestra red de trabajo. No se trata de una exposición o un concierto simplemente, es una presentación de toda la comunidad de fuga para que nuestro trabajo se beneficie del contacto con todo el público".<sup>128</sup>

Sobre la forma en la que se puede ser aceptado o incluido dentro de estas comunidades existen varias formas, siendo la forma más básica o limitada como mero espectador. Además, cada una de las diferentes comunidades tiene

---

<sup>126</sup> ILLICH, F. Op. Cit.

<sup>127</sup> íbidem

<sup>128</sup> ÁLVAREZ, Op. Cit.



mecanismos propios que definen la aceptación y el nivel de involucramiento que cada miembro posee.

Para EDT y Borderhack la única manera en que se puede pertenecer a estos colectivos es a través de propuestas de acción muy específicos (proyectos de ayuda, investigación especializada, montajes artísticos, etc.) o bien a través de intercambio de información o tecnología de información.<sup>129</sup>

FUGA tiene diferentes mecanismos de participación y por tanto, diferentes niveles de involucramiento. Por ejemplo se puede ser simple observador y participar respondiendo cuestionarios sobre el aspecto del sitio, la calidad de las obras expuestas o haciendo sugerencias sobre el contenido del portal. Sin embargo, la participación está abierta a cualquier persona que tenga una propuesta artística o cultural (cursos, talleres, obra plástica, periodismo, etc.). Sin embargo dicha propuesta pasa a través del consejo editorial del portal y si cumple con los requisitos del portal, al usuario se le es asignado un número de cuenta y una contraseña para que sea él mismo quien organice su espacio dentro del portal.<sup>130</sup>

Uno de los mayores objetivos de EDT es ser reconocido como una comunidad virtual de protesta y de crítica, cuyas herramientas son variadas pues incluyen entre otras estrategias al *hacking*; sin embargo, comentan que la mayoría de la

---

<sup>129</sup> Domínguez, Op. Cit.

<sup>130</sup> Álvarez, Op. Cit.

gente confunde esta actividad con el espionaje electrónico o bien con la piratería informacional.<sup>131</sup>

De acuerdo con las opiniones de los entrevistados, la forma en la que interactúan los miembros de una determinada comunidad con los demás integrantes, así como con las personas ajenas a dicha organización determina la posición que juegan los actores sociales dentro de la estructura organizacional del conjunto. Además, se trata siempre de una negociación entre quienes quieren pertenecer a la comunidad y quienes las administran o las dirigen, e incluso entre sus propios miembros.

Otro aspecto que se encuentra en juego constante es el de la percepción del resto de la sociedad. Casi todos ellos expresan una alternancia en sus actividades, es decir, una propuesta diferente a la que las instituciones oficiales tienen respecto de las actividades que realizan, sean estas por ejemplo de difusión de arte y cultura, de defensa de los derechos migrantes, de la globalización o bien de las nuevas propuestas del arte.

## **B) Distinguibilidad y organización virtual**

La distinguibilidad, plantea Giménez, es la serie de atributos que le permiten a un actor social distinguirse de otros actores sociales (incluso dentro de un

---

<sup>131</sup> Domínguez, Op. Cit.

mismo grupo) y que, a su vez, le confieren la cualidad de ser único e irremplazable. En el caso de los grupos sociales o, como en este caso, de las comunidades virtuales, hablamos de una serie de atributos que les permiten a cada comunidad ser única, irremplazable y distinta a las demás comunidades virtuales dadas las características de sus miembros, así como de sus propios objetivos.

Siguiendo un planteamiento inicial de Castells<sup>132</sup> los sistemas tecnológicos y la tecnología misma se produce socialmente y la producción social está determinada por la cultura. En este sentido reconoce dos grupos usuarios de Internet que intervienen en mayor o menor medida en su construcción y evolución: los productores / usuarios y los consumidores usuarios. Los primeros resultan aquellos cuyo uso retroalimenta el sistema tecnológico de la red y los otros son los receptores de aplicaciones y sistemas que no intervienen de manera directa en la transformación tecnológica.

Si cultura es aquella serie de patrones de comportamiento repetitivo, conformados por un sistema de valores y creencias, cuya repetición genera costumbres y trasciende las acciones individuales, éstas pueden ser rastreadas en los productores / usuarios de Internet.

Dentro de esta cultura pueden identificarse cuatro estratos básicos compuestos por diferentes actores sociales todos ellos actuando en un contexto de libertad

---

<sup>132</sup> Cfr. CASTELLS, M. *La galaxia de Internet*, Cáp. II

de acción y expresión: la tecnimeritocracia; los hackers; las comunidades virtuales; y los emprendedores.<sup>133</sup>

#### La cultura tecnicomeritocrática

Tecno elite conformada en su mayoría por personajes integrantes de grandes corporaciones o departamentos de Estado, que cree en el desarrollo tecnológico como clave del progreso de la humanidad, encaminados a la construcción de un sistema de comunicación electrónica global

El desarrollo de esta cultura tiene gran similitud con la tradición académica de la investigación científica compartida

#### Características

- Descubrimiento tecnológico como valor supremo
- Aplicación de los descubrimientos al desarrollo específico del artefacto tecnológico
- La reputación condensada en la aceptación de la comunidad científica y tecnológica, consiste en la evaluación de las propuestas y los avances por la comunidad misma
- Coordinación de tareas y proyectos específicos por los miembros de más confianza y autoridad de la comunidad

---

<sup>133</sup> íbidem

- Los miembros deben seguir las reglas tácitas y explícitas de la comunidad y no utilizar los recursos comunes o delgados en beneficio propio
- Colaboración en red, proceso identificado como la divulgación de la base del *software* y su constante modificación por otros miembros de la comunidad, hecho que provoca la productividad intelectual del esfuerzo cooperativo

### La cultura *Hacker*

La ética *hacker* es el atributo cultural característico del informacionalismo por dos razones: es la cultura en donde se originan las innovaciones culturales más importantes mediante la cooperación y la comunicación libre; y por hacer un puente entre la cultura meritocrática, los proyectos empresariales y el resto de la población.

Un *hacker* es, en términos más amplios, aquel que se ocupa de hacer la información libre. Su cultura incluye una serie de valores y creencias de libertad de información e interacción que surgieron de las redes de programadores informáticos que colaboraban en proyectos autónomas de programación creativa y que están fuertemente influidos por los movimientos universitarios de los años 60 y 70; creadores del movimiento de software de base libre (*Linux* y *Unix* son ejemplos). Es una cultura de creatividad tecnológica basada en la libertad, la cooperación, en la reciprocidad y la informalidad

## Características

- Autonomía frente a los encargos institucionales o corporativos
- Conexión informática en red como base material y tecnológica de la autonomía institucional
- Las mismas bases de la cultura tecnicomeritocrática (trabajo cooperativo en red, evaluación por parte de la comunidad, negativa a aprovechar los recursos comunales en beneficio propio)
- Libertad para crear, absorber los conocimientos disponibles, transformarlos y redistribuirlos en el canal que considere más apropiado (cultura del regalo)
- Acceso abierto a toda la información del programa con la libertad de modificarlo
- Estatus proveniente de la utilidad del programa para la comunidad
- No dependen de ninguna institución para existir, pero sí de la comunidad que los reconoce y que está construida en torno a redes informáticas
- Existe un sentimiento de pertenencia comunitaria basado en los principios de una organización social informal (no impuesto por instancias de carácter institucional)
- Formación de mitos: marginalidad psicológica (sentimiento de superioridad); aislamiento social; negación de la afirmación de la producción sólo en sociedades de abundancia

- Formación de subculturas *hackers* con principios políticos y rebelión personal; o bien de reconocimiento en los personajes de la cultura *cyberpunk*

### **C) Comunidades virtuales y Continuidad**

Cada uno de los miembros que integran a las comunidades virtuales e incluso, las comunidades mismas, tienen una historia de vida que no se reduce únicamente a la red, sino van directamente al mundo físico y, a partir de ello, organizar y dirigir sus actividades de manera tal que se pueda hablar de una continuidad virtual y física.

Giménez opina que cada individuo posee una serie de atributos que lo hacen diferente de los demás miembros de un mismo grupo social, aunque también esas características lo dan continuidad y concordancia consigo mismo; es decir, dan la pauta para que una persona se mantenga constante a pesar de la serie de cambios que experimente durante toda su vida.<sup>134</sup>

Por lo general, las comunidades virtuales no limitan su espacio de acción únicamente a la red, sino más bien tratan de traspasar las limitaciones electrónicas para complementar sus objetivos en el mundo físico. Así, la mayor parte de los miembros de las comunidades tienen algún trabajo o realizan

---

<sup>134</sup> Crf. GIMÉNEZ Op. Cit. También capítulo I de éste trabajo

alguna actividad relacionada con los objetivos principales de la comunidad a la cual pertenecen.

Por otra parte, la mayor parte de ellos considera que el trabajo en la red es importante y sobretodo básico para llegar a los objetivos que cada uno tiene planteado, sin embargo, es necesaria la participación de gente no involucrada en las comunidades para dar un sentido más amplio a sus expectativas.

Gerardo Álvarez opina que si bien el trabajo de FUGA es exhibir de manera virtual la obra de los artistas convocados, los objetivos del portal no se limitan únicamente a ello.

“Durante cuatro años hemos tratado de llevar las exposiciones virtuales al mundo físico, esto con la intención de que los artistas obtengan una crítica más amplia de sus trabajos y de que el público que por una u otra razón no tiene acceso a Internet, conozca las propuestas que gente con mucha iniciativa está empezando”.<sup>135</sup>

De acuerdo con Álvarez, la comunidad de FUGA ha organizado una serie de festivales y presentaciones virtuales y físicas reuniendo a una gran cantidad de artistas de diferentes disciplinas con el objeto de crear montajes y exposiciones que vayan más allá de la simple experiencia pasiva de un museo.

---

<sup>135</sup> ÁLVAREZ, Op. Cit.



“Es importante que la comunidad artística se conozca e interactúe entre sí, pues de otra manera los caminos para descubrir nuevas formas del arte y la cultura tardarían mucho más de lo previsto y por tanto casi no existirían nuevas formas de apreciación del arte”.<sup>136</sup>

Arcángel Constantini opina que si bien el *net.art* se genera exclusivamente en la red, esto no es una limitante para que el público en general no pueda descubrir e interactuar con la obra; y a partir de esa serie de acciones, construirla y reconstruirla, darle nuevos significados y, paulatinamente, ir eliminando los conceptos elementales sobre creación artística, *poesis*, autor y obra. “Se trata de una constante resemantización, de un acercamiento con el público para que éste dé un nuevo sentido a la obra que anteriormente se desarrolló en la red.”<sup>137</sup>

#### **D) Territorio Virtual y Geosímbolos**

De acuerdo con Giménez, el territorio es básico para la interacción humana, es decir, el territorio deja de ser un simple espacio geográfico y se convierte en el eje de la actividad; además, cuando las condiciones geopolíticas de un determinado territorio son especiales en el sentido de ser diferentes a las del resto del territorio en interacción o bien cuando la cultura de un determinado grupo social depende en extremo del territorio geográfico, éste adquiere la categoría de geosímbolo. Sin embargo en los términos virtuales adquiere

---

<sup>136</sup> ídem

<sup>137</sup> CONSTANTITNI, A. entrevista personal, México DF, 11 de agosto de 2003

aparte de la categoría de geosímbolo, el de una herramienta, es decir el territorio tiene un carácter pragmático.<sup>138</sup>

Una de las aportaciones más importantes de Antulio Sánchez es mostrar que la red no tiene un esquema simplista, es decir no se reduce a un simple accionar de los individuos sobre ella para convertirse en un terreno en el que todo el mundo pueda repetir lo que hace en el mundo real como escribir, jugar, coquetear o bien potenciar sus capacidades.

Internet, como propone Antulio Sánchez, es un espacio de interacción donde personas de diferentes estratos y conductas en el mundo físico, encuentran un punto de reunión e interacción formal sin necesidad de presencia física. Por ello lo considera un territorio virtual en donde las relaciones humanas se potencian y acaban convirtiéndose en algo más que un club de amigos o una comunidad virtual cuyos objetivos no son más que lúdicos.<sup>139</sup>

Se entiende, entonces, que la red, al mediar las relaciones interpersonales y potenciar ciertas manifestaciones sociales y culturales ha creado de esta manera una cultura muy particular y propia de su entorno tecnológico. Esto es posible de ver incluso en las manifestaciones políticas y el activismo social. Pues como opina Lins Ribeiro

---

<sup>138</sup> Cfr. GIMÉNEZ, *Territorio, cultura e identidades*

<sup>139</sup> Cfr. SÁNCHEZ, A. *Territorios Virtuales*, Pp. 151-179, Taurus 1995

“las redes de computadoras indudablemente potencian la capacidad del activismo político. Permiten coaliciones virtuales y la construcción económica de vías de comunicación y bancos de datos que multiplican las denuncias y articulan y promueven las capacidades de individuos y grupos. Las comunidades virtuales que crea son armas poderosas para generar solidaridad trasnacional entre muchas otras presiones”.<sup>140</sup>

El ciberespacio debe entonces entenderse como un nuevo espacio de interacción política, social y cultural. De la misma forma, debemos entenderla como una herramienta que permite la formación de nuevos métodos de protesta y representación. Así, Adriana Sarraméa de la UBA opina que:

“Las reglas culturales y políticas han cambiado. La revolución tecnológica generada por el rápido desarrollo de la computadora y el video ha creado una nueva geografía de poder en el mundo que no hubiera sido posible imaginar hace veinte años: la gente ha sido reducida a datos, sistemas de vigilancia y control actúan a nivel planetario, las mentes son moldeadas mediante la realidad de la pantalla, y un poder autoritario actúa en "ausencia". La nueva geografía es virtual y el centro de resistencia política y cultural tiene que afirmarse en este espacio electrónico. En este trabajo vamos a explorar las posibilidades del internet entendiéndolo bajo dos ejes conceptuales: por un lado como espacio virtual de expresión de comunidades heterogéneas, y por el otro como espacio social donde relaciones políticas, culturales, y económicas recomponen las formas tradicionales de movilización social”<sup>141</sup>.

---

<sup>140</sup> LINS RIBEIRO, G. Cybercultural politics. Political activism at distance in a trasnational world. Pág. 19

<sup>141</sup> SARRAMÉA, Adriana. *Antropología de lo político: sociedad virtual y movilizaciones sociales*. Ponencia expuesta en el Congreso Virtual de Antropología 1998 convocada por la UBA. Disponible en [www.naya.org.ar](http://www.naya.org.ar)

Quizá las dos manifestaciones más sobresalientes de este nuevo complejo técnico de relaciones humanas y disidencia informática sean por una parte el *Net.Art* y por otro lado, el *Hacktivism*. En este sentido, la mayor parte de los activistas antiglobalización han utilizado los medios electrónicos como un arma fundamental para organizarse, actuar y conformar redes de información.

Los territorios virtuales de los que habla Sánchez no se limitan únicamente al uso de la red o de las nuevas tecnologías; se trata de un constante interaccionar entre diferentes actores sociales a través de un lenguaje que construye puentes en diferentes escalas de la realidad.<sup>142</sup>

De ésta forma, Internet no sólo es un territorio que ha permitido nuevas formas de interacción entre seres humanos, sino que ha potenciado sus capacidades de comunicación y entendimiento, lo que se traduce en un nuevo código de creación artística y un nuevo paradigma epistemológico. No se trata entonces de entender las manifestaciones de la red con los códigos preestablecidos de arte, sociedad y cultura que existen en la actualidad, sino de entender la multitud de tendencias que están confluyendo en este momento en el nuevo medio y orientar la creación de un nuevo código ético, artístico y sociológico que ayude a comprender de una forma más amplia la multitud de fenómenos que se suceden en la red y que son parte de ésta nueva geografía virtual que cada vez está más presente en las diversas esferas de la sociedad.

---

<sup>142</sup> Cfr. SÁNCHEZ, A. Op. Cit.

El territorio dentro de las comunidades virtuales no es un simple espacio en el que puedan convivir o intercambiar comentarios o conocimiento los actores sociales. Se trata de una nueva forma de acercarse entre los seres humanos y, por tanto, de generar el conocimiento ya no de manera solitaria, sino a través de un colectivo de personas interesadas en una misma disciplina. Por otra parte, la condición de virtualidad que tienen éstas comunidades, facilita la interacción que en términos del mundo físico hubiera sido imposible; esto es por la dificultad de comunicación cara a cara o bien por la segregación natural e ideológica que es más fácil de superar a través de las pantallas electrónicas.

## **CAPÍTULO IV**

### **Consideraciones Finales**

Como se ha dicho a lo largo de la investigación, la identidad es el resultado de la interacción de los miembros de una comunidad, en donde cada uno de ellos se reconoce y se sabe perteneciente a un grupo, comparte un repertorio simbólico y, a la vez, reconoce la otredad, es decir aquello que no es él mismo. Así, la identidad es, como se mencionó anteriormente, una negociación entre "yo y los otros", que por supuesto no es estática, sino por el contrario está en constante movimiento.

Además se plantea que la identidad es una serie de cambios constantes que guardan cierta relación entre sí por una biografía personal y por la elección personal de los actores. Así, la identidad no es única, ni inamovible, es el resultado de la acción de los actores sociales.

De esta manera, para que una identidad colectiva surja, es necesario que los sujetos no sólo compartan ciertos elementos simbólicos, sino que, a su vez compartan acciones que merezcan el reconocimiento de los miembros de dicho grupo, de otra manera, el reconocimiento como parte integrante de una comunidad es nulo.

El resultado de las entrevistas coincide en que si bien la red ha facilitado el acercamiento entre personas que en condiciones diferentes no podrían

conocerse, es necesaria la participación tanto online como en el mundo físico para que los actores puedan considerarse parte de un grupo virtual.

Todos coincidieron en que la actividad en línea es primordial para que la convivencia y el intercambio de trabajo y de ideas se manifiesten, pero también estuvieron de acuerdo en que si el trabajo o la charla se quedan sólo en el mundo virtual no existe un verdadero compromiso con la comunidad.

Esto implica que uno de los indicadores más importantes de la identidad, el reconocimiento, sólo puede darse en la medida en que las comunidades mueven a la acción no virtual; es decir, a manifestarse en el mundo físico.

La identidad entonces quedaría supeditada a las acciones que los miembros de una comunidad lleven más allá de su propio territorio simbólico. Esto implica una condicionalidad del concepto de identidad virtual porque si bien es necesaria la participación virtual, también lo es la participación en el mundo físico con acciones que demuestren la existencia del grupo y sus ideales más allá de la red.

Todos los entrevistados si bien han empezado y organizado su trabajo virtualmente, todos han llevado al mundo físico sus acciones a través de festivales, conciertos, exposiciones, ayuda humanitaria o incluso, manifestaciones o mítines políticos.

La red se entiende en este caso como un territorio compartido, como un geosímbolo en el sentido que Giménez le da al término y que, de esa manera, ayuda a que los implicados en una comunidad, se sientan parte integrante de un movimiento. Es en la red donde se conocen, donde interactúan y donde construyen, desarrollan y amplían su trabajo, pero es casi una condición del trabajo en red, llevar fuera de la virtualidad los resultados de ese trabajo.

Esto puede explicarse debido a la negociación que se hace en la construcción de la identidad, es necesario que los otros reconozcan a los nosotros; así, el reconocimiento de la otredad, se plantea en la medida que se negocia con el mundo físico.

Da la impresión que el reconocimiento del mundo físico es parte fundamental en la virtualidad. La otra parte de la identidad virtual radica en que es reconocida por sus miembros y por aquellos que no lo son, fuera de su territorio virtual.

Las comunidades virtuales comparten algunas características con las comunidades físicas o las comunidades imaginarias. Tales características comprenden un amplio espectro de símbolos que los miembros reconocen y que, no obstante el lugar físico o demográfico en que se encuentren, reconocen y son reconocidos por los miembros que componen a esta comunidad.



Las comunidades virtuales antiglobalización tienen un discurso simbólico muy amplio que se gesta en la red, los plantones virtuales, el arte guerrilla (que en la mayor parte de las veces es creado y distribuido en la red para ser utilizado posteriormente en las calles), la organización de festivales y conciertos y los mítines políticos son símbolos de una comunidad, más allá de su carácter utilitario. Es decir, aquel que participa activamente en dichas acciones, tuvo que compartir en algún momento el discurso simbólico de las comunidades donde se gestaron.

Así, en las comunidades estudiadas y en los personajes entrevistados, se pone de manifiesto el compartir ciertos elementos simbólicos. Por ejemplo, el uso de software libre en lugar de los estándares del mercado; la identificación de un enemigo común; la creación de sus propios héroes y mártires y, por supuesto, el compartir un territorio que por sus características tecnológicas, se encuentra más allá del uso que cualquier persona puede dar y es una característica básica para el desarrollo de dichas comunidades.

Esto no quiere decir que, por ejemplo, se deba usar software libre para construir la página de una comunidad antiglobalización, pero sí que su uso resulta en sí misma una protesta simbólica, un acto de rebeldía, una manifestación contestataria frente ante la propiedad privada y el sistema capitalista.

Las redes son una característica de la identidad virtual. El concepto mismo de red implica una organización social complicada y que basa su funcionamiento en la interacción social y en una organización vertical, esto significa que las redes comprenden una complicada organización social que comparte elementos formativos con las comunidades físicas. En este sentido las redes

Las comunidades virtuales por lo general comparten una organización en red, ello implica que las personas involucradas se relacionan entre sí de forma horizontal y a su vez con, de tal forma que la interacción configura

Así podemos decir que en base al estudio realizado se observaron las siguientes características:

A) Las comunidades virtuales comparten los indicadores de identidad que Giménez maneja en su teoría de la construcción de identidades; esto es el reconocimiento, la distinguibilidad, la narrativa biográfica, la permanencia en el tiempo, entre otros. Esto nos habla de que los miembros pertenecientes a una comunidad virtual comparten todas estas características y se sienten parte de un grupo diferente a los otros.

Ellos mismos reconocen a sus miembros y crean diferentes formas de reconocimiento y pertenencia, que van desde habilidades técnicas a formas discursivas y participación en el mundo físico. Así, las personas que pertenecen a una comunidad virtual, pertenecen a distintos grupos y

comunidades tanto en el mundo físico como en el virtual, lo que los hace distintos al resto de sus congéneres, les confiere una biografía personal incanjeable, tanto como individuos como grupos y, a su vez, les otorga una permanencia en el tiempo que permite conocer cuales han sido sus acciones y cuales serán las acciones futuras.

Así las comunidades virtuales, en sí mismas contienen la mayor parte de los indicadores de identidad que nos permiten observar un comportamiento específico.

B) Las comunidades virtuales comparten un repertorio simbólico que va desde el propio territorio virtual que facilita el intercambio ideológico y el reconocimiento entre las partes, hasta la creación de enemigos comunes, discursos propios y movimientos sociales.

Este repertorio simbólico habla de la creación de una cultura específica y única en la red, que otorga a sus miembros la facilidad de interactuar unos con otros aun y cuando la acción cara a cara no se de en los términos usuales. El software libre, el territorio virtual, la lucha contra la injusta distribución de la riqueza, la destreza informática, los festivales, mítines y manifestaciones políticas creados en línea y llevados al mundo físico, la creación de movimientos artísticos y la colaboración para crear nuevas formas discursivas del arte y la cultura son en sí mismas manifestaciones simbólicas de la cultura que se genera dentro de una comunidad virtual y que son plenamente

reconocidas por los miembros que las gestan y a su vez, por los actores que posteriormente se van integrando a dichos grupos.

C) Las identidades virtuales deben ser sustentadas con acciones en el mundo físico, para ser reconocidas dentro y fuera del territorio virtual. Así, los entrevistados opinaron que, si bien es necesaria la organización virtual, una comunidad sólo quedará de manifiesto en tanto realice acciones en el mundo físico que correspondan a la ideología sostenida *on-line*. Así, los miembros de las comunidades virtuales son conminados a participar en dichas actividades bajo la premisa de que la acción es aquello que reconoce su pertenencia a un grupo.

Bajo estos argumentos, podemos afirmar que las comunidades virtuales si bien comparten los indicadores que son necesarios para la creación de identidad, estos sólo son válidos en cuanto los miembros son movidos a realizar acciones, que por lo general son realizadas en el mundo físico.

Así, la identidad virtual queda condicionada a la acción en el mundo físico y el reconocimiento tanto de la comunidad, como del resto de los actores sociales. Dadas sus características, la identidad generada en las comunidades virtuales antiglobalización corresponde a las identidades desviantes que Giménez comenta.

Esto es un tipo de identidad cuyas normas y reglas previamente establecieron otros grupos o actores sociales, pero que debido a su desventaja social (en

este caso la lucha por la distribución de la riqueza, los derechos humanos, el arte no institucional, etc) se manifiesta a través de conductas que la población en general califica como exasperantes (vg. El *hacktivismo*, el *arte guerrilla*, el *software libre*, entre otros).

Así, podemos afirmar que no todas las comunidades virtuales son capaces de ofrecer identidad, si bien sí se pueden de compartir ciertos elementos simbólicos estos no son los únicos indicadores del reconocimiento que los miembros tienen tanto de sí mismos como de los que componen la comunidad. La identidad dentro de las comunidades virtuales estudiadas revela que sólo se reconocen aquellas que han tenido acciones en el mundo físico y que son coherentes con los planteamientos ideológicos de cada una de ellas.

Por tanto, es posible que la comunidades virtuales por sí mismas dentro de los territorios virtuales aun no puedan ofrecer los elementos necesarios en los términos teóricos que se han manejado en el estudio para la creación de una identidad, pues depende de las acciones que sus miembros realicen en el mundo físico, pero sí contienen los elementos necesarios para que en algún momento, se generen acciones (sobretudo aquellas orientadas a la disidencia) que generan y mantienen una identidad emergente.

Así, la identidad virtual, en este momento, se encuentra anclada a las acciones en el mundo físico. Esto disprueba la hipótesis de que las comunidades virtuales eran capaces de crear una identidad exclusiva en la red, si bien podemos afirmar que las identidades que se crean en la red funcionan como una especie de deontología de sus miembros, pues a partir de las acciones que realizan, mantienen una serie de acciones concretas y coherentes con el discurso de las comunidades virtuales a las que pertenecen.

## Bibliografía

BAUMAN, Zygmunt

*La globalización, consecuencias humanas*

Ed. Coyoacán

BONFIL, G.

*Nuevas identidades culturales en México*

CNA, México 1993

CASTELLS, Manuel

*La sociedad de la información, Vol. I y II*

Ed. Siglo XXI

EAGLETON, Terry

*La idea de Cultura, una mirada política sobre los conflictos culturales*

Ed. Paidós

ECO, Umberto

*Los límites de la interpretación*

Ed. Lumen, México 1993

GADAMER, H. G.

Verdad y Método Vol. I y II

Ed. Sígueme

GARCIA CANCLINI, N.

La globalización imaginada

Ed. Paidós 1999

GEERTZ, Clifford

La interpretación de las Culturas

Ed. Gedisa

GIBSON, W.

Neuromante

Ed. Minotauro, 1984

GIDDENS, Anthony

Modernidad e identidad del yo

Ed. Península

GIMÉNEZ, Gilberto

“Territorio, cultura e identidades. La región socio cultural”

En Globalización y Regiones en México

ROSALES Ortega, Rocío coordinadora



FCPyS, UNAM 2000

--

“Materiales para una teoría de las identidades sociales”, en

*Decadencia y Auge de las Identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización*

VALENZUELA, José Manuel coordinador

Plaza y Valdés, Editores

--

“Paradigmas de Identidad”, en

*Sociología de la Identidad*

CHIUH Amparán, Aquiles, coordinador

Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa

LIPIANSKY, Edmond Marc (citado por Giménez)

*Identité et communication*

París Presses Universitaires de France

HEIDEGGER, Martin

*El ser y el tiempo*

Planeta – Agostini, Barcelona 1993

IANNI, Octavio

Teorías de la globalización

Ed. Siglo XXI

México 1998

KLEIN, Naomi

No logo

Ed. Paidos, España 2000

LINS RIBEIRO, G.

“Cybercultural Politics, Political activism at distance in a transnational world “en

Serie Antropologia

Instituto de Ciencias Sociais

Universidade de Brasilia 1996

McLUHAN, M.

La comprensión de los medios como extensiones del hombre

Ed. Diana

LEVY, Pierre

¿Qué es lo virtual?

Paidos

Argentina, 1998

LYOTARD, Jean Francois

La Fenomenología

Ed. Paidós, España 1989

NEGROPONTE, Nicholas

Ser digital

Oceano

Argentina, 1995

RHEINGOLD, Howard

La comunidad virtual

Gedisa

España, 1994

RICOEUR, Paul

Teoría de la Interpretación. Discurso y excedente de sentido

Siglo XXI/ U.I.A., México 1993

SANCHEZ, Antulio

Territorios virtuales

Ed. Taurus, México 1997

SCHOLTE, Jaan Art

*Globalization*

New York

St. Martin Press, 2000

VATTIMO, Gianni

*La ética de la interpretación*

Ed. Sígueme



## Referencias en la red

Fondo Monetario Internacional

<http://www.imf.org/external/pubs/ft/exrp/what/spa/whats.pdf>

DE ITA, Ana. "Seattle globalizó las esperanzas". Suplemento Masiosare de la Jornada, domingo 19 de diciembre de 1999

<http://www.jornada.unam.mx/1999/12/19/mas-seattle.html>

Reseña de los hechos en el Caso Carlo Giuliani

<http://www.nadir.org/nadir/initiativ/agp/free/genova/pics3a/htm>

Klein, Naomi. "La revuelta desde las costuras". Suplemento Masiosare de La Jornada; domingo 17 de febrero de 2002

<http://www.jornada.unam.mx/2002/02/17/mas-cara.html>

The Ruckus Society

<http://ruckus.org/article.php?list=type&typ=3>

Co-Motion Makers

[http://www.allianceforjustice.org/student/co\\_motion/what/index.html](http://www.allianceforjustice.org/student/co_motion/what/index.html)

PETA (People for ethical treatment of animals)

<http://www.peta.org/about/>

Rainforest Action

**[http://ran.org/who\\_we\\_are](http://ran.org/who_we_are)**

Earth First

**<http://www.earthfirst.org/about.htm>**

Página Oficial de Greenpeace

**<http://www.greenpeace.org/international/campaigns>**

Información sobre Direct Action Network

**<http://www.globalexchange.org/getinvolved/index.html>**

Página oficial de Global Watch

**<http://www.citizen.org/trade>**

CASACUBERTA, David.

**[http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img\\_index/ensayos.a](http://www.centrodearte.com/plantillas/revista/revistas/img_index/ensayos.a)**

**sp**

Página oficial de Reclaim the streets

**<http://rts.gn.apc.org/>**

Página informativa sobre Mummia Abu Jammal

**<http://mumia.nodo50.org/quienes.htm>**

Barbie Liberation Front

<http://www.sniggle.net/barbie.php>

<http://www.brillomag.net/No1/blo.htm>

Colectivo Nortec

<http://www.norteccollective.com>

DOMINGUEZ, Ricardo

Entrevistado por Altnet.org

<http://www.altnet.org/story/12374>

Monkeywrench

<http://www.monkeywrench.com/index2.html>

Descarga del programa Reamweaver

<http://reamweaver.com/>

The Yesmen

<http://www.theyesmen.org/faq/>

Campaña contrapublicitaria “El palazo de fierro” por Lorena Wolffer

[http://sepiensa.org.mx/contenidos/f\\_hierro/hierro4htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/f_hierro/hierro4htm)



Campaña “Tú no existes”

<http://www.conaculta.gob.mx/saladeprensa/2002/15mar/ven.htm>

Obey the Giant

<http://www.obeygiant.com>

Gerardo Yépiz “Acamonchi”

<http://www.acamonchi.com>

Daniel García Andujar

<http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=daniel%20>

Steven Levy

<http://www.echonyc.com/steven/hackers.html>

Adriana Sarramea

Ponencia “Antropología de lo político: sociedad virtual y movilizaciones sociales”

<http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-25.htm>

## Entrevistas Personales

ÁLVAREZ, Gerardo

Web master de FUGA ([www.fuga.com.mx](http://www.fuga.com.mx))

México DF, 25 de julio de 2003

CONSTANTINI, Arcángel

Curador de arte electrónico del Museo Rufino Tamayo y miembro del colectivo Borderhack

México DF, 11 de agosto de 2003

DOMÍNGUEZ, Ricardo

Fundador del colectivo Electronic Disturbance Theater

México DF, 15 de abril de 2003

ILLICH, Fran

Fundador del colectivo Borderhack e investigador del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes

México DF 13 de febrero de 2002

YEPIZ, Gerardo (aka Acamonchi)

Artista plástico de Tijuana

Entrevistado en Galería Cuore Café

México DF 18 – 20 de diciembre de 2005