



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**Imaginarios Sociales en la Cibercultura: Foro /b/ de  
4chan como Institución Cibercultural**

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:**

**Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**P R E S E N T A:**

**Santiago López Martínez**



**DIRECTOR DE TESIS:  
Efraín Pérez Espino**

**Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2019**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.



Make. Good. Art.

Make it on the bad days.

Make it on the good days too.

And, while you are at it, make your art.

Do the stuff that only you can do.

The urge, starting out, is to copy.

And that's not a bad thing; most of us only find our own voices after we've sounded  
like a lot of other people.

But the one thing that you have that nobody else has is you.

Your voice, your mind, your story, your vision.

So write and draw and build and play and dance and live as only you can.

The moment that you feel that, just possibly, you're walking down the street naked,  
exposing too much of your heart and your mind and what exists on the inside,  
showing too much of yourself.

That's the moment you may be starting to get it right.

Neil Gaiman

# Dedicatorias

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por mantenerse pública, gratuita y laica impulsando a estudiantes de todos lados.

Al CCH Sur y Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, sus maestros, adjuntos y personal, por ser un hogar durante tanto tiempo.

A la base axiología de las ciencias sociales, la comunicología, y la ciencia.

A los ancestros, cuyas acciones en vida, me dieron mí aquí y mí ahora.

A los grupos de alumnos que tuve como profesor adjunto a quienes he visto crecer con orgullo.

A los esfuerzos familiares.

A todos los autores utilizados en esta tesis, especialmente Cornelius Castoriadis, Manuel Castells, Berna Valle Canales y Carlos A. Scolari, por ser los gigantes que me ayudaron a ver más lejos.

Esto es por ustedes.

# Agradecimientos

A mis padres, Rafael y Cynthia, por todo.

A mi hermana, Aranza, por tu fortaleza y tu compañía.

A Lu por mantenerte conmigo y siempre ser parte de una buena conversación.

A mi familia que de distintas y diversas siempre me apoyaron.

A los amigxs, que apesar de la distancia, siempre serán parte importante de mi.

A Efraín Pérez, quien tuvo la paciencia y el valor para ser mi guía en este trabajo de investigación. No hay cómo agradecer el compromiso.

A Julio Horta, el principal responsable de mi formación académica, y a quien le debo mucho de lo que soy actualmente.

A Edgar Yeman García, por tantas oportunidades, por ser el mejor modelo de lo que el profesional de la comunicación debe ser. Siempre enseñándome cosas nuevas y por encima de todo, cómo ser una buena persona.

A Edgar Tafoya, a quien considero un segundo autor en este trabajo. Gracias por mostrarme y apoyarme en mi siguiente paso intelectual.

A Berna por ser el modelo a seguir de lo que debe ser un profesional, facilitarme el corazón de esta tesis y darme el impulso de ser el soldado de la ciencia que espero ser.

A Eduardo Aguado, Iván Islas y Alejandra Arroyo por haber sido grandes guías para mi formación y darme su confianza para estar frente a un grupo.

A TOP Companies, y en especial a Mariana Magallanes, Mariana Morales, Cintya Cano, Emanuel Granados y Daymara Hernández, a quienes agradezco haber sido el mejor equipo del mejor primer empleo del mundo. Por ser amigos de verdad.

A mis sinodales Rodrigo Perera Ramos y César Rodríguez Cano por sus grandes aportaciones a este trabajo.

# Índice general

<b>Dedicatorias</b>	<b>IV</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>V</b>
<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>1. Cibercultura y Sociedad Red</b>	<b>10</b>
1.1. La Teoría de la Sociedad Red . . . . .	12
1.2. ¿Cibercultura o Cultura Digital? . . . . .	18
1.3. Estratos de la Cibercultura . . . . .	19
1.3.1. Cultura Tecnomeritocrática . . . . .	21
1.3.2. Cultura Hacker . . . . .	23
1.3.3. Comunidades Virtuales . . . . .	26
1.3.4. Cultura Empresarial . . . . .	28
1.4. Homomorfismos e Isomorfismos . . . . .	35
1.4.1. Escalas de Organización Simbólica . . . . .	38
1.4.2. Lo público y lo privado de lo Colectivo-Individual . . . . .	40
1.5. Tipología de la Interacción . . . . .	44
<b>2. Institución según C. Castoriadis</b>	<b>48</b>
2.1. Datos Biográficos . . . . .	49
2.2. Autonomía y Heteronomía . . . . .	52
2.2.1. Heteronomía . . . . .	53
2.2.2. Autonomía . . . . .	56
2.3. Magma . . . . .	59

2.4.	Significaciones Imaginarias de la Sociedad . . . . .	62
2.4.1.	Definición de las Significaciones Imaginarias Sociales . . . . .	63
2.4.2.	Naturaleza . . . . .	75
2.5.	Instituciones . . . . .	79
<b>3.</b>	<b>Instituciones de la Cibercultura</b>	<b>88</b>
3.1.	Cultura Global y Heteronomía . . . . .	89
3.2.	El Ser-Usuario . . . . .	95
3.3.	Formas Tecnológicas de Vida . . . . .	107
3.4.	Tipos de Instituciones Ciberculturales . . . . .	119
3.4.1.	La Interfaz y su Código . . . . .	120
3.4.2.	Las Cookies y los Algoritmos . . . . .	128
3.4.3.	Sitios Web . . . . .	131
3.5.	Instituciones Ciberculturales y Cibercultura . . . . .	136
<b>4.</b>	<b>4Chan como Institución Cibercultural</b>	<b>143</b>
4.1.	Los Imageboards . . . . .	144
4.2.	4Chan . . . . .	147
4.3.	Anonimato . . . . .	155
4.4.	Breve Historia de 4Chan . . . . .	160
4.5.	El Lulz . . . . .	176
4.6.	4Chan y Anonymous . . . . .	182
4.7.	4Chan como una Institución Cibercultural . . . . .	196
	<b>Conclusiones</b>	<b>206</b>
	<b>Referencias</b>	<b>217</b>
<b>A.</b>	<b>Glosario de Términos</b>	<b>233</b>
<b>B.</b>	<b>El Inmigrante Digital que puede ser Ser-Usuario</b>	<b>256</b>
<b>C.</b>	<b>Foros y Temáticas de 4Chan</b>	<b>262</b>



# Índice de figuras

1-1. Estratos de la Cultura de Internet . . . . .	20
1-2. El Isomorfismo de la Interacción y sus Homomorfismos. . . . .	42
1-3. Tipología de Interacción en Redes Sociodigitales . . . . .	45
2-1. Composición de las Significaciones Imaginarias Sociales . . . . .	76
2-2. Dos caras de una misma moneda . . . . .	82
3-1. Factores de la Comunicación e Instituciones Ciberculturales . . . . .	120
3-2. Las Metáforas de la Interfaz en relación a Sujetos y Objetos . . . . .	123
3-3. Instituciones Ciberculturales, Homomorfismos de la Interacción y so- ciedad red . . . . .	139
4-1. Página Principal de 4Chan . . . . .	149
4-2. Ejemplo de foros de 4Chan . . . . .	154
4-3. Un usuario viejo, oldfag, que puede trifforce . . . . .	159
4-4. Un usuario nuevo, newfag, que no puede trifforce . . . . .	159
4-5. Llamadas a la batalla de 4Chan (Izquierda) y Tumblr (Derecha) . . . . .	167
4-6. Lista de las personas más influyentes del 2009 de la Revista Time . . . . .	170
4-7. Pepe La Rana . . . . .	173
4-8. Tweet de Trump como Pepe La Rana . . . . .	174
4-9. Lulzómetro . . . . .	179
4-10. Primera Publicación en 4chan sobre Chanology . . . . .	186
4-11. Respuestas y opiniones . . . . .	187
4-12. Chanology . . . . .	189

# Índice de tablas

1-1. Isomorfismos y homomorfismos en la comunicación . . . . .	37
1-2. Visibilidad del sujeto en los procesos comunicativos visuales . . . . .	41
2-1. Conceptos de lo Imaginario y la Imaginación . . . . .	75
B-1. Diferencias entre Nativos e Inmigrantes Digitales . . . . .	260
C-1. Foros y Temáticas de 4chan . . . . .	268

# Introducción

Desde la popularización de Internet los estudios en ciencias sociales aplicados a éste, se han disparado y pese a que se creó a finales de la década de los 60's fue hasta los 90's que Internet llegó a la sociedad y con esto se empezó una gran tendencia para la teorización del impacto de esta tecnología en nuestras vidas. Ya en 2018, no sólo se piensa cómo Internet cambia nuestra concepción de la realidad, sino cómo propiciar este cambio.

Se hacen estudios, sobre todo en marketing, sobre qué beneficios puede traer el manejo de redes sociodigitales para la gestión de reputación y venta, e incluso se crean estrategias y tácticas de cómo utilizar esta tecnología para incrementar la rentabilidad. La otra gran tendencia es hacia las aplicaciones para la comunicación política, ya sea en procesos electorales o en comunicación del gobierno.

Además de estos enfoques prácticos existe una ola fuerte de estudios sobre Internet y sus efectos de la cual forman parte Piere Levy, Manuel Castells o incluso Delia Crovi; investigadores quienes han enfocado gran parte de su trabajo en comprender cómo la dinámica social y las relaciones de poder son afectadas por estas

tecnologías.

El presente trabajo trata de sumarse a los trabajos de esta tercera tendencia, al asumir la tesis de Manuel Castells de la Sociedad Red y hacer un planteamiento individual sobre cómo es que esta red nos afecta, principalmente en el sentido ligado a los signos, los cuales representan ideas y por su capacidad para nombrar la realidad también configuran lo que imaginamos y lo que expresamos. No sólo lo que aprendemos y socializamos por medio de signos, sino que también dictan lo que somos y lo que podemos ser en el mundo. Como dicta Ludwig Wittgenstein “Los límites de mi lenguaje significan los límites de mi Mundo”<sup>1</sup>

En este sentido, la relación entre lo semiótico y lo imaginario es innegable, pero estos signos no son trascendentales, sino que nos son impuestos. Existen en la dinámica social, como cualquier otro aspecto de la cultura, y son aprehendidos a través de instituciones. Pero ¿Cuáles y cómo son las instituciones en el ciberespacio? y ¿Cómo es que éstas son tan poderosas que implementan los mismos signos en toda la sociedad red global?

Para buscar responder estas preguntas era necesario conjugar y buscar las intersecciones entre la sociedad red, la cibercultura que genera, los Imaginarios Sociales y la construcción del Mundo<sup>2</sup> a través del lenguaje.

---

<sup>1</sup>Ludwig Wittgenstein. “Tractatus Logico-philosophicus” en *Wittgenstein I*. Madrid, Gredos, 2009, pp.105

<sup>2</sup>En esta tesis se hace una distinción obligatoria en la que *Mundo*, con mayúscula, se refiere al Mundo desde la visión de la fenomenología, es decir, el Mundo de la Vida. Por otro lado *mundo*, con minúscula, se refiere al uso normal y común del mundo, con referencia al planeta o al orden mundial.

De ahí nació la intención de abordar un aspecto preciso de la sociedad red, -la forma en la que afecta al individuo-, con un sustento profundamente filosófico para responder preguntas como ¿de qué forma se relacionan las Instituciones y las significaciones imaginarias sociales?<sup>3</sup>, para lo que fue necesario depurar el concepto de institución desde la perspectiva del filósofo Cornelius Castoriadis; también se conjugó un conjunto de teorías que explicaran el comportamiento de las personas dentro de la sociedad red, principalmente ligadas a implicaciones semióticas compatibles con las ideas simbólicas de Castoriadis, para finalmente conjugar un esbozo a la teoría que permitiera enunciar la existencia de las Instituciones Ciber culturales, las cuales instituyen imaginarios sociales muchas veces ligadas a los objetivos de las redes de poder.

Naturalmente esto tendría el problema de la contrastación empírica. Al inicio de esta investigación solo se tenía en mente un sólo tipo de institución ciber cultural, el Sitio Web, por lo que se tuvo la necesidad de pensar qué página había influido de forma incuestionable en la ciber cultura. Las opciones eran principalmente las páginas más populares como Facebook, Amazon, Netflix o Google; sin embargo estos son sitios enormes con cientos de funciones (y cada vez integran más), por lo que el análisis tendría que ser rigurosamente técnico.

Para resolver este problema se escogió el *imageboard* 4chan, un sitio bastante popular y que tenía un pasado ligado directamente a la ciber cultura al haber sido la cuna del colectivo hacktivista Anonymous, crear o socializar casi todos los memes

---

<sup>3</sup>A lo largo de esta tesis se utilizará indistintamente significaciones imaginarias sociales, Imaginarios es Significaciones Imaginarias, Significaciones Sociales o simplemente SIS para referirnos a mismo concepto

que conocemos, trollear a cientos de objetivos y más recientemente ser el ejército personal de memes de Donald Trump, lo cual planteó una última pregunta sobre si 4chan, y específicamente el foro /b/ (su foro más popular) constituyen una institución cibercultural.

Todas estas preguntas tuvieron el objetivo de evaluar la forma en la se que interactúa en el ciberespacio, porque esa programación que ejercen las páginas guían hacia la heteronomía<sup>4</sup> lo que nos aleja de pensar y cuestionar libremente e instauran imaginarios sociales que legitiman acciones de poder de ciertas redes, desde una escala local hasta una planetaria.

Si bien la tesis busca defender y justificar la existencia de las instituciones ciberculturales, su tarea central es la de repensar al sujeto, como un ser se convierte en un usuario al entrar al ciberespacio, y cómo lo afecta esta “transformación”.

Para lo anterior, se parte de las tesis ontológica del Realismo Semiótico, representado por C. S. Peirce y J. A. Magariños, el cual plantea que la existencia y la realidad no son bicondicionales; si bien la realidad es aquello “que no es cualquiera que sea lo que pensamos de ello, sino que no es afectado por lo que podamos pensar de ello”<sup>5</sup>, Esta realidad sólo es *perceptible* en cuanto es objetivado por cualquiera

---

<sup>4</sup>La heteronomía está definida en un sentido social e individual. La primera sería definida como “una petrificación de la vida social, puesto que el ocultamiento del origen autoinstituido de su realidad impide a la sociedad la posibilidad de un auto-cuestionamiento permanente en torno a sí misma[. . .] la alienación se enmarcaría en la manera de ser que conforman estas sociedades heterónomas” (Albert Álvarez. *Imaginarios Sociales: Las Significaciones del Mundo Imaginico en la Metrópolis Contemporánea*. México, Parnass, 2012, pp. 59). Desde un punto de vista más psicoanalítico e individual, se dice que la heteronomía como alienación “está enfocada el individuo en el que es el dominio por un imaginario autonomizado que se arraigó la función de definir para el sujeto tanto la realidad como su deseo” (Cornelius Castoriadis. *La Institución Imaginaria de la Sociedad*. Distrito Federal, Tusquets, 2013, pp.163)

<sup>5</sup>Charles Sanders Peirce. *Obra Filosófica Reunida. Tomo I (1867-1893)*. Distrito Federal. Fondo de Cultura Económica, 2012, pp. 133

de los tres tipos de signos (íconos, índices, símbolos), por lo que se presupone la capacidad cognitiva para crear y socializar signos (y por lo tanto ideas) “con los que da existencia ontológica a su humanidad”<sup>6</sup>

Por tal motivo la tesis presente establece que las instituciones ciberculturales no afectan todos los aspectos de la vida de éste sujeto, sino que sólo afectan la forma tecnológica de vida, por lo que se estableció una oración base para la tesis, la cual plantea que **Las Instituciones Ciberculturales afectan la Forma Tecnológica de Vida del Ser-Usuario**<sup>7</sup>, que permite explicar el proceso individual para después poder comprobar que 4chan había afectado a las personas que visitaban el sitio instituyendo en él un conjunto de códigos, símbolos y signos compartidos que generan una homogenización en el imaginario social que termina por instaurar una heteronomía mundial. Es así que la línea discursiva de este texto se desarrolla en 4 capítulos y conclusiones que se describen a continuación.

Con la intención de respetar el proceso lógico de ir de lo general a lo particular, en el primer capítulo se abordan un conjunto de teorías básicas para el estudio de Internet partiendo principalmente de los trabajos de Castells sobre la sociedad red, la teoría que engloba todos los demás esfuerzos teóricos. Además se establece una diferencia entre la cultura digital y la cibercultura. Esto se complementa con lo que básicamente es el corazón de la tesis, que es el conjunto de isomorfismos y homo-

---

<sup>6</sup>Juan Ángel Magariños de Moretin, *La Semiótica de los Bordes*. Córdoba, Comunic-Arte, 2008, p.23

<sup>7</sup>Es importante decir que, de acuerdo con el sociólogo Zygmunt Bauman, con el objetivo de buscar el orden y la previsibilidad del mundo, la Modernidad encontró un fenómeno de tendencia al Caos y a la Ambivalencia. Este fenómeno de ambivalencia recorre esta tesis, haciendo que sea complejo abordar de forma tajante las consecuencias de la cibercultura en un sólo sentido de esta Ambivalencia; es decir, es posible que La Forma Tecnológica de Vida del Ser-Usuario también pueda afectar a las Instituciones Ciberculturales, pero esto sería una investigación naturalmente opuesta. (Zygmunt Bauman *Modernidad y Ambivalencia*. Distrito Federal, Editorial Anthropos, 2005, pp. 380)

morfismos desarrollados por la Dra. Berna Valle<sup>8</sup> para explicar cómo ciertos sitios se comportan como escalas de organización simbólicas; ya sea como cultura, sociedad, comunidad o familia. Finalmente se recurre a la tipología de la interacción en un esfuerzo por completar el conjunto de teorías que permita explicar la interacción entre usuarios de Internet, la propagación de mensajes y cómo se interactúa en el ciberespacio.

En el segundo capítulo se hace una revisión al pensamiento de Cornelius Castoriadis con el objetivo concreto de depurar una definición de Institución en relación directa con los Imaginarios sociales y cómo son las dos caras de una misma moneda. Además es el marco ético-político que nos permite distinguir entre una institución que promueve la autonomía o instaura la heteronomía.

En el tercer capítulo se construyen los conceptos de la oración base de esta tesis, primero tomando en cuenta a qué nos referimos con la heteronomía en la Cultura Global de Internet, retomando el caso de Cambridge Analytica. Posteriormente se explica cómo se conforma el ser-usuario y cómo este es producto de la utilización de un dispositivo que termina por afectar la forma en la que vive en el *Mundo*<sup>9</sup>. Una vez que se explicó cómo el Ser-Usuario experimenta el ciberespacio se da pie a explicar qué es la forma tecnológica de vida, concepto que permite explicar cómo el ciberespacio crea una cibercultura al margen de la vida física que llega a determinar la vida social incluso más que ésta. Posterior a eso se establece una tipología de las

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, pp. 103-151

<sup>9</sup> Las ideas sobre el Mundo son desarrolladas principalmente desde las ideas de la Fenomenología de E. Husserl que incluyó en A. Schütz y M. Heidegger entre otros muchos teóricos de esta tesis



instituciones congruentes con los factores implicados en el proceso de la comunicación, que contemplan tres tipos de instituciones ciberculturales: 1) Las Interfaz y el Código que la sustenta, 2) Las Cookies y los Algoritmos que determinan los resultados de una búsqueda 3) los sitios web que conforman el contexto de interacción de la comunicación digital.

El último apartado del tercer capítulo se centra en generar una síntesis explicativa de qué son y cómo se comportan las instituciones ciberculturales, las cuales son definidas finalmente como un *actante*<sup>10</sup> *de la cultura de Internet con la capacidad para interactuar o establecer formas de interacción entre usuarios, ya que son un aspecto obligado para uso de la tecnología, establecido o fundado que desempeña una función dentro de la Cibercultura, con el poder de influir en la forma tecnológica de vida del ser-usuario. Son diseñadas por tecnólogos y programadores con los conocimientos para modificar interfaces, sitios web o la forma que arrojan resultados a partir de sus algoritmos y cookies. Al ser creaciones humanas se basan en ideas humanas, imaginables, posibles y creables, por lo tanto se pueden modificar y cuestionar. Las instituciones ciberculturales, por el poder que tienen, deben ser cuestionadas en función de los usuarios (no de los programadores), ya que el poder blando que ejercen puede llevar a un estado de heteronomía digital global, o bien cumplir el sueño de los tecnólogos y fomentar la autonomía individual, colectiva o incluso global.*

---

<sup>10</sup>Es importante tener en cuenta que aunque el término ha sido ampliamente por Bruno Latour y la Teoría del Actor-Red, este concepto es retomado por la semiótica narrativa de Algirdas J. Greimas, un marco teórico más cercano a esta tesis, sin embargo no tenemos dudas de que se pueden hacer investigaciones sobre las Instituciones Ciberculturales desde el enfoque CTS y la Teoría del Actor-Red. Se recomienda revisar el Glosario de Términos en el Apéndice A

Por último en el capítulo cuatro se hace la aplicación de todas las teorías esbozadas al caso de 4chan y su foro /b/. El análisis permite identificar que características técnicas y arquitectónicas poseen de este tipo de sitios (los Tablones de Imágenes o Imageboards), para después ver cómo se afecta estas características en el caso específico de 4chan. Se dedica un apartado específico al anonimato, ya que constituye una condición necesaria para entender la historia del sitio que es explicada en el apartado ulterior. Una vez revisado un esbozo pequeño de la historia de 4chan se puede abordar el Lulz, la Significación Imaginaria social que sustenta el comportamiento, actitudes y ritos propios de la comunidad del sitio, que terminó por influir a toda la cultura de Internet. La relación entre 4chan y Anonymous es narrada en el apartado consiguiente para mostrar cómo el Lulz es un tipo de humor irreverente, que continúa presente en luchas sociales, para finalizar con una síntesis de cómo es que 4chan instituye significados a sus usuarios y terminó afectando a la cibercultura mundial.

Posterior a estos cuatro capítulos se abordan las conclusiones generales de este trabajo de investigación documental, en donde se encontraron importantes premisas generalizables a la cibercultura y para toda la sociedad red, lo cual permite argumentar que Internet sí moldea lo que pensamos y que la pérdida de autonomía comienza desde que aprendemos a usar un gadget o dispositivo, nos apropiamos de la interfaz y que el uso en éste es tan profundo y está tan arraigado que terminamos habitando el ciberespacio y configurando dos vidas<sup>11</sup>, guiadas por lo que nos

---

<sup>11</sup>La cuestión de las “las dos vidas” es parte de una discusión polémica y hasta cierto punto superada, sin embargo en esta tesis se asumen la teoría de Berger y Luckmann quienes distinguen submundos de conocimiento de una misma persona, por lo que la distinción analítica tiene un fundamento fenomenológico. Esto se desarrollará mejor en el apartado 3.2 Ser-Usuario y en Apendice B “El Inmigrante Digital que puede ser Ser-Usuario”

interesa, con contenidos atractivos y memes, que a diferencia de los medios de comunicación de masas, compartimos los usuarios de la tecnología. A este fenómeno de comunicación de una persona de la sociedad que envía un mensaje a toda la sociedad se le denomina “Autocomunicación de Masas.”

Si bien, los conceptos importantes utilizados en esta tesis se desarrollan y se construyen de forma amigable y clara para el lector, se recomienda primero revisar el glosario en el Apéndice A que le permitirá tener un panorama general de hacia dónde va la propuesta, además de proveer de definiciones finales que permitirán una lectura menos entrópica.

Esta tesis tuvo el objetivo de ser un sustento teórico para la búsqueda de la autonomía en el ciberespacio, por lo esta tesis se realizó en el programa LaTeX para textos científicos<sup>12</sup> en lugar del software de la multimillonaria Microsoft Word. Se ha navegado tanto en la red y de manera tan intuitiva que no entendemos en el fondo de qué forma la ciencia y tecnología aplicada moldea no sólo nuestras relaciones y medios de producción, sino también nuestra mente implantando significaciones imaginarias que condicionan nuestra acción, siempre por medio de las instituciones ciberculturales.

Con el objetivo cumplido, no queda más que invitar al lector a adentrarse al texto, cuestionarlo e interactuar para encontrar nuevas formas de combatir la heteronomía y la alienación en aras de mejorar el uso y la comprensión del ciberespacio.

---

<sup>12</sup>Gracias a un curso dado por el Grupo de Ingeniería Lingüística de la UNAM

# Capítulo 1

## Cibercultura y Sociedad Red

El estudio de cómo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han permeado la vida social, representa el fenómeno sociológico más importante de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI. Sin embargo, el análisis de un fenómeno como Internet, con tantas aristas y aún más marcos teóricos rebasa cualquier intento individual y sincrónico para hacer tratado general sobre éste.

Es por eso que, cualquier esfuerzo para investigar algo relacionado con el Internet, sus consecuencias o la cultura que se genera dentro y a partir del medio, requiere una revisión sencilla de los paradigmas que se utilizarán para abordarlo; no sólo sobre lo que se utilizará para estudiar la cibercultura, sino además para abordar cómo ha cambiado al mundo físico.

Para lo cual que en este capítulo se abordará primero la teoría de la sociedad red, ya que es una explicación teórica lo suficientemente robusta para explicar las condiciones del mundo contemporáneo, tanto el ámbito económico, político y cultu-

ral.

Sin embargo, en esta tesis se focalizará sólo una espacialidad, la socio-cultural, para lo cual se hará una distinción conceptual entre la Cibercultura y la Cultura Digital, ya que aunque se parecen no son iguales.

En este punto se explicará desde la propuesta de Castells, los estratos que componen la cultura de Internet, los cuales coexisten dentro de la red, y los individuos pueden ser parte de más de un estrato, lo que a su vez significa que son parte de una red pequeña que se comporta como “Familia” pero pueden influir en la cultura de Internet desde una escala privilegiada como la “Cultura” o la “Sociedad” y así construir poco a poco una cultura de Internet.

Para ese último punto, se utilizará un modelo a través de un conjunto de isomorfismo y homomorfismos, entre las tecnologías en red y los medios de comunicación analógicos; la forma en que se da un intercambio simbólico y cómo la cultura de Internet afecta al individuo y la constitución de sus esferas públicas y privadas a través de los medios de Internet. Para complementarlo se utilizará la tipología de la interacción dentro de las redes sociales.

Todo lo anterior permite sentar las bases generales para cualquier estudio de un mensaje, un actor, un sitio o un estrato, y su flujo en la vida simbólica a nivel global, desde el código binario hasta nuestros cerebros.

## 1.1. La Teoría de la Sociedad Red

Ha existido un entusiasmo importante por parte de muchos académicos de diversos campos, dedicado a investigar el estado actual del mundo, desde un punto de vista sociológico que permita integrar y comprender las posibilidades políticas, económicas, culturales y filosóficas de lo que implica la era de la información.

Para objetivos de esta tesis se abordará la Sociedad Red de Manuel Castells cuyo esfuerzo intelectual aparece en casi toda su bibliografía desde los inicios del siglo XXI, haciendo especial énfasis descriptivo en la trilogía de La Era de la Información, pero condensándose en el apartado “La Teoría de la Sociedad Red” del libro que él edita *La Sociedad Red: Una Visión Global*<sup>13</sup>

Los alcances de esta teoría, le permiten explicar la forma en la que los medios de comunicación son capaces de inferir sobre las mentes de las personas para legitimar una forma de política<sup>14</sup>, o bien para explicar la forma en que se comportan los movimientos sociales en esta sociedad red <sup>15</sup>.

La idea de la sociedad red surge de los conceptos elementales de la Teoría de Grafos, específicamente de la Teoría de Redes, por lo que es importante definir los conceptos elementales a la par que desarrollan las ideas de Castells.

La definición de sociedad red califica a “aquella cuya estructura social está com-

---

<sup>13</sup>Manuel Castells. *La Sociedad Red: Una Visión Global* Madrid, Alianza Editorial, 2006, pp. 557

<sup>14</sup>Manuel Castells. *Comunicación y Poder*. Distrito Federal, Siglo XXI, 2012, pp.679

<sup>15</sup>Manuel Castells. *Redes de Indignación y Esperanza*. Madrid, Alianza, 2da edición, 2015, pp.324

puesta de redes potenciadas por tecnologías de la información y de la comunicación basadas en la microelectrónica”<sup>16</sup>. Esta definición Castells la va desglosando explicando que la estructura social se basa en acuerdos organizativos humanos relativos a la supervivencia, lo que permite suponer que, una sociedad red está tejida por redes que permiten el desarrollo a partir de nodos que procesan información.

El autor aclara que esta forma de organización social no es nueva, pero ha existido una superioridad constante de las organizaciones verticales jerárquicas, ya que las estructuras en red no poseían la tecnología suficiente para sobreponerse a otros tipos.

Las redes procesan flujos de información entre nodos que circulan por los canales; esto implica que un canal es un medio, y retomando la característica de la Transmisión, debemos tomar en cuenta que se requiere de un código para que cooperen entre sí. “La cooperación está basada en su capacidad para comunicarse, y depende de la existencia de códigos de traducción e interoperatividad comunes (protocolos de comunicación) y en el acceso a puntos de conexión (enlaces)”<sup>17</sup>

El propio proceso de codificación y decodificación implica una lógica binaria en el comportamiento de las redes de inclusión-exclusión, lo que a su vez significa que las redes son auto-reconfigurables, en sus propósitos y flexibles para adaptarse a su entorno.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p.27

<sup>17</sup> *Ibidem.*, p.28

Al ser una red, no está centralizado hacia ningún punto, por lo que es la interacción de puntos lo que le dará su fuerza. En términos políticos se debe remarcar “la capacidad de las redes para introducir nuevos actores y nuevos contenidos en el proceso de organización social, con relativa independencia de los centros de poder”<sup>18</sup>

Las redes presentan tres rasgos fundamentales:

- Flexibilidad: Para adaptarse a los cambios en el entorno, gracias a su poder de cambiar objetivos y de bloquear puntos de acceso.
- Adaptabilidad: Su capacidad para expandirse o reducir su tamaño con operaciones sencillas.
- Capacidad de Supervivencia: Al no tener un centro, son capaces de actuar dentro de muchas configuraciones. Permiten asegurar la sobrevivencia a ataques a nodos y los códigos.

Dentro de la sociedad red se obedece el llamado paradigma de “Informacionalismo” que “es un paradigma<sup>19</sup> tecnológico basado en la capacidad de procesamiento de información y la comunicación humana hecho posible por la revolución de la microelectrónica, el software y la ingeniería humana”<sup>20</sup>. Es decir que lo novedoso es que la sociedad y la cultura global tengan como base de la interacción a las tecnologías de la información y comunicación.

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.30

<sup>19</sup> Es importante aclarar que aunque el término paradigma fue empleado por Thomas Kuhn para explicar la evolución del cambio científico por medio de las revoluciones científicas. Para esta tesis se entenderá la implicación en la vida político-social de un paradigma desde la definición más ambigua y más flexible de Alejandro Gallardo Cano, quien explica que un “paradigma –también llamado modelo, patrón o parámetro- es una forma preestablecida de intentar representar algo. Pueden ser representaciones físicas, gráficas, escritas o discursivas de un fenómeno” (Alejandro Gallardo Cano. *Curso de Teorías de la Comunicación*. México, Cromocolor 16, 1998

<sup>20</sup> *Ibid.*, p.34



Esta forma de las estructuras sociales tiene implicaciones originales en una estructura, dimensiones y dinámicas, empezando por su potencialidad global dada su capacidad de reconfiguración que le concede un carácter ilimitado: La sociedad red es potencialmente global.

Además de esta característica potencialmente global de la sociedad red, debemos esclarecer que las redes son programadas, y el programar una red significa poder. Castells define el poder como “la capacidad relacional para imponer la voluntad de un actor sobre la de otro sobre la base de la capacidad estructural de dominación integrada a las instituciones de la sociedad” <sup>21</sup>. La capacidad y el poder radican en la programación de los nodos de una red, en torno a un objetivo. Quien programe la red, tiene el poder.

En la sociedad red, al ser una sociedad mediada por información, “los discursos de poder proporcionan los objetivos sustantivos para los programas de las redes” <sup>22</sup>, sin embargo, dado que la sociedad red es global, la entropía que puede generar un discurso global, puede tornar al discurso y al emisor del mismo en su contra por lo que se debe buscar una homogenización, “es necesario producir una cultura global que se sume a las identidades culturales específicas en lugar de sustituirlas, para llevar a cabo los programas de redes que son globales en su alcance y objetivo. Para que haya globalización, ésta tiene que afirmar un discurso disciplinario capaz

---

<sup>21</sup> *Ibidem*, p.74

<sup>22</sup> *Ibidem.*, p.83

de enmarcar las culturas específicas <sup>23</sup>”

De hecho, la sociedad red ha generado un fenómeno importante llamado Autocomunicación de Masa, que es una forma de comunicación “caracterizada por la capacidad de enviar mensajes de muchos a muchos, en tiempo real o en un momento concreto, y con la posibilidad de usar la comunicación punto-a-punto, estando el alcance de su difusión en función de las características de la práctica comunicativa perseguida”<sup>24</sup>

Además se caracteriza por un uso que a diferencia de los medios de comunicación de masas, es más versátil ya que no se puede aislar el uso de Internet a cosas del trabajo; en ocasiones lo usarás para cosas distintas. También debemos comentar que es gracias a la estructura en red que se da un fenómeno de estructura horizontal entre lo local y lo global.

Finalmente la autocomunicación de masas es multimodal “e incorporan muchos tipos de documentos, desde fotografías, y proyectos cooperativos a gran escala, como la Wikipedia, hasta música y películas, y redes activistas sociales/políticos/religiosos que combinan foros de debates basados en la red con incorporación de vídeo, sonido y texto”<sup>25</sup>

La cuestión sobre el poder y la sociedad red es abordada en su libro *Comunicación y Poder*, sin embargo el trabajo empírico que hace en *Redes de Indignación y*

---

<sup>23</sup> *Ibidem.*, p.84

<sup>24</sup> *Ibid.*, p.88

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 104

*Esperanza* es más interesante, sobre todo porque analiza procesos de contrapoder, y opina que “si el poder se ejerce mediante la programación y la conexión de redes, entonces el contrapoder, el intento deliberado de cambiar las relaciones de poder, se activa mediante la reprogramación de redes en torno a intereses y valores alternativos o mediante la interrupción de las conexiones dominantes y la conexión de redes de resistencia y de cambio social <sup>26</sup>”

Con lo anterior, explicado podemos llegar a una caracterización básica de la sociedad red, en la que son redes quienes toman decisiones financieras, políticas, económicas y de información. Además, se comporta como una gran malla que cubre al mundo con flujos de información, que es procesada gracias a que poseen varios nodos quienes decodifican los flujos de información, los cuales están estructurados de acuerdo a la programación de la red, que la ostentan actores específicos. La cultura dentro de la sociedad red tiende a ser una cultura enfocada en la interacción y no por el contenido, ya que el proceso globalizador de la sociedad red, requiere una cultura “porosa” que permita incorporar y sumar a culturas más pequeñas y herméticas.

Sobre esta base social es que se estructura la cultura de Internet, en la que, los proceso de comunicación y la interacción se dan gracias a redes de significado, redes de tecnología y redes de códigos que estructuran imaginarios sociales parecidos que guían esta cultura de Internet, en torno a una programación del discurso. Desde este brevísimo resumen se puede a estudiar la cultura de Internet.

---

<sup>26</sup> *Ibid.*, p.30

## 1.2. ¿Cibercultura o Cultura Digital?

En esta tesis, se responderá a una espacialidad concreta de las ciencias sociales, que es la sociocultural, es decir la Cibercultura, la cual se definirá de acuerdo al trabajo de Delia Covi, quien hace una distinción importante entre ciberespacio, espacio digital, cibercultura y cultura digital

Si bien estos corresponden a objetos de la realidad muy parecidos o iguales, Covi restringe a que “la cultura digital está más relacionada con una dimensión tecnológica de codificación informática propia de procesos de producción, almacenamiento y distribución de datos codificados mediante un sistema de dígito binario<sup>27</sup>. En contraste a la cultura digital, la cibercultura la entiende como “un concepto relacionado con la aplicación de las tecnologías digitales a procesos y manifestaciones culturales”<sup>28</sup>. Esto implicará que la tecnología es una extensión de los sentidos humanos para compartir significados y generar interacción<sup>29</sup>. El estudio sociocultural de la tecnología le corresponde a la cibercultura, mientras que el estudio de la propia tecnología como herramienta del proceso de información, correspondería a la cibernética social.

Otra definición que resulta útil para comprender la cibercultura es la que da Pierre Levy quien la acota como “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales),

<sup>27</sup>Delia Covi Druetta. *Redes sociales Digitales: Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. Distrito Federal, Ediciones La Biblioteca, 2016, p.21

<sup>28</sup>*Ibidem.*, p.21

<sup>29</sup>Sobre esto Ayala Pérez explica que “El concepto de cibercultura (Castells 2006; Kerckhove 1997; Lévy 2007; Piscitelli 2002; Scolari 2008), en tanto, se enfoca más a las manifestaciones culturales que se generan de la aplicación de dichas tecnologías y, por este motivo, resulta más atractiva como objeto de análisis, ya que abarca una serie de fenómenos culturales que aparece con la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación”(Teresa Ayala Pérez,. «Saber y Cultura en la Era Digital» *Revista Austral de Ciencias sociales* No. 20 (2011): 41-59, p.49

de las prácticas, de las actitudes. de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”<sup>30</sup>

Por lo tanto se hará énfasis en la cibercultura, aunque es un concepto más ambiguo, esta tesis pretende dar cuenta a cómo algunos sitios de Internet institucionalizan imaginarios sociales y fijan directrices del propio desarrollo de la cultura de Internet, que en última instancia influyen en la vida física-real de diversas sociedades e incluso de la cultura humana; básicamente ejercen poder.

### **1.3. Estratos de la Cibercultura**

De forma equiparable a cómo las sociedades humanas responden a una estructura, en la que se establecen actores, roles, motivaciones o entornos, la cibercultura funciona de acuerdo a cuatro tipos de estratos, establecidos por Manuel Castells, que de acuerdo con su análisis histórico han permitido el desarrollo de esta tecnología. Este análisis histórico le llevó a concluir que “la cultura de Internet es la cultura de los creadores de Internet”<sup>31</sup>.

“La cultura de Internet se caracteriza por tener una estructura en cuatro estratos superpuestos: la cultura tecnomeritocrática, la cultura hacker la cultura comunitaria virtual y la cultura emprendedora. Juntos contribuyen a una ideología de la libertad muy generalizada en el mundo de Internet” <sup>32</sup>

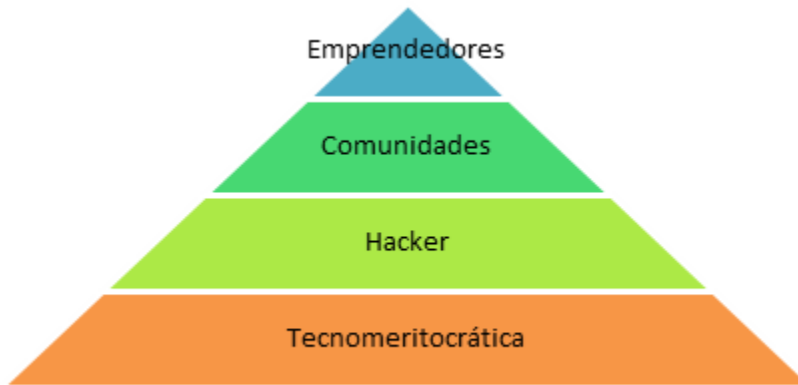
---

<sup>30</sup>Pierre Levy, *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona, Anthropos Editorial, p.1

<sup>31</sup>Manuel Castells *La Galaxia Internet*. Barcelona, Arete, 2001, pp. 51

<sup>32</sup>Ibidem., p.52

Figura 1-1: Estratos de la Cultura de Internet



Fuente: Basado en *La Galaxia Internet* de Castells

“Estos estratos culturales están dispuestos jerárquicamente: la cultura tecnomeritocrática se especifica como cultura hacker mediante la generación de normas y costumbres en las redes de cooperación en torno a proyectos tecnológicos. La cultura comunitaria virtual añade una dimensión social de cooperación tecnológica al hacer de Internet un medio de interacción social selectiva y pertenencia simbólica. La cultura emprendedora funciona sobre las bases de la cultura hacker y la cultura comunitaria para difundir a cambio de dinero. Sin duda la cultura tecnomeritocrática, los hacker serían simplemente una comunidad contracultural específica llena de geek y nerds.”<sup>33</sup>

Como se afirma anteriormente, esta forma de entender la cultura de Internet responde a un análisis histórico que realizó el propio Castells, en el cuál concluye que fue un espíritu geek<sup>34</sup> El que permitió el desarrollo de esta plataforma, y lo que influyó (en un primer momento) en el desenvolvimiento de la cultura. Actualmente se pone

<sup>33</sup> *Ibidem.*, p.52

<sup>34</sup> El término Geek se utiliza como adjetivo para una persona que siente un entusiasmo por la tecnología y la informática.

en duda esta afirmación, ya que en este momento el desarrollo tecnológico no va de la mano a grupos académicos de desarrollo cuyo fin era el propio desarrollo de la tecnología (por eso son llamados tecnólogos), sino de la mano de las grandes empresas de la informática, como Google, Facebook o Amazon. Por otro lado, no cabe duda que lo que sustenta estas grandes empresas de informática, sigue siendo una cultura *geek*. Pese a que éstas sean empresas que se comportan como tal, podría ser posible que dentro de sus empleados-programadores haya aunque sea una pizca de “ética hacker”<sup>35</sup>, un espíritu tecnofílico (producto del positivismo) y una cultura *geek*, por lo que consideramos que los estratos propuestos por Castells aún tienen vigencia. Para comprenderlo mejor, es necesario enfocarnos en cada uno de los estratos, por lo que a continuación expondremos levemente las características de cada uno.

### **1.3.1. Cultura Tecnomeritocrática**

“La cultura tecnomeritocrática, es un producto de la modernidad y la ilustración, que cree que el bien de la humanidad va de la mano al desarrollo científico y tecnológico.”<sup>36</sup> Podría decirse que al igual que la filosofía analítica y el positivismo lógico que consideraban que el desarrollo científico de la filosofía era la clave para el progreso, los tecnólogos de Internet consideran que el desarrollo científico de la informática es la clave del progreso.

---

<sup>35</sup>La Ética Hacker es desarrollado por el filósofo Pekka Himanen en su libro *La Ética Hacker y el Espíritu de la Era de la Información*

<sup>36</sup>Ibidem., p.53

Una característica importante, además de esta concepción positivista del desarrollo, es que el grupo de programadores se reconozcan como una comunidad y que cada miembro sea tecnológicamente competente para la solución de problemas. Mientras más complicado sea el problema solucionado, más reconocido será el miembro que lo solucione. “Este sistema tecnológico es la conexión informática en red que constituye la esencia de Internet” <sup>37</sup>.

Castells enlista varias características que constituyen la cultura de la tecnomeritocrática, desde sus primeros esfuerzos por crear una red de computadoras global:

- El descubrimiento tecnológico constituye el fin teleológico de “bienestar y progreso”.
- La importancia de un descubrimiento/conocimiento radica en la solución de problemas. No es tan importante el conocimiento *per se* sino que este conocimiento permita la solución de algún problema de la comunidad.
- Sin embargo, el descubrimiento también debe ser reconocido por la propia comunidad tecnofílica. En este sentido la reputación constituye un elemento importante dentro de la comunidad, lo que a su vez, instituye a un líder que tiene la autoridad para imponer y coordinar tareas o proyectos.
- Para llegar a ese tipo de líder se deben seguir un conjunto de reglas formales e informales, sin pensar en el beneficio propio. Éste no está mal visto, siempre y cuando no vaya en contra de otros miembros de la comunidad.
- Castells menciona que la piedra angular es un proceso colaborativo dentro de

---

<sup>37</sup> *Ibidem*, p.54



los miembros de una comunidad, lo que forzosamente hace que los códigos sean de fuente abierta (*open source*), es decir, modificables. “En este aspecto no se diferencia demasiado de la norma básica de la investigación científica, según la cual todos los resultados de investigación deben ser abiertos y deben comunicarse en una forma que permita la evaluación, la crítica y la eventual reproducción de dichos resultados por parte de los colegas académicos” <sup>38</sup>

Las lecciones históricas de la historia del Internet muestran que se construyó en los círculos académicos y en centros de investigación, sin embargo, esto puede cambiar dado que los actuales pilares de la informática responden a agencias de inteligencia, compañías como Google o Facebook, o a círculos ocultos en el llamado Internet profundo (Deep Web). Sin embargo siguen existiendo valores, hábitos y conocimientos propios del ámbito académico (una prueba de esto es que existen estancias posdoctorales de investigación en Facebook sin el objetivo directo de generar capital) que son fácilmente adoptables por un conjunto de individuos o grupos pequeños llamados Hackers.

### **1.3.2. Cultura Hacker**

Pese a que es la cultura tecnomeritocrática la que dio la estructura y protocolos para generar una red global, es la cultura hacker quien representa el principal cultivo para las innovaciones tecnológicas. Himanen explica que existe una ética para trabajar dentro de la cultura hacker en la que “los hackers programan porque para ellos los desafíos de la programación tienen un interés intrínseco. Los problemas relacionados con la programación despiertan una curiosidad genuina en el hacker y suscitan

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p.55

su deseo de continuar aprendiendo. El hacker además muestra entusiasmo sobre eso que le interesa: le llena de energía”<sup>39</sup>

Para Castells, la cultura hacker es entendible desde lo que se llamó el movimiento del software de fuente abierta, como extensión del movimiento por el software libre. Como se explicó anteriormente, se refiere a un programa que se mejora de las modificaciones de la comunidad.

Uno de los grandes “héroes” de este movimiento es Linus Torvalds (junto a Richard Stallman) quien fue el fundador del sistema operativo Linux. Necesitaba colaboración y que otros le ayudaran a desarrollarlo, por lo que lo puso en la red y esperó a que otros hackers lo mejoraran. Esta experiencia generó un prólogo del libro de Himanen titulado “¿Por qué el Hacker es cómo es? La Ley de Linus”. En ella explica que todas las motivaciones de la vida se agrupan en tres categorías “Las categorías son, por este orden, «supervivencia», «vida social» y «entretenimiento»”

40

Para Torvalds el hacker es motivado por la última motivación, es decir el “entretenimiento”. Los hackers no son motivados por la supervivencia (no programan por dinero) y tampoco lo hacen por su vida social, sino porque su computadora representa entretenimiento.

“No se trata de hacer mucho dinero. La razón por la que los hackers

---

<sup>39</sup>Pekka Himanen. *La Ética Hacker y el Espíritu de la Era de la Información*. Barcelona, Editorial Destino, 2001

<sup>40</sup>Linus Torvalds, “¿Por qué el Hacker es como es? La Ley de Linus” en *La Ética Hacker y el Espíritu de la Era de la Información* de Pekka Himanen. Barcelona, Editorial Destino, 2001, p. 9

de Linux hacen algo es que lo encuentran muy interesante y les gusta compartir eso tan interesante con los demás. De repente, se obtiene entretenimiento del hecho de estar haciendo algo interesante, a la vez que se alcanza una repercusión social. Se logra así este efecto de la red Linux, donde hay multitud de hackers que trabajan juntos porque disfrutan lo que hacen”<sup>41</sup>.

Esta ley representa perfectamente lo que Castells menciona. Sin embargo, bajo toda esta forma de laborar se encuentra una la “libertad para crear, libertad para absorber los conocimientos disponibles y libertad para distribuir conocimientos en la forma y en el canal elegidos por el hacker” <sup>42</sup>. Teniendo este valor en el centro de la cultura se puede enlistar las características de la cultura hacker esbozadas por Castells:

- No existe una dependencia a ninguna institución para su existencia intelectual, pero sí de una comunidad que ellos mismos definen.
- Debe haber una pertenencia activa, que vayan encaminada al mejoramiento de los códigos de programación, y evitar la bifurcación (*forking*) de líneas de trabajo. Para esto se aceptan los liderazgos de los miembros más brillantes y/o más antiguos.
- Existe un conjunto de castigos que se imponen colectivamente en la red, que van desde la acusación pública (*flaming*) hasta la expulsión de la comunidad.

---

<sup>41</sup> *Ibidem.*, p.11

<sup>42</sup> *Ibidem.*, p.62

- Existe una tendencia a reinventar modos de comunicarse con otros mediante la red.
- “Es una cultura de creatividad tecnológica basada en la libertad, la cooperación, la reciprocidad y la informalidad.”<sup>43</sup>.

Por último queda aclarar que, al igual que cualquier cultura, se han generado subculturas dentro de la cultura hacker. Un ejemplo de esto son los hackers cyber-punks inspirados por varias novelas de ciencia ficción. Otro ejemplo podrían ser los denominados *crackers*, quienes pueden desde cometer cibercrímenes como saquear una cuenta o inhabilitar páginas de Internet, hasta generar redes de tecnología cifrada para mantenerse fuera del alcance de agencias de espionaje.

No obstante se debe tener en cuenta que por más que una ideología o comportamiento trate de estigmatizar, para bien o para mal, a los hackers en el fondo hay una “fe compartida en el poder de la conexión en red y la determinación de conservar este poder tecnológico como un bien común”<sup>44</sup>.

### **1.3.3. Comunidades Virtuales**

La cultura tecnomeritocrática y la comunidad hacker fueron los encargados de crear las condiciones tecnológicas que permitieran la interacción (potencialmente) global entre personas que tienen gustos e intereses parecidos. El resultado de esta interacción son las comunidades virtuales, quienes además configuraron normas, procesos, usos sociales y valores.

---

<sup>43</sup> *Ibidem*, p.66

<sup>44</sup> *Ibidem*, p.67

Por ejemplo, cuando se inventó el correo electrónico, los tecnólogos encargados del ARPANET utilizaron una plataforma para generar una lista de correos que mantuvieran conectados a muchos amantes de la ciencia ficción llamada "SF-Lovers". De esta forma se comenzaron a gestar varias comunidades.

A partir de que Internet fue relativamente accesible para no-tecnólogos, las comunidades comenzaron a utilizar el medio para interactuar sobre temas que a ellos les interesaban, ya fuera la ciencia ficción, el manga o una causa social. Este crecimiento de tamaño y temática alejó a las comunidades de los intereses de los hackers.

Es este crecimiento y diversificación lo que hace imposible el estudio empírico de una cultura unificada de Internet. "El ámbito social de Internet es tan diverso y contradictorio como la propia sociedad. Así las diversas comunidades virtuales no constituyen un sistema mínimamente coherente de regla y valores sociales como ocurre con la cultura hacker"<sup>45</sup>

De acuerdo con Castells, pese a la diversidad, las comunidades virtuales comparten dos características. La primera es una comunicación horizontal y libre, la segunda se refiere a la conectividad autodirigida, la cual pregona que cualquier persona encuentra un tema interesante y de no ser así puede inventarlo, generando así una nueva red.

---

<sup>45</sup> *Ibidem.* p.70

Aunque debe señalarse que la concepción de las comunidades virtuales de Manuel Castells es un punto obsoleto de su teoría, pues las comunidades virtuales ya no son completamente horizontales y libres. Además, actualmente las redes sociales constituyen estructuralmente una comunidad, que no forzosamente interaccionan, pero antes de argumentar contra esta concepción de las comunidades digitales, es necesario explicar las escalas de organización simbólica de Internet y el llamado “Efecto Cascada” de Valle Canales.

Lo que sí se retoma explícitamente de esta idea, es que las comunidades virtuales están soportadas sobre el trabajo de la cultura tecnomeritocrática y la cultura hacker y, al menos en un inicio, existía una relación entre los gustos, aficiones y fanatismos geek de los desarrolladores de Internet y que subyace muy profundamente el desarrollo tecnológico, de forma que las comunidades utilizan la tecnología por su pasado hacker, y el hacker utiliza a las comunidades para desarrollar tecnología.

#### **1.3.4. Cultura Empresarial**

La cultura emprendedora se alojó como el último estrato de la cultura de Internet, y puede decirse que es gracias a estos emprendedores (*entrepreneurs*) que la red llegó a la sociedad en general. El motivo de trabajo de estos entrepreneurs es la generación de capital por lo que Internet no es diferente, mercantilmente hablando, a cualquiera de los otros ámbitos de la vida.

De acuerdo, con Castells esta tecnología permitió el desarrollo de una nueva forma de economía, con la capacidad de fortalecer, cambiar o crear nuevas formas de negocio. Un ejemplo claro es que muchas de las empresas con más utilidades en la economía internacional se desarrollaron a partir de la innovación mercadológica y/o tecnológica. La clave de los emprendedores de Internet radica en la capacidad de “transformar su capacidad de imaginar nuevos procesos y nuevos productos en proyectos empresariales adaptados al mundo de Internet”<sup>46</sup>.

Esta idea prevalece a la antigua forma de hacer dinero en Estados Unidos, donde se buscaba una idea o un invento que pudiera venderse y vivir de ello; la diferencia radica en que en estos tiempos, la idea debe nacer con perfiles diversos, focalizados y con un alto valor de ventaja competitiva, ya que la creación de una economía global genera un (potencial) mercado global.

Existe una relación necesaria entre las grandes capitalistas con los emprendedores tecnológicos, ya que estos últimos “no habrían conseguido hacer realidad ninguno de sus sueños sin la ayuda de los capitalistas de alto riesgo. Estos necesitan a los creadores para convertirse en capitalistas de éxito, para poder hacer su negocio en el mundo financiero como cancerberos de las fuentes tecnológicas de la nueva creación de riqueza”<sup>47</sup>

La cultura emprendedora de Internet es el espacio en el que radica la “ética hacker”, diferente a la “ética protestante” estudiada por Max Weber, ya que el fin sí

---

<sup>46</sup>Ibidem, p.72

<sup>47</sup>Ibidem. p.73

es el dinero, pero también una peculiar adicción al trabajo. Pese a lo anterior, esto no significa que la ética protestante esté despegada de la ética hacker, ya que el emprendimiento de la cultura digital es una organización compuesta por inversores, tecnólogos y capitalistas de alto riesgo, como se mostrará adelante con el ejemplo del Bitcoin.

Es esta combinación simbiótica la que permite y encarna la característica fundamental de los emprendedores de Internet: “hace dinero de las ideas y mercancía del dinero, de modo que tanto la producción material como el capital dependen del poder de la mente”<sup>48</sup>.

Para poder explicar la forma en la que opera el pensamiento tecnológico de la cultura de Internet se explicará explicaremos el desarrollo del Bitcoin<sup>49</sup> como el mejor exponente de la cultura de Internet y sus repercusiones en el mundo físico.

El antecedente principal del Bitcoin está en la cultura cyberpunk generada en los años 90's, creada por entusiastas de la tecnología, quienes pensaban en las posibilidades de generar un mundo dentro de Internet. Ciertamente los cyberpunks heredan mucho del pensamiento revolucionario al plantear una sociedad que se autorregule y evite la intervención del gobierno o de empresas

Este proyecto fue abordado por muchos criptógrafos quienes buscaban privaci-

---

<sup>48</sup> *Ibid.* p.70

<sup>49</sup> *Banking on Bitcoin*. Dirigida por Christopher Cannucciari. 2016; New York City, New York, USA; Gravitates Ventures. 2016. Filme Documental



dad de los bancos y el gobierno para el ejercicio de la democracia y el libre mercado. Uno de estos criptógrafos fue David Chaun, quien buscaba una forma de generar transacciones por medio de redes, de forma anónima y sin intermediarios que tuvieran información y además vulnerabilidades en el sistema que permitieran crackear cuentas bancarias de las personas. El proyecto terminó fracasando y Chaun se distanció del grupo de criptógrafos, al darse cuenta que requería la cooperación de bancos o gobiernos para que las criptodivisas presentaran realmente una opción.

Aunque en los años 90's no existía el conocimiento común para que el mundo se entusiasmara con las criptomonedas, después de la crisis financiera del 2008 muchas personas buscaron alternativas financieras, dado el fracaso del capitalismo neoliberal provocado por corrupción en las agencias calificadoras del sector inmobiliario.

En el mismo 2008, el anónimo Satoshi Nakamoto publicó dentro de varios foros de discusión sobre criptografía un protocolo que permitiera el envío y recibimiento de dinero por medio de la red. Mediante transacciones encriptadas entre usuarios anónimos, a través de un libro contable, llamado *Libro Mayor*, que autoriza y registra bloques de transacciones validados por la comunidad.

Esto requeriría un grupo de *Mineros*, que son computadoras encargadas de mantener actualizado el Libro Mayor, a partir de descifrar los bloques de transacciones y validar que los Bitcoins o productos del intercambio existen. Esta es una de

las actividades más importantes para que el sistema de Bitcoin funcione, y además es incentivado por medio de los Bitcoins que reciben los mineros.

Este fue el primer punto de los Bitcoins, y aunque el valor de la moneda subió despacio, eventualmente tendría una popularidad tal que, en su mejor momento, el Bitcoin superó \$19,000 dólares por Bitcoin. Sin embargo, como se explicó anteriormente no basta con un grupo de tecnófilos que desarrollen el Internet y las redes para el proceso o que varios hackers mantengan el Libro Mayor actualizado, sino que se requiere un grupo de inversionistas y empresarios de alto riesgo que sustentaran el valor del Bitcoin.

Un ejemplo entusiasta de socialización del Bitcoin fue Nick Spanos, quien abrió *Bitcoin Center NYC*, en Wall-Street para hacer un centro de cambio que permitiera adquirir los Bitcoins. Este experimento le costaba a Spanos 50 mil dólares por mes, y naturalmente terminó quebrando, aunque esto no significó el fracaso del Bitcoin

A la historia del Bitcoin hay que agregarle dos puntos importantes: el primero tiene relación con la página de filtraciones WikiLeaks, mientras el segundo es el uso de Bitcoin dentro del sitio de compra-venta de la *Deep Web*, *The Silk Road*. La relación con WikiLeaks y Bitcoin nace después de que los sistemas financieros más famosos del mundo (Visa, Master Card, PayPal) le dieran la espalda a WikiLeaks para recibir y procesar sus donaciones, por lo que la página fundada por Julian Assange empezó a recibir las donaciones en Bitcoin, a pesar de la opinión de Nakamoto, quien se

oponía.

El segundo incidente es el que tuvo relación con *The Silk Road*, una página de compra-venta dentro de la Internet profunda donde se podía conseguir drogas, pornografía o lo que se quisiera. Silk Road sigue una idea libertaria de proveer a los ciudadanos la infraestructura del mercado para comercializar con lo que ellos quisieran, con su moral como única guía en estas transacciones.

Después de que Silk Road fuera clausurada y su responsable Ross Ulbricht fuera encarcelado, el estigma de Bitcoin como una moneda que permite realizar crímenes y comprar cosas ilegales, le trajo al Bitcoin una mala reputación.

La historia de Bitcoin aún no termina, y mucho menos la de las criptomonedas. Sin embargo hasta aquí es posible demostrar que la historia de Bitcoin es un excelente ejemplo de cómo la cultura de Internet da luz a un elemento que puede cambiar el mundo.

Este que es uno de los mejores ejemplos de este emprendimiento, ya que encarna la simbiosis entre tecnólogos, inversores y capitalistas de riesgo, siendo los primeros los desarrolladores de los protocolos que permiten el encriptado de la moneda; los segundos son los usuarios que comercializan con Bitcoin y capitalistas de alto riesgo quienes confiaron sus ahorros, créditos y mercancías en adoptar esta nueva forma de economía virtual.

El surgimiento de varias criptomonedas ha generado un mercado global y diverso que va desde comida a domicilio hasta niñas ucranianas de 12 años y es un aporte brutal a la cultura de Internet, que cada vez se vuelve más indispensable tanto dentro la cibercultura como en el mundo físico.

Los cuatro estratos son lo que han generado esta interacción global; los tecnomeritocráticos generaron los caminos y la tecnología; los hackers impulsaron y establecieron en el centro del desarrollo científico una cultura de rebeldía y libertad que ha permeado para instaurar capacidad de asociación, con o sin los poderes fácticos del mundo. La interacción por entretenimiento generó diversas comunidades que velaban por intereses diversos trascendentes o no, y finalmente la cultura empresarial encontró la forma de hacer dinero a costa de los demás como cualquier comunidad financiera, pero dentro de Internet.

Estos cuatro estratos clasifican a los actores de la cibercultura pero no pueden limitarse a una interacción o simbiosis, por lo que el intercambio de material simbólico es especificado a partir de procesos semióticos explicado por la Dra. Berna Valle, en los isomorfismos de la interacción, y la forma en que afecta a los individuos y a sus entornos, que se explorarán mejor en el próximo apartado.

## 1.4. Homomorfismos e Isomorfismos

Las dos operaciones básicas utilizadas en la mayoría de los modelos semióticos, de acuerdo a Umberto Eco, deben generar correspondencias entre dos sistemas, las cuales pueden ser de dos tipos; homomórficas o isomórficas<sup>50</sup> Las primeras se refieren a correspondencias de sentido, en el que dos sistemas tienen las mismas estructuras y funciones, pero además comparten significados similares.

Por otra parte, la utilización del concepto Isomorfismo va desde la lógica, pasando por la teoría de sistemas hasta la lingüística pero siempre desde una perspectiva formal en la que existe una correspondencia estructural, es decir que ambas son indistinguibles, tienen los mismos elementos, y cualquier proposición es simultáneamente cierta o falsa.

En síntesis, la distinción entre un homomorfismo y un isomorfismos, implica que este último se refiere únicamente a un tipo de correspondencia estructural, en el que los significados no son análogos en cada sistema; se pueden tener diferencias de sentido, pero las estructuras están igualmente compuestas. Desde cierta perspectiva, un homomorfismo presupone un isomorfismo, pero además los sistemas, entre los que se hacen las comparaciones, existen correspondencias de sentido y/o significado.

Valle Canales utiliza una definición de isomorfismo desde una perspectiva sis-

---

<sup>50</sup>Umberto Eco, *La Estructura Ausente*. Distrito Federal, DeBolsillo, 2016, pp.512

témica, específicamente de Stafford Beer quién dicta que es “una correspondencia de elementos de uno a uno, preservando las características operacionales de los sistemas involucrados”<sup>51</sup>. Para esclarecer este concepto recurriremos a la definición de Douglas Hofstadter “distintos tipos de “copia” que conservan toda la información que hay en el tema original, lo cual quiere decir que el tema es totalmente recuperable a partir de cualquiera de sus copias. Esta transformación mantenedora de información suele llamarse *Isomorfismo*”<sup>52</sup>”

La forma en la que Valle Canales comprende los isomorfismos permite generar un conjunto de generalizaciones entre dos sistemas-modelos. Un ejemplo de esto puede ser cómo se estructura el sentido entre una lengua y su dialecto, como el caso de todas las lenguas romances, que tienen muchas correspondencias generales sintáctica y morfológicamente.

En este sentido, el artículo de Valle Canales busca generar un conjunto de correspondencias de elementos entre tres planos diferentes de la comunicación. El espíritu formalista y matemático de la autora es el que justifica las correspondencias entre el grado de interacción, decodificación y procesos semióticos explicables, de acuerdo con su texto, desde una algoritmización de las variables, lo que “conduce a una comprensión algorítmica del conocimiento semiótico”<sup>53</sup> Desde esta perspectiva la propuesta permitirá diagramar desde teoría de redes o sistemas complejos.

---

<sup>51</sup> Stafford Beer. *Decisión y Control. El significado de la investigación de operaciones y la administración cibernética*. Distrito Federal, Fondo de Cultura Económica, 1982, p.117

<sup>52</sup> Douglas R. Hofstadter. *Gödel, Escher, Bach: Una Eterna Trenza Dorada*. Distrito Federal, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 1982, p.9

<sup>53</sup> *Ibidem.*, p. 107

Ahora bien, dependiendo de la disciplina que estudie los isomorfismos, existirá o no una distinción con los homomorfismos; por ejemplo dentro de la lógica de conjuntos existe muy poca diferencia, mientras que para Valle Canales el homomorfismo deviene del carácter transdisciplinario de la teoría de sistemas, ya que “tiene como finalidad fundamental encontrar los isomorfismos estructurales entre sistemas que pertenecen a diferentes disciplinas o entre representaciones del mismo sistema.”<sup>54</sup>.

Es esta validez que tiene el paradigma sistémico, el que permite que Valle Canales genere un grupo de correspondencias en el fenómeno de interacción “como isomorfismos es que sus componentes que bien pueden caer en la categoría de homomorfismos sistémicos son los individuos aislados y los individuos como colectividad en la interacción pública y privada de sistemas semióticos”<sup>55</sup> Estas correspondencias se explican en la siguiente tabla.

Tabla 1-1: Isomorfismos y homomorfismos en la comunicación

Isomorfismos →	Interacción	Información/Entropía	Semiosis/Lector Modelo
Homomorfismos	Colectivo-Público	Sistemas	Cultura
	Colectivo-Privado	Analógicos	Sociedad
	Individual-Público	Sistemas	Comunidades
	Individual-Privado	Digitales	Parentesco

Fuente: Berna Leticia Valle Canales, “Lo individual y lo colectivo en las TIC. Isomorfismo con el pasado y perspectivas de la era digital” en *Revista Iberoamericana de Comunicación*(Distrito Federal, Universidad Iberoamericana, No. 33, Julio-Diciembre, 2017), p-109

<sup>54</sup> *Ibid.*, p.107

<sup>55</sup> *Ibidem.*, p.109

Dado que lo que nos compete del texto es principalmente la utilización de las escalas de la organización simbólica dentro de la cibercultura, se explicarán únicamente los homomorfismos, pero teniendo en mente que existe una relación isomórfica entre la interacción, la transmisión de información (información y entropía) y el proceso de interpretación (Lector Modelo y Semiosis). A continuación se explicará cómo funcionan las escalas de organización simbólica dentro de la cibercultura.

#### **1.4.1. Escalas de Organización Simbólica**

Las escalas de organización simbólica son producto de la interacción, la cual engloba un proceso de significación, información y comunicación: La interacción presupone comunicación. En este sentido, Valle Canales define comunicación dentro de la semiosistémica, como un “proceso de transmisión de la información de un punto a otro punto, ya sea en una esfera pública, privada, individual o colectiva, cuya finalidad es crear las condiciones necesarias para la interacción, y por tanto la transformación del significado en distintas escalas de organización simbólica”<sup>56</sup>. Esto se da en concordancia con el sujeto con capacidad semiótica que está en interacción obligatoria con cuatro escalas de organización simbólica: la cultura, la sociedad, la comunidad y la familia.

La cultura es la escala más grande y compleja, por los muchos grupos que están dentro de ella. Este estrato es el más complejo y determinante, ya que generan y replican los valores y normas que dan forma a un sistema social, y en ocasiones

---

<sup>56</sup> *Ibidem.*, pág. 111



asegura la sobrevivencia de un grupo. Dentro de una cultura existen muchos sistemas, subsistemas y suprasistemas con los que convive el individuo<sup>57</sup>.

En segundo nivel se encuentran las sociedades, cuya característica más importante incluye los parámetros de orden, que describen “los límites evolutivos y las advertencias a la sobrevivencia del sistema. El parámetro de orden pertenece a un campo colectivo macroscópico. [. . .] La aparición del parámetro de orden representa una gran pérdida de grados de libertad en el micro-nivel de manera que el comportamiento del micro-nivel obedece al parámetro”<sup>58</sup>. En este sentido se puede describir que las sociedades dentro de una cultura siguen un conjunto de parámetros de orden, dentro de micro-ambientes posiblemente independientes uno de otro.

En el tercer nivel, las comunidades son aquellas conformadas por individuos parecidos, con formas de pensar parecidas e imaginarios comunes en ambientes similares. Formalmente se definen como “dos o más individuos con una identidad compartida y un propósito común comprometidos con la creación conjunta de significado por medio de la interacción”<sup>59</sup>

Finalmente, la unidad más pequeña de interacción es la familia, pero esto mismo genera una estabilidad inigualable. En un estudio previo realizado por Valle Canales sobre el día de muertos demostró que “las reglas de parentesco controlan y regulan

---

<sup>57</sup> Vale la pena adelantar que de acuerdo con Castoriadis, la cultura se desarrolla en una lógica de magmas, magmas de magmas, lo histórico-social y además con imaginarios centrales, encarnada en las distintas instituciones, que dictan un camino para la cultura

<sup>58</sup> *Ibidem.*, p.112

<sup>59</sup> *Ibidem.*, p.115

la interacción en un tiempo y un espacio específico susceptible de documentar *in situ*"<sup>60</sup>.

Las relaciones de parentesco se rigen de acuerdo a un miembro específico de la familia, alrededor del cual se genera una red regular. Para el uso de la teoría de redes en el campo social se debe seguir un paradigma metodológico basado en estas relaciones de parentesco que permitiría construir conocimiento siguiendo reglas matemáticas de la teoría de los grafo, de acuerdo con una formalización específica.<sup>61</sup>

#### **1.4.2. Lo público y lo privado de lo Colectivo-Individual**

Naturalmente estas escalas nos afectan de diversas formas. Un texto que se origine en la escala Familia nos afectará de forma privada, así como cualquier texto proveniente de la Sociedad llegaría a la esfera pública del individuo. Tanto la esfera privada como la pública son tomadas por Valle Canales para explicar la forma en la que las escalas de organización simbólicas de Internet interfieren en una esfera pública o privada, descartando la íntima. Esta esfera es importante y justificada, ya sea desde los análisis filosóficos de Luciano Concheiro o Byung-Chul Han, quienes abordan el papel de la intimidad, la aceleración y la transparencia en la época de las redes sociodigitales<sup>62</sup>. Para estos autores la intimidad del ser humano está vol-

---

<sup>60</sup>Berna Leticia Valle Canales; Oswaldo Morales-Matamoros; Isaías Badillo-Piña; Ricardo Tejeida Padilla & Ignacio Peón Escalante. "Toward the structuring of meanings of the mexican day of the death tual, under a complex systems approach" en *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the ISSS-2014*" (Washington, Vol. 1, No. 1, 2015), pp. 1-15

<sup>61</sup>Julián Antonio Paniagua. *Curso de análisis de redes sociales. Metodología y estudios de caso*. Granada, Universidad de Granada, 2012, p.250

<sup>62</sup>Los estudios de ambos se centran en un tema común relacionado con el uso de las tecnologías de la información (TIC) y su inferencia en la sociedad y la política actual. Ambos tratan un tema con especial inferencia que es el tema de la Aceleración. Han concibe, desde Foucault y Heidegger principalmente, la aceleración como un fenómeno que busca el cálculo y la predicción de acuerdo un grado de transparencia que empobrece de sentido a las costumbres simbólicas de la vida humana. Por otro lado, Concheiro desde K. Marx y S. Žižek, piensa que la aceleración es un fenómenos que infiere en la vida del

viéndose vulnerable y con riesgo de desaparecer.

Sin embargo los medios de comunicación, como intermediarios del sujeto y las escalas de organización simbólica, dividen la interacción entre Colectiva e Individual. Esto se radicalizó desde las redes sociodigitales, ya que estas influyen en una escala específica de organización simbólica y con ello, va dirigido a un tipo de comunicación, ya sea colectiva o individual, sin importar realmente el anonimato ya que existen barreras de entrada a cada una de las escalas de organización simbólica.

El estudio de éste fenómeno por LaCalle le permitió generar la siguiente tabla:

Tabla 1-2: Visibilidad del sujeto en los procesos comunicativos visuales

Individual	Privado	Esfera del Interior del «Yo» (Diario íntimo)
	Público	El Yo socializado (Personaje Público)
Colectivo	Privado	La Intimidad Comunitaria (Grupos Cerrados)
	Público	Opinión Pública

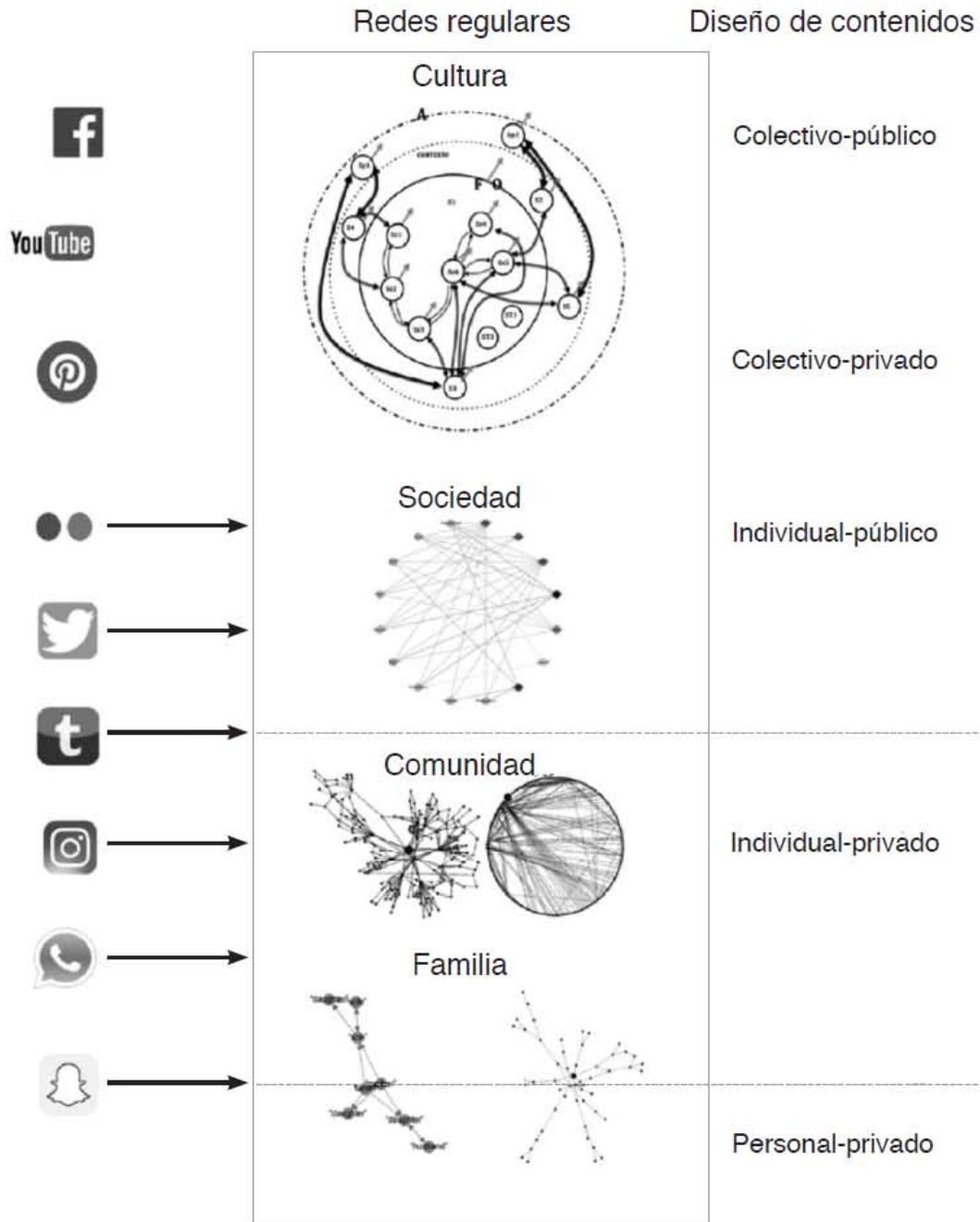
Charo Lacalle. *El Espectador Televisivo*. Barcelona, Gedisa Editorial, 2001, p.23

Este conjunto de categorías, así como las escalas de organización simbólica, son de una similitud de tipo homomórfica, en la que el contenido Colectivo es además Público, por lo que afecta directamente a la Cultura. Ejemplos como éste caracteriza el tipo de relaciones que esboza el artículo de Valle Canales. Pero ¿Cómo se aborda estos isomorfismos en un esquema de comunicación digital? Esta es la aportación más importante del artículo de Valle Canales (y el corazón de esta tesis), ya que permite, tanto generar contenidos acorde a un tipo de plataforma, como estudiar la forma en la cual un texto trasciende y navega dentro de la red. <sup>63</sup>

individuo producto del capitalismo neoliberal que busca la aceleración de los procesos para que la generación del capital sea aún más rápido, y arriesga una propuesta en la que se debe buscar Instantes que nos saquen de la dinámica de la aceleración capitalista

<sup>63</sup> *Ibidem*, p.119

Figura 1-2: El Isomorfismo de la Interacción y sus Homomorfismos.



Fuente: Valle, B. (2017). Es importante señalar que la red socio-digital Facebook opera en todas las escalas derivado del conjunto de herramientas de comunicación que provee.

Fuente: "Lo individual y lo colectivo en las TIC. Isomorfismo con el pasado y perspectivas de la era digital", *Revista Iberoamericana de Comunicación* 33 (Julio-Diciembre 2017): 103-151, p.107

Ahora bien, la figura anterior 1-2, permite explicar la autocomunicación de masas y el Efecto Cascada; éste consiste en que un contenido viaja “hacia abajo”, replicándose en cada escala de organización simbólica hasta llegar a la esfera privada y personal de la persona. Este efecto permite explicar cómo un contenido que se publica para todo mundo nos afecta hasta la esfera más profunda.

Sin embargo, se puede decir que existe un efecto hacia arriba donde un mensaje o contenido puede llegar a afectar hasta la cultura. Estas son consecuencias del fenómeno de Autocomunicación de Masas descrito anteriormente.

El papel de las redes sociodigitales como representaciones virtuales de una escala de organización simbólica específica, así como un mediador entre el individuo y la interacción es lo que permitiría el análisis empírico de cómo un mensaje afecta al sujeto y además influye en la cibercultura, ya que permite analizar cómo se replica un contenido específico originado en una red sociodigital y saber a qué escala de organización simbólica pertenece; si el contenido es colectivo o individual y si afecta la esfera pública o privada. Sin embargo, no todo lo que llega por WhatsApp afecta al usuario en lo más profundo de la intersubjetividad, por lo que nos plantea la pregunta ¿A través de qué proceso de interacción el sujeto se adueña de un contenido? El siguiente apartado nos permitirá responder esta pregunta.

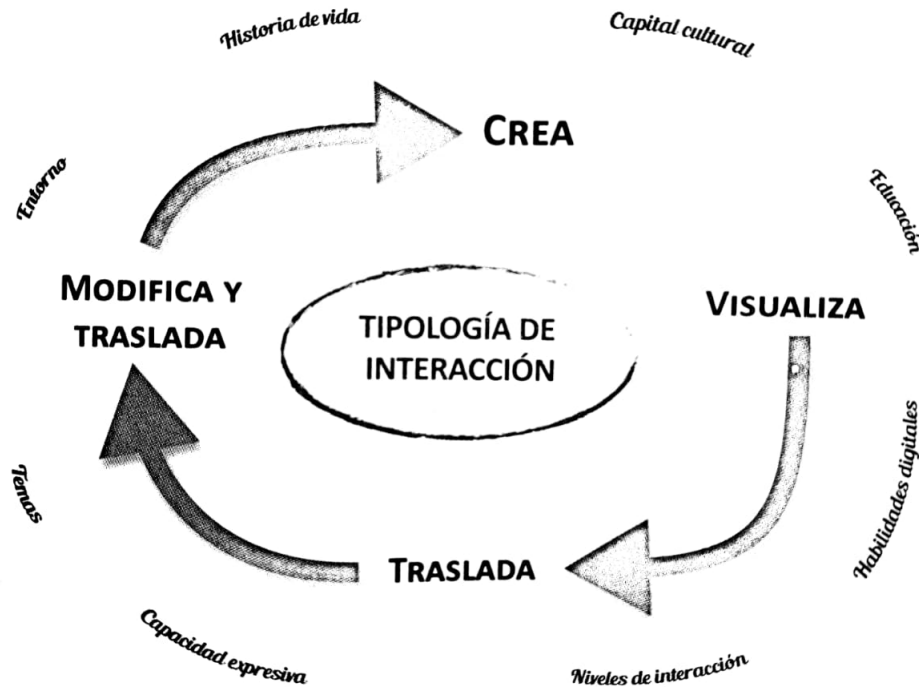
## 1.5. Tipología de la Interacción

En síntesis, hasta ahora se ha dado cuenta de que actualmente vivimos en una sociedad de transmisión de comunicación en red, no sólo en un ámbito económico o político, sino cultural. Las redes digitales, creadas por un grupo de entusiastas de la tecnología, en la cual se gestó un conjunto de estratos con roles y actividades definidas. Conforme la comunicación y la interacción digital avanzaron se fue generando una cultura dentro del ciberespacio, que al igual que cualquier país, generó grupos más pequeños (sociedades, comunidad o redes de parentesco). Actualmente con tantas y tan diversas redes sociales, uno puede escoger con quien compartir mensajes, que sea público o privado y si es un mensaje para sólo una persona o para varias.

Sin embargo, los mensajes enviados en el ciberespacio dependen de la voluntad del usuario. Cada estímulo del ciberespacio está ahí por una razón, ya que a diferencia del espacio físico todo existe porque fue pensado y creado por un ser humano. En ese sentido, es la interacción la que ha creado todo lo que existe en el mundo virtual.

La capacidad creadora y de propagación de los usuarios es calificable a partir de saber cómo interactúa un individuo con un contenido. Con esto en mente, Delia Crovi propone la siguiente tipología de la interacción y de apropiación de un contenido.

Figura 1-3: Tipología de Interacción en Redes Sociodigitales



Fuente: Delia Covi Druetta. *Redes Sociales Digitales: Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. Ediciones La Biblioteca, 2016, p.54

Como se puede ver existen cuatro tipos de interacción dentro de las redes sociodigitales, que son la *Visualización*, explicada como “la consulta de información en portales y el empleo de buscadores con la actitud de quien sólo observa y realiza la exploración de información, noticias o temas de su interés”<sup>64</sup> El segundo nivel es el *Trasladar*, que se refiere a “difundir contenidos producidos por otros, acción por la cual estos usuarios se convierten en un canal de reproducción, una suerte de replicadores de voces de los demás”<sup>65</sup>. Esto se refleja con distintas denominaciones dependiendo de la red social; mientras que en Facebook es un Compartir, en Twitter se habla de dar Retweet o Retwittear.

<sup>64</sup> *Ibidem.*, p.52

<sup>65</sup> *Ibidem.*, p.53

Cuando un usuario decide agregar un comentario, hace un cambio al material original o bien agrega un emoticón o cita un tweet, se habla de *Modificar y Trasladar*. “Las modificaciones están relacionadas con el nivel básico de interacción, que puede ser con los contenidos digitales o con las personas que los publican mediante un dialogo, ofrecer aportaciones para agregar información o aprobarlos”<sup>66</sup>

Finalmente el punto más alto es la *Creación de Contenido*, por medio de alguno de los lenguajes, que implica un acto de originalidad para compartirlo porque se considera valioso o que puede ser aprobado por la comunidad. Esta forma de interacción representa que el usuario se involucre realmente con la red.

Este diagrama da cuenta de algunos factores que predeterminan el tipo de interacción que tiene el usuario. El análisis empírico de la interacción por medio de esta tipología supera, mas no desplaza, una diagramación en red. Un ejemplo de esta utilización de tipología de interacción permitiría explicar, que la creación de contenidos está directamente relacionada con el entorno del usuario, su historia de vida, complementando un análisis grafológico de los isomorfismos como plantea Valle Canales.

Este conjunto de teorías permite tener un nivel de análisis bastante sólido de las formas en las que un individuo puede desarrollarse en la cibercultura y cómo él puede incentivar el desarrollo de ésta. Sin embargo es necesaria una interpretación

---

<sup>66</sup> *Ibidem.*, p.53



filosófica de las implicaciones que puede tener esta tecnología de uso constante en la modificación del día a día.

Si bien existen muchos y variados análisis de cómo las TIC pueden modificar la vida, ya sea desde el punto de vista psicológico o biológico, es pertinente y necesaria una interpretación desde la filosofía política, ya que al vivir en una era de la información, el acceso a una cibercultura global afecta el comportamiento de todos y cada uno de los entes físicos, que en la mayoría de los casos depende de las instituciones que encarnan los imaginarios sociales. El aparato crítico desde que se pensará esta parte del fenómeno será la compleja filosofía de Cornelius Castoriadis.

## Capítulo 2

# Institución según C. Castoriadis

El pensamiento de Cornelius Castoriadis es uno de los más complejos y originales. Va desde el marxismo hasta el psicoanálisis. Yago Franco, un especialista en Castoriadis afirma que los textos del autor “derivan con naturalidad de los político a los psicoanalítico, luego a lo filosófico, al arte[...] y en cada uno de estos campos es transitado de un modo absolutamente riguroso y creativo, dejando sin aliento a su auditorio y lectores” <sup>67</sup>. Con esta advertencia el interesado en este autor debe adentrarse con cautela y tendencia al caos.

Sin embargo, la intención de abordarlo no es conocer todo su pensamiento, sino depurar y aislar un concepto central pero complejo: Institución. Se va a aislar el concepto de Institución para poder estudiar los imaginarios sociales de la cibercultura, ya que ésta se mueve de acuerdo a imaginarios que se establecen a partir de interacción simbólica, que termina por imponer un tipo de comportamiento propio de la cibercultura

---

<sup>67</sup>Yago Franco. *Magma: Cornelius Castoriadis: psicoanálisis, filosofía, política*. Buenos Aires, Editorial Biblos, 2003, p.22

Un esbozo sobre los conceptos fundamentales de Castoriadis requeriría revisar veinte conceptos (entre ellos polis, psique, lógica de conjuntos-identitaria, paideia, democracia, tragedia, entre varios otros), pero para esta tesis únicamente requerimos siete: Autonomía, Heteronomía, Magma, Significaciones Imaginarias Sociales, y por supuesto, Institución, A partir de estos conceptos se puede configurar una definición de Institución capaz de aplicarla a ciertas páginas de Internet que encarnan en sí mismas imaginarios sociales de la cibercultura, es decir instituciones ciberculturales.

Sin embargo, previo a esto es útil resumir su historia de vida, ya que su participación en la política, sus viajes y su actividad académica-laboral construyen en sí mismo una guía de lectura para un pensador de su calibre. Como él mismo afirma todas las transformaciones sociales “presuponen -y van a la par de- una transformación antropológica en los individuos contemporáneos”<sup>68</sup>

## **2.1. Datos Biográficos**

Cornelius Castoriadis nació el 11 de Marzo de 1922, cuando Estambul aún era Constantinopla. “El padre de Castoriadis decide la mudanza de la familia a Atenas; ello se produce a continuación de la guerra greco-turca de 1921, cuando los griegos establecidos en Asia Menor desde la antigüedad y los turcos instalados en Macedonia desde hacía varios siglos se vieron obligados a abandonar sus respecti-

<sup>68</sup>Cornelius Castoriadis. *Una sociedad a la deriva: entrevistas y debates (1974-1997)*. Buenos Aires, Katz Editores, 2006, p.22

vos lugares de origen”<sup>69</sup>

De acuerdo con Albert Álvarez, hay que hacer una distinción entre dos periodos productivos; Por un lado hay textos de carácter político, como militante y teórico revolucionario, entre 1946 y 1967, mientras que desde 1968 hasta 1997 escribe el trabajo complejo en el que se abordan disciplinas como la filosofía, el psicoanálisis, la antropología y la política, entre otros. Esta división se puede ver en su obra cumbre y piedra angular del pensamiento “La Institución Imaginaria de la Sociedad”, y aunque exista esta división nunca dejó de interesarse por un proyecto revolucionario.

Castoriadis vivió sus primeros años enmarcados entre la dictadura griega de Ioannis Metaxas, la Segunda Guerra Mundial, la ocupación nazi en Grecia y su posterior liberación, así como el intento de un golpe de Estado comunista en 1944. Su interés por la filosofía se vio enmarcado por sus estudios de Leyes, Filosofía y Economía en Atenas, y aunque se manifestó a favor del marxismo, se rehusó al trotskismo, lo que lo llevó a enemistarse tanto con el gobierno dictatorial como con el comité central del Partido Comunista Griego.

Por esta razón huyó a París donde participó como parte de un grupo trotskista para que, al romper con el grupo, fundara el grupo-revista *Socialismo o Barbarie*, junto con Claude Lefort. En la revista participaron grandes pensadores como Edgar Morin, Jean-Francois Lyotard y Jean Laplace, entre otros.

---

<sup>69</sup> *Ibidem*, p.23

Es posible que la crítica de Castoriadis al régimen de la URSS provocara reacciones polémicas en plena Guerra Fría; de hecho el mexicano Julián Mesa afirma que mientras Castoriadis estuvo en México, le “costaba trabajo entender que Castoriadis hubiera iniciado la crítica al totalitarismo soviético y a sus propios críticos desde adentro (los trotskistas), sin abandonar la crítica al capitalismo en una época en que los disidentes se pasaban al bando contrario haciendo todo tipo de igminiosas concesiones, o soñando en el socialismo en su estado puro [...] tal vez porque me costaba trabajo entender que existiera un revolucionario no marxista”<sup>70</sup>

La revista *Socialismo o Barbarie* se publicó entre 1949-1965, hasta que el grupo se autodisolvió. El político y líder estudiantil Daniel Cohn-Bendit mencionó que el grupo de la revista fue una de las principales fuentes teóricas para las Huelgas de Mayo del 68.

A partir de los 60's, Castoriadis comenzó a formarse como un psicoanalista, mientras que fungía como director de Estadísticas, Cuentas Nacionales y Estudios de Crecimiento en la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) hasta 1970.

En 1979 fue elegido director de estudios en la École de Hautes Études en Sciences Sociales de París. “Para esa época había contraído matrimonio con Piera Aulagnier, con quien coincidió en la crítica al pensamiento psicoanalítico lacaniano, del

---

<sup>70</sup>Julián Mesa en *Magma: Cornelius Castoriadis. Psicoanálisis, Filosofía, Política* de Yago Franco (Buenos Aires, Editorial Biblos, 2003) p. 24

cual ambos habían sido tempranos partícipes”<sup>71</sup>

En su último periodo recuperó el pensamiento griego, tomando en cuenta que la Revolución Francesa le había superado, y era necesario llegar más lejos aún. Falleció en París el 27 de Diciembre de 1997.

Edgar Morin, en su libro *Castoriadis. Un titán del espíritu*, escribe “tenía la presencia de sus antepasados en el mundo otomano un porte de campesino balcánico, pero era un ateniense del siglo de Pericles por el buen humor de su inteligencia, al mismo tiempo un calurosos mediterráneo, un auténtico europeo de cultura que llevaba en sí el Oriente y el Occidente”<sup>72</sup>

Estos apuntes sobre la vida de Castoriadis permite tener nociones sobre cómo es el contexto y pensamiento de Castoriadis, y enmarcar cada uno de los textos dentro de su pensamiento. Además debemos mencionar que muchos libros compilatorios de conferencias y entrevistas sirven como la principal y más útil herramienta introductoria a su pensamiento.

## **2.2. Autonomía y Heteronomía**

Como menciona Julián Mesa, Castoriadis es un revolucionario no marxista, y aunque en medio de la Guerra Fría esto es una contradicción, en el 2019 es comprensible. No debe sorprender la decepción del socialismo y el capitalismo al mismo

---

<sup>71</sup> *Ibidem*, p.25

<sup>72</sup> Edgar Morin en *Magma: Cornelius Castoriadis. Psicoanálisis, Filosofía, Política* de Yago Franco (Buenos Aires, Editorial Biblos, 2003, p. 27)

tiempo de la inspiración al autor para esbozar su propio proyecto revolucionario, que para Castoriadis significaba el Proyecto de autonomía Individual y Colectiva, en contraposición a un estado hegemónico (ya sea Socialista o Capitalista) llamado “Heteronomía”. Esta pareja de conceptos es fundamental para la comprensión de su pensamiento, y una piedra angular para comprender los mecanismos de control y dominación, tanto en la psique como a través de lo histórico-social.<sup>73</sup>

La construcción teórica de Castoriadis siempre busca desmarcarse del pensamiento heredado, también llamado “lógica conjuntista-heredada”<sup>74</sup>, y ni la autonomía ni la heteronomía se remiten a las definiciones más populares, por lo que se definirán dentro de los términos del autor.

### 2.2.1. Heteronomía

La heteronomía es un tipo de Hegemonía. Explica Álvarez “La heteronomía, pues, implicaría una petrificación de la vida social, puesto que el ocultamiento del origen auto-instituido de su realidad impide a la sociedad la posibilidad de un auto-cuestionamiento permanente en torno a si misma. [...] La alienación se enmarcaría en la manera de ser que conforma estas sociedades”<sup>75</sup>.

---

<sup>73</sup>Para esclarecer lo “Histórico-Social” hay que mencionar que, a lo largo de su obra, existe una influencia de la ontología de M. Heidegger, marxismo y fenomenología. El concepto fue creado al señalar que las teorías sociales no eran capaces de comprender la naturaleza ontológica de lo histórico y social; la solución de Castoriadis es comprender lo histórico-social como un concepto unido semi-establecido por la unión entre la sociedad instituyente y la sociedad instituida históricamente desde sus inicios que le da forma al ser social, a su psique y a la sociedad. Además Castoriadis menciona que este concepto tiene una “doble multiplicidad de dimensiones, en la «simultaneidad» (sincronía) y la «sucesión»(diacronía) que denotan habitualmente los términos de sociedad e historia (*Ibid*, p.159)

<sup>74</sup>La lógica conjuntista-heredada se refiere a un pensamiento filosófico, social y psicológico, heredado basado en la unión entre la lógica y la ontología. “Castoriadis descubre que la ontología tradicional prejuzga el concepto del *Ser* de una forma que excluye lo más esencial para los fenómenos de este tipo: la creación y la auto-creación y la indeterminación comparativa, que es condición esencial para éstas (Suzi Adams. *Cornelius Castoriadis: Key Concepts*. New York, Bloomsbury Publishing, 2014, p.108)” (Todas las citas del libro son traducciones propias). La crítica que hace Castoriadis al pensamiento heredado es para ir más allá de los modelos deterministas de la sociedad y la historia, para lo cual propone la noción de *Magma* y *Lógica de Magmas* que explicaremos más adelante.

<sup>75</sup>*Ibid*, p.59

La mayoría de los estudiosos de Castoriadis definen la heteronomía como contraposición de la autonomía, sin embargo, para objetivos de esta tesis, es importante enmarcar que la heteronomía constituye en sí mismo un estado actual de las cosas, más complejo que la autonomía.

La heteronomía, como alienación, está enfocada en el individuo; “es el dominio por un imaginario autonomizado que se arraigó la función de definir para el sujeto tanto la realidad como su deseo<sup>76</sup>”. Con esto se puede explicar que la heteronomía es el ejercicio de un poder sobre individuos por parte del *Otro*<sup>77</sup>

Sin embargo, el discurso del Otro no es únicamente el discurso inconsciente que domina a los individuos, sino que el mismo discurso del otro “desaparece en el anonimato colectivo, la impersonalidad de los mecanismos económicos del mercado o la racionales del Plan, de la ley de algunos presentada como LA ley sin más”<sup>78</sup>, lo que eventualmente terminaría diluyéndose e instituyéndose condicionada por las instituciones.<sup>79</sup>

El planteamiento de la heteronomía puede resumirse como una medida de control que aliena a los individuos, e instituye, por medio de lenguajes, leyes, normas,

---

<sup>76</sup> *Ibidem*, p.163

<sup>77</sup> El *Otro* es tomado desde un punto de vista psicoanalítico, y siguiendo la Máxima del psicoanálisis impuesta por S. Freud que dicta que “Allí donde estaba el Ello, debo devenir Yo” se refiere a un carácter subconsciente de la construcción de la realidad y del discurso. Castoriadis retoma a J. Lacan al afirmar que el “Inconsciente es el discurso del Otro”, y es este discurso del otro lo que domina y está dentro del individuo, por lo que el discurso del otro es un componente fundamental de la alienación y por lo tanto la Heteronomía

<sup>78</sup> *Ibidem*, p. 172

<sup>79</sup> Este es un proceso de Naturalización de A. Schütz que se explicará en el capítulo tres.



y ciertas instituciones que se aceptan como verdaderos. En el terreno social podría decirse que una sociedad heterónoma es aquella que se reusa a “tomar la responsabilidad de la creación de instituciones, atribuyendo su creación a fuentes extra-sociales (como dios, naturaleza, razón, entre otros) sobre cuya autoridad uno confía para proclamar que estas son las leyes que hemos adoptado porque están dadas por X y son, por lo tanto, las únicas leyes verdaderas y adecuadas”<sup>80</sup>.

Una de las grandes fuentes de heteronomía por supuesto es la religión, ya que ésta ha impuesto órdenes del mundo, sistemas financieros, creencias y significaciones imaginarias justificadas en la idea de un dios. El concepto de heteronomía sirve para explicar la coyuntura actual casi en su totalidad; Yago Franco establece algunas consecuencias de la heteronomía impuesta por el capitalismo<sup>81</sup>

- Conformismo Generalizado, o llamado por otros autores como posmodernidad,
- El sujeto ha pasado de ser un ciudadano y un productor a ser simplemente un consumidor.
- El capitalismo ha quedado solo en el escenario, generando así una privatización constante.
- El avance de la Insignificancia, cuyas consecuencias son que “los individuos no tienen ninguna señal para orientarse en su vida. Sus actividades carecen de significado, excepto la de ganar dinero cuando pueden. Todo objetivo colectivo ha desaparecido, cada uno ha quedado reducido a su existencia privada

---

<sup>80</sup> *Ibidem*, p. 14

<sup>81</sup> Esta es una de las grandes influencias del Marxismo sobre la obra de Castoriadis.

llenándola con ocio prefabricado”<sup>82</sup>

La heteronomía es algo que la sociedad debe combatir y buscar su contrario: la autonomía, que se explica a continuación.

### **2.2.2. Autonomía**

Existe una entrevista a Castoriadis en la que le preguntan por qué no le gusta la palabra utopía. El responde “no es que no me guste, es que respeto la significación exacta y original de las palabras. La utopía es algo que no tiene lugar y no puede tenerlo.”<sup>83</sup>

El proyecto de autonomía individual y colectiva es precisamente descrito como un proyecto de una sociedad, no como una utopía, “en la cual todos los ciudadanos tienen una igual posibilidad efectiva de participar en la legislación, en el gobierno, en la jurisdicción y en definitiva en la institución de la sociedad”<sup>84</sup>. Es importante remarcar que no puede existir una autonomía individual sin una colectiva ni viceversa. En términos muy sencillos, la autonomía según Castoriadis, sería característica de una sociedad que tiene “disposición y capacidad para asumir el origen social de su imaginario instituido, lo que posibilitaría una constante reproblematicación del significado consolidado de su mundo”<sup>85</sup>

Mucho del pensamiento de Cornelius Castoriadis está influenciado por la idea

---

<sup>82</sup> *Ibidem*, p. 91

<sup>83</sup> *Ibid.*, p.19

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 20

<sup>85</sup> *Ibidem*, p.59

de democracia, especialmente la griega, y plantea que si se busca un proyecto que emancipe las libertades del hombre, es menester procurar su autonomía social e individual. “La paideia es lo que Castoriadis pone como eje central para crear sujetos autónomos”<sup>86</sup>

De acuerdo con Suzi Adams<sup>87</sup>, las sociedades autónomas presuponen tres características:

- El reconocerse como la fuente de sus formas, instituciones y leyes
- Al reconocer que la creación de las leyes y normas son sociales, éstas deben ser problematizadas, interrogadas y modificadas
- Al reconocer que las instituciones no son dadas por una fuerza superior, el límite de éstas son los límites del hombre, como su mortalidad <sup>88</sup>.

Ejemplos de sociedades autónomas hay pocos“en realidad tenemos solamente dos ejemplos: un primer ejemplo en la Grecia antigua, con el nacimiento de la democracia y la filosofía, y un segundo en Europa Occidental luego del largo periodo heterónomo de la Edad Media.”<sup>89</sup>

El glosario redactado por Yago Franco acota que

“el proyecto de la autonomía es el movimiento histórico de los sujetos

por arribar a una autoinstitución lúcida de la sociedad en el sentido último

---

<sup>86</sup> *Ibidem*, p.175

<sup>87</sup> *Ibidem*,p.2

<sup>88</sup> La cuestión por la mortalidad trae profundas consecuencias ontológicas para la construcción de una sociedad autónoma. Castoriadis afirma que la época actual es una “en la que predomina el rechazo de toda noción de mortalidad[...] Una sociedad autónoma sólo puede ser tal a partir de esta convicción tan profunda como imposible de la mortalidad de cada uno de nosotros y de nuestras obras.(*Ibidem*, p.71)”, esto repercutiría en pensar que al ser un mortal, se es por necesidad un ser social que ha pensado sobre su propia mortalidad, y al aceptarla se puede construir una autonomía efectiva

<sup>89</sup> Castoriadis Cornelius. *Figuras de lo pensable: Las Encrucijadas del Laberinto*. Distrito Federal, Fondo de Cultura Económica, 2da edición, 2002, p.97

de la autonomía: darse la propia ley. Pero se trata de una ley como auto-creación de la sociedad, que no reconoce fundamentos extrasociales. Y es fundamentalmente una actividad que no cesa. El cuestionamiento de las leyes, del sentido de la sociedad, de sus significaciones imaginarias, implica para ésta poner en tela de juicio las propias instituciones, destotemizarlas, quitarles el halo sagrado que tienen, y asumir que son los integrantes de la sociedad quienes les dan a esas instituciones el poder que poseen <sup>90</sup>”

Así el proyecto de la autonomía constituye, probablemente la construcción teórica más importante, desarrollada y la cual da cohesión a su obra. La revisión de su vida permite comprender por qué para él resulta tan importante este proyecto y derrocar la alienación. La autonomía restringida dentro de la URSS por el régimen estalinista representa para Castoriadis el punto de inspiración necesario para que él mismo se decidiera a constituir un proyecto de cambio, en contra de los marxistas de la época y el neoliberalismo de M. Thatcher, R. Reagan y M. Friedman.

El trabajo de Castoriadis en la construcción de una autonomía deseable a nivel mundial es un trabajo valioso, que la comunidad académica, filosófica y política debería tomar en cuenta para dar rumbo a un país multidiverso como lo es México, en la medida en la que los pueblos puedan deshacerse de las significaciones imaginarias nocivas, como la corrupción, y construir una democracia que se constituya alrededor de significaciones imaginarias centrales, sin el peso de lo histórico-social heredado o la lógica conjuntista-identitaria, principalmente occidental y sin capaci-

---

<sup>90</sup> *Ibidem*, p.175

dad para incorporar el discurso del Otro.

### **2.3. Magma**

Una vez establecidos los ideales del proyecto de autonomía, y su rechazo a la lógica conjuntista-identitaria, Castoriadis requería una base sobre la cual erigir su proyecto filosófico. Esta base la encontró en el concepto de *Magma*. La idea de magma se defiende de la ontología derivada de la lógica conjuntista-identitaria, o también llamada lógica aristotélica, que el pensamiento heredado ha tratado y utilizado desde diversas aristas.

Especialmente la teoría del conocimiento aborda el tema sobre el conocimiento realidad y naturaleza de la sociedad basándose, unos en el idealismo, en donde el sujeto y la metafísica es lo más importante para la construcción de la realidad el Mundo, o el empirismo, quienes consideraban que el Mundo se construía a partir de los objetos y su inferencia . El extraordinario filósofo I. Kant<sup>91</sup> abordó la idea de que existe conocimiento mezclado, fuera de los juicios sintéticos y de los juicios analíticos. Sin embargo, ni Kant, Hegel, ni siquiera el materialismo dialéctico de Marx, respondían a esquemas determinantes del desarrollo del humano, ya que según Castoriadis, faltaba abordar el aspecto imaginario del pensamiento humano.

Ante el fracaso de la lógica, tanto proposicional o conjuntos para derivar el com-

---

<sup>91</sup> Immanuel Kant. *Crítica de la Razón Pura*. Barcelona, Gredos, 2014, pp. 623

portamiento humano, Castoriadis propone la lógica de los magmas. “Significa una mezcla de fundido o roca semi-fundida, volátil y sólida encontrada debajo de la superficie de la tierra. Además de mezcla de rocas, el magma puede contener cristales, gas disuelto o a veces burbujas de gas. Puede filtrarse en rocas adyacentes, extraerse en la superficie como lava o en eyecciones explosivas. Para Castoriadis, todos estos sentidos del término son importantes”<sup>92</sup>

Según Castoriadis, el mundo natural y social está ordenado por una lógica magmática, compuesta a su vez por más magmas diversos y complejos. “Lo histórico-social y la psique, la filosofía, la política, el arte, el psicoanálisis en la obra de Castoriadis están conectados por conductos de lava”<sup>93</sup> Parfraseando a Castoriadis, Adams, Álvarez y Franco, a continuación se enunciarán algunas características de la lógica magmática.

- El magma es indeterminado a diferencia de cualquier conjunto o entidad matemática
- El magma es irreducible al conjunto de las partes que lo componen
- Se encuentra estratificado en dominios que obedecen a diferentes lógicas o legalidades.
- El magma es heterogéneo.
- El magma subyace a la cultura.
- Existe dentro de él un equilibrio y apoyo recíproco muy frágil.

El trabajo de Castoriadis por explicar cómo los aspectos históricos, psíquicos, imaginarios, sociales y ontológicos, constituyen al individuo y sus sociedades lo lleva

---

<sup>92</sup> *Ibidem*, p.65

<sup>93</sup> *Ibidem*, p.68

a pensar constantemente en la capacidad de la lógica de magmas para abordar los diversos aspectos de la vida humana.

“Tomado primeramente como un concepto ontológico, Magma designa a un mundo que no está completamente determinado, un mundo que puede ser estratificado y procesalmente heterogéneo. Tomándolo desde un punto de vista social, Castoriadis usa el concepto de magma para designar complejos modos de ser de nuestras sociedad humanas, tradiciones e instituciones, esa es la forma en la que creamos sentido y significado en y para nuestro mundo”<sup>94</sup>

Es justamente esta idea de magma lo que permite a Castoriadis no desviar su atención hacia el aspecto social, psicoanalítico, económico, imaginario o histórico para estudiar la condición humana, pero dando una capacidad explicativa de todos estos aspectos, no ponderados, para abordar cualquiera de estos, especialmente la cuestión imaginaria y capacidad creadora del ser humano sin centrarse en únicamente un aspecto y tomando en cuenta todos.

Teniendo como base teórica esta lógica, Castoriadis fue capaz de explicar cómo lo imaginario, lo psicológico, lo político, lo histórico y lo social se conjugan para dar orden al mundo social, y cómo las sociedades se mantienen juntas, con todo y sus contradicciones, para dar un transcurso a un relato histórico-social encaminado principalmente por las significaciones imaginarias de la Sociedad, que constituye el siguiente apartado.

---

<sup>94</sup> *Ibidem*, p.65

## 2.4. Significaciones Imaginarias de la Sociedad

Castoriadis respondió una pregunta varias veces “¿Qué es lo que hace que los hombres permanezcan juntos para constituir sociedades?” a lo que él respondió

No se trata de que los hombres *permanezcan* en sociedad. Los hombres no pueden existir más que en y por la sociedad. Aquello que en el hombre, en lo que habitualmente llamamos individuo humano, no es social, es por una parte, el sustrato biológico, el hombre animal; por otra parte, infinitamente más importante y que diferencia radicalmente del simple viviente, es la psique, ese núcleo oscuro, insoldable, a-social. Núcleo que es fuente de un flujo perpetuo de representaciones que no obedecen a la lógica ordinaria, asiento de deseos ilimitados e irrealizables- y, por estas dos razones, incapaz de vivir en sí mismo en tanto tal-. Este núcleo debe ser puesto en razón, en todos los sentidos del término, por la imposición violenta de todo lo que pensábamos habitualmente como *perteneciéndonos*: un lenguaje, una lógica bien o mal organizada, maneras de hacer, incluso maneras de moverse, normas, valores, etc. Imposición violenta no físicamente: es violenta porque violenta-y debe violentar- las tendencias inmanentes, propias de la psique. ¿Por qué nosotros europeos, no podemos bailar ciertas danzas como las bailan los africanos? No es *racial*: es social. Habitualmente se dice *cultural*, esto quiere decir social.<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup> *Ibidem*, p.76



### 2.4.1. Definición de las Significaciones Imaginarias Sociales

En términos simples habría podido decir que son las significaciones imaginarias sociales pero ¿qué son las significaciones imaginarias sociales? la cita anterior ya dio un adelanto a su importancia pero ¿qué son y cómo se componen?. Castoriadis las define como una

“posición primera, inaugurable, irreductible, de lo histórico-social y de lo imaginario social tal como se manifiesta en cada oportunidad en una sociedad dada; posición que se presentifica y se figura en y por la institución, como institución del Mundo y de la sociedad misma. Esta institución de las significaciones, la que para cada sociedad, plantea lo que es y lo que no es, lo que vale y lo que no vale, cómo es o no es, vale o no vale lo que puede valer. Es ella la que instaure las condiciones y las orientaciones comunes de lo factible y lo representable, gracias a lo cual se mantiene unida, por anticipado y por construcción, la multitud indefinida y esencialmente abierta de individuos, actos, objetos, funciones, instituciones en el sentido segundo y corriente del término que es, en cada momento y concretamente, una sociedad”<sup>96</sup>

Pero ¿Qué es una Sociedad?, Fressard define desde el pensamiento de Castoriadis como:

“un conjunto de significaciones imaginarias sociales encarnadas en instituciones a las que animan. Las significaciones, que introducen en esto la dimensión simbólica, son calificadas como imaginarias, pero, según Cas-

---

<sup>96</sup> *Ibidem*, p.327

toriadis, el imaginario, como potencia de instituir y alterar, es anterior a lo simbólico. Estas significaciones se encuentran encarnadas, en el sentido de que lo más frecuente no es que se presenten como representaciones explícitas que confieren a posteriori sentido a los fenómenos, sino que, de manera implícita, constituyen de entrada sentido en acto.<sup>97</sup>”

Para el conocedor estudioso de Castoriadis estas resultarían definiciones precisas y explícitas sobre las significaciones imaginarias sociales, sin embargo para los demás plantea diversas preguntas ¿Por qué son imaginarias? ¿A qué se refiere significaciones? ¿Cuál es su naturaleza y características? ¿Por qué sólo se pueden estudiar por medio de la institución? Estas preguntas son respondidas a lo largo de sus más de 500 páginas de *La Institución Imaginaria de la Sociedad*, sin embargo se tratará de responder y esclarecer de forma más sencilla posible cada una de estas preguntas, para lo cual se abordará las significaciones imaginarias sociales, con sus componentes empezando por lo social después lo significativo-simbólico para terminar con lo imaginario. Posteriormente se tendrá las bases para explicar los alcances del concepto dentro de su teoría y sus características.

### **La Función Social de las Significaciones Imaginarias de la Sociedad (SIS)**

La función de las SIS es dar al individuo un sentido de existencia social instituida. Le da unidad e identidad a una sociedad a partir de este magma de significaciones. “El papel de las significaciones imaginarias es proporcionar a estas preguntas una respuesta, respuesta que, con toda evidencia, ni la «realidad» ni la «racionalidad»

<sup>97</sup>Oliver Fressard, .El Imaginario Social o la Potencia de Inventar de los Pueblos.<sup>en</sup> *Revista Transversales* (Madrid, España, Asociación TRANSVERSALES, no. 2, 2006, 56-68), p.57

pueden proporcionar”<sup>98</sup>. Sin embargo, aunque se cumpla con este papel social, no podría decirse que las significaciones imaginarias sociales son reducibles a las instituciones que las encarnan <sup>99</sup>.

La cuestión social de las SIS parte de que el lenguaje y el simbolismo se construyen en comunidad, y las interpretaciones generadas socialmente estandarizadas crean un mundo simbólico dentro de las propias sociedades. Por ejemplo, los sistemas de significación dentro de una comunidad científica es la que permite la interpretación de pruebas logradas con aparatos científicos y comprobación o rechazo de hipótesis y nuevos estados del Mundo científico.

Castoriadis afirma que “las significaciones imaginarias sociales nuevas aparecen como estructuras entre las representaciones, los afectos y las intenciones dominantes en la sociedad, y esta perspectiva es modelada por la psicología contemporánea<sup>100</sup>”. Esto significa que cada sociedad crea su universo de acuerdo a un todo significativo, que estructura tanto la psique como al ser mismo en sociedad.

Las significaciones imaginarias sociales, dentro de la obra de Cornelius Castoriadis constituyen el punto central de la vida social del individuo. Hoy muchos autores refieren a este concepto como “mentalidad”, “conciencia colectiva” o “ideología” co-

---

<sup>98</sup> *Ibidem*, p.249

<sup>99</sup> El estudio de las SIS como objetos de estudio resulta imposible, por lo que para poder generar conocimiento sobre éstas se tiene que recurrir a las instituciones. “Las significaciones imaginarias sociales están y por las «cosas» -objetos o individuos- que los presentifican o los figuran indirecta o indirectamente, inmediata o mediatamente. Sólo pueden tener existencia mediante su «encarnación», su «inscripción», su presentación y figuración en y por una red de individuos y objetos que ellas «informan», individuos y objetos que en general sólo son y sólo son lo que son a través de estas significaciones” (*Ibidem*, p.307) , pero sobre esto se elaborará más en el último apartado de este capítulo

<sup>100</sup> *Ibidem*, p.39. La traducción es nuestra

mo forma de designar las “representaciones sociales” lo que en opinión de Oliver Fressard, empobrece al concepto al olvidar sus orígenes y perder su rigor conceptual <sup>101</sup>.

Fressard tiene esa opinión ya que las SIS son imaginarias, y como tal viven en la mente, además obedecen a una lógica de conjuntos que permiten la contradicción. Esto es imposible dentro de una Ideología (en la definición más rigurosa). Por otro lado las representaciones sociales, como tal requieren ser representadas, es decir, cristalizadas en algún soporte, a diferencia de lo Imaginario que vive dentro de nuestra mente. Finalmente la mentalidad es una unidad de análisis proveniente de la Historiografía que pretende saber qué pensaba una sociedad en el pasado, acceder a las SIS de una sociedad antigua es prácticamente imposible, por lo que no son conceptos análogos.

Un aspecto importante en el plano social es la capacidad creadora de la sociedad. Castoriadis escribe que

“La sociedad es creación, y creación de sí misma autocreación. Es la emergencia de una nueva forma ontológica -un nuevo eidos<sup>102</sup>- y de un nuevo nivel y modo de ser. Es una cuasi totalidad cohesionada por las instituciones (lenguaje, normas, familia, modos de producción) y por

---

<sup>101</sup> *Ibidem*

<sup>102</sup>“Indiquemos aquí simplemente que en la raíz de múltiples significados de *eidos* se halla la noción de “aspecto” (*species*) que ofrece una realidad cuando se la ve *en* lo que la constituye como tal realidad. Desde este punto de vista el *eidos* es el tipo de realidad a que pertenece, o que es, una cosa dada. Como el tipo de realidad que es algo, es “visible”, o se supone que es aprehensible, por medio de alguna operación intelectual, el *eidos* es entendido asimismo como una idea de la realidad. Así, pues, el *eidos* es un “aspecto esencial” que parece ofrecer a su vez dos aspectos esenciales: el de la realidad y el de la aprehensión inteligible, conceptual, etc. de la realidad. Cuando se funden estos dos aspectos en un solo tenemos la idea del *eidos* como una esencia que es a la vez un concepto: el de *eidos* es entonces a la vez algo “real” y algo “conceptual” (objetivo o formal).” (José Ferrater Mora. *Diccionario de Filosofía. Tomo I A-K*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 5ta edición, 1965, p.504)

las significaciones que estas instituciones encarnan (tótems, tabúes, dioses, Dios, polis, mercancía, riqueza, patria, etc.). Ambas -instituciones y significaciones- representan creaciones ontológicas.<sup>103</sup>.

Esta capacidad creadora es por sí misma una composición social que constituye al *ser* que emana de la sociedad. El ser es crear, pero desarrollaremos más al final de este capítulo sobre esta capacidad social.

Finalmente es importante decir que para que las significaciones imaginarias sean interiorizadas por la sociedad es necesaria la coherencia y la completud. Sobre la primera se establece que la coherencia debe darse en relación a las características y a los principales “impulsos” de la sociedad considerada, teniendo en cuenta el comportamiento conforme a los individuos socializados, entre otros factores. Castoriadis afirma que la incoherencia es un síntoma de las sociedades capitalistas en el periodo tardío, lo que resulta obvio ya que la globalización y la sociedad red mezclan varias significaciones y los proyectos nación pretenden abarcar tanto lo interno como lo externo, por lo que la incoherencia es una consecuencia natural.

Por otra parte, la completud es menos intuitiva. Castoriadis basa esta característica desde el concepto matemático de *Cierre*, en el que toda ecuación escrita desde un cuerpo algebraico encuentra solución dentro del mismo cuerpo. Esta reflexión lleva a Castoriadis a señalar lo que caracteriza a las sociedades heterónomas.

“En una sociedad cerrada, toda *pregunta* que pueda ser formulada en

---

<sup>103</sup>Cornelius Castoriadis, “El imaginario social instituyente” en *Zona erógena* (Argentina, Vol., 35, 1997), p. 4

el lenguaje de la sociedad tiene que poder encontrar una respuesta en el interior del magma de significaciones imaginarias sociales de esa sociedad. Esto implica que las preguntas que conciernen a la validez de las instituciones y de las significaciones sociales no pueden, simplemente, ser planteadas.”<sup>104</sup>

Las implicaciones sociales de las SIS van más allá de los estudios del propio Castoriadis, sin embargo se cree que con esta revisión se da cuenta de los alcances e importancia del planteamiento de la existencia de las significaciones imaginarias sociales.

### **Lo Simbólico en las SIS**

El papel de lo simbólico dentro de las sociedades ha llevado a un trabajo conjunto entre todas las áreas dedicadas a lo humano, desde la antropología hasta la administración, y desde reflexiones filosóficas hasta una ciencia formal como lo es la semiótica, por lo que en pleno siglo XX y después del giro lingüístico en filosofía, Castoriadis no podía excluir el papel de lo simbólico en la imaginación y la sociedad.

Si bien la filosofía pragmatista generó mucha información sobre el papel de lo simbólico en el pensamiento, fue la lingüística saussureana y el resto de estructuralistas, como Levi-Strauss o Hjelmslev quienes generaron la información que Castoriadis retoma para explicar las SIS. “Jamás podemos salir del lenguaje, pero nuestra movilidad en el lenguaje no tiene límites y permite ponerlo todo en cuestión,

---

<sup>104</sup> *Ibid.*

incluso el lenguaje y nuestra relación con él. Lo mismo ocurre con el simbolismo institucional- salvo, por puesto, que el grado de complejidad es en él incomparablemente más elevado<sup>105</sup>.”

Partiendo de esto el autor considera importante hacer una aclaración sobre el uso de la palabra *significaciones*, para explicar los imaginarios sociales. Escribe

“Elegí el término “significaciones” porque me parece el menos inapto para expresar lo que quiero [...] Las significaciones imaginarias sociales crean un mundo propio para la sociedad considerada, son en realidad ese mundo: conforman la psique de los individuos. Crean así una “representación” del mundo, incluida la sociedad misma y su lugar en ese mundo: pero esto no es un constructum intelectual; va parejo con la creación del impulso de la sociedad considerada (una intención global, por así decir) y un humor o Stimmung específico -un afecto o una nebulosa de afectos que embeben la totalidad de la vida social. <sup>106</sup>”

Dentro de *La Institución Imaginaria de la Sociedad*, Castoriadis le dedica un apartado entero a la relación que tiene lo simbólico, las significaciones imaginarias sociales y su relación con las instituciones.

El autor empieza con una sentencia replicada por varios autores en distintos contextos y ámbitos: “Todo lo que se nos presenta en el mundo social-histórico está

---

<sup>105</sup> *Ibidem*, p.211

<sup>106</sup> *Ibidem*, p.9

indisolublemente tejido con lo simbólico”<sup>107</sup>. La presencia de lo simbólico es obvia en la construcción de lenguajes y códigos, sin embargo también lo encontramos en las instituciones. Las instituciones no pueden existir más que dentro de lo simbólico, lo cual significa que existe dentro de cada institución un significado y un significante, que poco a poco van creando redes de significado que son replicados en la sociedad, pero además se sustenta en ellos.

El origen del simbolismo está sustentado por simbolismos anteriores. Un ejemplo claro que utiliza el autor, es el caso del Derecho Romano, que cumplía con una función y que parecía lo suficientemente deseable con lo que muchos de los sistemas jurídicos del mundo actual están basados en el derecho romano. Esto a su vez trae una consecuencia, que es que muchos simbolismos pueden no ser adecuados o benéficos. Además la vivencia personal del individuo dentro de los simbolismos, representa una limitación para sí mismo, por lo que estos simbolismos deben actualizarse para mantenerse vigentes, como lo hacen por ejemplo, las academias de la lengua.

En este punto del texto Castoriadis hace una crítica a los teóricos funcionalistas, ya que dentro de su pensamiento, el fin utilitario de las instituciones no tiene cabida, ya que las significaciones imaginarias no son siempre producto de la razón o de los procesos de las formas de producción. Esto, según el autor, presenta un problema para el proyecto de la autonomía, ya que el propio desarrollo social instituye un conjunto de simbolismos que, si bien no cumplieran con una función, se

---

<sup>107</sup> *Ibidem*, p.187



mantienen aceptación, por heteronomía. En contraposición una sociedad autónoma podría poner en duda el origen, validez y naturaleza de los sistemas simbólicos de una sociedad.

El poder de un simbolismo es el poder de representar, de poder dar pie a discursos que connoten estados del mundo, aunque lo más importante para Castoriadis es que lo simbólico está determinadamente ligado con lo imaginario. “En primera instancia, lo imaginario debe utilizar lo simbólico, no sólo para expresarse, lo cual es evidente sino para existir, para pasar de lo visual a cualquier otra cosa”<sup>108</sup>. Por ejemplo, muchas de las críticas feministas tienen que ver con la forma en la que las mujeres y los hombres son representadas ya que en función de estas representaciones es construida un Imaginario Social de cómo deberían ser los hombres y las mujeres.

El papel de lo simbólico para Castoriadis plantea una posición ontológica, ya que concibe al hombre como alguien abierto a lo simbólico, y por lo cual la realidad se estructura y construye a través de lo inmaterial, sin recurrir obligatoriamente a lo racional o a lo histórico, trascendiendo así los juicios sintéticos, juicios analíticos o juicios sintéticos a priori; es ahí donde está lo imaginario, que es el último componente de las significaciones imaginarias sociales.

---

<sup>108</sup> *Ibidem*, p.53

## Lo Imaginario en las SIS

La mejor forma de entender el papel de lo imaginario en las significaciones imaginarias sociales, sería comprender que la cultura humana y sus creaciones son posibles únicamente gracias a lo imaginario pues “no se puede explicar ni el nacimiento de la sociedad ni las evoluciones de la historia por los factores naturales, biológicos u otros, tampoco a través de una actividad racional de un ser racional”<sup>109</sup>

Para entender lo *Imaginario* hay que reconocer que Castoriadis es de los pocos filósofos preocupados por la naturaleza de la imaginación, ya que, como se explicó más arriba, el debate moderno entre los empiristas y los idealistas no tenía espacio para la Imaginación. En un recorrido histórico, el primero en abordar el tema fue Aristóteles, en sus textos sobre el alma. En la primera edición de la *Critica de la Razón Pura*, Kant descubre la Imaginación Trascendental, pero para la segunda edición elimina el término. Martin Heidegger es el próximo en abordar el tema, al tratar al propio Kant, pero después de 1928 no se vuelve a hablar sobre ésta <sup>110</sup>. Una figura notable que trató el tema de la Imaginación fue el propio Freud, sin embargo para él significaba una distorsión de la realidad, es decir, un estado de neurosis.

Pese al tratamiento y redescubrimiento del concepto a lo largo de la historia de la filosofía no es hasta que Castoriadis examina el término, desmarcándolo de tres aspectos que no pueden dar cuenta de él, lo biológico, lo natural ni lo lógico. Esto lleva a afirmar a algunos que es un fenómeno del espíritu. Sin embargo, esto tam-

---

<sup>109</sup> *Ibidem*, p.94

<sup>110</sup> *Ibidem*, p.94

bién significa que es un producto humano, y que como tal pueden ser modificados o cuestionados, en un proyecto autónomo.

La importante de lo imaginario en el pensamiento de Castoriadis es una respuesta a la teoría de la historia de Marx, respondiendo que la historia de la humanidad y sus obras, es la historia de los imaginarios humanos. Pero ¿qué es el Imaginario? Castoriadis lo delimita como:

La funcionalidad toma prestado su sentido fuera de ella misma; el simbolismo refiere necesariamente a algo que no está entre lo simbólico, y que tampoco está entre lo realmente racional. Este elemento, que da a la funcionalidad de cada sistema institucional su orientación específica, que sobredetermina la elección y las conexiones de las redes simbólicas, creación de cada una época histórica, su manera singular de vivir, de ver y de hacer su propia existencia, su mundo y sus propias relaciones; este estructurante originario, este significado- significante central, fuente de lo que se da cada vez como un sentido indiscutible e indiscutido, soporte de las articulaciones y de las distinciones de lo que importa y de lo que no importa, origen del exceso de ser de los objetos de inversión práctica, afectiva intelectual individuales y colectivos- este elemento no es otra cosa que lo *Imaginario* de la sociedad.<sup>111</sup>

Para Castoriadis, el poder de la imaginación es un poder de creación, y este poder de creación (a menudo expresado como *creación ex nihilo*) es una conjunción

---

<sup>111</sup> *Ibidem*, p.247

entre hacer y ser, por lo que la innovación imaginaria va de la mano de una innovación ontológica.

No hay que confundir *Imaginario* con la *Imaginación*. El Imaginario ya fue explicado más arriba, y por su parte la imaginación es la facultad de generar imaginarios, que dentro del individuo esto se llamará Imaginario Radical. Sin embargo, cuando se refiere al poder de creación de una sociedad, Castoriadis hace uso de otro término: el *Imaginario instituyente*, que se encuentra dentro de las instituciones; pero éstas se encuentran ligadas a las significaciones imaginarias sociales. La conjunción de las instituciones más las significaciones imaginarias sociales dan pie al Imaginario Social Instituido, cuya labor es asegurar la continuidad de la sociedad, la reproducción de la cultura “y permanece allí hasta que un cambio histórico lento o nueva creación masiva venga a modificarlas o reemplazarlas radicalmente por otras formas”<sup>112</sup>.

El papel de la imaginación del individuo está determinada por la composición de la psique, y construida a partir de lo simbólico, los deseos y afectos. La imaginación es algo de lo que el individuo no puede escapar. “Si bien no son visualizables son inmanentes a la sociedad y al individuo, forman parte de su materialidad. Son producidas por el imaginario social instituyente, la capacidad del colectivo anónimo de crear un sentido para su existencia”<sup>113</sup>

Para tratar de hacer más claro cada uno de los conceptos que Castoriadis utiliza, se creó esta tabla en la que se divide la facultad imaginación y lo imaginario, que

---

<sup>112</sup> *Ibidem*, p.96

<sup>113</sup> *Ibidem*, p.108

a su vez se divide de acuerdo a su inferencia en el individuo, la colectividad y lo que puede llegar a producir para el. Por ejemplo, la Imaginación Individual es el Imaginario Radical así como el Resultado del Imaginario es el Imaginario Social Instituido.

Tabla 2-1: Conceptos de lo Imaginario y la Imaginación

	Individual	Colectivo	Resultado
Imaginario	Psique (Símbolos, Afectos y Deseos)	Significaciones Imaginarias Sociales	Imaginario Social Instituido
Imaginación	Imaginario Radical	Imaginario Social Instituyente	Creación Ex Nihilo

Fuente: Elaboración Propia

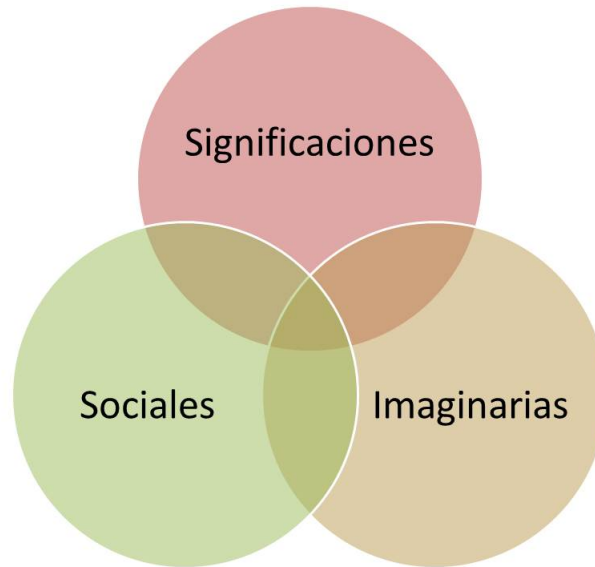
La indagación sobre lo imaginario es la sustancia magmática que le permite a Castoriadis dar un sustento a de dónde vienen muchas significaciones que no son derivadas lógicamente o históricamente, contraponiéndose a la lógica conjuntista-aristotélica, incorporar la reflexión psicoanalítica de la imaginación y su parte social, y creando una de los sistemas filosóficos más robustos y versátiles de toda la historia.

#### 2.4.2. Naturaleza

Se ha desarrollado cada una de las partes que componen las SIS, las tres con una importancia igual, como demuestra la siguiente figura:

Pero aún no se ha abordado en su conjunto, el comportamiento de estas SIS. Sabemos de dónde provienen cada uno de los ámbitos que lo componen (el social,

Figura 2-1: Composición de las Significaciones Imaginarias Sociales



Fuente: Elaboración Propia

el simbólico y el imaginario), pero qué significa y cuáles son las características de este conjunto.

Es necesario empezar por explicar que si bien, en la figura 2-1 están diferenciados los ámbitos, son un magma. No son un conjunto de elementos definidos o distintos, pero no se comportan como caos. También se debe esclarecer que la existencia de este magma de SIS es una forma de instituir la realidad que

“Ya no es natural, sino social, con lo que podría denominarse la «maternidad abstracta» de la sociedad misma, con las «cosas», objetos o individuos a que la sociedad da existencia al fabricarlos como entidades concretas y a la vez como ejemplares de un *eidos* creado (imaginado, inventado, instituido) por la sociedad <sup>114</sup>”

Esta naturaleza social es lo que le da la posibilidad, tanto de la institución de una

---

<sup>114</sup> *Ibidem*, p.306

heteronomía, como la lucha por la autonomía.

A lo largo de todo el texto. *La Institución Imaginaria de la Sociedad*, Castoriadis afirma que la “institución de la sociedad es en cada momento institución de un magma de significaciones imaginarias sociales, que podemos y debemos llamar *Mundo de significaciones* [...] La sociedad da existencia a un mundo de significaciones y ella misma es tan sólo en referencia al mundo” <sup>115</sup>.

Ligado a esto hay que decir que las significaciones sociales son aquello que permite que intencionalidades sean posibles, como en el caso del lenguaje. Esto además implica que es coherente y completo a una sociedad, que cumple una función.

Pero esta función no es el eje de la existencia de las SIS y sus respectivas instituciones, ya que “más allá de la actividad consciente de institucionalización, las instituciones encontraron su fuente en lo *Imaginario Social*. Este imaginario debe entrecruzarse con lo simbólico [...] hay, es cierto una función de lo imaginario de la institución, aunque ahí todavía se constate que el efecto de lo imaginario, supera su función.”<sup>116</sup>. Estas citas, en sí mismo componen los límites del concepto de Castoriadis, su esencia y la naturaleza, pero para encarar el rigor del mismo hay que dar sus características con el fin de hacerlas esquemáticas y claras.

- Las significaciones sociales imaginarias actúan sobre las pulsiones y a partir

---

<sup>115</sup> *Ibid.*, p.302

<sup>116</sup> *Ibidem*, p.221

de uno o varios traumas. Es de ahí de donde vienen muchos rastros de la imaginación, desde la realidad del trauma.

- “La institución del mundo de las significaciones como mundo histórico-social es ipso facto «inscripción» y «encarnación» en el «mundo sensible», a partir del cual éste es históricamente transformado en su ser<sup>117</sup>”
- Existe una correspondencia en la construcción entre significado-significante, en la que las significaciones imaginarias son las que permiten la relación de un objeto con su referente. Es esta relación lo que permite que un imaginario específico esté materializado por una institución.
- Al igual que cualquier sistema de significación, no se puede reducir el mundo de significaciones a las imágenes individuales.
- Es imposible explicar de dónde emergen, son creación.
- No pueden ser explicadas por parámetros lógicos.
- El Mundo de la Significación posee en su núcleo *significaciones imaginarias centrales*, “que son las que producen su ordenamiento más significativo y se caracterizan por no remitir a ninguna otra significación [...] Estas significaciones centrales son personificadas-figuradas por medio de la totalidad de las instituciones explícitas de la sociedad <sup>118</sup>”. Los imaginarios segundos o secundarios, son los que se soportan sobre los imaginarios centrales.

Después de este largo recorrido es que se entiende el pensamiento de Cornelius Castoriadis. Las SIS ocupan un lugar central en el desarrollo humano, tan determi-

---

<sup>117</sup> *Ibidem*, p.305

<sup>118</sup> *Ibidem*, p.145



nante que parece extraño que grandes filósofos pasaran por alto una categoría de este tipo y se centraran únicamente en alguno de los ámbitos que lo componen. La determinación de una sociedad y su desarrollo se da alrededor de sus SIS, sin embargo no es factible acceder a ellos, más que en sus instituciones. Todas las culturas poseen significaciones centrales, lo que a su vez genera que todas las culturas edifiquen las relaciones en torno a productos de la imaginación; instituciones que se validan a través de lo histórico-social y tejen las redes de significado que guiarán el camino de los individuos y sus grupos.

## 2.5. Instituciones

La palabra institución es un concepto que recorre todas las ciencias sociales, y es porque la mayoría de los grandes tratados del comportamiento humano aborda esta figura, como un actante importante de la sociedad. Fueron sobre todo los funcionalistas quienes pusieron a la *institución* como concepto central, ya que permitía explorar las necesidades humanas y cómo las instituciones permiten cumplirlas<sup>119</sup>. Las instituciones en sí mismas, tienen la característica de poder estandarizar fenómenos sociales, sin embargo, los funcionalistas no creen que "toda función producida institucionalmente es indispensable. Esta sería un dogma sin ninguna crítica"<sup>120</sup>.

Pero Castoriadis no es un funcionalista. De hecho, dentro de *La Institución Imaginaria de la Sociedad* aborda las instituciones como una herramienta que instituye la

---

<sup>119</sup>J. Antonio Paoli. *Comunicación e información. Perspectivas teóricas*. Distrito Federal, Trillas-UAM, 3ra edición, 1983, p.19

<sup>120</sup>*Ibid.*, p.21

Heteronomía, y a nivel individual, la alienación. Las instituciones son encarnaciones de los imaginarios, y si bien pueden ser necesarias no todas son fundamentales, y muchas de éstas son necesarias por las redes de poder, más allá de procurar el bienestar de la sociedad.

Antes de abordar la concepción de Castoriadis sobre las instituciones resulta útil revisar la definición gramatical de *Institución*. De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española<sup>121</sup>, la palabra tiene siete significados:

- Establecimiento o Fundación de Algo
- Cosa establecida o Fundada
- Organismo que desempeña una función de interés público.
- Cada una de las organizaciones fundamentales de un Estado, nación o sociedad.
- Instrucción, educación, enseñanza.
- Colección metódica de los principios o elementos de una ciencia, de un arte.
- Órganos Constitucionales del poder soberano de una nación.

Estas siete definiciones son todas importantes para construir lo que Castoriadis entiende por institución en su sentido más amplio, el cual incluye también el concepto de estructura de las relaciones reales de producción”<sup>122</sup> Para él, casi cualquier

<sup>121</sup>Real Academia de la Lengua. “Institución” *RAE*. 2018 <http://dle.rae.es/?w=instituci%C3%B3n>(último acceso: 30 de Septiembre del 2018)

<sup>122</sup> *Ibidem*, p.176

cosa que sustente el funcionamiento de algo; o de a los individuos una forma de actuar, pensar, ser o existir en el mundo, puede ser una institución. Con eso en mente se comenzará a construir el concepto.

En 1985 Castoriadis enunció “no hay, ni puede haber, una *teoría* de la institución, ya que la teoría es la *theoría*: la mirada que se pone frente a algo y lo inspecciona. No podemos colocarnos frente a la institución e inspeccionarla, ya que los recursos que podrían usarse con ellos mismos parte de la institución.”<sup>123</sup>. El problema metodológico que plantea el estudio de las instituciones es el mismo al que se enfrenta el estudio del lenguaje <sup>124</sup>; muchos de los filósofos analíticos dedicaban un apartado preliminar para la creación de un metalenguaje que le permitiera crear categorías y asignar propiedades a un metaconcepto para calificar al mismo lenguaje.<sup>125</sup>

En este sentido, el concepto *Institución* abordado por Castoriadis sirve, de forma analítica, para designar tanto un proceso, la acción de instituir, establecer, o instruir, como a un ente social, que implicaría, por ejemplo, la economía o la religión, pero no como objetos tangibles sino como signos a “patrones de acción y pensamiento, impuestos en los individuos pero también sujetos a cambios en el curso de eventos históricos <sup>126</sup>.”. Las instituciones sirven para designar la parte significante de los imaginarios sociales. Para ejemplificar mostraremos se propone la siguiente figura

En la lectura que Castoriadis hace de M. Weber y E. Durkheim, es válido desig-

---

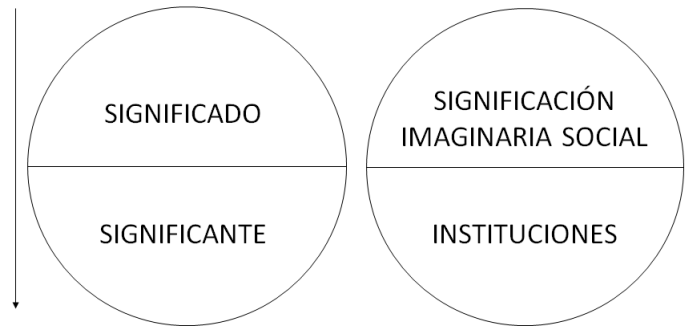
<sup>123</sup> *Ibidem*, p.115

<sup>124</sup> cabe destacar que para Castoriadis el mismo lenguaje es una institución. *Ibidem*, p.176

<sup>125</sup> Bertrand Rusell. *El Conocimiento Humano*. Barcelona, Editorial Planeta, 1992, pp.511

<sup>126</sup> *Ibid*, p.103

Figura 2-2: Dos caras de una misma moneda



Fuente: Elaboración Propia

nar a las instituciones como “como agencias de poder (animadas por significados), y el poder principalmente como una cuestión de instituciones (especialmente de los patrones instituyentes centrales que definen una sociedad histórica) <sup>127</sup> ” En este sentido es imposible desmarcar las instituciones de su función de poder en la que se instituye un patrón que genera alienación de los individuos y sociedades heterónomas.

La crítica frontal de Castoriadis contra las institucionalizaciones actuales tiene relación directa entre el estado actual del mundo (de sociedades heterónomas, que no poseen la posibilidad de cuestionar sus instituciones) y las instituciones como productoras de heteronomía y Alienación.

“Hay alienación de la sociedad con todas las clases confundidas con sus instituciones [...] una vez planteada, parece automatizarse, de que posee su propia inercia y su lógica propia, de que supera, en su supervivencia y en sus efectos, su función, sus fines y sus razones de ser. Las evidencias se invierten: lo que podía ser visto al comienzo como un conjunto de

<sup>127</sup> *Ibidem*, p.105

instituciones al servicio de la sociedad, se convierte en una sociedad al servicio de las instituciones.”<sup>128</sup>

Como otra característica importante de las instituciones está que, aunque son patrones, no pueden ser reducidas a normas o significados intersubjetivos.

La relación entre las instituciones y las significaciones imaginarias sociales es de codependencia, se necesita de una para que se presente la otra. Toda institución encarna una Significación Imaginaria y toda Significación Imaginaria necesita una Institución. Al igual que las significaciones existen de primer *Instituciones Primarias* e *Instituciones de Segundo Orden* o Secundarias.

Las primeras se pueden identificar como el hecho de que “las sociedad se crean a sí mismas como sociedad y se crean en todos los ámbitos, dándose instituciones sustanciosas y aceleradamente por las significaciones imaginarias sociales específicas de cada sociedad”<sup>129</sup>. Existe un compromiso ontológico y epistemológico de Castoriadis hacia la sociedad, en la que se presupone que la sociedad se crea a sí misma. Es por esta razón que a Castoriadis le molestaba categorizar como utopía a su Proyecto de Autonomía, ya que él firmemente creía que podría darse el caso en el que la sociedad, al ser consciente de su *Institución Primaria* podría tomar las riendas de sus significaciones imaginarias y crear o desechar las instituciones que se decidan.

---

<sup>128</sup> *Ibidem*, p.175

<sup>129</sup> *Ibidem*, p.104. La traducción es nuestra

Esta *institución primaria o primera* está soportada y articulada sobre las instituciones secundarias, que a su vez se distinguen entre *Transhistóricas* y *Específicas*. La primera son aquellas que presentan en todas las épocas, y hasta cierto punto, en todas las sociedades, como lo son la familia, el individuo o el lenguaje. Son necesarias y suficientes para que se desarrolle una sociedad.

Por otro lado, sobre las Instituciones Secundarias (Específicas), Castoriadis escribe que “son específicas de sociedades dadas y que tienen en ellas un rol absolutamente central, en el sentido de que es lo que es de vital importancia para la institución de la sociedad considerada, es decir, sus significaciones imaginarias sociales está esencialmente sostenido por estas instituciones específicas.”<sup>130</sup> En conjunto, las instituciones segundas, Transhistóricas y Específicas, crean la “textura” concreta de una sociedad particular

Este compromiso ontológico que tiene Castoriadis en el cuál una sociedad puede modificar sus imaginarios sociales al haber un despertar de la autonomía, es probablemente el punto central de su pensamiento, ya que permite regir todo lo demás. Es desde esta sentencia que, para esta tesis se plantea que sin importar la sociedad que abordemos, se tienen la capacidad para modificar sus instituciones, sus imaginarios sociales e incluso sus normas. El carácter normativo de las instituciones se ve en el sistema de premios y castigos que derivan del sentido que se instituyen en la psique de los humanos, quienes se conducen de acuerdo a éstas instituciones, pero además moldean a las nuevas generaciones de acuerdo a estas normas.

---

<sup>130</sup> *Ibidem*, p.125

Sin embargo, como hemos visto, las instituciones no están dadas por un ser divino por lo que no se sustentan de forma extra-social, pero tampoco se da porque sean útiles o realicen una tarea, como pensarían los funcionalistas. Las instituciones se establecen en virtud del devenir de lo histórico-social, pero no por eso es de una determinación correcta o verdadera. “La relación de las significaciones imaginarias sociales la institución de la sociedad con la «realidad» ya no es natural sino social, con lo que podría denominarse la «maternidad abstracta» de las sociedad misma, con las «cosas» objetos o individuos a que la sociedad da existencia al fabricarlos como entidades concretas y a la vez como ejemplares de un *eidos* creado por la sociedad”<sup>131</sup>

Las reflexiones de Castoriadis son complejas, abstractas y altamente confusas, sin embargo para objetos de esta tesis y la comprensión de su pensamiento se enlista los siguientes preceptos que permitirán comprender las sociedades digitales en torno a su pensamiento:

- En la autonomía, las sociedades podrían cuestionar las instituciones y dictarse sus propias leyes.
- Las sociedades heterónomas son aquellas que no cuestionan la validez de sus normas, instituciones y patrones de pensamiento.
- “La institución de la sociedad es institución de un magma de significaciones imaginarias sociales, que podemos llamar mundo de significaciones” <sup>132</sup>, Esto

---

<sup>131</sup> *Ibidem*, p.306

<sup>132</sup> *Ibidem*, p.312

le da sentido y ordena al mundo.

- Las significaciones centrales de cada sociedad son organizadoras del mundo y están soportadas por significaciones secundarias, transhistóricas y específicas.
- Existe una relación necesaria entre las instituciones, la imaginación y lo simbólico, en la que no puede existir uno sin otro.
- Las instituciones y significaciones imaginarias sociales no están motivadas por una lógica formal conjuntista, sino por una lógica magmática.
- Las instituciones son una forma de ejercer poder, al controlar tanto las formas en las que es ordenado el mundo, como la forma en la que las personas lo construyen.
- Las instituciones son la única forma de acceder a las SIS y por lo tanto son el objeto de estudio para analizar una SIS.

Es desde este punto que se puede responder ¿Qué son las instituciones para Castoriadis? y decir: son patrones de comportamiento, creencia y/o acción que construyen el sentido de la existencia social de un individuo. Representan en sí mismas imaginarios sociales, gracias a una dependencia entre lo imaginario, lo simbólico y las instituciones. Éstas no se crean por medio de alguna cuestión externa al hombre, es decir que son creadas por la sociedad y como tal pueden ser criticadas, transformadas o desechadas, sin embargo, este cambio es directamente proporcional al orden que tienen en la sociedad, es decir, una institución primaria es difícil de cambiar mientras que una institución de segundo orden es más inestable y por lo tanto puede cambiar.



Esta definición operativa servirá para que en el momento en el que se construya la definición de una Institución Cibercultural se tome en cuenta la relación directa entre un imaginario social endémico de la cibercultura, que se manifiesta gracias a lo simbólico, que ejercen un poder sobre las mentes de los individuos, pero por encima de todo, que son proclives a cambiar mejorar o remplazarse.

## Capítulo 3

# Instituciones de la Cibercultura

Como se dijo en la Introducción, la oración base de esta tesis es: *Las Instituciones Ciberculturales afectan la Forma de Tecnológica de Vida del Ser-Usuario*. Dos de los tres conceptos principales son propios de esta tesis, tanto las instituciones Ciberculturales como el ser-usuario, que se construirán a lo largo de este capítulo. Por lo que, como una introducción, se recomienda haber revisado el Glosario de Términos antes de continuar.

Además en este capítulo se explican dos cosas principales relacionadas entre sí; la heteronomía en la sociedad red y la forma en la que opera en la Cibercultura, así como qué son las instituciones ciberculturales, ya que éstas constituyen la forma de habituación y creación y/o modificación de uno o todos los aspectos de la vida de las personas, creando también un sujeto que hace uso de una tecnología sin dejar de ser una persona.

El riesgo de la implementación de la heteronomía en la sociedad actual resulta

especialmente peligrosa en la sociedad red, no sólo porque es potencialmente global, sino que se gesta en interfaces idénticas, mediadas por códigos y lenguajes limitantes para la intersubjetividad mundial, mediando lo que se puede expresar y alienando lo que se puede pensar.

Todo esto con el fin de comprender el papel que tienen las instituciones ciberculturales, así como hacer notar la relevancia de estos aspectos de la comunicación digital que deben ser cuestionados en pro de mantener al Internet y su contenido a nuestro servicio y no nosotros al servicio de los empresarios y dueños de Internet.

### **3.1. Cultura Global y Heteronomía**

Castoriadis al definir la heteronomía pensaba en la escala de organización simbólica Sociedad, sin embargo la Cibercultura es global lo que representa una heteronomía global la cual se podría definir en función de que el usuario acepta el uso de las TIC sin cuestionamiento alguno de su constitución, función o contenido ideológico.

La heteronomía se instituye por los tres tipos de instituciones ciberculturales:

1) La presencia en las comunidades virtuales representan un fin ontológico en sí mismo, por lo que existir dentro del ciberespacio requiere la creación de un usuario y el uso obligado de la interfaz particular de cada red. La manifestación es lo que le da al sujeto su condición de existencia en el ciberespacio y realidad para otros usuarios. 2) El uso obligado de la interfaz instauro un conjunto de “prótesis”

o “extensiones” a nuestro cuerpo en relación al ciberespacio. Al igual que nuestros sentidos limitan lo que podemos conocer, la interfaz de las redes sociodigitales limita la capacidad expresiva y cognoscitiva. Por ejemplo, gracias a que hubo una diversificación del "Me Gusta" de Facebook, ahora podemos expresar enojo, risa, tristeza, amor o gusto por una publicación; y 3) Los algoritmos y las cookies que arrojan resultados de acuerdo a información que el usuario provee para obtener resultados que sí te interesen. Las implicaciones de esto van desde ocultar algunos de los resultados de Internet hasta modificar nuestros gustos como se abordará más adelante. Estos tres tipos de instituciones ciberculturales son en gran medida lo que permite la interacción y creación del ciberespacio.

Estas tres instituciones ciberculturales, como cualquier institución, son pocas veces cuestionadas por el usuario, y es que siguiendo la analogía de la tecnología como extensión, sería como cuestionar cómo funciona nuestra mano<sup>133</sup>. Es por esto que en la Cibercultura la heteronomía está más presente. En el mundo físico nuestro cuerpo es nuestro principal instrumento de comunicación, por lo que el límite es el número de lenguajes que pueda utilizar, pero en el ciberespacio los lenguajes están limitados por lo que las interfaces nos permiten expresar. Las instituciones en el mundo físico están en más cuestionamiento que en la Cibercultura, en principio porque aún son más importantes para determinar la vida de las personas, pero además porque no existe espacio de negociación posible dentro de lo que los programadores han creado. El asumir que las páginas hacen lo que quieren es la principal causa de Heteronomía. Lo usuarios aceptarán cualquier cambio en Política de Datos o Condi-

---

<sup>133</sup>Esta es una referencia clara al pensamiento de M. McLuhan

ciones de Uso, porque la operación de resistencia es sencilla: siempre puedes dejar de usarlo, pero ¿has pensado lo difícil que es dejar de usar las TIC?.

Estas acciones son lo que han llevado a asumir que Google compila nuestros datos, desde la ubicación, nuestras voces, las preguntas que hacemos y por supuesto los sitios que visitamos; aceptar que Facebook es dueño de nuestras publicaciones; a asumir que Netflix nos oculta películas (en pro de lo que sí nos gusta) o saber que los sitios de ventas van haciendo un historial de nuestros clics para ofrecernos productos que sí compramos, entre muchos otros casos.

Castoriadis pensaba la autonomía social como una forma en la que la sociedad puede cuestionar sus leyes e instituciones, y re-pensar (y por supuesto decidir) la forma en la que se quiere vivir, y aunque en un principio los creadores de Internet pensaban que éste podría incentivar la democracia, hoy el Internet pareciera hacer justamente todo lo contrario. En lugar de pensar como un espacio de diálogo y libertad, se ha vuelto un espacio de segmentación, censura, espirales del silencio y manipulación mediática. La capacidad de Internet para instituir contenidos e imaginarios sociales ha hecho que sea más fácil manipular, pero ya no a masas, sino a individuos, como muestra el escándalo de Cambridge Analytica.

Cambridge Analytica era una empresa que usaba el análisis de datos para desarrollar campañas a marcas y políticas basándose en operaciones de Big Data, la cual estaba acusada de tomar información de millones de usuarios de Facebook

violando las políticas de uso. Con ese volumen de datos en su poder, habría generado anuncios políticos dirigidos para favorecer la campaña presidencial de Trump.

Al igual que otros grandes escándalos esté empezó por una fuga de información, y se dio por un ex-empleado llamado Christopher Wylie, quien explicó a reporteros de *The New York Times* y *The Guardian* la forma en la Cambridge Analytica había participado en la campaña política de Donald Trump en Estados Unidos y del Brexit en el Reino Unido. La mayoría de la información que fue publicada en medios fue dada por Wylie.

La forma en la que fue diseñada la campaña se basó en la información de 50 millones de usuarios de Facebook, como sus gustos, ambiciones e intereses. “Las cifras equivale a un tercio de los usuarios activos estadounidenses y casi una cuarta parte de los votantes potenciales en las elecciones de 2016”<sup>134</sup>

La información de los usuarios no fue obtenida por Cambridge Analytica directamente sino por un test de personalidad en Facebook durante el 2013, diseñado por el profesor de Cambridge, Alexandr Kogan. El test lo respondieron 270 mil usuarios, a los que “se les pagó entre 2 y 5 dólares. Era una encuesta sobre personalidad e intereses políticos. En el proceso, se requería iniciar sesión en Facebook”<sup>135</sup>, pero como parte de las solicitudes de información también se solicitaba acceso al perfil

<sup>134</sup>Raquel Ríos, "Libro de Conocimiento: El escándalo de Facebook y Cambridge Analytica", Reason Why. Marzo de 2018. [https://www.reasonwhy.es/sites/default/files/libro\\_de\\_conocimiento\\_001-elescandalodeffacebook.pdf](https://www.reasonwhy.es/sites/default/files/libro_de_conocimiento_001-elescandalodeffacebook.pdf) (último acceso: 27 de Julio de 2018), p.4

<sup>135</sup>Pablo Petovel, *12 Claves para Comprender el Escándalo de Facebook y Cambridge Analytica*, 20 de Marzo de 2018. <https://www.merca20.com/12-claves-para-comprender-el-escandalo-de-facebook-y-cambridge-analytica/> (último acceso: 27 de Julio de 2018)

de sus amigos, sin el consentimiento de estos últimos.

Estos datos fueron la base empírica para que se diseñara una campaña hiper-dirigida de mensajes, que es para lo que les contrataron, es decir, decidir a qué tipo de usuarios se les debía enviar que tipo de mensajes, “pero la compañía no solo envió publicidad personalizada, sino que desarrolló noticias falsas que luego replicó a través de redes sociales, blogs y medios, aseguró Wylie.”<sup>136</sup>

El ejemplo de heteronomía por excelencia es la modificación de las noticias para guiar una decisión política. Wylie expresa “si empiezas a deformar la percepción de los votantes sin su consentimiento o conocimiento, esa es una violación básica de su autonomía para tomar decisiones libres, porque están votando en función de cosas que creen que son reales pero no necesariamente lo son”<sup>137</sup>, pero además es el ejemplo de como una sociedad puede comenzar a buscar su autonomía.

El caso terminó afectando a todos; Cambridge Analytica cerró, Mark Zuckerberg compareció y se disculpó ante el Senado, las acciones de Facebook bajaron 14 por ciento en una semana, varios ciudadanos y accionistas estadounidenses han demandado a la compañía por los daños gastados, varias compañías (Mozilla, Sonos, Testa, Space X ISBA y sus 3000 marcas) han decidido dejar de anunciarse en Facebook y por supuesto, la legitimidad de la elección de Trump fue sumamente cuestionada.

---

<sup>136</sup> BBC Mundo. 5 claves para entender el escándalo de Cambridge Analytica que hizo que Facebook perdiera US\$37.000 millones en un día. 21 de Marzo de 2018. <http://www.bbc.com/mundo/noticias-43472797> (último acceso: 26 de Julio de 2018)

<sup>137</sup> *Ibid.*

Como ya se mencionó, este es el perfecto ejemplo de la Heteronomía. La forma en la que una organización (en este caso consciente de lo que hacía) manipula información de acuerdo a la información que las personas dan a Internet; es el ejemplo perfecto de cómo se aliena al individuo al construir un imaginario con información sin corroborar, el cual instituyó un sistema de lo que es la realidad por medio de lenguajes y mensajes específicos, bajo la suposición de que las noticias que arroja Facebook son reales.

Las elecciones que eran apoyadas por Cambridge Analytica, como la de Trump fueron producto de la heteronomía, al mostrar un conformismo generalizado con las redes sociales y al concebir al usuario y su actuar político como un producto. Sin embargo, el propio escándalo contribuyó a generar un cuestionamiento de la forma en la que se dan las noticias, la forma en la que consumimos y el poder que les estamos dando. Todo esto cambia la forma en la que interactuamos en Internet, los códigos que nos permiten comunicar, las palabras que permiten aprender a nombrar el Mundo, entre muchos otros aspectos que modifican la vida del ser-usuario, pero esta manipulación fue pensada y construida por medio de un fin, sin embargo, existen instituciones ciberculturales implantadas de forma automática por medio de algoritmos y cookies, que se explicarán más adelante. Pero antes es necesario explicar el tipo de sujetos al que afectan las instituciones ciberculturales: El Ser-Usuario



### 3.2. El Ser-Usuario

El Ser-Usuario es un concepto propio de esta tesis nacido de combinar el concepto del Ser, por inspiración principalmente de M. Heidegger y del Usuario por parte de cualquier diseñador, que se compensan entre uno y otro. Hay que tener claro que este es un concepto móvil y operativo, y sobre todo teórico-analítico, ya que la necesidad de abordar el instante en el que las personas acceden al ciberespacio, sin dejar de ser personas pero navegando en la red por medio de interfaces como si fuera su propio cuerpo, es bastante particular.

Además sirve para caracterizar a una persona tan alienada a los entornos sociodigitales que trasciende el ciberespacio para conformar, instituir e introyectar hábitos, comportamientos, códigos y lenguajes propias del ciberespacio en su vida física. Este es un efecto natural de una persona que vive su Mundo Cotidiano (principalmente) a través de la interacción cibernética por medio de las TIC.

Para entender mejor al ser-usuario es necesario recurrir a la idea de Naturalización de Alfred Schütz, quien planteaba que las personas poseen un “sentido común”, el cual es un aspecto constitutivo de la vida social ya que es el conocimiento no científico, compartido emanado de la comunidad. Éste es producto del aprendizaje o aculturación en el Mundo Natural (o Cotidiano), y le permite la identificación de patrones e institucionalización de comportamiento, gracias a que es “natural” para su Mundo Cotidiano y Mundo de Vida. Esta “Actitud Natural” es la práctica de una *Intencionalidad* prefijada. Este proceso de la formación del Sentido Común se llama

Naturalización.

“Esta prefijación es lo que Husserl conceptualiza como “actitud natural” que, según Schütz, sería “la actitud del hombre que vive en el Mundo que acepta, sea realidad o mera apariencia... Este Mundo está dado de antemano para ellos que lo presuponen de manera incuestionable...”. Así, para el Schütz, el “Mundo de la vida” es “la totalidad de la experiencia de sentido común vivida por el individuo en su existencia concreta”; mientras que el “Mundo cotidiano” lo define como “el Mundo intersubjetivo experimentado por el hombre dentro de lo que Husserl llama la actitud Natural”<sup>138</sup>

Para el ser-usuario el Mundo (de la vida y Cotidiano) está construido por la Naturalización de la tecnología y las comunidades dentro de la red. Esto tiene una introspección de conductas (institucionalización) en su subjetividad, producto de ésta naturalización se llega a la aceptación de una realidad vivida en parte en el espacio físico y otra en el ciberespacio. Se puede adelantar que si bien una persona que no utiliza mucho las TIC puede considerar el ciberespacio como un Mundo Cotidiano, el ser-usuario considera a éste su Mundo de Vida.

El ser-usuario siente la necesidad de consumir y comunicar contenidos de Internet por su conexión permanente con el ciberespacio, así como su habitación de éste. El ser-usuario es constructor de su Mundo Cibercultural gracias a sus hábitos de uso de Internet, en colaboración con las cookies y algoritmos que arrojan contenidos y resultados, pero además puede construir Mundo al tomar un papel de búsqueda

---

<sup>138</sup>Jorge Gibert Galassi. “Los conceptos “mundo de la vida” y “mundo cotidiano en la obra de Schütz” en *Revista Colombiana de Sociología*(Colombia, Vol. 4, no. 1, 1999), p55

consciente de información siempre y cuando tenga competencias en informática.

Finalmente el ser-usuario al ser parte a una red, pertenece a escalas de organización simbólicas específicas y puede ejercer un poder dependiendo de a qué estrato de la Cibercultura pertenece. El ser-usuario es el sujeto de esta teoría, al ser él el actante<sup>139</sup> del ciberespacio que interactúa con otros Seres-Usuarios, y ser él quien utiliza las TIC, por lo que sus interfaces a quien las instituciones ciberculturales afectan e influyen.

El contexto del Ser-Usuario, así como de las instituciones ciberculturales y la forma tecnológica de vida es la sociedad red que se expuso en el capítulo uno. El ser-usuario solo puede existir cuando existan las condiciones materiales (infraestructura) para generar redes. Gracias a que hubo una gran socialización de las tecnologías de la información y comunicación; gracias a que tenemos satélites, computadoras, smartphones, repetidoras de señal, entre otras tecnologías, es que podemos tener/generar interacción, comunicación y cultura por medio de las TIC.

Sin embargo el concepto no es creado de la nada. En la parte de **Ser** existen presupuestos ontológicos heredados de las tradiciones y teorías que lo sustentan, específicamente el Realismo Semiótico (como se expuso en la Introducción), la filosofía de M. Heidegger y las bases de la Fenomenología de E. Husserl (que poste-

<sup>139</sup>La idea del Actante proviene de la tradición semiótica, especialmente de A. J. Greimas quien en su diccionario la tercera definición dicta que "El concepto actante tiene mayor extensión sobre todo en semiótica literaria, que el término personaje y también, que el de *dramatis persona* (V.Propp), pues no sólo comprende a los seres humanos, sino también a los animales, los objetos o los conceptos. Además, el término personaje pertenece ambiguo por corresponder, en parte al concepto de actor (en el que puede realizarse un sincretismo de actantes) definido como la figura y/o el lugar vacío en que se vierten las formas sintácticas y las forma semánticas." (Algirdas Julius Greimas & Joseph Courtés. *Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*, Madrid, Editorial Gredos, 1990, p.24)

riormente influyó en A. Schütz, P.L. Berger y T. Luckmann).

Por el otro lado, en la parte del “Usuario” el sustento está en el léxico común de cualquier diseñador, tanto arquitectos, como diseñadores industriales o programadores web. Como señala el artículo *Semiótica y Arquitectura. Lo que el usuario significa...* a lo largo de la historia al *Usuario* “se ha visto también como un sujeto en abstracto, pasivo, sin sentimientos, cuyas necesidades de techo, consumo, educación o recreo deben satisfacerse eficientemente.”<sup>140</sup>, concepción generalizada en todas las disciplinas que impliquen diseño.

Teniendo esto en cuenta, en el presente apartado pretende dar indicios del papel que tiene el ser-usuario con respecto a las instituciones ciberculturales a partir de hacer explícitas sus inspiraciones teóricas, contrastar el concepto con la realidad y explicar cómo son afectados por cualquier tipo de institución.

Para empezar, el presupuesto fundamental que nos da el realismo semiótico sobre los sujetos es que tienen competencias semióticas, lo que quiere decir que las personas tienen “la facultad cognitiva de que dispone el hombre para la producción de todas las clases de signos: icónicos, indiciales y simbólicos, con los que da existencia ontológica al Mundo en que se identifica su humanidad”<sup>141</sup>.

Los puede tanto producir como aprender a utilizarlos. Esto significa que las per-

---

<sup>140</sup>María Lara Escobedo, Miguel Ángel Rubio Toledo y Alejandro Higuera Zimbrón. «SEMIÓTICA Y LA ARQUITECTURA. Lo que el usuario significa...» *Quivera. Revista de Estudios Territoriales* 13 (1):139-155, p.140

<sup>141</sup>*Ibid*, p.48

sonas adquieren competencias semióticas que le ayudan a interactuar, por medio de objetivaciones del Mundo, con otras personas, con tecnologías y, lo más importante para esta tesis, con interfaces, lo que termina por configurar su Mundo Cotidiano. Es importante remarcar el uso social de los signos, que se aprenden grupalmente y permiten la comunicación. Esto está íntimamente ligado con las capacidad para imaginar de las personas que se explicó en el capítulo anterior; lo imaginado por una persona es el imaginario radical y su producto es la creación ex nihilo, pero es cristalizado y creado a través de signos.

Como se dijo al inicio de este capítulo, el origen del concepto de ser-usuario se fundamenta en las ideas que Heidegger tenía del Ser. Sin embargo él nunca habla del Ser, sino que lo caracteriza como el Dasein. Se retomó esta idea ya que, al igual que el Dasein es arrojado a la existencia, el ser-usuario es arrojado al Ciberespacio y a los sitios web que habita como Mundos<sup>142</sup>. Sin embargo la idea de Mundo de Heidegger tiene un antecedente en su maestro, Edmund Husserl, quien inauguró la Fenomenología como una tradición. Por desgracia ni Husserl ni Heidegger hacían estudios puramente sociales, por lo que para el análisis social la fenomenología está representada por Alfred Schütz.

El planteamiento de Schütz es que para la Fenomenología Social, la sociedad y sus individuos se deben entender y comprender para poder estudiarla, para lo cual debe centrarse en la conciencia del sujeto y cómo los objetos aparecen en la conciencia de éste. El sujeto construye y se construye en un Mundo Social: “que

---

<sup>142</sup>Esto es más desarrollado en la tipología de instituciones ciberculturales, mucho más apegado a la filosofía de Heidegger

ya no es un Mundo objetivamente existente para todos, sino que es mi Mundo que me pertenece específicamente a mí, y es, en el más verdadero sentido, mi Mundo privado”<sup>143</sup>. Para Schütz, las ciencias sociales deberán dedicarse del estudio de la vida cotidiana, la cual se construye en la Intersubjetividad<sup>144</sup>.

Gracias a esto se recupera la idea de que las personas que utilizan una TIC ya tienen ideas y conocimiento en la cabeza; no son cubetas vacías que deben ser llenadas, sino que su cotidianeidad estableció una forma de relacionarse con la realidad y su Mundo. Una TIC para un niño de nuestros tiempos es algo completamente normal y que sirve para relacionarse con la realidad, pero no todas las personas tienen acceso a TIC cuando son niños.

Sin embargo, estas personas no pueden negar la realidad objetiva; las computadoras y el Internet son objetos de la realidad, y para usarla deben tener competencias semióticas para utilizar, ésta y cualquier tecnología, a través de la figura central de la Interfaz. El estudio de la interfaz de cualquier tecnología requiere una distinción entre un Sujeto y un Objeto<sup>145</sup>.

Esta distinción entre Sujeto y Objeto es una dicotomía altamente problemática para la tradición fenomenológica. La constitución de que un Objeto, preexistente al Sujeto resulta contradictoria para la constitución del Mundo. Con esto no se está

---

<sup>143</sup> Alfred Schütz. *El Problema de la Realidad Social. Escritos I*. Buenos Aires, Amorrortu, 2003, p.131

<sup>144</sup> [El Mundo], es intersubjetivo porque vivimos en él como hombres entre otros hombres, con quienes nos vinculan influencias y labores comunes, comprendiendo a los demás y siendo comprendidos por ellos. Es un Mundo de cultura porque, desde el principio, el Mundo de la Vida Cotidiana es un universo de significación para nosotros, vale decir, una textura de sentido que debemos interpretar para orientarnos y conducirnos en él (*Ibidem*, p.41).

<sup>145</sup> Esto se desarrollará de mejor en la tipología de instituciones ciberculturales, específicamente en la parte de códigos e interfaces

diciendo que no existen Objetos, pero la objetivación del Mundo de la Vida Cotidiana se da por medio de signos intencionalmente creadas. Es por esto que para un fenomenólogo la idea de un ser-usuario podría ser es contradictoria y absurda, ya que el ser un Usuario implicaría que existe un Objeto ajeno al Sujeto. No debería ser un ser-usuario, sino simplemente un Ser, que genera su propio Mundo con Objetos.

Sin embargo para una mejor comprensión del concepto ser-usuario propuesto es hacer referencia a los dos tipos de personas en el mundo divididos por la Brecha Digital: las que tienen acceso a la tecnología de forma temprana, los llamados *Nativos Digitales* y quienes aprenden a utilizar las tecnologías de la información, los *Inmigrantes Digitales*. Esta distinción fue creada por Marc Prensky, quien dicta que los primeros son “hablantes nativos del lenguaje digital de las computadoras, videojuegos e Internet”<sup>146</sup>, mientras que los segundos son “aquellos de nosotros que no nacieron en el mundo digital, pero que, en un punto de nuestras vidas nos fasci- namos y adoptamos muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología”<sup>147</sup>

Se tiene claro que esta es una conceptualización polémica, ya que los niños no nacen con las competencias informáticas<sup>148</sup>, no tienen “el chip integrado”. Sin embargo, es utilizada en esta tesis como una forma de separar dos condiciones, dependiendo del lado de la Brecha Digital, en la que puede nacer un ser humano.

Además de esta forma sirve para distinguir entre dos momentos de aprehensión de

<sup>146</sup>Marc Prensky, Digital Natives, Digital Immigrants-Marc Prensky, *marcprensky.com*, Octubre del 2001. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (Último acceso: 21 de Agosto del 2018), p.1. La traducción es propia

<sup>147</sup>*Ibidem*, p.1

<sup>148</sup>Carlos Scolari las llama “Competencias Transmedia”(Carlos A. Scolari. *Adolescentes, Medios De Comunicación Y Culturas Colaborativas. Aprovechando las Competencias Transmedia De Los Jóvenes en el Aula*. Barcelona Programa Horizonte 2020 de Investigación e Innovación, 2018, pp.193)

competencias transmedia y construcción del mundo, de acuerdo con Berger y Luckmann como se desarrolla con más detenimiento en el Apendice B.

La distinción es importante, ya que la habituación a un comportamiento, emanado de la Cibercultura, ocurre en dos momentos diferentes, es decir, unos aprenden a usar computadoras en un momento y otros en uno distinto. Mientras los nativos digitales aprenden a utilizar las TIC en una socialización primaria, los inmigrantes tienen que aprenderla en una socialización secundaria.

Es importante entender que la socialización es un proceso de construcción de la realidad que implica la construcción subjetiva del Mundo, partiendo de las Objetivaciones del Mundo y el papel de las instituciones, que sirven como Mundo preexistente dado para un ser-usuario que deberá objetivizar y subjetivizar por medio de las Socializaciones.

La socialización (primaria o secundaria) es la forma en la que las personas internalizan la realidad y se construye el Mundo. “La internalización en sentido general, constituye la base, primero para la comprensión de los propios semejantes y, segundo, para la aprehensión del Mundo en cuanto realidad significativa y social”<sup>149</sup>. La principal diferencia es que la socialización primaria ocurre mientras el individuo está en etapas tempranas de aprendizaje y se vuelve un miembro de la sociedad. La socialización secundaria es “cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del Mundo objetivo de su sociedad”<sup>150</sup>.

<sup>149</sup>Peter Berger & Thomas L. Luckmann. *La Construcción Social de la Realidad*, Barcelona, Amorrortu, 2003, p.163

<sup>150</sup>*Ibidem.*, p.164



Como se dijo, el ser-usuario puede ser tanto un inmigrante como un nativo digital, sin embargo, para esta tesis nos enfocaremos únicamente en los nativos digitales, ya en el estudio de caso estaremos hablando de 4chan, una página conocida por ser uno de los lugares más llenos de hackers y conocedores de Internet e informática, por lo que se puede entender que sean nativos digitales, y cuya familiarización con las tecnologías se da por socialización primaria. Sin embargo, para otros estudios de caso, será necesario tomar en cuenta que existen personas más allá de la brecha digital, ya sean viejos, pobres o gente en lugares remotos, por lo que se deberán tener en cuenta que existe una influencia de las instituciones ciberculturales, un esbozo de cómo caracterizar a este Ser-Usuario se encuentra en el Apéndice B.

La operación principal de la socialización Primaria es que el niño aprenda poco a poco los roles y actitudes de otras personas, específicamente con su círculo cercano. Esto le genera una conciencia y una identidad, y ahora el individuo puede identificarse con su parentesco, comunidad e incluso con una sociedad completa, en dónde él participa de un Mundo, y los demás participan en su Mundo, el primer Mundo del individuo. La configuración del Mundo va de la mano de un desarrollo pedagógico en la que existen secuencias de tipo "a la edad x el niño deberá aprender o saber x".

Esto implica que la sociedad es internalizada, con todo y su realidad, mientras aprende un lenguaje que se vuelve la realidad objetiva de una persona. En palabras

de Berger y Luckmann: “Implica la internalización de la sociedad en cuanto tal y de la realidad objetiva en ella establecida y, al mismo tiempo, el establecimiento subjetivo de una identidad coherente continúa. La sociedad, la identidad y la realidad se cristalizan subjetivamente en el mismo proceso de internalización. Esta cristalización se corresponde con la internalización del lenguaje”<sup>151</sup> como una etapa que terminará cuando exista una intersubjetividad con sus pares y ya pueda ser un miembro efectivo de la sociedad donde pone en práctica una subjetividad y vive un Mundo.

Dado que los Mundos que habita una persona se sobreponen es importante que existan medidas de control y legitimación como son las instituciones que provocan que el individuo tenga una carga afectiva “hasta tal grado en que la inmersión en la nueva realidad y el compromiso para con ella se definen institucionalmente como necesarios”<sup>152</sup>. De esta forma es más comprensible que la brecha digital haga que dos tipos de individuos (los nativos y los inmigrantes digitales) tengan experiencias distintas con la adquisición de competencias sobre cómo utilizar la tecnología. Mientras que un niño con acceso a TIC puede aprender desde sus primeros 5 años a utilizar, de manera casi intuitiva, una interfaz como pantallas touch y de esta forma objetivar y dotar de significado a lo que ve en ella integrándola a su realidad y Mundo Cotidiano, un joven o un adulto mayor tienen que sobreponer el conocimiento del uso de las TIC al conocimiento que ha utilizado en el Mundo físico. Es la socialización secundaria que le permite dividir entre la realidad del ciberespacio y la realidad del Mundo físico.

---

<sup>151</sup> *Ibidem*, p.167

<sup>152</sup> *Ibidem.*, p.181

En este momento de la teoría social es importante hacer una diferenciación, ya que la brecha digital<sup>153</sup> hace que todavía existan personas que aprenden hasta mucho después a utilizar TIC, pero también ya existen niños de 1 o 2 años que pueden poner videos en YouTube o jugar juegos en una tableta o celular, por lo que sería una algo necio suponer que no existe un paso o “cambio de switch” que hacen los inmigrantes digitales para navegar por el ciberespacio; tienen que preparar su mente. En este sentido la experiencia muestra que en esta etapa temprana de las TIC, para algunas personas utilizar Internet abre un Mundo y una realidad distinta al espacio físico. Una teoría de instituciones en Internet deberá considerar ambos (espacio físico y ciberespacio), al menos por ahora.

Es desde este pequeño esbozo que el ser-usuario se debe entender como un concepto práctico que sirve para caracterizar tanto a los nativos Digitales como a los inmigrantes, y si bien la distinción entre Sujeto y Objeto sería absurda para algunos teóricos, es necesario caracterizar a las personas que aprenden a utilizar las TIC en una etapa de socialización Primaria o Secundaria según sus circunstancias. En resumen, para el ser-usuario que pertenece a los inmigrantes Digitales el Ciberespacio es un Mundo distinto al de su Mundo Cotidiano que requiere un *swich* en la conciencia, mientras que para un nativo Digital el uso de las TIC es más intuitivo, el ciberespacio es más real y lo que ve ahí es parte de su Mundo Cotidiano.<sup>154</sup>

---

<sup>153</sup>Esto es mejor desarrollado en el Apéndice B, pero bastará para definirla como “una disparidad de aquellos individuos que están usando y, por lo tanto, obteniendo los beneficios de las TIC, contra aquellos individuos que todavía no están utilizando esta tecnología”(Felipe Sánchez Banda. *La Brecha Digital, una nueva forma de exclusión social*. 30 de Julio del 2018. <http://www.conacytprensa.mx/index.php/tecnologia/tic/22163-brecha-digital-exclusion-social>)

<sup>154</sup>En este punto es importante expresar que como se verá más adelante no se está estudiando la realidad conformada por las TIC. No se trata de estudiar cómo se conforma la realidad para todas las personas a partir de los entornos digitales

De igual forma se debe entender que el ser-usuario tiene su límite en el *Instante*<sup>155</sup> que se hace presente un hábito tomado proveniente del ciberespacio, es decir, que se está evocando algo del Mundo Tecnológico o el Ciberespacio que se afronta y se usa en la forma de vida fuera de la red. El Instante abarca dos momentos principalmente:

1. En el momento en el que se es Usuario, es decir que se hace Uso de una TIC. Todo el tiempo en el que estamos utilizando un gadget para alguna actividad.
2. En el momento en el que se presente un hábito, signo o comportamiento, proveniente del ciberespacio, en el mundo físico. Por ejemplo, cuando en la vida diaria hacemos presente un signo como un like hecho con nuestra mano, o en el momento en el que usamos una palabra proveniente del ciberespacio para expresarnos en el mundo físico.

Ahora bien, ¿Cuándo Sí se es un ser-usuario? Cuando utilizamos un gadget de forma intuitiva y automática. Cuando nos expresamos con palabras aprendidas del ciberespacio, como post, like, subir, entre muchas otras. Cuando hacemos actividades por el hecho de subir la foto o compartirla con otros usuarios de la red. Cuando pensamos en las posibilidades que podemos concretar en el ciberespacio, del tipo “voy a crear un blog para subir mi viaje”. Uno es un ser-usuario cuando nuestra consciencia habita la forma tecnológica de vida o la retoma para implementarla en

---

<sup>155</sup>La idea de Instante aquí retomada no tiene que ver directamente con las ideas desarrolladas por G. Bachelard, Henri Bergson o Søren Kierkegaard, sino con el trabajo de Luciano Concheiro en su “Filosofía Práctica del Instante”. Para Concheiro el instante es una experiencia de revelación y “ como cualquier revelación, el camino hacia el instante debe ser recorrido por uno mismo. El instante es un acto personal, una experiencia que nadie puede tener por nosotros.”(Luciano Concheiro. *Contra El tiempo. Filosofía Práctica del Instante..* Distrito Federal, Anagrama, 2da edición, 2017, p.125) El Instante es utilizado por Concheiro como una forma subversiva de resistencia a la lógica de la aceleración de la vida moderna. De la misma forma en que el Instante te permite huir de una instauración de la aceleración del tiempo, el Instante para nosotros significa que existe una interrupción del Mundo Cotidiano físico, para hacer presente algo del ciberespacio, en un sentido muy parecido al de Concheiro, quien apunta que es “un breve momento en el que se anula el devenir”<sup>156</sup>.

el espacio físico.

Hay un último factor que debe hacerse explícito: la comunicación, que es transversal a cada los procesos de Institucionalización, socialización e Internalización. Los códigos y signos se aprenden socialmente gracias a que las personas se comunican e interactúan, y la apuesta de esta tesis, que se desarrollará más adelante, es que en el “corazón” de la cibercultura están las interfaces que evolucionan en una dinámica parecida a los Juegos del Lenguaje y que modifican únicamente un aspecto del ser-usuario: Las Formas Tecnológicas de Vida, que se abordará en el siguiente apartado.

### **3.3. Formas Tecnológicas de Vida**

La Sentencia principal de esta tesis es: Las Instituciones Ciberculturales afectan la Forma Tecnológica de Vida del Ser-Usuario, y justo en el centro de la oración están las formas tecnológicas de vida. Este es un concepto pensado y construido por Scott Lash, uno de los sociólogos más importantes de la actualidad que en su libro “Crítica de la Información” esboza el concepto de Formas Tecnológicas de Vida definido como “un « modo de vida», una manera de hacer las cosas”<sup>157</sup>. Desde esta definición Lash desarrolla las características básicas de la vida del sujeto en la que la vida es productora de vida. Se dice que en la forma de vida, “la vida no es organicista sino vitalista; es fenomenológica. De allí el lugar central de la «vida» o la fuerza vital” <sup>158</sup>

<sup>157</sup>Scott Lash. *Crítica de la Información*. Buenos Aires-Madrid, Amorrortu, 2005, p.39

<sup>158</sup>*Ibidem.*, p.41

Para Lash la vida en el ciberespacio se entiende por Intencionalidad<sup>159</sup>.

El concepto tiene dos corrientes : por un lado, la Fenomenología<sup>160</sup> de Alfred Schütz (que se abordó en el apartado anterior) y por otro la Filosofía del Lenguaje del segundo Ludwig Wittgenstein<sup>161</sup>.

La característica principal de las Formas Tecnológicas de Vida, es que son vidas a distancia; cultura y naturaleza a distancia. Es sólo gracias a los sistemas tecnológicos y la cibernética que accedemos y damos Formas Tecnológicas de Vida. Pero es condición necesaria para navegar de una interfaz que medie entre el hombre y la máquina. “No puedo navegar esas distancias ni desarrollar la sociabilidad al margen de mi interfaz maquinal”<sup>162</sup>, es decir, no puedes acceder al ciberespacio sin un gadget, sin conexión a Internet.

Lash caracteriza que en la era de la información, las tecnologías 1) aplanan, 2) vuelven no lineales, 3) aceleran y 4)“elevan en el aire” a la culturas. La primera característica se refiere a un aplanamiento al interior del sujeto. La interfaz y las formas tecnológicas de vida limitan y moldean la capacidad creativa e innovadora del

---

<sup>159</sup>La definición más compatible a esta idea es la que dicta Husserl que dice “Entendimos por intencionalidad la particularidad de las vivencias de “ser conciencia DE algo”. Ante todo nos salió al encuentro esta maravillosa particularidad, a la que retrotraen todos los enigmas de la teoría de la razón y de la metafísica, en el COGITO explícito: un percibir es percibir de algo, digamos de una *cosa*; un juzgar es juzgar de un estado de cosas; un valorar, de un estado de valor; un desear, de un estado de deseo, etcétera. El actuar va a la acción, el hacer al hecho, el amar a lo amado, el regocijarse a lo regocijante, etc. En todo *cogito* actual, una “mirada” que irradia del yo puro se dirige al “objeto” del respectivo correlato de conciencia, a la *cosa*, al estado de cosas, etc., y ejecuta la muy diversa conciencia DE él” (Edmund Husserl. *Ideas Relativas a una Fenomenología Pura y una Filosofía Fenomenológica. Libro Primero: Introducción General a la Fenomenología Pura*. Distrito Federal, Fondo de Cultura Económica, 2013, p.278)

<sup>160</sup>En el esbozo de las formas de institucionalización que retomamos de Berger y Luckmann se puede intuir que mucha de la Sociología del Conocimiento y la construcción de la realidad, tiene un antecedente en la fenomenología tanto de Schütz como de Husserl

<sup>161</sup>Ludwig Wittgenstein. *Investigaciones Filosóficas*. México, Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM, 2017

<sup>162</sup>*Ibid.*, p.43

individuo; por ejemplo, el comic *Watchmen* no.5 “Fearful Symmetry” está diseñado de tal manera que los páneles son simétricos si comparas la primera hora con la última, la segunda con la penúltima y así sucesivamente. Esto requiere que tu tomes con tus manos las hojas de en medio, cosa difícil en una interfaz plana como una pantalla de una tableta, donde tendrás que hacer varios cambios de formatos para lograr ver esta simetría. La creación en el ciberespacio está mediada por lo que el código te deja expresar, un código que termina en comunicación.

“La subjetividad expresiva suponía la conciencia como un monólogo interior. En cierto modo, el sentido estaba en la conciencia. Uno lo construía para sí. En las formas tecnológicas de vida, la creación de sentido es para otros. Es comunicación [...] Pensar no sólo es al mismo tiempo hacer; también es comunicar. En la cultura tecnológica, la reflexividad se convierte en práctica: se convierte en comunicación”<sup>163</sup>

Respecto a la no linealidad, se ven varios resultados como la comprensión de información en pequeñas unidades de significado que llegan a generar mucho ruido, y cuya información sólo se plasma en la interfaz del creador y su escala de organización simbólica más pequeña. La mayoría de los mensajes sólo generan ruido sin significado. El ejemplo es simple, la radio depende de sonidos y silencios que se acomodan para dar un discurso coherente y lineal<sup>164</sup>. Por otro lado en una computadora tenemos varias ventanas y aplicaciones abiertas que esperan a que obtengamos información de ella. Podemos revisar una página, mientras vemos un video y cha-

---

<sup>163</sup> *Ibid.*, p.46

<sup>164</sup> Tal vez sea más sencillo pensar en la Linealidad y Articulación del Signo Lingüístico

teamos por Facebook con algún amigo. La comunicación se puede volver caótica muy rápidamente y tender a la entropía.

Por otro lado ya se ha mencionado el fenómeno de la Aceleración en el cuál, según Lash, nuestras miradas están constantemente en el futuro, ya que pareciera que el valor está en él. Previamente ya mencionamos a Luciano Concheiro, quien en su libro “Contra el Tiempo. Filosofía práctica del Instante”, acusa a la aceleración de un cambio en la percepción temporal en el que el “rasgo distintivo es la erosión de la memoria. La amnesia se vuelve una obligación para soportar la velocidad de la sucesión de la información.”<sup>165</sup>y, aunque resulta un tema sumamente interesante, nos limitaremos a abordar que el tiempo dentro de la Cibercultura se basa en una aceleración, en el que

“vivimos apurados, en un frenesí permanente. Nuestros días están asediados por las prisas: queremos resolverlo todo con prontitud [...] El sentimiento generalizado es que el tiempo con el que contamos nunca es suficiente [...] La presión por reemprender las tareas pendientes nunca desaparece. Por más energía que derrochemos, no logramos ponernos al día. Estamos constantemente un paso atrás, rebasados por la velocidad de la realidad y sus representaciones”<sup>166</sup>.

Esto va de la mano de otra característica de las Formas Tecnológicas de Vida: La Expansión-Discontinuidad, que se refiere a la fragilidad de las conexiones huma-

---

<sup>165</sup> *Ibid*, p.59

<sup>166</sup> *Ibidem.*, p.69



nas. Anteriormente las sociedades se generaban alrededor de mitos cosmológicos o fundacionales, mientras que ahora nos unen unidades de significado mucho más tenues (como un meme que da risa, una persona que hace videos, una persona que hace *streaming*, etc.), dependen de que exista un constante flujo de comunicación, y tal como menciona Castells, estamos atados en una dinámica de Inclusión-Exclusión como un importante mecanismo de poder e integración.

Finalmente Lash refiere que las Formas Tecnológicas de vida “están desarraigadas y en cierto modo «elevadas en el aire»”<sup>167</sup>. Sitios desarraigados que se sostienen entre las ondas electromagnéticas y que están en todos lados, pero no pertenecen a nadie. Mucha información y “habitantes” en distintas geografías reunidos en ondas electromagnéticas.

Estas características le permiten a Lash concluir que en las Formas Tecnológicas de Vida la performatividad es lo que le da sentido al Ser-Hacer del Ser-Usuario. La existencia en el mundo físico basta con que el humano sea alguien, mientras que la existencia de un usuario en la Cibercultura depende del hacer. “La nación [...] actúa a través de la performatividad en la información y la comunicación”<sup>168</sup>, y es el poder de la exclusión el que controla la capacidad de cambio en una sociedad. En síntesis, para Lash el concepto de la forma tecnológica de vida sirve para caracterizar la era de la información en términos de fluidez, descorporeización, comprensión espacial y relaciones en tiempo real.

---

<sup>167</sup> *Ibidem*, p.51

<sup>168</sup> *Ibidem*, p.57

Pero a todo esto ¿cuál es el sentido de tomar un concepto de Wittgenstein? En opinión de Alberto López Cuenca, el concepto desarrollado por Scott Lash es pobre a comparación de la concepción de Formas de Vida del propio Wittgenstein, ya que permite presuponer buena parte de los análisis sociológicos de Lash. La Forma de Vida se puede definir como:

Una forma de vida sería la totalidad de los juegos del lenguaje en una época, o en el contexto de actividades y comportamientos en que se inscriben juegos del lenguaje concretos, o el trasfondo cultural general de acciones humanas concretas. Una forma de vida corresponde una imagen de mundo. A la pregunta de si a una única forma de vida humana le corresponde una única imagen del mundo (humana), se debería responder que hay una pluralidad de formas de vida e imágenes del mundo.<sup>169</sup>

Según López Cuenca el sujeto inmanente no es sólo un productor de sentido, sino también un productor de vida social, “[Wittgenstein] lo piensa no sólo como sujeto epistemológico sino como sujeto irrenunciablemente afectivo o existencial”<sup>170</sup>.

La Intención de retomar a Wittgenstein, por parte de López Cuenca y Lash, está en una analogía entre los Juegos del Lenguaje de Wittgenstein y las tecnologías de la información y comunicación. López Cuenca escribe:

“Somos conscientes de que Wittgenstein habla en sus obras de lenguaje y no de tecnologías de la información, pero nos parece obvio que el

<sup>169</sup>Isidoro Reguera. “Glosario” en *Wittgenstein I*. Madrid, Gredos, 2009, p.CXVI

<sup>170</sup>Alberto López Cuenca, Formas de Vida: De Wittgenstein a las Comunidades Electrónicas, *A Parte Rei: Revista de Filosofía*, (56):6, 2008, p.1

lenguaje es una tecnología de codificación y transmisión de información. Tecnología de codificación y transmisión de información. Ciertamente, el lenguaje hablado o escrito no tiene las características de los medios electrónicos, pero, y ésta es la apuesta de nuestro argumento, el trasfondo epistemológico que Wittgenstein presentó en sus obras sigue operativo para la era de la información. En suma, que a partir de las reflexiones que Wittgenstein desarrolla acerca del lenguaje, se apuntará un acercamiento que no enfatiza la era de la información tanto como un momento de extensión instrumental del sujeto mediante un interfaz tecnológico –lo que parece presuponer un sujeto epistemológico previo que se conecta a otros sujetos ya constituidos– sino como un conjunto de prácticas tecnológicas de vida y significación en las que se constituyen sujeto y comunidad.”<sup>171</sup>

Esta es en buena parte la idea que defiende esta tesis y este apartado. López Cuenca tiene la opinión que la transformación epistemológica ya era algo relacionado en el concepto de forma de vida, que se caracteriza por la “inmanencia práctica de los procesos cognitivos, la vinculación conformadora de subjetividad con la comunidad y la crucial intermediación del lenguaje, como cualquier otra tecnología de codificación de la información en los procesos de generación de subjetividad y sentido de pertenencia”<sup>172</sup>. Esto implica que cuando un sujeto enuncia, hay procesos de uso y apropiación del lenguaje, procesos cognitivos y procesos de acción.

---

<sup>171</sup> *Ibid.*, p.5

<sup>172</sup> *Ibidem.*, p.2

Al abordar al segundo Wittgenstein resulta fundamental conocer su concepción de *Juegos de Lenguaje*, que se refieren a las prácticas lingüísticas que son sujetas a reglas, pero que son reglas disponibles para nuestra voluntad que están característicamente fijadas en la práctica cotidiana. La forma en la que el sujeto tiene acceso a esas reglas no por un sujeto trascendental sino por medio de la fijación de las reglas en la práctica, lo que se vuelve su límite. La definición de Juegos de Lenguaje que da Isidoro Reguera en su Glosario es:

Concepto fundamental de la segunda época. El símil del juego, como el del parecido de familia describe bien, frente a cualquier teoría, la idea de lenguaje del segundo Wittgenstein. El lenguaje se parece a un juego en tanto que es una actividad con palabras dirigidas por reglas, las reglas gramaticales. E igual que en el ajedrez el significado de una figura es la suma de las reglas que determinan sus posibles movimientos en el juego, así sucede con el significado o uso de las palabras. En el lenguaje hay innumerables juegos, es decir, procedimientos para el uso de signos. Los juegos del lenguaje son contextos reales de acción y constituyen la forma de vida de una cultura en la cual, a la vez, están inscritos”<sup>173</sup>

La idea de apostar por un juego es que su viabilidad depende del uso, lo que hace que López Cuenca caracterice a Wittgenstein como un especie de pragmatista “Esto conduce a Wittgenstein a hablar de que el sujeto no forma parte de la experiencia sino que es su límite, y, cabe deducir, es su condición lógica de posibilidad”<sup>174</sup>.

---

<sup>173</sup>Isidoro Reguera. “Glosario” en *Wittgenstein I*. Madrid, Gredos, 2009, p.CVII

<sup>174</sup>*Ibidem.*, p.7

Comparar al lenguaje con un juego hace que las reglas salgan a flote, que sea posible justificarlas, pero también cambiarlas, con todo y su uso diario. Podemos encontrar una relación intrínseca de uso y comportamiento del lenguaje/juegos de lenguaje de Wittgenstein y las Instituciones de Castoriadis, en este proceso dual de instituciones instituidas e instituyentes con posibilidad en cambio.

La analogía del lenguaje con las TIC se vuelve más compleja al compartir características como que ambas son tecnologías basadas en interfaces que permiten la codificación y decodificación, en el proceso de comunicación y que además modifica la condición del hombre y su relación con los pares, pero ambas confluyen en sus efectos (otro sentido pragmatista en Wittgenstein), y esos efectos son las formas de vida.

La forma tecnológica de vida dentro de las comunidades permite caracterizar al sujeto y su interacción dentro de condiciones específicas. Por ejemplo el espacio de creación de sentido dentro de la Cibercultura es únicamente posible dentro de espacios de interacción y emplazamiento social del uso. De acuerdo con López Cuenca la ocupación central de la filosofía sería “preguntarse por las implicaciones prácticas del ejercicio comunicacional”<sup>175</sup>.

Dentro de las redes sociales es únicamente en virtud de la experiencia que se tiene el conocimiento de causa-efecto, es decir, “el sujeto cognoscente del último Wittgenstein en un sujeto que produce sentido socialmente en la práctica”<sup>176</sup>. Pero

---

<sup>175</sup> *Ibid.*, p.10

<sup>176</sup> *Ibidem.*, p.10

como se ha sugerido a lo largo de este texto, la comunicación-interacción permite la cultura, y con esto, sentidos ontológicos de la existencia así como la preservación de la vida humana. En la Cibercultura la sociabilidad es lo que permite dar pensamiento, sentido de pertenencia, sentido de existencia y formas de vida específicos. El sujeto es construido en su subjetividad en función de las formas de vida y juegos de lenguaje de sus escalas de organización simbólica.

En resumen, para López Cuenca “el sujeto se conforma lingüística o electrónicamente en la interacción con otros sujetos que operan con los mismos parámetros comunicacionales. En este sentido recurrir a la idea de comunidad para inscribir los modos de gestación de subjetividad ha de hacerse teniendo en cuenta las formas tecnológicas imperantes en el modo de la información.”<sup>177</sup>, por lo cual hará esta tesis es tener en cuenta esas Formas Tecnológicas imperantes, tanto en el plano individual como en el social.

Sin embargo, tanto Lash como López Cuenca están de acuerdo con una cosa: Las Formas de Vida pueden entenderse como la cultura de una sociedad, que le da en un sentido una Imagen del Mundo. Este se puede definir como “El segundo Wittgenstein dice que el juego o juegos del lenguaje y forma o formas de vida de una comunidad humana surge su imagen del mundo, basada en ellos, en modos de comportamiento y acción como ellos, y no en especulaciones místicas, ni siquiera en conocimientos científicos demostrados”<sup>178</sup>. Para Lash se referiría a toda una manera de vivir en un Mundo, mientras que López Cuenca, los adscribe a los Juegos

---

<sup>177</sup> *Ibidem.*, p.12

<sup>178</sup> *Ibid.*, p. CXII

del Lenguaje.

La importancia de las instituciones ciberculturales tiene relación directamente con los lenguajes estructurantes de una sociedad, que forman parte de la identidad y mundo de los individuos, al objetivizar el Mundo exterior.

Ahora bien, Lash en su libro establece que la Forma de Tecnológica de Vida engloba a todas las actividades, tanto las del ciberespacio como las del mundo físico. Para ilustrar mejor esto se recurrirá a un ejemplo; un *YouTuber*<sup>179</sup> es claramente una persona cuya vida social en el espacio físico, tiene relación directa con sus actividades virtuales. Por ejemplo, el youtuber Bert Oh! ha sido parte de muchas y diversas actividades durante días completos, como ser payaso, cantante, clavadista, cajero de una tienda de autoservicio, barbero, etcétera. Sería ingenuo decir que él no planea estas actividades, pero es importante darse cuenta que estas no son las actividades productivas que le dan dinero, sino que es el video y las vistas de ese video. Con esto nos referimos a que su forma de vida es tecnológica, ya que está mediando sus actividades en función de sus acciones en el ciberespacio. Esto mismo ocurre con una cuenta con muchos seguidores en Instagram, como @santiagopgm quien se dedica a tomar fotos a modelos y promocionar marcas; él planea su vida en función de las fotos a modelos que podrá subir a Instagram.

Sin duda, estas son actitudes de los nativos digitales quienes viven su vida física

---

<sup>179</sup>Definiremos a un YouTuber como una persona cuya actividad profesional y laboral es la de subir contenido principalmente a YouTube, pero teniendo además cuentas en Instagram, Facebook y/o Twitter y obtiene ingresos del sistema de monetización de videos así como de patrocinios de marcas

a la par de su vida virtual, y para quienes son igual de importantes sus relaciones por redes sociodigitales que sus relaciones con su comunidad. Para estas personas la forma tecnológica de vida es su forma de vida principal, por lo que Lash tiene razón, ya que ellos *son* en función de que son Usuarios de un Navegador y la Red. Ellos tienen sólo una forma tecnológica de vida. La cultura sobre la que se mueve (forma de vida) el ser-usuario está íntimamente ligada a las TIC, por lo que su Mundo de Vida está mediado por estos actantes de la cibercultura que le imponen lenguajes, signos que le configuran no sólo el Mundo Cotidiano en el ciberespacio, sino toda su realidad.

Al igual que cualquier otra forma de vida, lo que une a una cultura es su lenguaje, sus Juegos de Lenguaje y su Imagen del Mundo, pero para la Cibercultura no son sólo lenguajes y códigos lingüísticos, sino lenguajes de interfaces situados en el centro de la Cibercultura. Lo que se ve en la pantalla está siendo cada vez más audiovisual y menos lingüístico.

¿Qué expresamos, entonces, cuando hablamos de la forma tecnológica de vida de un ser-usuario? Se hace referencia sólo a una parte de la vida de una persona: un Mundo, en el sentido fenomenológico, mediado por las Tecnologías de la Información y Comunicación, un Mundo habitable gracias a las instituciones ciberculturales (las interfaces, los algoritmos y sus cookies y los sitios web), que se aprehenden en la práctica, y que dota de ciertas características a las relaciones humanas.



Las formas tecnológicas de vida se crean cuando una persona existe en el ciberespacio y contribuye a la cibercultura, es decir, habita un Mundo, para lo cual debe convertirse en un ser-usuario por medio siempre de una interfaz.

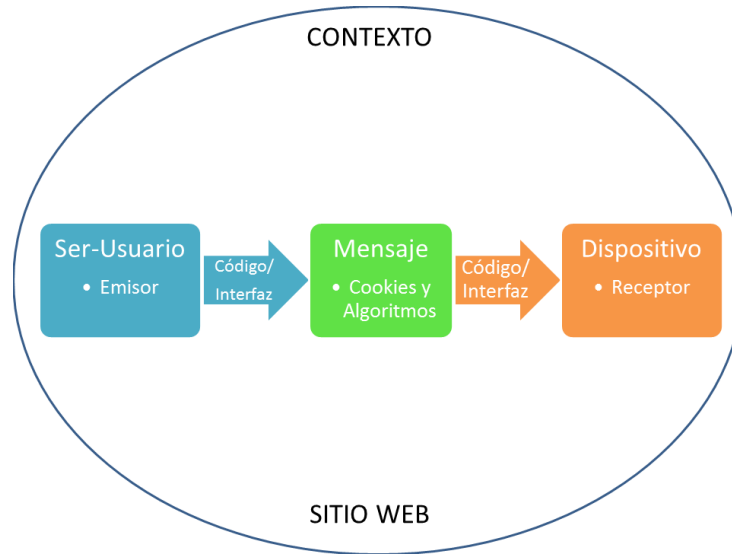
Es muy importante entender que el uso de interfaces es isomórfico al uso del lenguaje, ya que para todos, el uso de las TIC están mediadas por la misma interfaz, que constituye procesos de acción, de pensamiento y uso del lenguaje al mismo tiempo, lo que los hace diferentes son las competencias transmedia. Lo que hacen las instituciones ciberculturales es cambiar y/o crear un Mundo dentro del ciberespacio que configura el pensamiento, acción y lenguaje del ser-usuario. Es gracias al poder de instituir hábitos en las personas, que las interfaces tienen un lugar especial y central dentro de las instituciones ciberculturales como se mostrará a continuación.

### **3.4. Tipos de Instituciones Ciberculturales**

Como se sugirió anteriormente las instituciones ciberculturales se clasifican en tres tipos: 1) El Código y su Interfaz, 2) Las Cookies y los Algoritmos y 3) los Sitios de Internet. Se esbozan estos tres tipos ya que cada una de éstas afecta directamente a los factores de la comunicación como se muestra en el siguiente modelo:

Como se muestra, uno de los interlocutores es el dispositivo, por lo que el código y su interfaz determinan la forma en la que se configura los mensajes entre el dispositivo y el ser-usuario. Por otro lado, las cookies y los algoritmos determinan e influyen directamente con el contenido del mensaje, a quien le llega y a quien

Figura 3-1: Factores de la Comunicación e Instituciones Ciberculturales



Fuente: Elaboración Propia

no; Internet nos arroja los resultados que cree que pueden gustarnos. Por último, los Sitios de Internet constituyen un contexto de flujos de significados. Los usuarios aprehenden y replican lenguajes, códigos de cortesía, sintaxis visuales, entre otros códigos que configuran la comunidad, la interacción y las formas tecnológicas de vida, pero para justificar esta división es necesario explicar cada una.

### 3.4.1. La Interfaz y su Código

En la historia de Internet lo que permitió la gran socialización fue lo “amigable”<sup>180</sup> de las interfaces. Esta aceptación de una interfaz tiene que ver tanto con el medio (y lo que permite expresar) y las competencias textuales del usuario, por lo cual en un principio lo que mostraba la pantalla era más sencillo y simple, pero se debía tener altos conocimientos informáticos para producir estas operaciones.

<sup>180</sup> Cuando se refiere a que un dispositivo o interfaz es amigable con el usuario quiere decir que un programa por su forma de interactuar con el usuario es considerada de fácil uso. Muchos programadores dicen que si el usuario tiene que consultar el manual constantemente no es una interfaz amigable con el usuario. Por ejemplo, las personas que mudaron de Windows 7 a Windows 8 tuvieron dificultades para adaptarse al nuevo Windows al cambiar mucho de la interfaz del 7 al 8

Para Carlos Scolari el lugar de las interfaces en los estudios de comunicación puede ser el concepto central del siglo XXI, “Si en los años 1950 todo era /estructura/, en los años 1960 se pasó al /signo/, y en los años 1980 el /discursos/ se presentó como el concepto clave para comprender infinidad de fenómenos, ¿por qué la /interfaz/ no podría ser una de las palabras clave del siglo XXI?”<sup>181</sup>. La importancia que concede Scolari a las interfaces en lo que ha centrado muchos de sus esfuerzos, sobre todo para definirla y construir desde dicha definición

El esfuerzo de Scolari por definir lo que es una interfaz lo lleva a encontrar varios acercamientos que él califica en metáforas (en lugar de definiciones) para distintos acercamientos. Éstas son:

1. La interfaz como superficie. La idea es que la interfaz resulta como una membrana que permite transmitir información al usuario sobre cómo usar una tecnología.
2. La interfaz como intercambio de información. La idea es que las interfaces permiten ser el medio por el cual se expresan inputs u outputs. Desde esta perspectiva la mejor interfaz es el dispositivo que transfiere información sin ruido o entropía.
3. La interfaz como conversación. “En este caso, la interfaz es la mediadora de un intercambio que funciona de manera muy similar a la relación entre autor- texto- lector”<sup>182</sup>. La idea es que los interlocutores conocen y comparten un código que

---

<sup>181</sup> Carlos A. Scolari. *Las Leyes de la Interfaz*. Barcelona, Gedisa, 2018, p.16

<sup>182</sup> *Ibidem.*, p.24

les permite comunicarse, por lo que la conversación depende de la capacidad interpretativa, no sólo de la interfaz.

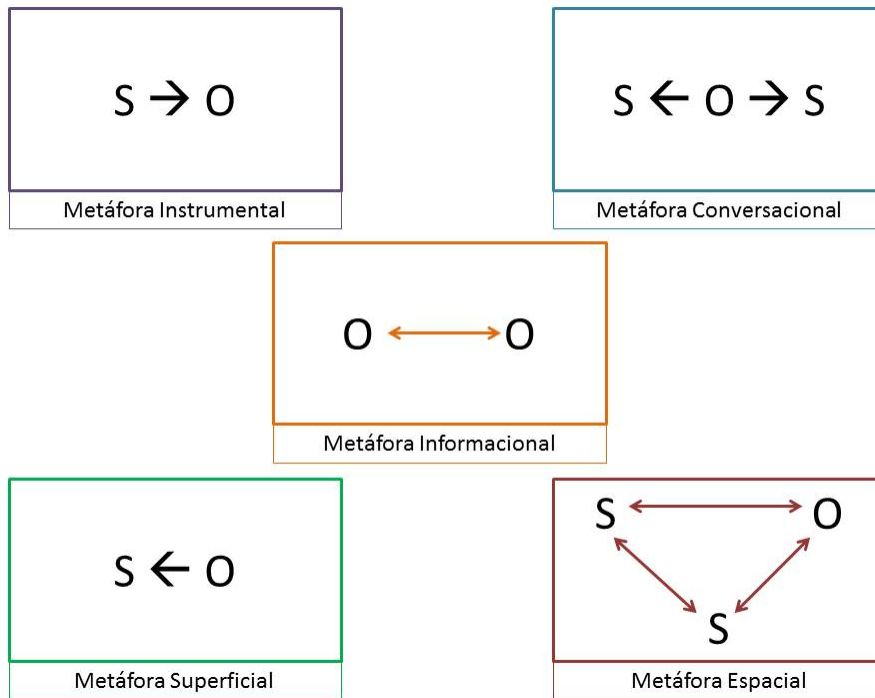
4. La interfaz como instrumento, es decir como una prótesis. Esta es la idea de McLuhan, al pensar las tecnologías como *extensiones* de nuestros sentidos. “La mejor interfaz es la que desaparece y permite al usuario focalizarse en lo que está haciendo”<sup>183</sup>
5. La interfaz como espacio de interacción. Esta metáfora pone a la interfaz como un *lugar* donde se puede interactuar como una frontera entre el mundo real y virtual.

Estos cinco enfoques establecen una relación entre sujeto(s) y un objeto, como se puede ver en la siguiente imagen:

---

<sup>183</sup> *Ibidem*, p.26

Figura 3-2: Las Metáforas de la Interfaz en relación a Sujetos y Objetos



Fuente: Carlos A. Scolari. *Las Leyes de la Interfaz*. Barcelona, Gedisa, 2018. p.30

Para Scolari y su teoría de las interfaces, la mejor definición de ésta es la que la limita como “un lugar o ambiente en donde se produce la interacción; desde esta perspectiva, la interfaz es una frontera entre dos sistemas, o mejor, un entorno de traducción entre los sujetos -sus experiencias, objetivos y deseos- y los dispositivos técnicos”<sup>184</sup>.

La propuesta de la Teoría de las Interfaces de Scolari plantea que ésta “podría ser el puente entre el enfoque centrado en los medios de McLuhan y la mirada centrada en el mensaje de Barthes. En otras palabras, una semiótica de la interfaz podría ser un territorio de frontera o si el lector prefiere, la “interfaz” donde estas dos tradi-

<sup>184</sup>Carlos A Scolari. Los Ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces. *Palabra Clave*, 18(4):1025–1056, 2015, p.1041

ciones podrían interactuar y realimentarse mutuamente”<sup>185</sup>, lo que, según el autor, podría mejorar nuestra comprensión sobre los medios de comunicación teniendo en cuenta ésta está determinada por los medios en los que se transmite el mensaje y los códigos que nos permiten interpretarla.

Siguiendo este argumento una interfaz está determinada por el dispositivo en que se experimenta. Toda tecnología tiene una interfaz, desde la más simple hasta las más complejas. Un martillo está compuesto por un palo de madera y una cabeza metálica, que permite golpear cosas con algún fin. De esa misma forma, algún dispositivo TIC tiene una pantalla que permite ingresar inputs para que realice una operación y obtenga un resultado. El uso de una interfaz está basada en una “propuesta de interacción que el usuario puede aceptar o no. Si la acepta, establecerá un *contrato de interacción* con el artefacto con el cual desea interactuar y entrará en el mundo de esa interfaz”<sup>186</sup>

Sin embargo la comunicación por medio de Internet está por un navegador ligado a la World Wide Web; el navegador limita lo que se puede hacer con la interfaz, por lo que se utiliza uno o más lenguajes de programación. Esto es más claro, por ejemplo, cuando vemos la forma clásica en la que se compone un sitio web, la cual puede componerse por tres lenguajes de programación, HTML, CSS Y JavaScript.<sup>187</sup>

Se requieren estos tres ya que los lenguajes son acabados y poseen límites para

---

<sup>185</sup> *Ibid.*, p.1048

<sup>186</sup> *Ibidem.*, p.37

<sup>187</sup> Es importante aclarar que en realidad, en sitios web el límite es puesto por el navegador, no por los lenguajes, sin embargo el ejemplo es bueno para entender que detrás lo que vemos en la pantalla existe alguien que permitió que lo viéramos.

hacer cosas. Por ejemplo, el lenguaje HTML da una estructura básica a los sitios. Sólo sirve para indicar cómo va ordenado el contenido de una página web. Utilizar sólo HTML nos llevaría a tener un sitio sin diseño y bastante aburrido. La limitación de HTML lleva a los programadores a utilizar CSS, lenguaje que define la apariencia, desde los colores, espacios entre elementos y tipos de letra, entre otras opciones. Pero si queremos que la página sea más amigable, atractiva o dinámica probablemente se requiera utilizar JavaScript (por mencionar sólo alguno), que permitirá, por ejemplo, desplegar un pequeño menú al pasar el cursor por una imagen, crear árboles de navegación, crear menús con submenús que se activan con la acción del usuario o trabajar con diálogos emergentes e interactivos, entre muchas otras opciones.

Con esto se demuestra que un código de programación está limitado y en muchas ocasiones se requiere utilizar más de tres lenguajes para obtener el resultado deseado. Lo que permitió la evolución de la Web 1.0 hasta la Web 3.0<sup>188</sup> es la integración de códigos que permitieron expresar más cosas. Que un usuario de determinada generación pueda o no utilizar un sitio web tiene que ver sí con su interfaz, pero esta interfaz es un producto de sus códigos de programación.

La capacidad expresiva de un usuario o programador existe en función de cuántos lenguajes conozca, lo que además implica cuántas interfaces (entre el humano y la máquina) puede asimilar, comprender y replicar.

---

<sup>188</sup>La intención de la Web 3.0 o también llamada Web Semántica es a través de un Software que interpreta el lenguaje natural se podrá acceder a la red. Está muy relacionada con inteligencias artificiales como Alexa o Cortana.

La creación de nuevos códigos y nuevos lenguajes siempre ha traído nuevas formas de comprender el mundo y de expresar cosas. El ejemplo más claro es la historia de la lógica, en la que Aristóteles inaugura una lógica excesivamente rígida que a lo largo de la historia fue evolucionando de una Lógica Proposicional Aristotélica a una Lógica de Predicados, Lógica de Segundo Orden hasta las Lógicas modales semánticas de los Mundos posibles y la inauguración de las lógicas de los Mundos imposibles. Sería una cuestión válida saber si con todas estas nuevas lógicas R. Carnap habría podido mantener vigente el Análisis Lógico del Lenguaje para la filosofía de la ciencia.

En resumen, existe un límite a la libertad expresiva en la Cibercultura<sup>189</sup>, que es impuesto de forma consciente al integrar o no nuevos lenguajes a una página web o aplicación virtual. Lo que podemos ver en las pantallas es producto de lo que los programadores pueden expresar. Esto es cada vez más claro en las grandes redes sociales; por ejemplo en Facebook antes una foto era el formato más sofisticado para la comunicación audiovisual, y en cambio hoy, podemos subir gifs, imágenes y videos en forma de “Historias” que duran 24 horas para después eliminarse.

Cada vez más personas y empresas crean sus primeros sitios web en plantillas predeterminadas las cuales hacen que, para el usuario, después de conocer una sea posible navegar en otras cien iguales, y si se hace por medio de plantillas de empresas como WordPress o Wix la institución Cibercultural configura un trasfondo económico. Las interfaces y los códigos que permiten expresarlas moldean nuestra

---

<sup>189</sup>A esto a lo que se refiere Scott Lash diciendo que las Formas Tecnológicas de Vida aplanan



forma tecnológica de vida y determinan la relación entre un ser-usuario y su dispositivo, entre lo que es posible de hacer y lo que no.

No hay que olvidar que esto no sólo afecta a las redes sociodigitales, ya que a la par que evolucionan las interfaces evoluciona el ser-usuario, en una dinámica parecida a los Juegos del Lenguaje. “En una época los antropólogos solían pensar que los humanos primero evolucionaron y después hicieron herramientas de piedra. Ese punto de vista ya ha sido superado: la evidencia demuestra que los humanos evolucionaron en una continua interacción física y mental- emocional con los primeros instrumentos hechos a mano”<sup>190</sup>

Esto significa que las interfaces coevolucionan con sus usuarios, de la misma forma en la que las instituciones evolucionan con sus sociedades, pero al igual que las aquellas, nunca son neutras. “Tanto la actividad del diseñador como la del usuario se nos presentan como dos prácticas exquisitamente políticas” <sup>191</sup>, lo que le da más poder a los programadores y esto podría llevarnos a la heteronomía si no se cuestiona esta institución cibercultural<sup>192</sup>.

---

<sup>190</sup> *Ibidem.*, p.88

<sup>191</sup> *Ibidem.*, p.153

<sup>192</sup> De hecho la comunidad hacker lleva mucho tiempo dándose cuenta de esto como se puede ver en el Manifiesto Hacker 4.0 de McKenzie Wark

### 3.4.2. Las Cookies y los Algoritmos

En el 2011 el activista Eli Pariser describió el concepto del “Filtro Burbuja”<sup>193</sup>, que se refiere a un aislamiento que tienen los individuos dentro de Internet en el momento en el los sitios web utilizan cookies<sup>194</sup> para que un algoritmo arroje resultados personalizados suponiendo que es lo que el ser-usuario le gustaría ver.

Este libro constituye uno de las mejores monografías sobre la forma en la que se instaura la heteronomía por medio de las TIC a través de lenguajes de programación web entre Cookies y Algoritmos. Por desgracia para la lengua española el libro fue traducido hasta el 2017, lo que podría cuestionar la vigencia pero manteniendo su importancia en el planteamiento general de los efectos de la hiperespecialización de la información. El libro se estructura en ocho capítulos en los que se engloban tres ideas principales sobre el Filtro Burbuja y sus consecuencias que son:

- En las páginas que utilizan este tipo de algoritmos, el usuario es lo que (no *quien*) determina qué quiere ver, tanto si lo quiere como si no. Oculta información en pro de lo que el algoritmo asume que sí puede gustarnos, pero a veces queremos algo que podría no gustarnos o no corresponde al perfil.
- “La personalización se basa en un trato. A cambio del servicio de filtrado, proporcionaremos a las grandes empresas una enorme cantidad de información relativa a nuestra vida cotidiana”<sup>195</sup>, lo que, como ya se vio en el caso de Cambridge Analytica se vuelve un producto y un instrumento de influencia demasia-

<sup>193</sup>Eli Pariser, *El Filtro Burbuja, Cómo la Red Decide lo que Leemos y lo que Pensamos*. Distrito Federal, Taurus, México, 2017

<sup>194</sup>Gabriela Gonzáles, *Qué son las cookies de tu navegador y para qué sirven*. 8 de Septiembre de 2014. <https://blogthinkbig.com/que-son-las-cookies> (último acceso: 7 de Julio de 2018)

<sup>195</sup>*Ibid.*,p.25

do poderosa.

- “Esta puede impedir que entremos en contacto con experiencias alucinantes y aniquiladoras de prejuicios, así como con ideas que cambien nuestra forma de pensar con respecto al Mundo y a nosotros mismos”<sup>196</sup>, lo que genera un bucle sobre nosotros mismos donde solo vemos lo que conocemos.

Como se explicó anteriormente, los algoritmos y las cookies afectan directamente la información que recibimos; por ejemplo Pariser explica que en alguna ocasión le pidió a algunas amigas que buscaran la misma cosa en Google, y los resultados que arrojó el buscador fueron diametralmente distintos, y eso es sólo una de las consecuencias más sencillas. Otro ejemplo es la forma en la que Facebook ha ocultado a sus contactos con quienes tiene diferencias ideológicas.

Los algoritmos y las cookies afectan la información a las que se tiene acceso. Las aspiraciones de los creadores de Internet de tener una gran base de datos que nos dé información sobre lo que nosotros queramos están siendo afectadas por la venta de publicidad hiperespecializada de Google o Facebook.

Esta privación genera que “nuestras comunidades físicas también están empezando a ser más homogéneas y, en general, solemos conocer a quienes viven próximos a nosotros. [...] Es mucho menos probable que conectemos con gente muy distinta de nosotros, ya sea en la red o fuera de ella, y por ende es menos probable que entremos en contacto con diferentes puntos de vista”<sup>197</sup>

---

<sup>196</sup> *Ibidem.*, p.24

<sup>197</sup> *Ibidem.*, p.73

Como sugiere Pariser esto afecta incluso nuestra creatividad; la combinación de lo que creemos contra lo que descubrimos es lo que nos ha permitido tener ideas disruptivas. La información que se tiene de algo también pone los límites al Mundo de lo que sí puede ser. Siguiendo la máxima de Wittgenstein “Los límites del Lenguaje son los límites de mi mundo” y su producto es la forma de vida con su respectiva imagen del mundo. Por lo tanto, la forma tecnológica de vida que instauro el filtro burbuja pone límites a lo que entendemos que es el mundo, a lo que puede ser y a lo que podemos ser en el mundo.<sup>198</sup>

El filtro burbuja hace que no podamos cambiar y limita lo que podemos y que-remos aprender porque “aprender es por definición un encuentro con lo que no sabemos, con lo que no hemos pensado, con aquello que no podíamos concebir y que nunca entendimos o sopesamos como posible. Se trata de un encuentro con lo otro, incluso con la otredad como tal”<sup>199</sup>.

Pese a todo lo anterior se debe tener en cuenta que son muchos los sitios que aún no utilizan los filtros de personalización. Sería una desgracia para el conocimiento general que Wikipedia ocultara información con la que no estemos familiarizados. Sin embargo las grandes empresas informáticas como Facebook (incluyendo Instagram), Google (incluyendo YouTube), Amazon, Twitter, Netflix y Spotify sí están utilizando filtros de personalización en pro de su economía; un anunciante en Face-

---

<sup>198</sup>En este sentido sería poco riguroso, pero bastante lógico admitir que la Intencionalidad fenomenológica se ha automatizado por los algoritmos. Ya no descubrimos lo que nos afecta del espacio exterior, ahora nos es dado por lo que nos arroja Internet

<sup>199</sup>*Ibidem.*,p.95

book o Google que vea resultados de un anuncio hiperespecializado probablemente compre de nuevo un espacio dentro de estas páginas, pero las consecuencias para el ser-usuario terminan por sepultar las posibilidad de conectar y explorar el mundo desde una pantalla a simplemente cavar en el mismo hoyo que ya conocemos. Es inevitable recordar la frase de Picasso “Los ordenadores son inútiles. Sólo pueden darnos respuestas”<sup>200</sup>

### 3.4.3. Sitios Web

Habitamos los sitios web, aplicaciones y redes sociales. Les damos vida. Por medio de una interfaz nuestra mente se conecta el ciberespacio en el que podemos tener actividades. El ser-usuario habita Ciberespacio, por medio de sitios web, pero para que esto sea posible es necesario que el sitio tenga una forma de arrojar resultado, como un algoritmo y una interfaz. La relación entre el ser-usuario y un Sitio Web que habita es analógica a la explicación que hace M. Heidegger de cómo el Dasein<sup>201</sup> habita el Mundo.

Para Heidegger el Dasein está arrojado a la existencia y debe aprovechar su tiempo ahí, por lo que es una relación mucho más práctica que teórica. En alemán el verbo *Sei*, significa tanto *Ser* como *Estar*, lo que permite a Heidegger construir un grupo de reiteraciones como “existir es ser en un Mundo”, “existir es estar en el Mundo”; “el Dasein es un ser en el Mundo”; “existir (vivir fáctico) es ser en un Mun-

---

<sup>200</sup> *Ibidem*, p. 96

<sup>201</sup> “El Dasein es el hombre, aquel ente que hace posible que el ser tenga residencia y esté presente y pueda ser el que pregunta y responde por el ser, pero no puede entenderse como algo hecho o concluido, como un objeto o una cosa, sino como un poder ser, como un poder transformarse, como el espacio en que se manifiestan y despliegan todas las posibilidades del ser, haciéndose con los otros y con las cosas del Mundo, por el hecho de estar el Dasein abierto al Mundo, abierto a sí mismo y abierto a los demás Dasein, y sobre todo, abierto al ser. (Armando Estrada Villa. “Heidegger y su concepto de Mundo” en *Ratio Juris* (Medellin, Universidad Autónoma Latinoamericana de Medellin, Vol. 1, No. 3, 2017), p.126)

do”, entre muchas otros aforismos.

Estas redundancias caracterizan un Mundo que es condición necesaria para que el ser exista. Además el Mundo de Heidegger está dado, pero se conforma por “hechos, sucesos, aconteceres, acciones y actos, procesos y resultados [...] que obligan a que el Dasein tenga la tendencia a comprender su propio ser desde su relación esencial, constante, e inmediata con el Mundo<sup>202</sup>.

Al existir en el Mundo, el Dasein tiene capacidad creativa y creadora, pero además interpretativa lo cual hace “que el Mundo obre como un horizonte de sentido desde el cual las cosas adquieren sentido y se convierten en instrumentos que tienen una utilizabilidad, una practicidad. Por lo que puede afirmarse que el ser del hombre se define en su relación con el Mundo”<sup>203</sup>.

Sintetizado en seis ideas, para Heidegger el Dasein el Mundo se relacionan de la siguientes maneras<sup>204</sup>:

- La existencia del ser humano se despliega en el Mundo
- El Mundo es lo que nos afecta.
- El Mundo nos es inseparable.
- El Mundo determina mis proyectos y le asigna utilidad a las cosas
- El Mundo es el medio y el ámbito de mis pensamientos y de mis percepciones concretas
- El Mundo es fundamento del conocimiento.

---

<sup>202</sup> *Ibidem.*, p.130

<sup>203</sup> *Ibidem.*, p.132

<sup>204</sup> *Ibidem.*, p.132

Estas ideas fueron retomadas ya que en la mayoría de los casos existe una similitud, en la que el Dasein puede cambiarse por el ser-usuario y el Mundo por sitios web. Pese a algunas analogías que se pueden entender fácilmente (como suponer la existencia del ser-usuario se despliega en sitios web), no todas las ideas de Heidegger sobre el Mundo pueden extrapolarse a la Cibercultura. Por ejemplo, a diferencia entre el Mundo y el Dasein, los sitios web sí son separables del ser-usuario. Pero además existen algunos matices importantes; los sitios web no son los únicos que afectan al ser-usuario, pero sí pueden constituirse como su principal estímulo; los sitios web no comprende lo único que determina los proyectos y la utilidad de las cosas del ser-usuario, pero sí una parte; El ser-usuario sí conoce mucho del por medio de los Sitios web, pero no es el fundamento del conocimiento.

Finalmente, los sitios web en los que se navega sí constituyen espacio en el que se construye una percepción de los países, el Mundo o el universo. Los sitios en los que navega un ser-usuario son los estímulos que se perciben y que construyen los pensamientos y percepciones sobre la realidad, pero únicamente en la medida de tiempo que el ser-usuario pase en el sitio web.

Antes de concretar la analogía entre un Sitio Web y el Mundo de Heidegger es importante especificar qué tipo de Sitio Web puede ser una Institución Cibercultural. Primero que nada debe ser un sitio popular para cualquiera de las escalas de organización simbólica; por ejemplo Wikipedia es importante para todo el Mundo, por lo que es una Institución Cibercultural a escala de *Cultura Global*, pero un sitio como

IGN dedicado a videojuegos principalmente, sería una Institución Cibercultural a nivel *Sociedad*, por ejemplo.

Además este tipo de Institución Cibercultural debe ser un sitio en el que se pueda pasar una cantidad de tiempo casi ilimitada. Por ejemplo, en YouTube las personas pueden ver videos de por vida, lo que incentiva que exista una interacción constante y casi infinita, lo cual es importante ya que mientras más tiempo se pase en un sitio, más importante será, en una proporción de que si se pasa más tiempo en una interfaz, más se introyectan esos signos y hábitos.

Un factor importante es que el ser-usuario pueda conectar con otro para interactuar y generar contenido (no sólo consultar), lo cual se refleja en que el 89% de los usuarios accede a Internet para utilizar redes sociales<sup>205</sup>. La interacción constante de las redes sociales, ya sea con otros usuario o simplemente subiendo información hace muy atractivo un sitio; un buen contenido puede hacer que un usuario pase horas en un sitio web.

En concreto, el ser-usuario habita los sitios web (incluyendo aplicaciones de celulares). La mayoría de los usuarios los necesita para navegar en la red, gracias a los hipervínculos y barras de búsqueda. Gran parte de ellos habitan sitios específicos con interfaces que conocen y entienden, que además tienen el contenido que les

---

<sup>205</sup>Asociación de Internet.mx. "14vo Estudio sobre los Hábitos de los usuarios de Internet en México 2018" Asociación de Internet.mx. 17 de Mayo de 2018. <https://www.asociaciondeInternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/14-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-usuarios-de-Internet-en-Mexico-2018/lang,es-es/?Itemid=> (último acceso: 12 de Julio de 2018), p.12



parece atractivo, ya sea por los algoritmos de personalización o porque es parte de su comunidad virtual o física.

La forma en la que las instituciones ciberculturales de tipo Websites influyen en los ser-usuarios es dándoles un entorno que conocen y que entienden, con contenidos que les interesan. Las grandes bases de información que son algunos sitios, hacen que se pase gran cantidad de tiempo del día en ellos. Además existe el factor comunidad, en el que el ser-usuario establece como tema de conversación información del sitio, tanto en su vida digital como en la vida real.

Sin duda este tipo de institución Cibercultural es la más compleja, en el sentido de que, como ya dijimos, incluye a las otras dos, pero además constituye el referente principal en el que pensamos al hablar de Internet; nadie piensa en las ondas electromagnéticas o en los lenguajes de programación o en Intel como productores de microchips, sino que pensamos en Google, YouTube, Redes Sociales o Wikipedia, al ser los principales “sitios-Mundo” en los que pasamos nuestra vida digital.

Esto apoya la analogía con el Mundo de Heidegger, ya que naturalmente el Sitio Web afecta al ser-usuario con cosas como cambio de diseño o inserción de nuevas funciones, lo que también limita lo que es útil o lo que puede hacerse. Todo lo anterior hace muy importante el estudio de los sitios web como instituciones ciberculturales secundarias, caracterizadas por establecer algo dentro de sus funciones de acuerdo a un fin. Además son los lugares en los que creamos más tiempo, y la

forma más sofisticada de comunicación digital.

### **3.5. Instituciones Ciberculturales y Cibercultura**

Castoriadis, cuando habla de instituciones imaginarias sociales, pensaba que se dividían en dos tipos: las primarias, que son las Transhistóricas y las secundarias, las Específicas. Por esta razón las instituciones ciberculturales también son divididas en esos dos tipos.

La Institución Cibercultural Primaria es el código y su interfaz, ya que es la condición necesaria para que exista cualquier red de Internet. Desde antes de que creara cualquier red de ondas electromagnéticas ya era necesario un código y una interfaz para la producción de comunicación digital. Por otro lado, tanto los sitios web como los algoritmos y sus cookies son instituciones específicas.

Sin embargo, ¿Qué tienen en común las instituciones ciberculturales? Si bien ya se dio la definición en la Introducción, la realidad es que las instituciones ciberculturales tienen características muy específicas que se enuncian a continuación:

1. Las instituciones ciberculturales son creaciones fundamentales, suficientes y necesarias para la creación de la Cibercultura
2. Son establecimientos conscientes de algo con un objetivo. Los algoritmos de personalización se hacen para hacer publicidad efectiva y/o hacer el contenido más atractivo para el usuario.

3. Al estar orientado a un objetivo, existe una idea imaginada detrás. Estas ideas que hay detrás son imaginarios sociales de quien los diseña (generalmente la comunidad hacker o tecnomeritocrática).
4. Modifican la forma de vida del Ser, y crean la forma tecnológica de vida del Usuario, por lo que las Formas Tecnológicas de Vida afectan al ser-usuario.
5. Se instauran por medio del uso y la práctica socializada; mientras más tiempo pasamos en ellas, más las introyectamos. Según la tipología de la interacción, mientras más nos apropiamos de ellas, tenemos interacciones más profundas.
6. También se instauran por el tipo de contenido que arrojan de acuerdo a la escala de organización simbólica que pertenece.

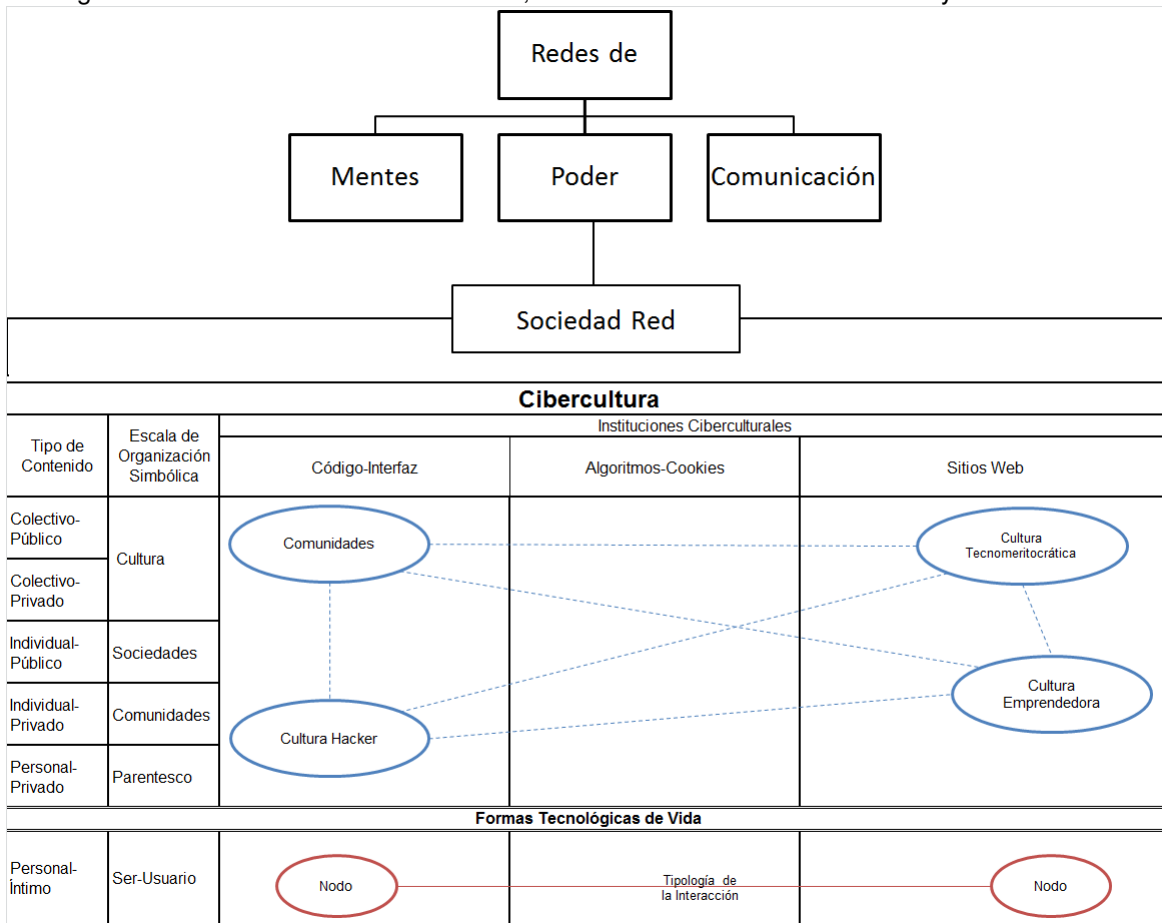
Todo lo anterior implica que las instituciones ciberculturales definen, moldean, modifican al Ser-usuario sin que la mayoría de las veces éste se dé cuenta. Un ejemplo de esto son los resultados obtenidos por la investigación de Delia Covi, la cual muestra que algunos usuarios se sienten más cómodos en redes sociales que en otras como quien declara “Yo utilizo mucho Twitter y lo utilizo porque me cansé de ser consumidor. En Twitter encontré un canal en el que podía expresarme, ahí tienes más diálogo, e interlocución incluso con gente que no conoces”<sup>206</sup>. ¿A qué se debe esto? Es consecuencia de diversos factores: la forma en la que interactúa, la escala de organización simbólica con la que le gusta interactuar, con la interfaz que está familiarizada, con el algoritmo específico de Twitter, con lo que ella misma expresa, con quienes se conecta y con los mensajes que es capaz de enviar por ese medio.

---

<sup>206</sup> *Ibid.*, p.50

La sociedad red, y sus redes de comunicación fue lo que dio como origen a la cibercultura. El lugar que ocupan las instituciones ciberculturales en la cibercultura es de suma importancia por la influencia que pueden tener; pueden tanto instaurar la autonomía como generar la heteronomía porque afectan precisamente la forma tecnológica de vida del ser-usuario, por lo que son un elemento importante tanto de la comunicación colectiva y pública como de la comunicación personal-privada. Los cuatro estratos de la Cibercultura conviven dentro de las instituciones ciberculturales, con sus respectivos matices, pero lo hacen a partir de distintas acciones o tipos de interacción. Este conjunto de teorías y esquemas es lo que permite el análisis de las instituciones ciberculturales al ubicarlas como un espacio importante para la interacción y su papel fundamental de influencias como muestra el siguiente esquema general:

Figura 3-3: Instituciones Ciber culturales, Homomorfismos de la Interacción y sociedad red



Fuente: Elaboración Propia

Con todo lo anterior podemos definir las instituciones ciber culturales como actantes de la cultura de Internet con la capacidad para interactuar o establecer formas de interacción entre usuarios, ya que son un aspecto para uso de la tecnología, establecido o fundado que desempeña una función dentro de la Cibercultura con el poder de influir en la forma tecnológica de vida del ser-usuario. Son diseñadas por tecnólogos y programadores con los conocimientos para modificar interfaces, sitios web o la forma que arrojan resultados a partir de sus algoritmos y cookies. Al ser creaciones humanas se basan en ideas humanas, imaginables, posibles y creables,

por lo tanto se pueden modificar. Las instituciones ciberculturales, por el poder que tienen, deben ser cuestionadas en función de los usuarios (no de los programadores), ya que el poder blando que ejercen puede llevar a un estado de heteronomía digital global, o bien cumplir el sueño de los tecnólogos y fomentar la autonomía individual, colectiva o incluso global.

En este punto sería importante preguntarnos ¿por qué la gente entra a Internet? Si tomamos la pirámide de Maslow podríamos decir que la gente entra a Internet porque le parece que es una forma de alcanzar la satisfacción de una necesidad. Si tomamos la Ley de Linus diríamos que la gente lo hace porque le parece entretenido y disfruta compartirlo con los demás. Algunos otros casos (como en el que se abordará en el siguiente capítulo con 4chan) podrán arrojar que la gente se conecta a Internet porque siente que ahí pueden ser ellos mismos. Lo cierto es que pocas veces la gente entra a Internet porque tenga que hacerlo.

La gente en Internet se siente libre, en algún sentido, de ver o escuchar lo que prefiera en ese momento; de expresar su opinión sin tapujos, de conectar con gente del otro lado del Mundo o investigar el tema que le parezca. Podemos buscar cualquier programa de televisión, cualquier música o incluso algún líder de opinión de algún tema fuera de los monopolios de empresas de comunicación. La libertad de información presenta un pilar para la mentalidad de esta época, sin la cual no se habrían presentado algunos de los movimientos sociales más importantes del siglo.

No obstante, existe el peligro de la Alienación de los Seres-Usuarios, y este es el peligro de la heteronomía que está ligado a la forma en la que entendemos el Mundo. Internet, como se ha mostrado a lo largo de este texto y otros estudios, configura muchos aspectos de nuestra vida, y si esos aspectos son controlados (con o sin intención) por terceros, se coarta la libertad de las personas, para relacionarse, informarse, para aprender e incluso imaginar qué se quiere ser.

¿Qué alternativas existen, entonces, ante la heteronomía? Al igual que sugiere Castoriadis debemos comenzar por el cuestionamiento y se espera que esta tesis contribuya a la búsqueda de la autonomía, pero también es necesaria la construcción de espacios diferentes, como es el caso del sitio 4chan, quien caracterizado por sus usuarios con conocimientos informáticos y su arquitectura que permite el anonimato, ha generado efectos positivos y negativos; la coordinación entre la comunidad ha dado vida a algunos de los movimientos más característicos de este siglo, como Anonymous<sup>207</sup>, así como algunos de los hackeos más controversiales como The Fappening<sup>208</sup>.

Además de haber generado sin fin de controversias, también representa la cuna y socializador principal de un múltiples memes, que constituye el sistema característico de la comunicación digital, por lo que el análisis de este sitio como Institución Cibercultural se justifica gracias a su influencia y a su papel en la historia de la comunicación digital; y es que más allá del juicio moral de estos acontecimientos,

---

<sup>207</sup> Es un pseudónimo utilizado por individuos o grupo que realizan acciones de protesta basados principalmente en hackeos o ataques a servidores

<sup>208</sup> Se llamó así a un hackeo de varias cuentas de iCloud que afectaron a 102 celebridades, de quienes fueron exhibidas haciendo desnudos totales o parciales.

4chan representa aún un espacio para que la gente sea ella misma, lo que sin duda es un paso para la autonomía.



## Capítulo 4

# 4Chan como Institución Cibercultural

Como se vio con anterioridad, existen sitios web que puede ser instituciones ciberculturales por su popularidad de uso, como Facebook, Google, Wikipedia o Amazon, ya que instauran una forma de uso del sitio que se vuelve habitual, sencilla y familiar por el usuario, además de ser fuentes de información específica.

Sin embargo, pese a que estos sitios sean principalmente instituciones ciberculturales cuyo uso los coloca entre los 11 sitios más visitados a nivel mundial<sup>209</sup>, existen Sitios que por su influencia en otras páginas o cultura popular podrían ser catalogadas como instituciones ciberculturales, como pudo ser la enciclopedia de Encarta como precedente de Wikipedia o Microsoft Messenger como base de la mensajería instantánea actual, entre muchos otras.

Este es el caso de 4Chan, un sitio con el formato de *Imageboard*, en el cual se

---

<sup>209</sup>El Ranking de los Sitios más visitados es creado automáticamente por la inteligencia artificial de Amazon llamada Alexa que toma los sitios con más tráfico en los últimos 3 meses para hacer el ranking. (Alexa-Amazon *The top 500 sites on the web*. Septiembre de 2018. <https://www.alexa.com/topsites> (último acceso: 12 de 09 de 2018))

abren temas y se puede subir únicamente texto e imágenes. Las características arquitectónicas del sitio son lo que ha permitido muchas de sus grandes historias, y es que el papel de 4Chan es sumamente importante en la historia de Internet, desde socializar y popularizar muchos memes hasta ser la “cuna” del Movimiento Anonymous, pero antes de abordar directamente a 4Chan es importante saber cuáles son sus características técnicas propias de cualquier Imageboard, para después explicar cómo está hecho 4chan, el papel del anonimato, una breve historia del sitio, el Lulz la significación imaginaria que lo sustenta y concluir con la gestación del movimiento Anonymous.

A través de este recorrido, basado en una profunda investigación documental, se espera que el lector pueda ir relacionando su historia en Internet con la influencia de 4Chan, ya sea al utilizar un meme, decidir “trollar” a alguien o incluso participar en el ciberactivismo, y de esta forma argumentar a favor de que incluso “The Asshole of the Internet” puede cambiar y moldear la cibercultura, sin que nosotros mismos nos demos cuenta.

## **4.1. Los Imageboards**

Para inicios del siglo XX, específicamente 2007, el tecnólogo Tom O'Reily nombró como Web 2.0 a un conjunto de sitios que a diferencia de las primeras fases de Internet, consistía en la interacción del usuario con las páginas web yendo más allá de la simple visualización de contenido para crear o subir aquel que el usuario quisiera. “La principal característica que sirve para marcar un cambio como para requerir

hablar de la Web 2.0 es el papel del usuario que se vuelve no sólo observador de contenido, sino también creador activo.”<sup>210</sup>

Algunos sitios que conforman la Web 2.0 son los Blogs, Microblogs, Wikis, Social Bookmarking y, por supuesto, Imageboard, las cuales varían en cuestiones importantes como su formato, reacción de la comunidad, el tipo de información que se facilita compartir o la importancia del publicador original, entre muchas otras cosas.

Algunas características de los Imageboards(Traducido como Tablón de Imágenes), en distinción de otros foros sociales son:

- El uso de un apodo es opcional, pero serás anónimo si no pones uno.
- Para abrir un tema es necesario incluir una imagen, pero en las respuestas las imágenes son opcionales.
- Conforme avanzan y se hacen nuevos temas, los viejos temas se borran automáticamente
- En lugar de enlaces a cada foro, se ofrece una vista previa general.

“Son plataformas que se utilizan comúnmente para ver y compartir imemes<sup>211</sup>, tanto creadas por los usuarios, como hechas para otras plataformas y re-publicadas. Por el tipo de contenido esperado, ha habido conflictos entre comunidades con preferencias de una plataforma sobre otra, por ejemplo, entre 4chan y 9gag” <sup>212</sup>

---

<sup>210</sup>José Ivanhoe Vélez Herrera. *Evolución en la Tecnología: de la inteligencia artificial al meme*. México, Palabra de Clío, 2017, p.126

<sup>211</sup>Los imemes son la propuesta de Vélez Herrera para caracterizar las imágenes memes, desde la perspectiva rígida de la memética sugerida por el biólogo darwiniano Richard Dawkins

<sup>212</sup>*Ibidem.*, p.133

Este tipo de foros han sido más populares en Asia. El primer imageboard de relevancia fue 2-channel, mientras que en Estados Unidos y Europa, el más conocido es 4chan.

“Tanto 2-channel como su sucesor de occidente 4chan comenzaron por estudiantes que decidieron abrir una página de libre expresión, sin censura, filtros, sistemas de calificación, y en un principio, si necesidad de registro [...] El éxito de este modelo ha influido en Japón por la espontánea unión en la comunidad en temas como el apoyo a desastres en el país, aunque también se le atribuyen efectos negativos en la sociedad. El concepto de 2-channel ha sido utilizado como base para imageboards como 7chan o 4chan” <sup>213</sup>

Hoy son pocos los imageboards que tienen éxito, dado que las redes sociales han concentrado a más personas, más temas y además son más populares, por lo que el uso de los sitios como blogs, foros de discusión, wikis entre otros va en declive. Sin embargo la mayoría de los sitios requieren un registro o un nombre, a diferencia de los imageboards que pueden ser anónimos. En este sentido el anonimato constituye un factor de vital importancia para el desarrollo de 4chan y la cultura de Internet en sí misma. Este factor lo analizaremos más a profundidad más adelante.

---

<sup>213</sup> *Ibidem*, p.132

## 4.2. 4Chan

4Chan ha sido objeto de intensos, extensos y profundos análisis, ya que constituye un espacio “anárquico” de entretenimiento, origen de chistes globales, así como medio de comunicación para asesinos, secuestradores y pedófilos. Su estructura es Imageboard o tablero de imágenes, en la que el usuario publica texto con o sin imagen, de forma anónima o con un seudónimo de por medio.

El sitio puede dividir a sus 70<sup>214</sup> foros en 7 secciones principales: cultura japonesa, Intereses, Creatividad, Adultos, Otros, Miscelánea y Adultos. El sitio, conforme fue creciendo tuvo la necesidad de contratar moderadores y administradores, la mayoría voluntarios. De acuerdo con Alexa, el sitio ronda generalmente en el lugar 700, pero en algún momento llegó al lugar 56<sup>215</sup>

Las características estructurales de este sitio es lo que permite que converjan esta diversidad de sujetos y personalidades, su variedad de foros para todo tipo de temas, la capacidad de subir imágenes, el seguimiento de publicaciones, lenguajes y códigos propios de la página y principalmente la interacción entre las millones de personas que entran al sitio.

Cuando uno ingresa a 4Chan.org (Figura 4-1), lo primero que se ve es un texto diciendo

---

<sup>214</sup>Estos 70 foros pueden ser revisados en el Apéndice C


<sup>215</sup>Chris Landers. *Serious Business*. 2 de marzo de 2008, <https://web.archive.org/web/20080408092335/http://www.citypaper.com/columns/story.asp?id=15543>(último acceso: 12 de Septiembre de 2018))

“4chan es un tablero de imágenes simple basado en imágenes donde cualquiera puede publicar comentarios y compartir imágenes. Hay paneles dedicados a una variedad de temas, desde animación y cultura japonesa hasta videojuegos, música y fotografía. Los usuarios no necesitan registrar una cuenta antes de participar en la comunidad. Siéntase libre de hacer clic en un tablero a continuación que le interese y ¡entrar directamente!”<sup>216</sup>

---

<sup>216</sup>4Chan. *4Chan.org*. 2003. <http://www.4chan.org/> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018)

Figura 4-1: Página Principal de 4chan


4chan


**What is 4chan?**






4chan is a simple image-based bulletin board where anyone can post comments and share images. There are boards dedicated to a variety of topics, from Japanese animation and culture to videogames, music, and photography. Users do not need to register an account before participating in the community. Feel free to click on a board below that interests you and jump right in!

Be sure to familiarize yourself with the [Rules](#) before posting, and read the [FAQ](#) if you wish to learn more about how to use the site.

**Boards** filter ▼

<p><b>Japanese Culture</b></p> <p>Anime &amp; Manga</p> <p>Anime/Cute</p> <p>Anime/Wallpapers</p> <p>Mecha</p> <p>Cosplay &amp; EGL</p> <p>Cute/Male</p> <p>Flash</p> <p>Transportation</p> <p>Otaku Culture</p> <p><b>Video Games</b></p> <p>Video Game Generals</p> <p>Pokemon</p> <p>Retro Games</p>	<p><b>Interests</b></p> <p>Comics &amp; Cartoons</p> <p>Technology</p> <p>Television &amp; Film</p> <p>Weapons</p> <p>Auto</p> <p>Animals &amp; Nature</p> <p>Traditional Games</p> <p>Sports</p> <p>Alternative Sports</p> <p>Science &amp; Math</p> <p>History &amp; Humanities</p> <p>International</p> <p>Outdoors</p> <p>Toys</p>	<p><b>Creative</b></p> <p>Oekaki</p> <p>Papercraft &amp; Origami</p> <p>Photography</p> <p>Food &amp; Cooking</p> <p>Artwork/Critique</p> <p>Wallpapers/General</p> <p>Literature</p> <p>Music</p> <p>Fashion</p> <p>3DCG</p> <p>Graphic Design</p> <p>Do-It-Yourself</p> <p>Worksafe GIF</p> <p>Quests</p>	<p><b>Other</b></p> <p>Business &amp; Finance</p> <p>Travel</p> <p>Fitness</p> <p>Paranormal</p> <p>Advice</p> <p>LGBT</p> <p>Pony</p> <p>Current News</p> <p>Worksafe Requests</p> <p>Very Important Posts</p> <p><b>Misc. (NSFW)</b></p> <p>Random</p> <p>ROBOT9001</p> <p>Politically Incorrect</p> <p>International/Random</p> <p>Cams &amp; Meetups</p> <p>Shit 4chan Says</p>	<p><b>Adult (NSFW)</b></p> <p>Sexy Beautiful Women</p> <p>Hardcore</p> <p>Handsome Men</p> <p>Hentai</p> <p>Ecchi</p> <p>Yuri</p> <p>Hentai/Alternative</p> <p>Yaoi</p> <p>Torrents</p> <p>High Resolution</p> <p>Adult GIF</p> <p>Adult Cartoons</p> <p>Adult Requests</p>
---	--	---	---	---

**Popular Threads** options ▼

<p><b>Current News</b></p>  <p><b>Trump Siphons \$9.8 Million from FEMA Hurricane Relief to Pay for ICE Detentions:</b></p> <p>&gt; Trump administration redirected nearly \$10 million of FEMA funds to ICE detentions, documents sh...</p>	<p><b>Video Game Generals</b></p>  <p><b>/wfg/ - Warframe General:</b></p> <p>read the fucking wiki edition previous thread: &gt;&gt;227630125 &gt;READ the pastebins BEFORE askin...</p>	<p><b>Anime &amp; Manga</b></p>  <p><b>The YuruCamp merchandising machine marches on:</b> Starting with the least sexy but most attractive daki ever released. And it is life</p>	<p><b>Music</b></p>  <p><b>/metal/:</b> Woke edition Old thread: &gt;&gt;82717658</p>
<p><b>Outdoors</b></p>  <p><b>/ou/ meetup thread</b> Post area code Meetup/exchange discord or other contact info</p>	<p><b>Television &amp; Film</b></p>  <p><b>Why don't the new ALIEN movies work? What did the first two have that the others don't?</b></p>	<p><b>Comics &amp; Cartoons</b></p>  <p><b>Cavill is not really out</b></p>	<p><b>Video Games</b></p>  <p><b>Is /v/ enjoying this game?</b></p>

**Stats**

Total Posts: 2,896,959,507	Current Users: 207,541	Active Content: 1036 GB
----------------------------	------------------------	-------------------------

[Home](#)
[News](#)
[Blog](#)
[FAQ](#)
[Rules](#)
[Support 4chan](#)
[Advertise](#)
[Press](#)
[日本語](#)

[About](#)
[Feedback](#)
[Legal](#)
[Contact](#)

Fuente: 4chan.org Home

Abajo de ese texto aparecen los distintos foros dentro de 4Chan, cada uno con una temática y reglas específicas, excepto /b/ que es el foro donde se puede hablar de cualquier tema. Existen 70 foros dentro de 4Chan<sup>217</sup>, y los más populares son /b/ (temas random), /x/(temas paranormales), /pol/ (Temas políticamente incorrectos) y /a/ (temas sobre anime). En la tercera sección, abajo de los foros, se pueden ver los post más populares y las tendencias de ese momento. En una cuarta sección aparecen el estatus global del sitio que marcan cuántos post han existido, cuántos usuarios se han conectado y cuánto tamaño (en gigabytes) está ocupando 4Chan en Internet.

Finalmente, en la parte inferior del sitio está una tabla con distintos hipervínculos: *Home*, *News*, *Blog*, *FAQ*, *Rules*, *Support 4Chan*, *Advertise o Press*. Es importante resaltar a dos de estos hipervínculos, ya que tanto *FAQ* como *Rules* son normas, referentes y reglas para el uso dentro del sitio, que a pesar de ser catalogado como “anarquista”, la mayoría de los usuarios aceptan y llevan a cabo estas reglas.

Dentro de *FAQ*<sup>218</sup> existen muchas aclaraciones al lenguaje que se utiliza dentro de los foros, como *Shitposting*, *CAPTCHA*, *Sticky*, *Meme*, *GET's*, etcétera. Además se dan instrucciones de cómo utilizar el sitio, publicar, publicar de forma anónima, cómo poner una imagen. Finalmente existe un apartado de *About*, donde se abordan cuestiones como “¿Cuándo abrió 4Chan?”, “¿Cómo comenzó todo?”, “¿Qué fueron 4channel y world4ch?” y “¿4chan patrocina proyectos de terceros?”.

---

<sup>217</sup>Se pueden consultar los temas de los foros en el Apéndice C

<sup>218</sup>4Chan. *FAQ*. 2003. <http://www.4chan.org/faq> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018)



Por otro lado, en el apartado de *Rules* están las reglas globales y las reglas particulares de cada foro. Las globales son:

1. No cargará, publicará, discutirá, solicitará ni vinculará nada que infrinja las leyes locales o de Estados Unidos.
2. Se le cesará inmediatamente y no continuará teniendo acceso al sitio si eres menor de 18 años.
3. No publicará ninguno de los siguientes elementos fuera de / b /: Trolls, fuego, racismo, respuestas fuera de tema, sin referencia a frases, respuestas de macros, texto indescifrable (ejemplo: "lol u tk él 2da bar |?"), imágenes antropomórficas ("furry") o grotescas ("gore"), número de publicación GET ("dubs") o pornografía loli / shota.
4. No publicará ni solicitará información personal ("dox") ni llamadas a invasión ("redadas"). Incitar o participar en redadas a bordo (intra-4chan) tampoco está permitido.
5. Todas las tablas que por defecto son temas de Yotsuba B o Burichan (azul) deben considerarse "safe for work"<sup>219</sup> Los infractores pueden ser expulsados temporalmente y sus mensajes eliminados. Nota: NO se permite la pornografía estropeada u otro contenido "not safe for work" en los tableros de trabajo seguros.
6. La calidad de las publicaciones es extremadamente importante para esta comunidad. Se alienta a los colaboradores a proporcionar imágenes de alta calidad

---

<sup>219</sup>En la cultura de Internet general *Safe for Work* o *Not Safe for Work(NSWF)* se refiere a que el contenido puede ser visto en el trabajo ya que no contiene pornografía o gore.

y comentarios informativos.

7. Presentar informes falsos o mal clasificados, o abusar del sistema de informes puede resultar en una prohibición. No está permitido responder a un hilo que indique que lo ha informado o sabido, u otra publicación.
8. Quejarse de 4chan (sus políticas, moderación, etc.) en las imágenes puede resultar en una eliminación posterior y una prohibición.
9. Evadir su prohibición resultará en una prohibición permanente. ¡En cambio, espera y obedece!
10. Sin spam o inundaciones de ningún tipo. No evadir intencionalmente el spam o los filtros de publicación.
11. La publicidad (todas las formas) no es bienvenida, esto incluye cualquier tipo de enlace de referencia, “ofertas”, solicitud, mendicidad, streaming, etc.
12. Hacerse pasar por un administrador, moderador o conserje de 4chan está estrictamente prohibido.
13. No use avatares ni adjunte firmas a sus publicaciones.
14. Se prohíbe el uso de raspadores, bots u otras secuencias automatizadas de publicación o descarga. Los usuarios tampoco pueden publicar desde proxies, VPN o nodos de salida Tor.
15. Todos los hilos, imágenes, flashes y avatares de pony / brony pertenecen a /mlp/.

16. Todos los hilos de solicitud de contenido para adultos pertenecen a /r/, y todos los hilos de solicitud de contenido seguro para el trabajo pertenecen a /wsr/, a menos que se indique lo contrario.
17. No cargue imágenes que contengan datos adicionales, como sonidos incrustados, documentos, archivos, etc.

Las reglas globales se aplican a todas las juntas a menos que se indique lo contrario. Recuerde: el uso de 4chan es un privilegio, no un derecho. El equipo de moderación 4chan se reserva el derecho de revocar el acceso y eliminar contenido por cualquier motivo sin previo aviso.<sup>220</sup>

Los Foros son todos iguales, como se muestra en la figura 4-2. Hasta arriba todos los foros de 4Chan. Abajo el nombre del foro y el tema. El botón para inaugurar una nueva entrada. A la izquierda está un buscador de antiguas publicaciones. Justo abajo comienzan las publicaciones; la publicación original tiene la imagen a la izquierda, el comentario a la derecha y es del mismo color del fondo. Las respuestas a esa publicación son encerradas en un rectángulo distinto en tono más oscuro que el fondo.

---

<sup>220</sup>4Chan. *4Chan.org*. 2003. <http://www.4chan.org/rules> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018)

Figura 4-2: Ejemplo de foros de 4Chan

g / b / c / d / e / f / g / gif / h / hr / k / m / o / p / r / s / t / u / v / w / vr / w / wg / [i / ic] [r9k / s4s / vip / qa] [cm / hm / lgbt / y] [3 / aco / adv / an / asp / bant / biz / cgi / ck / co / diy / fa / fit / gd / hc / his / int / jp / lit / mlp / mu / n / news / out / po / pol / qst / sci / soc / sp / tg / toy / tv / tv / vp / wsg / wsr / x] [Edit]

ЧСНДИ  
/sci/ - Science & Math

[Start a New Thread]

05/04/17 New trial board added: /bant/ - International/Random  
10/04/16 New board for 4chan Pass users: /vip/ - Very Important Posts  
06/20/16 New 4chan Banner Contest with a chance to win a 4chan Pass! See the contest page for details. [Hide] [Show All]

Search OPs... [Catalog] [Archive]

File: sci/guide.jpg (9 KB, 200x140)

Anonymous ## Mod 08/02/13(Fri)15:51:52 No.5942502 [Reply]

<https://sites.google.com/site/scienceandmathguide/>

>> Anonymous ## Mod 12/20/15(Sun)18:55:56 No.7734126

Reminder: /sci/ is for discussing topics pertaining to science and mathematics, not for helping you with your homework or helping you figure out your career path.  
If you want advice regarding college/university or your career path, go to /adv/ - Advice.  
If you want help with your homework, go to /wsr/ - Worksafe Requests.

File: 1445745602010.jpg (191 KB, 680x962)

PHD students lel Anonymous 09/11/18(Tue)19:26:24 No.9995755 [Reply]

Look at this duuude... Oh nononono... HHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA

<https://www.quora.com/Is-a-PhD-really-worth-pursuing-How-many-PhD-students-can-really-get-%E2%80%99productive%E2%80%99-or-real-time-use-output-from-their-PhD-research/answer/Juan-Lu-5?share=60d0d105&srnd=5NynB>

Just get a masters you stupid kids

70 replies and 10 images omitted. Click here to view.

>> Anonymous 09/12/18(Wed)15:22:05 No.9997833

>>9997102  
>>9997783

from the top left

- >steve: token white guy, faps to blacked pron, has an mlp collection
- >chang: 2nd generation asian-american, looks like he's doing graduate studies to get a promotion, has 2 kids studying law or medicine or both
- >pradeep: top scholar in his village, faps to facebook pics of his female colleagues, smells like curry
- >sanies: arab dr phil, faps to facebook pics of his colleagues' kids, has 6 kids and faps to their pics too
- >mehmet: former baker in a turkish town, faps to sheep pics on facebook, has a knife collection, no kids but keeps his ejaculate in mason jars under his bed
- >misha: former russian mafia, faps to soviet propaganda on youtube, may or maynot killed before, 6 pairs of adidas shoes (all stolen)

from bottom left

- >akira: human calculator, faps to the 10,000th digits of pi and above, can recite the entire script of the dark knight trilogy in at least 3 languages
- >lu: schizo azn chick, faps to graduation pics of her holding a phd degree (photoshopped), fantasize about eating her groupmates flesh, talks to herself in

Fuente: Foro /sci/ de 4chan

Una vez conociendo las propiedades básicas de 4Chan resulta conveniente abordar de forma específica el fenómeno del anonimato, ya que es gracias a él fueron posibles muchas acciones que 4chan llevó a cabo. El anonimato conforma un aspecto importante dentro del ser-usuario que habita 4chan, ya que no sólo se trata de no decir tu identidad, sino de la capacidad de equivocarte, de cambiar de opinión, de deshacerte de tu historia y tu contexto, de crear comunidad con desconocidos e incluso de ser quien realmente eres.

### 4.3. Anonimato

En febrero del 2010, Christopher “moot” Poole dio una charla TED<sup>221</sup> sobre 4chan. Al terminar la presentación el presentador se acerca a él y pregunta “Tengo la curiosidad si tú alguna vez te recuestas en la noche preocupado por haber abierto la caja de Pandora”. Moot lo piensa un segundo y da una respuesta inteligente para un grupo de usuarios de 4chan y su auditorio de ese momento:

Sí y no. Quiero decir, así como salen cosas buenas de este ambiente, también sale mucha maldad. Hay bastantes inconvenientes. Pero creo que el bien mayor se está logrando, simplemente permitiéndole a la gente... hay muy pocos lugares, ahora, a los que puedes ir y no tener identidad, ser completamente anónimo y decir lo que quieras. Y decir lo que quieras, pienso, es algo muy poderoso. Hacer lo que quisieras, ya sería cruzar la línea. Pero creo que tener estos sitios es importante. Al recibir correos, la gente dice: "Gracias por darnos este lugar, esta salida, a donde puedo venir luego del trabajo y ser yo mismo".

En el momento en el que Poole tradujo el código de Futaba, el anonimato ya era parte de la arquitectura del sitio para nombrar a aquellos usuarios que publicaban sin llenar el área de apodo o nombre “Poole recuerda cómo Babel Fish tradujo el kanji que significa el nombre de usuario predeterminado de Futaba: *Sin nombre*. Lo cambió a *Anónimo*, y eso, más o menos, fue eso.”<sup>222</sup>m. Sin embargo en ese mismo año leyó un artículo sobre la importancia del anonimato en las comunidades.

---

<sup>221</sup>“Christopher “moot” Poole: el caso a favor del anonimato en línea”, Video en ted.com, 11:18 minutos, publicado por TED, 15 de Febrero del 2010, [https://www.ted.com/talks/christopher\\_m00t\\_poole\\_the\\_case\\_for\\_anonymity\\_online?language=es](https://www.ted.com/talks/christopher_m00t_poole_the_case_for_anonymity_online?language=es).

<sup>222</sup>Ibid

Cuatro años después de la creación de 4chan, entre el 2008 y 2011, existía una tendencia importante a la migración de las redes sociales, lo que significa el registro, con un correo, un nombre y/o un usuario, principalmente. “La experiencia en línea resultante está abierta al capital, ya que el seguimiento de los datos personales, los datos de uso y la vigilancia del gusto abre la publicidad en línea y las campañas de marketing dirigidas individualmente. A medida que las búsquedas personalizadas se convierten cada vez más en el modo dominante de navegación web, cambian los aspectos sociales, económicos y comunitarios.”<sup>223</sup>

Esta tendencia de ir perdiendo privacidad ha ido aumentando, desde teléfonos inteligentes que solicitan aceptar términos y condiciones de monitoreo del equipo y su uso<sup>224</sup>, hasta establecer que hoy todos necesitan un correo.

Muchos argumentos en contra del anonimato van de la mano de la seguridad y el respeto. Byung-Chul Han piensa que la distancia del anonimato y las shitstorms son causas de escándalo y pérdida de decoro<sup>225</sup>. En otros casos algunos estudios pretenden demostrar que dentro de 4chan no existe cohesión, ligado bastante al anonimato y a lo efímero de las publicaciones <sup>226</sup> “La narrativa común acerca del anonimato sugiere que las comunidades se benefician de revelar los nombres

---

<sup>223</sup> Ibid

<sup>224</sup> Un gran documental para abordar este tema es “Terms and Conditions May Apply” en el que se abordan consecuencias de aceptar los términos y condiciones de varias páginas y comunidades grandes, ligadas al espionaje y a la “violación consentida” de privacidad. (*Terms and Conditions May Apply*. Dirigida por Cullen Hoback. 2013. Park City, Utah, EU: Variance Films. 2013. Filme Documental)

<sup>225</sup> Byung-Chul Han. *En el Enjambre*. Barcelona, Herder, 2016, p.15

<sup>226</sup> Lee Knuttila, “User unknown: 4chan, anonymity and contingency”, *First Monday*, no. 10 (2011) <http://www.ojphi.org/ojs/index.php/fm/article/view/3665>

y reputación de los participantes (Millen and Patterson 2003), y que el anonimato puede ser una influencia negativa por el efecto de la desinhibición en línea (Suler 2005)<sup>227</sup>

Pero esto no es precisamente cierto, ya que el anonimato es un componente importante de la vida; no por esconder quiénes somos o lo que hacemos sino porque la idea de un día ir a la farmacia y pedir ciertas medicinas y que ya sepan quiénes somos, qué enfermedades hemos padecido o qué condones usamos, simula una violación de la esfera privada.

Es que eso es lo que pasa al navegar en general. Por ejemplo, Amazon sabe qué compramos, Busca Libre (un sitio de venta de libros) qué es lo que leemos, Pornhub qué pornografía consumimos, y todos tratan de hacer que consumamos más, por lo que cada vez más sitios web que saben cosas de nosotros. Por otro lado, la forma tecnológica de vida basada en la comunicación indispensable para ser-existir en el ciberespacio así como la conexión constante, genera que nosotros mismos pasemos los límites de la intimidad publicando muchas veces cosas que tal vez no deberían ser publicadas.

Pero dentro de 4chan el anonimato ha sido bastante positivo. “Como sea, la dinámica dentro de 4chan y /b/ sugieren que el anonimato puede ser una característica positiva para comunidades. La desinhibición puede ser benéfica; en temas de consejos y discusiones, el anonimato puede proveer de una cubierta para conversacio-

<sup>227</sup>Michael Bernstein, Andrés Monroy-Hernández, Harry Drew, André Paúl, Katrina Panovich, y Greg Vargas. “4chan and/b: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community.” *ICWSM*, 2011: pp. 50-57.

nes más íntimas y abiertas.”<sup>228</sup>

Es gracias al anonimato que 4chan funciona como un espacio tremendamente creativo, y por otro lado gracias a que las publicaciones se van borrando, por lo que la gente es lo que en ese momento quiere ser. Lee Knuttila concluye “4chan presenta un modo de estar en línea envuelto en el anonimato y modelado por la contingencia. Hace hincapié en la otredad, la disidencia, la creatividad, la variación y la pluralidad”<sup>229</sup> El anonimato incentiva la aceptación de lo otro; y siguiendo el refrán de “quien se enoja pierde” se da el aprovechamiento de todas las ideas e iniciativas, para bien o para mal. Estas implicaciones al final se concretan en consecuencias y opiniones políticas del mundo como afirma Knuttila:

“ A través de esta interfaz anónima prevaleciente surge un sentido profundamente único de contingencia y alteridad, que enfatiza un mundo común (acciones no atribuidas, grupo de memes, estados afectivos compartidos) y simultáneamente una alteridad radical. Al pensar no solo en lo que se dice sino en cómo se dice, obtenemos información sobre los diferentes modos de estar dentro de las redes. Podríamos no encontrar 4chan atractivo, pero el anonimato y la contingencia incitan ramificaciones políticas y éticas. Como tal, 4chan encarna una posición ontológica llena de promesas y peligros.”<sup>230</sup>

Finalmente es importante hacer una aclaración ya que aunque existe el anoni-

---

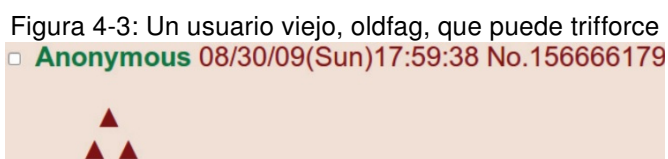
<sup>228</sup> *Ibid.*, p.55

<sup>229</sup> *Ibid*

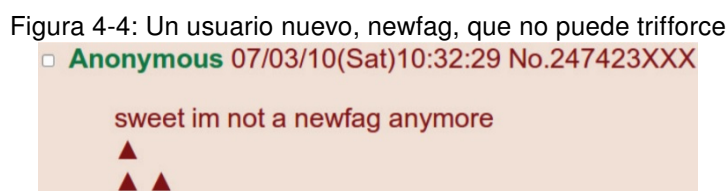
<sup>230</sup> *Ibidem*



mato, 4chan recurre a códigos para demostrar que se es un usuario con antigüedad en la página de reconcimimiento y respeto, como la “barrera” llamada Trifforcing, la cual “significa dejar una publicación que usa Unicode para imitar el icono de tres triángulos del videojuego popular The Legend of Zelda:”<sup>231</sup>



Los usuarios nuevos, newfags, copiarán los caracteres y con intención de validarse como oldfags pegarán en un comentario o nueva publicación para obtener un resultado así:



“La única forma de hacer trifforce en 4chan es usar una serie complicada de códigos de caracteres Unicode. En términos de teoría de señalización, podemos pensar en trifforcing como un índice: una señal cuya presentación solo es posible por alguien con habilidades o conocimientos particulares.”<sup>232</sup>.

Este es el reto de iniciación más importante, sin embargo mucho del argot y léxico propio del sitio, así como muchas de sus publicaciones tiene un efecto de barrera. Como menciona Gregg Housh, un activista asociado con Anonymous “La idea es publicar algo que no podrá ser “des-visto” nunca. La mitad de los post en /b/ son

<sup>231</sup> *Ibid*

<sup>232</sup> *Ibidem*

específicamente para que no regreses a /b/”<sup>233</sup>.

No obstante una vez pasando estas barreras, 4chan es un espacio donde puedes publicar lo que quieras, sin importar quién eres ni de donde vengas, y encontrar otros como tú. Como afirma el periodista del New York Times, Adrian Chen: “En realidad es un lugar donde la gente puede ser honesta”<sup>234</sup>.

#### 4.4. Breve Historia de 4Chan

Dentro de las FAQ de 4Chan se pregunta ¿Cuándo inició todo? a lo que la página responde:

4Chan fue iniciado como proyecto por Christopher “moot” Poole, un usuario de una pequeña comunidad de IRC conocida como Raspberry Heaven, que estaba compuesta (en ese entonces) por usuarios del subforo “Anime Death Tentacle Rape Whorehouse” (ADTRW), parte The Something Awful. El sitio comenzó como un pequeño vertedero de imágenes para aquellas comunidades que pronto se extendieron como un camino de pólvora y obtuvieron suficiente tráfico y popularidad para convertirse en su propia comunidad completamente desarrollada.<sup>235</sup>

Es bastante válido suponer que la historia de 4chan empezó ahí, pero sería importante establecer que 4chan, el precedente más antiguo es una página japonesa llamada Ayashii Warudo (Mundo Extraño / Sospechoso)<sup>236</sup>, que funcionaba de for-

<sup>233</sup> *We are legion*. Dirigida por Brian Knappenberger. 2012. Park City, Utah, EU: Variance Films. 2012. Filme Documental

<sup>234</sup> *Ibidem*

<sup>235</sup> *Ibidem*, La Traducción es propia

<sup>236</sup> Muchos de los datos e información de 4chan son recopilados por los propios usuarios por medio de YouTube o el proyecto de Tanasinn.info, el cual es una wiki que puede ser modificada por distintos usuario. (Tanasinn.info, *Complete History of 4chan*, Septiembre 2018, [http://tanassinn.info/wiki/Complete\\_History\\_of\\_4chan](http://tanassinn.info/wiki/Complete_History_of_4chan) (último acceso: 12 de Septiembre de 2018))

ma anónima y creaba muchos memes.

El sitio no era muy popular y constantemente era víctima de ataques, por lo que el creador pidió se respaldaran con sitios parecidos. Respondiendo ese llamado, en 1999, un hombre llamado Hiroyuki Nishimura crea el sitio Ni Channeru, mientras que otra persona llamada Lowtax (de identidad desconocida) crea el sitio The Something Awful.

EN 2001, Lowtax crea el subforo del que Moot era parte “Anime Death Tentacle Rape Whorehouse”(ADTRW), mientras Ni Channeru moría<sup>237</sup>, por lo que es creado un foro de respaldo llamado Futaba o 2chan, que crea un foro /b/ para contenido aleatorio. Como sabemos, estos sitios eran recurretes para Poole<sup>238</sup>, por lo que en un intento de crear uno para occidente, el 29 de Septiembre del 2003, registra el dominio 4chan.net, copiando y traduciendo el código de Futaba<sup>239</sup>, que al inicio sólo tenía el foro /b/ de Anime y Random.

A partir de ese momento 4Chan comenzó a agregar más sitios y volverse más popular. Muchos tablones eran creados y cerrados porque no se cumplía con las reglas y se creaban post que no tenían que ver con el tema del tablón.<sup>240</sup>

---

<sup>237</sup>Ndee “Jkid” Okeh. *2chan History*, 20 Agosto 2014. <https://github.com/bibanon/bibanon/wiki/2ch-History>(último acceso: 12 de Septiembre de 2018)

<sup>238</sup>Jerry Langton. *Funny how 'stupid' site is addictive*, 22 de septiembre de 2007. [https://www.thestar.com/life/2007/09/22/funny\\_how\\_stupid\\_site\\_is\\_addictive.html](https://www.thestar.com/life/2007/09/22/funny_how_stupid_site_is_addictive.html)(último acceso: 12 de Septiembre de 2018)

<sup>239</sup>Julian Dibbell. *Radical Opacity*, 10 de septiembre de 2010. <https://www.technologyreview.com/s/420323/radical-opacity/>(último acceso: 12 de Septiembre de 2018)

<sup>240</sup>Como en el caso de /x/ que en el 2005 era un tablón sobre fotografía, para ser cerrado un mes después y ser reabierto en Enero del 2007 para temas paranormales.

Es importante hacer un paréntesis para remarcar que dentro de 4chan se gestó el sistema de comunicación por memes. No queremos decir que 4chan inventó los memes, ya que en realidad el concepto meme nació como parte de la teoría memética de Richard Dawkins, quien creó el concepto para explicar que las ideas se reproducen de la misma forma que lo hacen los genes, solo que en lugar de herencia los memes se distribuyen por tradición e institución, y lo que marca sus pautas de reproducción es la cultura. De acuerdo con Dawkins y su seguidor John S. Wilkins, el código bajo el que se desarrolla un meme es la semántica y el medio de codificación son las estructuras neuronales<sup>241</sup>.

Esto es algo que 4chan entiende, ya que dentro de su FAQ es definido como “una idea que es fácilmente transferible de una mente a otra. Piensa como en *frases*. Los memes se crean cuando un gran grupo de usuarios se identifica con una imagen o lema en particular. Su (mal) uso continuo provocará la destrucción del universo.”<sup>242</sup>. Omitiendo el último enunciado, el resto de la definición va de acuerdo a las ideas de Dawkins y su memética, y aunque 4chan no haya sido la creadora del concepto meme, sin duda es uno de los cuneros más importantes de éstos.

Una investigación realizada coordinada por el ingeniero Gianluca Stringhini arrojó que 4chan es el sitio que más memes ha generado y quien tiene más influencia, aunque sea menos efectivo a comparación de otros sitios.<sup>243</sup>. Esto se debe a que

---

<sup>241</sup> *Ibid*, p.41

<sup>242</sup> *Ibid*

<sup>243</sup> SSavvas Zannettou, Tristan Caulfield, Jeremy Blackburn, Emiliano De Cristofaro, Michael Sirivianos, Gianluca Stringhini, and Guillermo Suarez-Tangil. “On the origins of memes by means of fringe web communities” en *arXiv preprint arXiv:1805.12512* (2018), p.16

el 43 % de las publicaciones no tienen respuestas, por lo que muchas publicaciones son posteadas varias veces.<sup>244</sup>

Es así que 4chan representa un sitio de gran influencia que ha popularizado sintaxis visuales, sentidos de humor o cosas de las que hacer burla (como el meme Pedobear para la pedofilia o el meme an hero para el suicidio), que han permitido que no sólo se popularicen en países anglosajones, sino también ha permitido que las sociedades latinoamericanas, por poner un ejemplo, adopten estas imágenes e ideas para generar sus propios memes para su respectivos códigos de humor.

Esta forma de interacción dentro de 4chan correspondería directamente al tipo *Creación*, de la tipología de Delia Crovi, lo cual significa que el ser-usuario utiliza su entorno, historia de vida y capital cultural para generar contenido en Internet. Esta forma de interacción es la que más compromete e integra al ser-usuario a una comunidad digital, lo cual es más claro al notar que existe una dinámica de exclusión a los usuarios que dentro de 4chan no conocen los memes-ideas.

Es importante hacer un paréntesis, ya que la comunicación por memes dentro de la tipología de la interacción constituiría en principio fenómeno de *Modificación y Traslación*; se tiene una imagen base creada por alguien más a la que simplemente le cambias el texto para modificar el contenido del chiste pero manteniendo las funciones retóricas que permiten reírse a quien lo lee. En este sentido la interacción sería simplemente una modificación y traslación.

---

<sup>244</sup> *Ibid.*, p.54

Sin embargo la teoría de las replicaciones de la memética sí contempla la preservación de funciones, pero con contenido diferente como una forma de creación distinta a la simple modificación. En términos semiológicos sencillos de Roland Barthes se puede explicar de la siguiente forma: El texto lingüístico en un meme es un elemento de anclaje, ya que el significado de la imagen es explicado y entendido únicamente en virtud de lo que el texto permite expresar a la imagen. Un meme de pura imagen preserva funciones sin contenido, por lo que es un mensaje sin contenido específico. Los memes funcionan cuando el texto y la imagen operan en conjunto, por lo que si el texto o la imagen cambian, se creó algo distinto.

Estas dinámicas propias de una comunidad, generan lazos de reconocimiento y ejercicios de otredad en el que se acepta a un usuario como parte o no de una comunidad, por lo que saber que los memes son un sistema de comunicación propio de 4chan es importante para comprender la forma en la que opera, ya sea para trolleos y operaciones o para reafirmarse dentro de una comunidad específica de la que se es parte. Entender que los memes son más que imágenes graciosas para 4chan, permitirá entender mejor y de forma más rica la historia del sitio.

Dado que una página con 15 años de historia tiene muchos momentos importantes, será pertinente sólo recordar algunos momentos que marcaron antes y después de la página<sup>245</sup>, pero no presentados en orden cronológico, sino agrupados por momentos con características en común. Además se mencionará más no se desarro-

---

<sup>245</sup>Se tiene consciencia de que esta tesis aborda principalmente el foro /b/, pero al ser básicamente la misma comunidad, en algunos momentos el foro /b/ compartirá el protagonismo con otros tablonés.

llará momentos que relacionan a 4Chan con el grupo de ciberactivistas Anonymous, ya que se abordará en su propio apartado.

Aunque el inicio de Anonymous como ente colectivo empieza en el 2003, lo popular es marcar que en el primer trimestre del 2008 que Anonymous y el proyecto Chanology empezaron a gestarse en 4chan, pero en realidad todo ese año fue de muchos escándalos para la página. Tal vez el más serio (palabra extraña para una comunidad que bromea sobre pedofilia y suicidio) haya sido el 16 de Septiembre del 2009, en el que un hacker usuario de /b/ hackeó el correo Yahoo! de la candidata a la vicepresidencia por el partido republicano en EU, Sarah Palin<sup>246</sup>.

El hacker, un joven de 20 años llamado David “Rubico” Kernell, subió varias capturas de pantalla al foro /b/ en donde se mostraban las conversaciones que tenían con otros políticos o amigos. En los correos se podían ver cosas como elogios a algún discurso de la competencia demócrata, Barak Obama; que le molestaba que los reporteros le preguntaran sobre si creía en los dinosaurios y si creían que éstos coexistieron con los humanos o “Su aclaración de que ella había pagado una cabina de bronceado instalada en la mansión del gobernador en Juneau que habían usado sus hijas”<sup>247</sup>. Pese a que la filtración no tenía correos realmente importantes, Kernell fue acusado y sentenciado a un año más un día bajo custodia federal, seguido de tres años de libertad condicional. Durante el caso “Moot” Poole tuvo que dar una

<sup>246</sup>Bobbie Johnson. *Sarah Palin vs the hacker-The Telegraph*, 27 Mayo 2010. <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/sarah-palin/7750050/Sarah-Palin-vs-the-hacker.html>(Último acceso: 14 Septiembre del 2018)

<sup>247</sup>BBC Mundo. *Correos electrónicos de Sarah Palin: salen a la luz los primeros detalles*. 11 de junio del 2011, [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/06/110611\\_sarah\\_palin\\_emails\\_rg](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/06/110611_sarah_palin_emails_rg)(Último acceso: 14 Septiembre del 2018)

declaración ante un juez<sup>248</sup>

Es verdad que 4chan y el foro /b/ tiene usuarios bastante inteligentes, algunos con competencias informáticas para hackear equipos o “tirar” servidores de algunas páginas, como se mostró en el caso de Sarah Palin, pero el hackeo más importante fue el llamado “The Fapping”<sup>249</sup> el 31 de Agosto del 2014, que consistió en el hackeo de cuentas de iCloud<sup>250</sup> de 102 celebridades femeninas de cine y televisión<sup>251</sup>, entre las que se encontraban actrices como Jennifer Lawrence, Hillary Duff, Scarlett Johanson o Winona Ryder, por mencionar algunas. Si bien las casi 500 fotografías circularon mucho por Internet, el primer lugar en el que se publicaron fueron en el tablón /b/. Al final se descubrió que el hacker de 26 años, George Garofano había sido quien hackeó las cuentas, y quien fue sentenciado a 8 meses en prisión.

Existen muchos otros casos de hackeo menos famosos por no tener que ver con personalidades públicas, sin embargo, es bien sabido que varios son los usuarios de 4Chan que tienen conocimientos de informática, por lo que sería válido encasillar a la comunidad de 4Chan en una cultura hacker, de acuerdo a la clasificación de Castells. Estos personajes, como sugiere Linus Torvalds, realizan ciertas actividades porque le parecen entretenidas, pero además muchas de éstas están motivadas por gustos personales relacionadas a cosas “geeks” o “ñoñas”, como la ciencia ficción o

<sup>248</sup>Las declaraciones de Moot se pueden ver en la transcripción en el siguiente link: <https://web.archive.org/web/20100820204109/http://i.cdn.turner.com/dr/teg/tsg/release/sites/default/files/assets/poole-testimony.pdf>

<sup>249</sup>Resultado de la onomatopeya *Fap* utilizada para referencias a la masturbación, y *Happening* que significa acontecimiento

<sup>250</sup>Charles Arthur. *Naked celebrity hack: security experts focus on iCloud backup theory* de Septiembre del 2014, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/01/naked-celebrity-hack-icloud-backup-jennifer-lawrence>(Último acceso: 14 Septiembre del 2018)

<sup>251</sup>Angie Romero. *Full list of celebrities affected by nude photo leak*. 1 de Septiembre del 2014. <http://varietylatino.com/english/2014/gente/noticias/nude-photo-leak-hacking-full-list-celebrities-jennifer-lawrence-77530/> (Último acceso: 14 Septiembre del 2018)



las caricaturas, además de relacionarlas con dinámicas de reputaciones personales o grupales. Estas dos características están relacionadas con dos enfrentamientos famosos que ha tenido 4Chan, uno externo y el otro interno.

El primero tiene que ver con la reputación global de 4chan, y es el enfrentamiento que existió entre 4Chan y el sitio de microbloggin Tumblr, el 14 de Noviembre del 2014<sup>252</sup>, ambas con sus respectivas llamadas a la batalla (Figura 4-3). El motivo un poco difuso del conflicto es que Tumblr tomaba mucho contenido creado por los usuarios de 4Chan, sin dar crédito ni referenciar, por lo que convocaron a la Operación Overlord, referencia a la batalla de Normandía en la Segunda Guerra Mundial.

Figura 4-5: Llamadas a la batalla de 4Chan (Izquierda) y Tumblr (Derecha)



La estrategia de 4Chan se dividía en tres etapas. En la primera planteaba crear perfiles falsos y llenar Tumblr de imágenes pornográficas y gore. La segunda etapa consistía en hackear algunos de los perfiles más populares de Tumblr para posterior-

<sup>252</sup> *ibid*

mente borrar contenido y agregar cualquier tipo de imágenes. Finalmente la tercera etapa, consistía en un ataque DDOS<sup>253</sup>

Por otro lado la estrategia de Tumblr era la Operación Overkitten, que consistió en llenar los foros pornográficos de 4Chan con miles de imágenes de gatitos, seguidos por ataques DDOS.

El 14 de Noviembre del 2014, Tumblr y 4chan hicieron ataques DDOS, y después de poco tiempo tanto la página principal de 4chan, como el foro /b/ fueron inhabilitados, mientras que el servidor de Tumblr se caía y se levantaba. Por otra parte, algunos usuarios en Twitter narraban las situaciones de ambas páginas en dos hashtags distintos #TeamTumblr y #Team4chan. Después de algunas horas, todos los foros de 4chan estuvieron sin acceso, mientras que Tumblr continuaba funcionando. Este fue el final de una batalla pero el inicio de una rivalidad que conllevaría otros enfrentamientos menos intensos.

Esta fue una de las pocas veces que 4chan ha perdido una batalla, principalmente por la falta de organización de los usuarios. El sitio ha generado muchas operaciones parecidas (como el ataque al locutor supremacista blando, Hal Turner, en 2006; el ataque al Ministerio de Cultura de España en 2010 o a 9gag, otro sitio popular de memes), basadas en la propagación de un descontento que coordina a muchos usuarios con un fin, que puede ser benéfico o perjudicial. Este tipo de “ope-

---

<sup>253</sup>Distributed Denial of Service, traducida como Denegación de Servicio Distribuida, consiste en utilizar un programa como LOIC para saturar un servidor de un página e inhabilitarla durante el tiempo deseado, generando pérdidas económicas, por el periodo de inactividad y generando frustración entre los usuarios

raciones” coordinadas son llamadas “shitstorms”; acciones anónimas que coordinan a un conjunto de individuos con un fin, generalmente quejarse de algo.

Lo importante ha sido la forma en la que estas operaciones producen efectos en el espacio físico, por ejemplo, en alguna ocasión la revista Time nombró a Poole el hombre más influyente del 2009<sup>254</sup>. Para una persona que conoce a 4Chan esto no sería casualidad, ya que las votaciones para este título eran en línea, por lo que las capacidades informáticas de los usuarios pudieron haber inferido, sin contar que las letras de los primeros 21 lugares forman la oración “mARBLECAKE. ALSO, THE GAME”, dos memes originados en 4chan<sup>255</sup>.

---

<sup>254</sup>Time. *The World's Most Influential Person Is...*, 27 de Abril del 2009, <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1894028,00.html> (Última vez consultado el 14 de Septiembre del 2018)

<sup>255</sup>Erick Schonfeld. *Time Magazine Throws Up Its Hands As It Gets Pwned By 4Chan*, 27 de Abril del 2009 <https://techcrunch.com/2009/04/27/time-magazine-throws-up-its-hands-as-it-gets-pwned-by-4chan/> (Última vez consultado el 14 de Septiembre del 2018)

Figura 4-6: Lista de las personas más influyentes del 2009 de la Revista Time

[REFRESH DATA](#)

Rank	Name	Avg. Rating	Total Vote
1	moot	87	12,939,521
2	Anwar Ibrahim	42	1,632,411
3	Rick Warren	42	1,290,988
4	Baitullah Mehsud	40	1,281,854
5	Larry Brilliant	39	1,425,061
6	Eric Holder	38	1,215,008
7	Carlos Slim	37	1,311,525
8	Angela Merkel	37	1,069,787
9	Kobe Bryant	36	1,195,005
10	Evo Morales	34	1,045,245
11	Alexander Lebedev	34	640,115
12	Lil' Wayne	33	637,426
13	Sheikh Ahmed bin Zayed Al Nahyan	32	622,054
14	Odell Barnes	31	621,182
15	Tina Fey	30	646,446
16	Hu Jintao	29	614,359
17	Eric Cantor	28	580,189
18	Gamal Mubarak	27	580,389
19	Ali al-Naimi	26	627,786
20	Muqtada al-Sadr	25	564,094
21	Elizabeth Warren	24	559,800
22	Manny Pacquiao	23	9,382,234
23	Barack Obama	22	8,881,887

No se duda que los usuarios hayan interferido en las votaciones de Time, pero lo interesante tiene que ver directamente con la convicción organizativa que tiene esta comunidad, sin el interés directo de poner al creador en una revista tan importante, sino como un gran chiste involuntariamente contado por Time. Este tipo de operaciones cambian la consciencia y actividad de los usuarios que participan en estas campañas, configuran su humor, sus actividades y sus forma tecnológica de vida, dentro y fuera del ciberespacio.

Sin embargo, como ya se mencionó, han existido conflictos al interior de la comunidad. Un ejemplo está relacionado con los gustos frikis y ñoños, directamente

con la caricatura My Little Pony. El enfrentamiento (llamado Pony Wars<sup>256</sup>) se dio al interior de 4Chan en el 2010, con más fuerza en los tablonos /b/ y /co/, originado por un artículo<sup>257</sup> publicado en el sitio especializado en animación, Cartoon Brew donde se criticaba fuertemente al primer capítulo de My Little Pony. La discusión llegó al tablón de animación y comics /co/ lo que le dió mucha popularidad a la caricatura, que empezó a ser objeto de memes y otros contenidos, que terminó por expandirse a otros tablonos de 4chan.

La situación llegó a un punto que los moderadores empezaron a eliminar todo lo que tuviera que ver con Ponys o Broonys (el nombre que se dieron los fans de la caricatura). Después de un intento de crear y socializar un imageboard fuera de 4Chan dedicado a los Ponys, Moot y su equipo crearon el foro /mlp/ y se instauró la regla global 15, que dice que no se pueden publicar cosas de Ponys en otro foro que no sea /mlp/.

4chan sustenta con sus acciones un fenómeno de la exageración de las cosas. En realidad la guerra de los Ponys, consistió en llevar a un extremo el fanatismo y lo que se consideraba divertido, llegando incluso a molestar a otros usuarios del mismo sitio. Han existido otras formas en la que usuarios de 4chan trollean (hasta el punto de generar accidentes) a otros usuarios, a través de experimentos o tutoriales que acaban con bombas, gases venenosos o explosiones de metales. Los niveles

<sup>256</sup>Claire Burdfield. *A BRIEF HISTORY OF THE 4CHAN 'PONY WARS'*, 8 de Diciembre del 2017, <https://cstonline.net/a-brief-history-of-the-4chan-pony-wars-by-claire-burdfield/> (Última vez consultado el 14 de Septiembre del 2018)

<sup>257</sup>Amid Amidi *The End of the Creator-Driven Era in TV Animation*. 19 de Octubre del 2010, <https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/the-end-of-the-creator-driven-era-29614.html> (Última vez consultado el 14 de Septiembre del 2018)

de exageración son más visibles en el terreno político, como es el mismo caso del presidente Donald Trump, calificado “el primer presidente meme de la historia”<sup>258</sup>.

Tal vez fue hasta que Trump ganó las elecciones que la prensa estadounidense se dio cuenta del curioso papel que había tenido el foro durante las elecciones. “Desde los primeros días de su campaña, Donald Trump ha sido soportado por un contingente de usuarios de 4chan, quienes han pasado memes, swásticas y slogans de campaña con la misma irreverencia. Su búsqueda de *Lulz* es explícita.”<sup>259</sup>.

El apoyo que 4chan dio a la campaña de Trump giraba principalmente al comparar a Trump con un meme conocido como Pepe La Rana (Figura 4-5), una rana antropomórfica relacionada directamente con la extrema derecha, ya sea como un racista seguidor de Ku Klux Klan o como el mismísimo Adolf Hitler. Al inicio la rana no tenía esa personalidad, sino que era simplemente travieso o jugueteón, pero conforme se avanzaban las elecciones, Pepe la Rana se fue asociando (casi a la par del propio Trump) como un símbolo de la xenofobia. “Para el otoño de 2016, la transformación de Pepe era tanta que la Liga Anti-Difamación etiquetó a la rana como un símbolo de odio.”<sup>260</sup>

---

<sup>258</sup> Abby Ohlheiser. *‘We actually elected a meme as president’: How 4chan celebrated Trump’s victory* 9 de Noviembre del 2016, [https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/11/09/we-actually-elected-a-meme-as-president-how-4chan-celebrated-trumps-victory/?utm\\_term=.d02113292473](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/11/09/we-actually-elected-a-meme-as-president-how-4chan-celebrated-trumps-victory/?utm_term=.d02113292473) (Última vez consultado: 15 de Septiembre del 2018)

<sup>259</sup> Caitlin Dewey. *The only true winners of this election are trolls*, 3 de Noviembre del 2016. [https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/11/03/the-only-true-winners-of-this-election-are-trolls/?utm\\_term=.78d4c2459f17](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/11/03/the-only-true-winners-of-this-election-are-trolls/?utm_term=.78d4c2459f17) (Última vez consultado: 15 de Septiembre del 2018)

<sup>260</sup> AJ Willingham. *Murió Pepe, la rana de Internet que se había vuelto racista*. 8 de Mayo del 2017 <https://cnnespanol.cnn.com/2017/05/08/murio-pepe-la-rana-de-Internet-que-se-habia-vuelto-racista/> (Última vez consultado: 15 de Septiembre del 2018)

Figura 4-7: Pepe La Rana



La analogía entre Trump y la rana nació de un tweet del propio Trump, quien se twitteó a sí mismo personificado como Pepe La Rana, de ahí que 4chan decidiera dar su apoyo al primer candidato presidencial meme. Resulta sumamente difícil estudiar hasta donde esto es una broma para los usuarios del foro /b/ y /pol/, ya que si consiguiéramos obtener la identidad de alguno, probablemente respondería de forma irónica o sarcástica.

Figura 4-8: Tweet de Trump como Pepe La Rana



Desde entonces 4chan, especialmente el foro /pol/ se han vuelto el ejército personal de memes del presidente Trump, creando grandes operaciones y campaña de *hate* contra artistas que, por medio de expresiones estéticas arremeten contra Trump (como el caso de Shia LaBeouf y su bandera contra Trump<sup>261</sup> o la pelea que tiene Trump contra la cadena de noticias CNN y sus supuestas noticias falsas, que terminó con una gran ola de memes en contra de CNN y el posible hackeo de los datos de cientos de periodistas de esta cadena de noticias<sup>262</sup>).

<sup>261</sup> La historia se puede resumir diciendo que en una instalación artística Shia LaBeouf pone un mensaje a Trump que dice "He wil not divide us". El mensaje estaba en una pared en un museo que fue vandalizado; después se puso una bandera en una ubicación desconocida, que eventualmente fue encontrada por 4chan (con conocimientos de aviación, astronomía, meteorología y climatología) sustituida por una gorra de campaña con el lema "Make América Great Again". Finalmente LaBeouf creó un sitio web con una bandera digital, sitio que ha sufrido varios ataques DDOS. (Rafael Martí. *Captura la bandera: el juego de 4Chan contra Shia LaBeouf que es mucho más que un juego*. 30 de Marzo del 2017. [https://www.playgroundmag.net/now/Captura-bandera-juego-Shia-LaBeouf\\_22632839.html](https://www.playgroundmag.net/now/Captura-bandera-juego-Shia-LaBeouf_22632839.html) (Última vez consultado: 15 de Septiembre del 2018))

<sup>262</sup> Sandra RoseReddit & 4chan Declare War On CNN For Threatening Wrestling Meme Creator, 5 de Julio del 2017. <http://>



Por lo anterior, tanto 4chan como una página parecida llamada Reddit, han sido un foco de atención para diversos rumores de que engloban a la ultra derecha, Trump y 4chan. Incluso el nuevo dueño desde el 2015, Hiroyuki Nishimura<sup>263</sup>, ha mencionado que de 4chan ha sido objeto de ataques DDOS, al parecer relacionados con el apoyo de /pol/ y /b/ a Trump.

Cuestionar sobre si 4chan sigue siendo relevante o a veces existiendo es común en este momento; se siente que ya no es tan radical o trolleadora como antes, sobre todo porque los centros de interacción como Taringa, o 4chan dejaron de ser tan populares por el ascenso y popularización de las redes sociales. Sin embargo no se puede negar que existen muchos momentos en los que 4chan ha sido participe y actor principal de varios de los trolleos más grandes que se hayan hecho.

La pregunta es: ¿Qué ha permitido estas operaciones acciones? y ¿Qué las ha motivado? Porque como mencionamos antes, 4chan es una comunidad. La gente siente que pertenece a algo, lo que ha motivado guerras internas y externas, o pruebas de iniciación entre usuarios nuevos y viejos (como dicta Newfags can't triforme). 4chan, con las muchas historias aquí esbozadas, demuestra que sí existe una comunidad dentro de todos sus foros que cumplen principalmente con las características del estrato Hacker, y por su forma de actuar y naturaleza de sus interacciones pueden encajar como una comunidad, de acuerdo a las escalas de organización

[sandrrose.com/2017/07/reddit-4chan-declare-war-cnn-threatening-wrestling-meme-creator/](http://sandrrose.com/2017/07/reddit-4chan-declare-war-cnn-threatening-wrestling-meme-creator/) (Última vez consultado: 15 de Septiembre del 2018)

<sup>263</sup>Adquirió el sitio web, después de que Moot Poole dejara el sitio el 21 de Enero del 2015 para trabajar en Google

simbólica, lo que implica que sus contenidos, en principio son individuales y privados.

Teniendo esto claro sería correcto suponer que existe una significación imaginaria social que mueve a 4chan, en función de todo lo que han hecho (Anonymous, The Fapping, La Guerra de los Ponys, impulsar a Trump) que es el corazón de sus actividades: este es el Lulz, pero éste solo es posible dentro de la arquitectura de los imageboards que permite el anonimato como la forma de distancia que hicieron posible las shitstorms más importantes y que “hacía temblar a todo Internet”.

## 4.5. El Lulz

¿Qué hace 4chan? Trollar, ¿Cómo lo hace? Principalmente con memes, pero también con DDOS y otras formas de hackeo ¿Por qué lo hace? Por el Lulz.

Pero, ¿qué es Lulz?. La antropóloga Gabriella Coleman recurre a una definición de la Encyclopedia Dramática (ED) <sup>264</sup> que escribe

Lulz “es una corrupción de LOL, que significa “reírse a carcajadas” reírse a costa de otra persona. Esto la convierte en una expresión inherentemente superior a otras formas de humor inferiores [...] El Lulz es utilizado por internautas que han presenciado demasiadas veces desastres económicos, ambientales o políticos importantes y que, por consiguiente,

---

<sup>264</sup> “...un compendio virtual increíblemente detallado que cataloga la mecánica, historia, gore y tradición trol. A pesar de ostentar el título de *Enciclopedia*, no ofrece ni neutralidad ni objetividad. Sin duda, la ED es una obra enciclopédica por su nivel de detalle pero su tono resulta escandaloso y está plagada de mentidas. Lo que la ED hace bien (logrando de esta manera una extraña dosis de objetividad) es exhibir la cinética moral del troleo”. Gabriella Coleman. *Hackers, activistas, espías y bromistas: Las Mil Caras de Anonymous*. Barcelona, arpa editores. 2016, p.33

consideran que un estado de sociopatía voluntaria y alegre respecto del estado apocalíptico actual del mundo es algo superior a ser continuamente emo<sup>265</sup>.”

No es fortuito que Coleman retome una “enciclopedia” falsa para tratar de abordar el lulz ya que al ser un aspecto creado por una comunidad, la derivación deductiva o abstraída por capítulos históricos resultaría complicada y errónea. El Lulz no es algo derivado de la experiencia sino algo imaginado por un grupo social, una creación ex nihilo que para el individuo que desea entrar a esa comunidad representa una Significación Imaginaria Social. La naturaleza magmática del lulz, por ser una significación imaginaria social, requiere trabajar el concepto desde la percepción y lo significativo para el grupo, más allá de las consecuencias o causas prácticas del concepto, por lo que recurrir a un texto como la ED puede resultar más productivo que otras fuentes de consulta documental.

De hecho Coleman aborda al lulz como un concepto argot, “una terminología especializada y esotérica empleada por un grupo o subcultura. Como el argot es algo muy opaco y particular, funciona para generar un secretismo o, como mínimo, erigir barreras sociales muy rígidas.<sup>266</sup>”. El Lulz representa una barrera que divide a lo que 4chan definiría como oldfags<sup>267</sup> los noobs<sup>268</sup>. El papel que tiene el conocimiento y práctica de Lulz por usuarios de Internet, diferencia a usuarios comunes y normales, de otros usuarios “superiores” que más que hacer LOlear, lulzean.

---

<sup>265</sup>Se refiere a la subcultura urbana construida al rededor del género musical emo. En la cultura hacker, todo lo emo es odiado y tomado como objeto de troleo

<sup>266</sup>*Ibidem*, p.34

<sup>267</sup>Usuarios veteranos en 4chan

<sup>268</sup>Usuarios novatos en cualquier actividad

“Los lols son familiares a cualquiera que haya enviado alguna vez una broma por correo electrónico. Los lulz son más oscuros: practicados siempre a expensas de alguien, propensos a errar el tipo y, ocasionalmente, al límite del lenguaje odioso o inquietante. [...] Los lulz están inconfundiblemente imbuidos de peligro y misterio y, en consecuencia, tratan primordialmente de los placeres derivados de la transgresión.”<sup>269</sup>

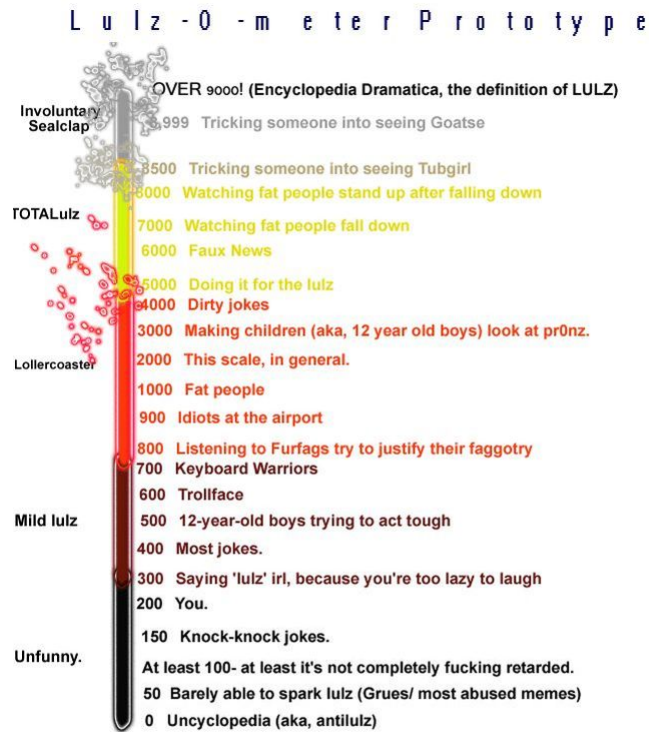
Para ayudar a entender mejor qué es el lulz podemos decir que es principalmente una práctica, que incluía en principio reírse de alguien más por hechos crueles, burlarse de la desgracia ajena, pero ahora también incluye bromas ligeras. Algunos ejemplos podrían ser que muchas personas vean imágenes horribles (como en la guerra contra Tumblr) o simplemente hacer memes de Pepe La Rana-Trump. De hecho la ED tiene una forma de “cuantificar” el Lulz de acuerdo a la siguiente imagen<sup>270</sup>:

---

<sup>269</sup> *Ibidem*, p.35

<sup>270</sup> Encyclopèdia Dramàtica, *Lulz*. 14 de Mayo del 2018, <https://encyclopediadramatica.rs/Lulz> (Última vez consultado 17 de Septiembre del 2018)

Figura 4-9: Lulzómetro



Fuente: Encyclopedia Dramatica

La clave del Lulz está justamente en la transgresión; ya sea transgredir cosas o temas serios con memes “graciosos”; enviar pizzas o prostitutas a casas de las víctimas; publicar datos personales como teléfonos, direcciones, números de seguridad social; usar tarjetas de crédito ajenas o sembrar contenido en computadoras de los demás. Básicamente todo lo que sea sagrado puede ser lulzeable. Los límites del lulz son los límites de lo que la humanidad considera sagrado.

Es posible que este comportamiento pueda ser explicado desde comprender a los usuarios que actúan por el Lulz. Coleman los califica como los embaucadores

de las eras contemporáneas. Desde la época medieval, la figura del embaucador ha sido transmitida en diversas fábulas y cuentos, como en *Sueño de una Noche de Verano*, en donde Puck engaña a los protagonistas y se ríe de su dolor, o el mismo Loki de la mitología nórdica.

“Los embaucadores están unidos por unas pocas características, tales como el deseo ardiente de desafiar o contaminar reglas, normas y leyes. A menudo carecen tanto del control de los impulsos como de la capacidad de experimentar vergüenza alguna, son desatados y su discurso no tiene filtros [...] A muchos les motiva la curiosidad y el apetito voraz. Raramente planifican sus acciones, eligiendo en cambio una espontaneidad desenfrenada que se traduce en una artera imprevisibilidad.”<sup>271</sup>.

Sin duda la comparación de Coleman entre usuarios de 4chan y Embaucadores es bastante pertinente y pone en relieve características propias de las culturas basadas en hackeo, como el sentimiento de superioridad, el capricho como motivación, la burla por la desgracia ajena, el rompimiento de las reglas o la falta de control. Estas características son objetivadas por medio del Lulz, que sirve como una guía de acciones orientadas a la diversión.

Como ya se dijo, los usuarios de 4chan y los hackers son personas que hacen cosas porque les parecen divertidas y les entretienen; el Lulz es sólo la forma a la que llaman a ese entretenimiento.

---

<sup>271</sup> *Ibid*, p.37

Una investigación sobre género y creación de memes de 4chan y Reddit<sup>272</sup> arroja tres características que conforman la Lógica del Lulz:

- La profanación de lo sagrado. Burlarse de todo y de todos.
- Discursos híper-humorísticos, híper-irónicos, híper-distanciados, lo que vuelve poco confiables la mayoría de los mensajes.
- Son deseables las respuestas y los contrataques por parte de las víctimas del trolleo.

Hemos afirmado a lo largo de este capítulo que el Lulz es una significación imaginaria social que moldea el comportamiento de los usuarios de 4chan, es decir que cambia la forma tecnológica de vida, principalmente sobre el humor, factor sumamente importante para ese estrato de la cibercultura y para esa escala de organización simbólica. Los usuarios que por Lulz hacen operaciones o actividades han incluso llegado a pasar años en prisión.

Sin duda la interacción constante entre los usuarios de 4chan cambia la forma en la que la persona se relaciona y se piensa a sí misma. El ser-usuario de 4chan configura su forma tecnológica de vida de acuerdo a una práctica social basada en el Lulz. No importa si es para trollear a un candidato presidencial o a una revista, el ser-usuario de 4chan se divierte haciendo esas cosas, muchas veces sin importar las consecuencias.

Estas prácticas de Lulz son posibles gracias al anonimato que provee este tipo de sitios, lo que representa una configuración específica para los Seres-Usuarios

---

<sup>272</sup> Ryan Milner «FCJ-156 Hacking the Social: Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz.» *The Fibreculture Journal*, 2013: 62-92.

que habitan 4chan quienes no podrían realizar estas actividades, sin posibilidad de ocultar la identidad, que se abordará en el próximo apartado.

#### **4.6. 4Chan y Anonymous**

Cuando se habla de 4chan se hace referencia a dos cosas principales: a los memes y a Anonymous. Es posible que los primeros duren y se usen por más tiempo, sin embargo Anonymous representa la resistencia hacktivista cibercultural por excelencia.

En la idea popular, Anonymous y el movimiento a su alrededor representaron una de las respuestas de la gente a los tiempos que se vivían a finales de la década de los 2000's, y aunque antes sí habían existido muchos movimientos que ponían al ciberespacio como un lugar para la política, la manifestación y alternativas de poder (principalmente por la cultura ciberpunk), fue hasta que Anonymous inició operaciones que el mundo conoció las capacidades organizativas de Internet para la resistencia al poder político y corporativo.

No obstante antes de abordar cómo 4chan dio pie a Anonymous es importante tener en cuenta que el hackactivismo no nace con Anonymous, ya que como su nombre lo indica es algo perteneciente a la cultura hacker; de hecho si tratáramos de rastrear los primeros rasgos nos llevaría al Massachusetts Institute of Technology (MIT) y a las bromas durante los años 60's como medir la distancia del puente entre Boston y Massachusetts con un hombre de apellido Smoot (el puente midió 364.4



Smoots y una oreja.<sup>273</sup>, con ese espíritu bromista y conocimientos sofisticados de ciencia y tecnología.

Además es importante entender que Anonymous no es un colectivo. Anonymous es cualquiera que quiera tomar el nombre. Anonymous también pueden ser todos. Lo que sí existen son operaciones o proyectos a los que los individuos pueden integrarse o no, ya sea Chanology, LulzSec o la operación Payback. Cada operación utiliza sus tácticas, que ayuda a clasificar a los hackers por color; es decir, tácticas legales de hackers de sombrero blanco; tácticas ilegales para hackers de sombrero negro y tácticas mixtas para hackers de sombrero gris. La mejor forma de asimilar esta idea es tomarla como dijo el hacker Vendetta, un miembro de Anonymous y el proyecto Chanology quien explica que “La idea de Anonymous, entró inicialmente como una broma. Alguien dijo que qué tal si 4chan, /b/ eran una sola persona y su nombre era Anonymous, sentado en algún lugar y lo lees todo ahí como si fuera una sola persona. Y eso aparenta desde afuera, es decir, no hay forma de saber la diferencia, podría ser sólo un tipo.”<sup>274</sup>

Ahora bien, dado que Anonymous ha sido uno de los movimientos más populares la bibliografía y fuentes son bastante abundantes, por lo que para esta tesis recurriremos a dos documentos principales; el primero es el libro *Las Mil caras de Anonymous* de la doctora Gabriella Coleman, ya que además de haber recibido el premio Diana Forsythe 2015 de la American Anthropological Association, constitu-

<sup>273</sup> Benjamin Arthur. *What's A Smoot?*. 5 de Octubre del 2017 <https://www.npr.org/sections/krulwich/2011/10/05/141009438/whats-a-smoot> (Última vez consultado 26 de Septiembre del 2018)

<sup>274</sup> *Ibid.*

ye un documento de primera mano, la misma Coleman colaboró con Anonymous y otros hackers. Por otro lado, tomaremos el documental *We Are Legion* dirigido por Brian Knappenberger, ya que permite sondear de manera general la historia del “movimiento”, al consultar a distintas personalidades especializadas en el tema, desde distintos periodistas hasta hackers anónimos que no darían su opinión en otras condiciones. Una vez aclaradas estas cuestiones podemos empezar.

Los miembros de Anonymous eran usuarios constantes de 4chan. Un miembro de Anonymous declaró “4chan es donde yo crecí y vivía ahí. Y lo que hacía era sólo por diversión. Se necesita una piel gruesa para disfrutarlo, pero siempre y cuando tú no ofendas, ocasionalmente entrarás y verás algo realmente creativo en 4chan. Creo que lo más interesante en ella, es que poder ver cómo evolucionan los memes. Verás algo un día y una semana más tarde tiene 50,000 derivados.”<sup>275</sup>.

Como usuarios de 4chan, dentro de Anonymous ya corría el Lulz, y en realidad el paso que dieron de ser simples usuarios de 4chan, fue un paso derivado de despertar su consciencia política, que inicia con el hackeo a Hal Turner a finales del 2006 e inicios del 2007. Hal Turner era un locutor de radio por Internet, con mensajes, noticias y opiniones relacionadas con el supremacismo blanco y la xenofobia. El mismo miembro de Anonymous comenta que:

“La primera vez que escuché de Hal Turner él estaba hablando mal de alguien 4chan. Estaba siendo el idiota más grande con un usuario relativamente conocido, y por diversión comenzamos a trollarlo y entonces creo

---

<sup>275</sup> *Ibid.*

que descubrimos que teníamos bases morales, que nos permitió tener a gente de nuestro lado. Pero él era un maldito neonazi. Eso no es correcto en la sociedad moderna. No está permitido hacer algo así”<sup>276</sup>

El trolleo a Hal Turner fue de la forma tradicional, enviar pizzas y prostitutas a su casa gratis, hacerlo pagar por paquetes que llegaban a su casa, saturar sus servidores con ataques DDOs, hasta hackearlos y filtrar los correos. Fue en esta filtración que se descubrió que era un espía para el FBI<sup>277</sup>, por lo que fue condenado en la escena supremacista. Pese a que lo anterior fue un evento importante para 4chan, Anonymous empieza con el Proyecto Chanology y su guerra con la Cienciología.

Todo comenzó con un simple video<sup>278</sup>, en el que el actor Tom Cruise explicaba en qué consistía ser un cientólogo, señalando que los cientólogos eran los únicos que podían hacer realmente algo para evitar el mal en el mundo. Las reacciones fueron muchas, sobre todo de risa. El video había sido filtrado por críticos de la cienciaología “La excienciaóloga Patty Moher, en colaboración con la veterana crítica Patricia Greenway, envió una copia a Mark Bunker, quien subió el video y envió el enlace al periodista de investigación Mark Ebner, quien a su vez lo subió a otras fuentes de noticias” <sup>279</sup>.

El problema fue que Mark Bunker no le puso contraseña para ver el video, por lo que sólo algunas horas más tarde el video ya había sido visto, bajado y publicado

---

<sup>276</sup> *Ibidem*

<sup>277</sup> Kurt Nimmo. *Hal Turner Admits He Worked for FBI* 28 de Julio del 2009. <https://www.infowars.com/hal-turner-admits-he-worked-for-the-fbi/> (Última vez consultado: 26 de Septiembre del 2018)

<sup>278</sup> JonnieGoodboyTyler50. “Tom Cruise Video Adoctrinador de Scientology (traducido y subtítuloado Petete / Anonymous Argentina)”. Video de YouTube, 9:35. Publicado el 16 de Junio del 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=XHzfwFj2NdY>


<sup>279</sup> *Ibid*, p.53

por noticieros. Uno de los sitios que lo publicó fue Gawker, pero después de que YouTube borrara el canal de Bunker, Gawker volvió a subir el video. “El Centro de Tecnología Religiosa -la rama de la Cienciología que aborda las cuestiones realizadas con la propiedad intelectual- pasó inmediatamente a la acción amenazando con demandar a los editores si no eliminaban el video. Gawker terminaba su artículo con una muestra de valentía: «Es de interés periodístico y no lo eliminaremos»<sup>280</sup>. Ese mismo día, 15 de Enero del 2008, se hizo una publicación en /b/.

Figura 4-10: Primera Publicación en 4chan sobre Chanology

Archivo :1200443857152.jpg-(22 KB, 251x328, intro\_scn.jpg)

**Anonymous** 01/15/08(Jue)19:37: 37 No.51051816



Creo que ha llegado el momento de que /b/ haga algo grande.

La gente necesita entender que no debe joder con /b/, y no hablar de nada durante diez minutos, y esperar a que la gente entregue su dinero a una organización que no tiene absolutamente ningún puto sentido.

Estoy hablando de “hackear” o “eliminar” el sitio web oficial de la Cienciología.

Es hora de utilizar nuestros recursos para hacer algo que creemos que es correcto. Es hora de volver a hacer algo grande, /b/.

Hablad entre vosotros, encontrad un lugar mejor para planearlo y luego llevad a cabo aquello que puede y debe hacerse.

Ha llegado el momento, /b/

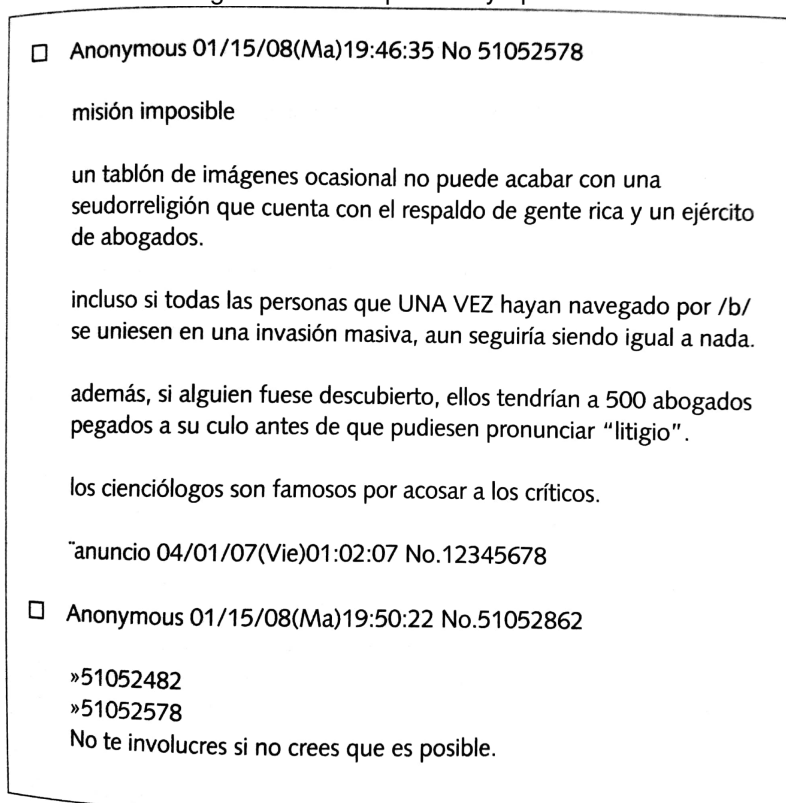
Fuente: Gabriella Coleman. Hackers, activistas, espías y bromistas: Las Mil Caras de

Anonymous.Barcelona, arpa editores. 2016, p.54

<sup>280</sup> *Ibidem*, p.53

Los efectos fueron de dos tipos; por un lado gracias al tono eufórico y de confianza muchos usuarios de 4chan y Trolls se sentían entusiasmados por participar en una guerra contra una organización tan poderosa. Por otro lado, estaban los escépticos que sentían que la iglesia de la Cienciología era demasiado poderosa para enfrentarse a ella. Mike Vitale, un miembro de Anonymous y el Proyecto Chanology comenta que “la cienciología siempre había intimidado a las personas legalmente con mierda sobre ellos en Internet. Ellos siempre hicieron eso y estaban tratando de hacerlo de nuevo. Anonymous vio eso y dijo *Ustedes están tratando de censurar nuestro Internet y quieren tomar como un chiste a Anonymous*<sup>281</sup> .

Figura 4-11: Respuestas y opiniones



□ Anonymous 01/15/08(Ma)19:46:35 No 51052578

misión imposible

un tablón de imágenes ocasional no puede acabar con una seudoreligión que cuenta con el respaldo de gente rica y un ejército de abogados.

incluso si todas las personas que UNA VEZ hayan navegado por /b/ se uniesen en una invasión masiva, aun seguiría siendo igual a nada.

además, si alguien fuese descubierto, ellos tendrían a 500 abogados pegados a su culo antes de que pudiesen pronunciar “litigio”.

los cienciólogos son famosos por acosar a los críticos.

anuncio 04/01/07(Vie)01:02:07 No.12345678

□ Anonymous 01/15/08(Ma)19:50:22 No.51052862

»51052482

»51052578

No te involucres si no crees que es posible.

Fuente: Gabriella Coleman. Hackers, activistas, espías y bromistas: Las Mil Caras de Anonymous.

Barcelona, arpa editores. 2016, p 55

<sup>281</sup> *Ibid*

Al día siguiente apareció un post que llamaba a la guerra, ya sea desde foros de 4chan hasta canales IRC<sup>282</sup> de 4chan o de algún usuario.

---

<sup>282</sup>IRC por su siglas Internet Relay Chat es un protocolo de comunicación para chat basados en redes de IP que permite tener chats grupales

Figura 4-12: Chanology

Archivo : 1200523664764.jpg-(22 KB, 251x328, 120046751294.jpg)



**Anonymous** 01/16/08(Mié)17:47:44No.51134054

El 15/1/08 comenzó la guerra.

El sitio de la Cienciología ya se encuentra bajo un intenso bombardeo y está cargando muy lentamente.

Pero esto es solamente la punta del iceberg, el primer asalto de los muchos que seguirán. Estamos obteniendo una victoria menor, pero sin el decidido apoyo de los chans, la Cienciología rechazará este ataque y quedará condenado a nada más que una entrada en la ED.

4chan, ¡responde a la llamada! ¡Únete a la legión contra la Cienciología, ayuda a su desaparición, a su largamente esperada extinción! Esta tiranía ha existido durante décadas, corrompiendo las mentes de los débiles; aunque hilarante, es bastante patética. Debemos destruir este mal y reemplazarlo por uno mayor - CHANOLOGY. Porque cuando salgamos victoriosos, los chans estarán unidos en un nuevo capítulo de existencia anónima y locura absoluta, habremos comenzado nuestra conquista del mundo. Si somos capaces de destruir la Cienciología, ¡podemos destruir todo lo que nos apetezca! El mundo no será otra cosa que nuestro juguete.

Haz lo correcto 4chan, conviértete no solo en una parte de esta guerra, sé una parte épica de ella. Al ser el mayor chan, tienes la llave de la mano de obra, lo que la legión necesita desesperadamente.

**¡ADELANTE ANONYMOUS! UNIDOS, NOSOTROS, LA LEGIÓN, SOMOS IMPARABLES**

tl;dr estamos eliminando la Cienciología, únete o lárgate.

No se permiten los Scifags en este hilo.

<http://711chan.org/res/6541.html>

Fuente: Gabriella Coleman. Hackers, activistas, espías y bromistas: Las Mil Caras de Anonymous.

Barcelona, arpa editores. 2016, p.56

A partir de ese momento se coordinaron para iniciar trolleo, principalmente por canales IRC para primero subir el video y generar el efecto Barbara Streisand, que

consiste en una persona u organización no quiere que compartamos algo, por lo que vamos a compartirlo. En palabras de un amigo de Coleman:

La masa unida de anónimos colaboró a través de salas de chat para participar en diversas formas de trolleo ultracoordinadas. Durante breves periodos entre el 15 y el 23 de enero, los sitios web de la Cienciología fueron hackeados y sometidos a la denegación del servicio compartido para expulsarlos de Internet. La línea directa de teléfonos de la Dianética recibió un abrumador bombardeo de llamadas falsas. Se enviaron por fax hojas de papel completamente negras a todos los números que pudimos encontrar. Y los “secretos” de su religión explotaron a lo largo y ancho de Internet. Yo también escaneé personalmente mi trasero desnudo y se los envié por fax. Porque, que se jodan<sup>283</sup>

Con el paso de algunas semanas estos ataques ultracoordinados fueron tomando más forma, ligado a la depuración de los miembros que participaban, y es que al principio parecía trolleo por el lulz, sin embargo conforme avanzaban las semanas se vislumbraba cada vez más como una iniciativa activista. “A medida que la popularidad de Chanology aumentaba, sus animados canales de IRC xeno y target se convirtieron en entornos inadecuados para la proyección y los trucos publicitarios que aspiraban”<sup>284</sup>. Finalmente uno de los canales que juntaron a ocho personas, entre ellos el anteriormente Gregg Housh, se creó el canal marblecake, y tras una noche de trabajo salió un video llamado *Message to Scientology*<sup>285</sup> que sirvió como

---

<sup>283</sup> Ibid, p.57

<sup>284</sup> Ibidem, p.59

<sup>285</sup> ChurchOfScientology. “Message to Scientology”. Video de YouTube, 2:03. Publicado el 21 de Enero del 2008. <https://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ>



una declaración de guerra. En éste se decía:

“Por el bien de sus seguidores, por el bien de la humanidad y por nuestra propia diversión, procederemos a expulsarlos de Internet y dismantelar de manera sistemática la iglesia de la cienciología en su forma actual. Los reconocemos como un oponente serio y no esperamos que esta campaña termine en un periodo breve. Sin embargo, no prevalecerán eternamente contra las masas iracundas del cuerpo político. Los métodos que eligen, su hipocresía y la impunidad general de su organización ha firmado su sentencia de muerte. No tienen donde esconderse porque estamos en todas partes. No tienen ningún recurso en el ataque porque cada uno de nosotros que caiga, otros 10 ocuparán su lugar”<sup>286</sup>

Posterior al video la discusión de si Anonymous y 4chan debían salir a las calles era oportuna o bien debían permanecer en Internet con el trolleo y lulz normal. El video impulsó la balanza a las protestas en la calle. Como el propio Housh explica “El video oportuno en el momento oportuno”<sup>287</sup>. Después de largas discusiones en los distintos canales de IRC Anonymous decidió que el 10 de Febrero sería un día de protesta. Coleman narra en su libro que en los días anteriores a la protesta Mark Bunker se preocupó por lo que había destapado; le preocupaba haber creado una manifestación incontrolable que terminara con varios acusados y encarcelados. De hecho, el mismo ataque DDOs presentaba un método ilegal, como se puede ver en el documental el cual presenta el caso de Brian Thomas Mettenbrink quien realizó ataques DDOs a la Iglesia, por lo que fue condenado a 1 año en prisión más año

---

<sup>286</sup> *Ibidem*

<sup>287</sup> *Ibid*, p.60

en libertad condicional. “Un número considerable de ellos cambió de rumbo y tomó el camino del activismo militante; los argumentos esgrimidos por Bunker empujaron a Anonymous a emplear tácticas legales (en su mayor parte) en sus primeras manifestaciones importantes”<sup>288</sup>.

Con el fin de mantener la legalidad de la protesta, el canal IRC marblecake, el 1 de Febrero del 2008, emitió otro video de “Código de Conducta”<sup>289</sup> Dado que muchos de los usuarios de 4chan viven y crecen en Internet, no se tenía mucha idea de cómo era participar en una manifestación, por lo que el Código de Conducta dio algunas indicaciones que ayudarían a los *Anon*.

“El video les recuerda a los participantes que deben llevar calzado cómodo, beber mucha agua, guardarse para sí en Internet las bromas que sean particularmente desagradables y frikis (porque podrían ofender a los espectadores), abstenerse de cualquier forma de violencia, obtener los permisos necesarios, utilizar eslóganes pegadizos y grabar el evento [...] una de las reglas exhortaba a los participantes cubrirse el rostro, pero señalaba, en una declaración que ahora resulta irónica, que no había necesidad de usar máscaras.”<sup>290</sup>.

La regla es irónica ya que hoy el signo característico de Anonymous es una máscara de Guy Fawkes que hizo popular gracias a la película V for Vendetta. Ésta es una adaptación de un comic escrito por Alan Moore y dibujada por David Lloyd en

---

<sup>288</sup> *Ibidem*, p.61

<sup>289</sup> *xen0nymous*. “Anonymous - Code of Conduct”. Video de YouTube, 5:06. Publicado el 22 de Septiembre del 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=qIaLdMqMRh8>

<sup>290</sup> *Ibid*, p.62

la que se narra cómo un personaje llamado V con la máscara de Guy Fawkes se enfrenta a un gobierno orwelliano distópico en Inglaterra. La influencia tanto del cómic como la película, se ve reflejada en muchos aspectos; por ejemplo, el cómic salió a finales de los 80's con un simpatía por el anarquismo, tema común para los mismos ciberpuks. Por otro lado muchos anons<sup>291</sup> hacen referencia a frases de la película y asimilaron sus ideales de la libertad, así como la utilización de los medios de comunicación e información para socializar la protesta. Finalmente se estableció el anonimato (previamente abordado en esta tesis) como una forma de crear una comunidad, asumiendo una misma identidad con el fin de defender una idea. Las protestas fueron un éxito.

“Anonymous ocupó las calles alrededor de todo el planeta a las 11:00 am, en la respectiva hora local. Fuentes no oficiales de noticias siguieron con total atención todas las protestas, pero el número fue contado por la gente que asistió a cada locación. El número estimado está entre 5,000 y 8,000 personas en 108 ciudades en 17 países. Nadie fue arrestado en ninguna protesta, porque los manifestantes siguieron cuidadosamente las leyes de asambleas públicas”<sup>292</sup>.

Las manifestaciones demostraron (incluso a ellos mismos) que las organizaciones por medio de Internet pueden concretarse en manifestaciones fuera del ciberespacio para ejercer presión política real. Sin embargo lo verdaderamente importante para los usuarios de 4chan y miembros de Anonymous fue conocerse y reconocer en el otro una identidad propia. Mike Vitale comenta: “Nos conocimos entre noso-

---

<sup>291</sup> Contracción de Anonymous

<sup>292</sup> Jessica L. Beyer. *Expect us: Online communities and political mobilization*. Oxford, Oxford University Press, p.41

tros. La idea de un anónimo que está malditamente sólo hasta que llega a 4chan. Tú sabes, la identidad de esta gente piensa como tú. No estás solo, estás con otras malditas 500 personas; ellos saben los mismos chistes que tú; tienen, claramente, los mismos intereses que tú. Aquí está tu cultura. Tú, yo, tu gente finalmente.”<sup>293</sup>

Después de eso el proyecto Chanology tuvo diversos caminos. Por ejemplo la iglesia de la Cienciología trató de desprestigiarlos con videos, además de perseguir a los anon que participaron en los trolleos, mientras que Anonymous continuó con protestas mucho tiempo y otros tipos de trolleo. Sin embargo, posterior a las manifestaciones del 10 de Febrero ya no se pudo convocar a más personas. Esto tiene que ver con los efectos de cualquier movimiento social, en los que participan primero muchas personas para después irse haciendo cada vez más pequeño<sup>294</sup> este círculo que se concretó en el canal de IRC marblecake, ya no en 4chan, por lo que ahí termina la gestación de Anonymous en 4chan.

El final de la relación entre 4chan y Anonymous tiene que ver con que el núcleo organizativo de Chanology se mudó al canal IRC, y dejó de organizarse en 4chan. Sin embargo Anonymous continuó evolucionando sin 4chan, y sólo dos años después se presentó otra gran operación, Revenge Assange, en apoyo a WikiLeaks y a Julian Assange, que le valió mucha popularidad y apoyo a Anonymous.

Otras operaciones de Anonymous pueden ser la de Payback en contra de los

---

<sup>293</sup> *Ibid*

<sup>294</sup> Sidney Tarrow, *El Poder en Movimiento: Los Movimientos Sociales, la acción colectiva y la política*. Madrid, Alianza Editorial, 1997, pp. 369

opponentes de la piratería en Internet; la ayuda provista por Anonymous a los movimientos de la Primavera Árabe, al permitirle a los revolucionarios difundir mensajes y comunicarse sin redes satelitales, sino con redes de Internet caseras; la Operación Paris en respuesta a los ataques terroristas por ISIS en París, en el que se tiraron 20mil cuentas de twitter que apoyaban al grupo terrorista; o la operación Trump en la que Anonymous le declara guerra al entonces candidato presidencial, que consistió en la publicación de sus datos personales, como su número telefónico, dirección o número de seguridad social, además de ataques DDOs.

La relación entre 4chan y Anonymous se basa en que este último es un conjunto de personas que se coordinan para algo, y 4chan solo fue el sitio web principal para coordinarse, basándose en un sentido de comunidad preexistente.

Las causas de Anonymous están ligadas a una cuestión principal: la libertad de expresión, de información y comunicación en Internet, lo que implica la independencia y neutralidad de la red, así como la defensa de la libertad de contenido, es decir, estar en contra de organizaciones de derechos de autor o parecidos todas estas luchas directamente relacionadas con el liberalismo, y el latente rechazo a cualquier control fascista de las utopías cyberpunk.

## 4.7. 4Chan como una Institución Cibercultural

Con este camino recorrido sobre su historia, su influencia, sus operaciones y algunas características estructurales podemos definir a 4chan como una Institución Cibercultural de tipo Sitio Web, ya que fue tal la influencia que ejerció al ser-usuario que visita la página que modificó la forma en la que vive tanto dentro como fuera del ciberespacio.

Utilizando las teorías retomadas a lo largo de esta tesis podemos decir que las personas de 4chan se comportan como una pequeña sociedad, lo que significaría según los Homomorfismos de la Cibercultura de Valle Canales, que el contenido expuesto es Individual-Público, por lo que el proceso comunicativo se da en una intimidad comunitaria y de grupos cerrados. Además, podemos ver que un contenido originado en cualquier escala de organización simbólica puede afectar a las demás.

Esta pequeña sociedad gestada en 4chan y específicamente el foro /b/, tiene distintas barreras de entrada, comenzando por su su interfaz poco amigable y confusa. Después está el contenido publicado que, como sabemos, está ahí para que ya no quieras volver. Finalmente están retos de iniciación como el trifforing.

Muchos de estos retos son únicamente completados por usuarios que tienen un nivel alto de conocimientos informáticos. Esto, sumado a las operaciones que constantemente realizaban, nos permite encasillar a los usuarios de 4chan dentro de la cultura hacker, que les provee una cultura política (ligada al Ciberpunk, movimientos

de software libre y libertad de información), un tono de humor (caracterizado por el lulz) y una ética de trabajo (se trabaja en algo porque es entretenido, además de la supervivencia y la socialización).

El principal tipo de interacción es la *creación*, para existir dentro de 4chan es necesario crear una publicación o crear un comentario en alguna publicación. Es importante aclarar que probablemente mucha gente entre sólo a visualizar publicaciones, y aunque en redes sociales como LinkedIn, la simple visualización sí constituye una forma de interactuar, para sitios como 4chan el silencio y el anonimato es la no-existencia. En pocas palabras, no existe ni eres si no interactúas y creas.

Su interacción está mediada por la SIS específica de 4chan, el Lulz, que les da un tipo de humor basado en reírse de los demás, que además le da forma a sus operaciones y a muchas de sus actividades que podríamos considerar políticas.

La búsqueda del Lulz es posible gracias al anonimato y a lo efímero de las publicaciones. Estas características técnicas del sitio median la interacción y permiten que los usuarios dentro de 4chan tengan un espacio de libertad individual que les permite gastar bromas llenas de Lulz y tener conversaciones sumamente abiertas.

Ahora bien, ¿Cómo afecta 4chan la forma tecnológica de vida de las personas que lo visitan? Principalmente hay que tener claro que al ser una Institución Ciber-cultural del tipo Sitio Web, el ser-usuario la habita y pasa mucho tiempo ahí. El poder

de este tipo de instituciones ciberculturales es el de establecer y controlar las pautas de interacción entre los usuarios

La propia interacción con otros Seres-Usuarios hace que se construya un Mundo Cotidiano en el que se subjetiviza el ciberespacio con los códigos propios de la comunidad de 4chan. Como dijimos anteriormente, mientras más tiempo pasa en el sitio más introyecta los signos y su significado, para lo cual es muy importante que consuma productos culturales socialmente interesantes, como Comics, Caricaturas o Ficción Japonesa en Manga o Anime.

Es bastante importante que entendamos que 4chan constituye todo un Mundo en el que la gente crece. Como afirma el hacker experto en vulnerabilidades, y miembro del grupo de hackers L0pht, Cris Wysopal,

“Todas estas organizaciones en línea, sea 4chan, o cualquier sitio web, tienen por lo general un aspecto de la comunidad misma. Aquí es donde la gente tiene sus relaciones sociales, aquí es donde están sus amigos, aquí es donde ellos tienen una salida creativa, y todos estos aspectos, como entrar a un grupo como Anonymous donde la gente se siente parte de algo más grande y son capaces de expresarse dentro de esos grupos”<sup>295</sup>

Este sentido de pertenencia es lo que le da identidad a un ser-usuario de 4chan, que implementa un conjunto de hábitos que conserva y asimila gracias a que se dan principalmente en un espacio de humor y diversión. Como se sabe la alienación se da principalmente por medio de cosas que nos gustan.

---

<sup>295</sup> Ibid.



Siguiendo este hilo, podemos definir al ser-usuario de 4chan como una persona con competencias informáticas, que pertenece de forma voluntaria a una comunidad con gustos frikis o nerds y quien se comunica principalmente por medio de imágenes. Posee un humor basado en reírse de otros y en gastar bromas muchas veces pesadas, con una ideología basada en el liberalismo, especialmente en la libertad de expresión y además realiza actividades simplemente porque le parecen divertidas, esto termina constituyendo un nuevo tipo de liberalismo llamada Ciber-liberalismo. Todos estos elementos son reafirmados en la interacción constante con sus pares. El peso de estas características es tan fuerte que para el ser-usuario de 4chan su vida en el ciberespacio configura su vida en el espacio físico.

Además de inculcar una forma de entender el Mundo, 4chan ha tenido una influencia especial en el desarrollo de Internet, al ser la cuna de memes, una forma de comunicación particular con un tiempo de humor que se propagó a través de distintos sitios. Es decir, los memes se propagaron en todo Internet (y por ende en todo el mundo) un tipo de humor basado en el Lulz, en el que una misma imagen sirve como base para hacer chistes isomórficos en todo el mundo. La influencia del humor, los memes y el lulz ha sido tan importante que hoy se puede sentir ese tono burlón e irreverente en todas las redes sociales y otro tipo de sitios que generan comunidad.

Por otro lado, la forma en la que 4chan gestó a el Movimiento Anonymous se volvió un molde de protesta en el ciberespacio. Tanto las formas del ciberactivismo,

como ataques DDOS, apoyó a grupos revolucionarios o simple trolleo de pizzas, así como las causas por las que se lucha, generalmente relacionadas con la libertad de expresión y comunicación.

Finalmente, 4chan como Institución Cibercultural ¿Es un espacio de autonomía o un actante de Heteronomía? No resulta tan fácil definirlo, ya que mientras por un lado tenemos la gestación del movimiento Anonymous, por otro lado tenemos un apoyo a Donald Trump, sin importar si lo hacen por risa o no. Además, tenemos un website que ha popularizado un tipo de humor y una SIS por todo Internet sin que realmente se cuestione hasta dónde es deseable dicho tipo de humor. Pero también sirve como un espacio de resistencia a la tendencia de la pérdida de la privacidad, con su característico anonimato. Además de que sigue en el aire la pregunta de si 4chan sigue siendo relevante.

Lo más correcto sería poner a 4chan como un punto medio, y es que una acción buena no quita una mala; no porque ahora parezca el ejército personal de Trump diremos que 4chan es xenófoba o supremacista, ya que existen caso como el de Hal Turner. En este dilema es correcto dividir lo que ha hecho 4chan en pro de la autonomía y a favor de la Heteronomía.

A interés de la autonomía 4chan tiene la característica de que sigue siendo un sitio en el que el anonimato es respetado y serás juzgado en relación a lo que publiques, no a tu historia, tus gustos o siquiera en quién eres. Esto puesto en el contexto

de la tendencia representa un espacio de disidencia de libertad que ya no poseemos en otros sitios web.

Un punto a favor de la autonomía es que en 4chan no existe un filtro burbuja en el sentido estricto; sí se deja de mostrar contenido, pero es contenido que no resulta lo suficientemente interesante para la comunidad y termina por eliminarse, en contraste a que los algoritmos de búsqueda dejan de mostrar contenido específicamente a un ser-usuario porque supone que no le interesará.

Además, para 4chan existen acciones más concretas de rebeldía en favor de distintas causas con un activismo mucho más comprometido que en cualquier otra comunidad o website. Pese a ser ridículo no afectas igual a una empresa enviando faxes con hojas completamente negras o prostitutas sin pagar al edificio, que creando una simple petición con miles de firmas en Change.org. Con esto no se quiere decir que 4chan sea mucho más efectivo en el ciberactivismo que otros, pero sí es mucho más radical.

Por otro lado, 4chan sí favorece la Heteronomía, sobre todo la del individuo través de la alienación. Por ejemplo, suponiendo que el apoyo a Trump fue orgánico<sup>296</sup>, se logró que varias personas participaran en un apoyo a lo mejor en broma pero efectivo en favor del candidato. A través de bromas y chistes un conjunto de personas, que a lo mejor tenían otras posturas políticas, terminaron impulsando la carrera de Trump a la presidencia. El humor como vehículo para la alienación fue sumamente

---

<sup>296</sup>Es decir que no fue orquestado, planeado o pagado

efectivo y terminó por ayudar a conseguir la victoria al republicano.

Otro ejemplo, puede ser la propagación del Trolleo; y no se trata de condenar el trolleo y Lulz como algo enteramente indeseable, pero cada vez se va más lejos en esta actividad y se procura romper más con las marcas registradas por otros, en la búsqueda de quién hace lo peor. Los efectos han sido nefastos para muchas personas, por lo que parece que a veces las operaciones se realizan sin pensar en los afectados.

Finalmente ¿Qué podría decir Castoriadis de 4chan? En principio tendría que reconocer de la cibercultura se crean comunidades y sociedades por lo que existen significaciones imaginarias sociales, sin embargo desglosando el concepto podemos entender que las comunidades de Internet se entienden sobre una base simbólica que posee los procesos de codificación y decodificación, que implica el entendimiento de los contenidos así como de la interfaz. En el caso de 4chan, los usuarios deben entender el sitio la interfaz del sitio, dónde y cómo hacer click para publicar así como qué significa cada cosa que hay en la pantalla, lo que resulta complicado por ser un sitio poco amigable con el usuario. Por otro lado deben saber el tono de la comunicación y el argot, basado en la ironía, el sarcasmo e irreverencia así como la función que tienen los memes para expresar ideas.

Después es sumamente imaginaria, ya que en el ciberespacio las cosas no están dadas, forzosamente tienen que ser construidas y toda creación o construcción

es producto de la imaginación, especialmente de la imaginación de los programadores que tras varios años de uso se ha vuelto algo prácticamente incuestionable. Estas son las consecuencias de lo histórico-social que a través del paso del tiempo se han establecido contenidos e interfaces que forman un conjunto hegemónico incuestionable y alienador proveniente de los programadores y tecnólogos que afectan directamente la cibercultura. Los usuarios de 4chan piensan lo que los creadores de 4chan imaginan.

Finalmente es social. Al igual que los juegos del lenguaje se construyen y modifican en la práctica cotidiana. El foro que un día se dedica a la fotografía al año siguiente se enfoca en lo paranormal o lo mismo sucede con la comunicación por memes. Una página o comunidad que no es social y toma en cuenta su comunidad, no es operativa, exitosa o funcional. Las dinámicas de aceptación y sentido de pertenencia a 4chan son producto de la dinámica social.

Estos elementos constituyen la Significación Imaginaria central de 4chan: el Lulz, que al igual que cualquier otra SIS tiene una naturaleza de magma, lo que además permite los cambios y la evolución que parecen contradictorias, como lo es trollear a Hal Turner pero apoyar a Trump en su campaña, pero que se comporta como cualquier sociedad con las evoluciones a sus mentalidades.

Ahora bien ¿por qué se dice que 4chan es una institución cibercultural? La propia historia de Internet y la cibercultura nos mostrará que 4chan representa un imagina-

rio central de la cultura de Internet, que es el Lulz o el trolleo. El Lulz se sostiene porque 4chan existió y existe. El trolleo se popularizó porque 4chan se hizo popular con sus operaciones y memes, e instituyó el trolleo como un comportamiento propio de Internet que ha creado una manera de ser y estar, incluso dentro de la forma tecnológica de vida. Esta no es una tesis sobre el Lulz sino cómo 4chan influyó de esta manera en la cibercultura.

En relación a nuestra hipótesis ¿Cuál es la aportación de esta tesis? Nuestra hipótesis planteaba “El foro /b/ de 4Chan funge como una Institución Cibercultural al instituir un conjunto de códigos, signos y símbolos compartidos a nivel mundial que generan una homogenización en los imaginarios sociales a nivel global que afecta la mente del individuo-usuario al generar una hegemonía individual y heteronomía social que incentiva a la dominación cultural”, lo cual ha sido corroborado. Sí existe un nivel de homogenización importante a nivel mundial sobre todo de lo que es el humor, los códigos y signos que permiten este humor, es prueba de esto. Con esto queremos decir que 4chan es una Institución Cibercultural y que ha instituido en la forma tecnológica de vida un sentido de ser, comunicarse y pensar.

Cada que vemos un video del Mexivergas<sup>297</sup>, o vemos humor negro en memes, cada que se realiza un ataque DDOS por diversión, o se utiliza el anonimato para protestar en Internet, es porque 4chan influyó en esas acciones. Castoriadis afirmaba que los SIS no se pueden estudiar por lo que es necesario recurrir a las instituciones, en ese sentido para estudiar el Lulz es necesario recurrir a 4chan, por

<sup>297</sup>Es un youtuber que se dedica a criticar a otros youtubers, muchas veces sin fundamento sólo para hacerlo sentir mal o incómodo

lo que si se quiere estudiar algo tan importante en la cibercultura como el trolleo o el humor basado en desgracias 4chan será una referencia obligada.

4chan es un espacio particular, y aunque cerrara mañana su lugar en la historia de la cibercultura ya está sellado. La influencia del sitio es innegable, y ciertamente tiene cosas buenas que, en la búsqueda de la autonomía en la Cibercultura, habría que tomar en cuenta para evitar la heteronomía global, como se retomará en las conclusiones generales de esta tesis.

# Conclusiones

Como se vio en el capítulo uno, la sociedad red está caracterizada por la utilización de TIC para la mayoría de sus acciones, ya sea desde la economía hasta la cultura pasando por lo político-ideológico. Dentro de esta sociedad se da la Autocomunicación de Masas la cual permite que la idea de una sola persona llegue a millones. Además la realidad se construye en habitar el ciberespacio y el espacio físico, potenciado por el gran invento del siglo XX: Internet.

La historia del Internet es una historia de cooperación entre sectores distintos de la sociedad, juntando a los académicos-tecnófilos, el ejército y el estado estadounidense, característico de la llamada “Revolución Tecnocientífica”<sup>298</sup>. Sin embargo, los grandes protagonistas eran los académicos- tecnófilos. Se tenía claro que era un proyecto del gobierno, pero no se puede negar que además del dinero a los fundadores de Internet los movía otra cosa. No sería arriesgado decir que sus fundadores de Internet sí tenían un Ethos Científico<sup>299</sup>, y además concebían que Internet podría

<sup>298</sup> Javier Echeverría. *La Revolución Tecnocientífica*, Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2003

<sup>299</sup> El Ethos Científico es una propuesta del sociólogo del conocimiento Robert K. Merton que plantea un ethos específico para que la ciencia se desarrolle. Se basa en que el conocimiento científico la ciencia debe ser universal, comunista, desinteresado y debe ser producto de un escepticismo organizado como marco metodológico “Es un consenso moral que deviene de sus costumbres propias por la búsqueda del saber, y propicia la institucionalización al legitimar con sus propias reglas de juego su actividad, sus límites y su sistema de recompensas y sanciones.”(Luis Antonio Orozco and Diego Andrés Chavarro. Robert k. Merton (1910-2003). *La Ciencia como Institución. Revista de Estudios Sociales*, (37):143–162, 2010, p.146)



ser un democratizador tremendo para las distintas sociedades. Bastará escuchar o leer cualquier entrevista de Tim Berners Lee, el creador de la World Wide Web para darse cuenta de esto.

Lo mejor de todo es que no podríamos decir que esto fue falso. Muchos movimientos alternativos han surgido en Internet, como el software libre, el libre mercado más real o las criptodivisas, además de ser un gran espacio virtual para apoyar movimientos sociales, como demostró la mención de Anonymous en el capítulo anterior y toda la investigación de Castells en *Redes de Indignación y Esperanza*

Sin embargo, la socialización de las TIC y la generación de la cibercultura global han traído grandes problemas dentro y fuera del ciberespacio, comenzando por la brecha digital que crea una disparidad en la información a la que puede acceder, además de ser un gran instrumento para campañas hiperdirigidas como se mostró con el caso de Cambridge Analytica. Con esto será válido cuestionarnos, en la idea de Ulrich Beck<sup>300</sup> ¿Cuáles son los riesgos de la Cibercultura en la sociedad red? La heteronomía Mundial y la Alienación Individual.

No obstante no debemos perder de vista que las TIC y la red sí sirven para buscar la autonomía y cuestionar los poderes fácticos del mundo físico, pero también debemos buscar la autonomía en el ciberespacio, empezando por cuestionar la Ci-

---

<sup>300</sup>La tesis más fuerte de Beck es la Sociedad del Riesgo en donde los Riesgos se entienden cómo “no sólo de las consecuencias para la salud de la naturaleza, sino de los *efectos secundarios sociales, económicos y políticos de esos efectos secundarios* [consecuencias de la radicalización de la sociedad industrial]: hundimientos de mercados, desvalorización del capital, controles burocráticos de las decisiones empresariales, apertura a nuevos mercados, costes monstruosos, procedimientos judiciales [...] La sociedad del riesgo es una sociedad catastrófica. En ella, el estado de excepción amenaza con convertirse en un estado de normalidad” (Ulrich Beck. *La Sociedad del Riesgo*. Barcelona, Editorial Paidós, 1998, p.30)

bercultura, el lugar donde nuestra mente habita y consume información de manera constante en un proceso tan normalizado que no es cuestionado. Éste nos podría ayudar a cuestionar, posteriormente la ciberpolítica y la cibereconomía.

En el caso práctico, una reflexión sobre 4chan resulta ambivalente al mostrar cómo el ser-usuario de 4chan fue afectado por “vivir y crecer en ese sitio” y al mismo tiempo cuestionar este proceso para buscar la autonomía.

El estudio realizado arrojó que algunos sitios web crean grupos sociales y dependiendo del tamaño de éstos genera un tipo específico de Escala de Organización Simbólica, con el que se crea un sistema cultural complejo con ritos de iniciación, códigos de conducta, un tipo de humor y un argot. Todos estos resultados culturales están basados en una Significación Imaginaria Social.

Como cualquier otra SIS, la de 4chan está construida a partir de la psique de cada individuo que en conjunto crean un imaginario Social instituyente, que evoluciona con el tiempo y dada su naturaleza magmática puede ser contradictoria, como es haber sido la cuna de Anonymous y 10 años después ser el ejército personal de memes de Donald Trump. Para el entendimiento de cómo Internet afecta al ser-usuario se deben aceptar estas contradicciones.

Los sitios web utilizan la autocomunicación de masas para difundir creaciones (ex nihilo) de los usuarios que se aceptan o rechazan en la comunidad. Si el post

“explota” y consigue varias respuestas, los mensajes y gramáticas pueden modificarse; siempre en la práctica como los Juegos del Lenguaje, lo que puede pasar tras postear el mismo meme en varias ocasiones.

Cada que se socializa un nuevo contenido se reafirma, en el sujeto y en la comunidad la SIS de 4chan, el Lulz, y se va formando en el ser-usuario una forma tecnológica de vida. La creación de contenido, en la tipología de la Interacción, es especialmente importante porque implica un proceso dialéctico de aceptación del imaginario Social instituyente y combinado con el capital cultural y la historia de vida.

4chan, su contenido y su propia comunidad creó un Mundo y forma tecnológica de vida para el ser-usuario, lo que cambió su forma de ser, hacer y pensar dentro y fuera del ciberespacio, ya que su vida está mediada por las TIC. La Significación Imaginaria Social de 4chan moldea una cultura virtual en el sujeto pero el problema es que este ser-usuario no se da cuenta de esto y aunque puede ser bastante libre en el ciberespacio (por las características de 4chan), la alienación de la cultura de ésta se instaura por medio de lo que más le gusta.

Lo anterior se ve reflejado en el hecho de que la gente que “creció y vivió” en 4chan tiene gustos, posturas políticas, humor, una ética de trabajo e incluso una capacidad creativa imaginativa bastante parecida. Es tan profunda esta introyección que 4chan es responsable de muchos estudiantes de informática, varios activistas e incluso encarcelados como se ve en el documental *We Are Legion*.

Como se ha mostrado a lo largo de esta tesis, el Ciberespacio fue construido por personas que tenían ideas en la cabeza; un imaginario Radical que se cristaliza en sus creaciones. Estas personas, padres del Internet, pertenecen a una escala de organización simbólica de tipo Tecnomeritocrática o Hacker, pues de no ser así no tendrían las competencias para desarrollar tecnología. Cada creación de esta tecnología tiene ideas que conforman un imaginario Social instituyente porque es colectivo e impuesto al ser-usuario de otro estrato, sin que éste pueda realmente objetar.

Por lo anterior se puede argumentar en favor de la frase de Castells quien dice que la cultura de Internet es la cultura de sus creadores, y su tecnología funciona como un imaginario Social Instituyente que instituye la Significación Imaginario Social de éste, pero como se dijo con los juegos de lenguaje, esto se combina y modifica en la práctica social de los usuarios.

El impacto de la tecnología es tal que no sólo constituye la industria más rentable de nuestros tiempos, sino que ha cambiado la forma cómo es percibida la realidad. Esta es configurada, como afirma Castells en buena medida por lo virtual, lo cual implica que existe una Cultura de la Virtualidad Real<sup>301</sup>. Dado que la cibercultura es

---

<sup>301</sup> Definida como "un sistema en el que la realidad misma (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia. Todos los mensajes de toda clase quedan encerrados en el medio, porque éste se ha vuelto tan abarcador, tan diversificado, tan maleable, que absorbe en el mismo texto multimedia el conjunto de la experiencia humana, pasada, presente y futura, como en ese único punto del universo que Jorge Luis Borges llamó el "Aleph". (Manuel Castells. *La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura Vol. I: La Sociedad Red*. Madrid, Alianza Editorial, 2da edición, 2000, p.) Un estudio serio de cómo se construye nuestra realidad tendría como sujeto al ser-usuario y debería tener en cuenta tanto su vida en el espacio físico como su vida en el ciberespacio para conformar esta Virtualidad Real dentro de su mente sin distinguir entre un Mundo Cibercultural y el Mundo Físico

virtual, se desarrolla en un espacio distinto al espacio físico, dos mundos distintos. La vida (o vida) en estos espacios pueden ser distintas o complementarias. El espacio físico y este Mundo están mediado por el Estado y la Cultura de la comunidad geográfica y sus respectivas instituciones, mientras que Mundo en el ciberespacio está mediado por las instituciones ciberculturales. 4chan media el Mundo de los ser-usuario que visita el Sitio y propagó el Lulz por todo Internet, un tipo de humor (que además es su SIS) característico de Internet y posible únicamente en el ciberespacio.

Por ello, si queremos estudiar los imaginarios sociales de Internet debemos recurrir a sus instituciones; tres creaciones del humano que configuran como forma que habitamos ese *Mundo* y que nos impregnan de ideas incuestionables, ya que son producto de la habituación y naturalización de una acción o comportamiento, se quedan alojadas en nuestra psique y terminan siendo condición suficiente y necesaria para la creación de la Cibercultura.

Como se mostró mediante el análisis de 4chan, las acciones y comportamientos propios de la Cibercultura son introyectados gracias a que las instituciones ciberculturales median la interacción con otras personas, en una dinámica parecida a los Juegos del Lenguaje de Wittgenstein, que terminan por crear una forma tecnológica de vida para todos los ser-usuario, que se basan en comunicarse constantemente para existir, aplanan, nos apresuran, son no lineales y elevadas en el aire.

La forma tecnológica de vida es afectada por las Instituciones ciberculturales en cualquiera de sus tres formas, ya que cada una afecta un aspecto de la Comunicación e interacción. Estas formas son: El Sitio Web que determina el contexto, no sólo tecnológico sino social; Las Cookies y algoritmos que afectan los mensajes, resultados e incluso quien ve lo que comunicas y el Código con interfaz que es el medio aplanador que restringe nuestra capacidad expresiva.

El código e interfaz es el más importante, ya que conforme se reduce la brecha digital más personas se apropian y entienden la interfaz de un dispositivo. Esto a nivel mundial es especialmente importante, ya que tanto un mexicano, como un brasileño, egipcio, japonés, tailandés o español tienen que expresar y comunicar limitados por una interfaz idéntica, ya sea una computadora, una pantalla táctil o un pad.

Las cookies y algoritmos constituyen la Institución Cibercultural más visible, ya que es la que más efectos prácticos tiene al permitir guiar la opinión pública como se mostró en el caso de Cambridge Analytica.

Los sitios web, además de incluir las otras dos, conforman un espacio de interacción limitado por la programación del sitio, cuyos resultados son arrojados por algoritmos y tienen una interfaz propia compuesta generalmente por una sintaxis visual específica. Además cada página está sustentada en ideas que la hacen distintas de otras cosas. Todas estas características hacen que los sitios web sean las instituciones ciberculturales más populares pero más complejas de estudiar. Dentro

de los sitios web se gestan las comunidades y la forma tecnológica de vida, pero el Mundo es producido por la interfaz y los Algoritmos.

Con esto se puede concluir que Internet sí va moldeando lo que pensamos y que la heteronomía se instaura desde el momento en el que aprendemos a usar un dispositivo y nos apropiamos de la interfaz, y la socialización (primaria o secundaria) es tan profunda que termina por configurarnos dos vidas. Hemos navegado mucho en Internet sin que nos demos cuenta de esto. Al igual que los grandes medios de comunicación de masas del siglo XX, Internet ha estado enajenándonos por medio de contenidos atractivos y memes, pero la diferencia está en que nosotros mismos compartimos esos mensajes, por lo que la interacción con nuestras redes y la alienación de las mismas está provocada por la interacción dentro de nuestras escalas de organización simbólica.

Castells afirmó en una conferencia en la Universidad Complutense de Madrid que:

“el poder es lo que constituye las fundaciones de la estructura de la sociedad [. . . ] No es la cultura la que constituye el poder, es el poder quien dice cuál es la cultura que hay que reconocer, que hay que oprimir o que hay que descartar. No es la tecnología lo que determina el poder, es el poder el que finalmente selecciona ciertas tecnologías y descarta ciertas tecnologías.”<sup>302</sup>

---

<sup>302</sup>“Manuel Castells-Comunicación y Poder 2009,” Video de YouTube, 1:40:08, publicado por “emprendefuturo”, 11 de Mayo del 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=BfSmA6HHV1E>

En ese sentido, al iniciar este proyecto de investigación se estableció la pregunta sobre la forma en la que Internet ejerce poder sobre nosotros, partiendo de que las compañías de ciencia y tecnología más importantes tienen el mayor poder económico, y sustentan éste poder en el control de la mente, pero no bajo la fuerza coercitiva sino bajo la persuasión y alienación por medio de la Red. “La forma en la que pensamos determina lo que hacemos y sí pensamos en función de valores e intereses que favorecen a ciertos más que otros; así es como se ejerce el poder”<sup>303</sup>.

Esto es más gráfico en el mundo físico donde existen medios de comunicación específicos, leyes, normas e instituciones gubernamentales, pero ¿cuáles son los actantes contruidos por las redes de poder en la cibercultura? Son las (hasta ahora invisibles) instituciones ciberculturales que cada vez más nos han ido alienando para que sea cada vez más difícil deshacernos de sus productos, ya sean páginas, interfaces o resultados.

En esta batalla entre la heteronomía y la autonomía lo único que se puede hacer es cuestionar éstas tecnologías y sus efectos en nuestras vidas, así como apropiarse de las herramientas informáticas para defendernos y buscar la autonomía. Naturalmente la batalla se libraré en acciones concretas y reflexiones teóricas por lo que se proponen las siguientes vías.

En la teoría el cuestionamiento para la autonomía deberá ir en primer lugar, primeramente hacia la Semiótica de las Interfaces como pone en relieve Carlos Scolari;

---

<sup>303</sup> Ibidem.



no podríamos entender cómo se ejerce el poder sobre nosotros si no se entiende lo que estas tecnologías hacen a nuestra mente. Los estudios además deberán tener el enfoque interdisciplinario de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS). Una vez que se haya comprendido cómo operan las interfaces, se tendrá avanzado camino para comprender las cookies y los algoritmos, para finalmente teorizar sobre sitios web completos.

En la práctica, una de las conclusiones más relevantes de este análisis es que se deberán crear espacios de autonomía en el ciberespacio, por lo que es necesario adquirir competencias informáticas, no sólo para el uso de la tecnología sino para crear y transformar. En la medida en que tenemos más herramientas informáticas para crear, menos dependeremos de las redes de poder que nos dan sus tecnologías y sus contenidos. Esta no es una idea propiamente nueva, muchas son las personas que se mudan más a la Deep Web en búsqueda de esa libertad que nos prometieron los tecnomeritocráticos. Si sabemos cómo funciona el Internet podremos defendernos y resistir.

La mayoría de las empresas que lideran la economía mundial lo hacen bajo el esquema i+d+i (Investigación, Desarrollo, Innovación), y el Internet no se libra de ellos al ser uno de esos proyectos que más ciencias y humanidades aplicadas requiere. Pero al igual que cualquier tecnología su fin último debe ser el bienestar de la humanidad, y en este contexto específico de la Sociedad del Riesgo Global, los esfuerzos deberían ir centrados en combatir el cambio climático y la devastación

ecológica, algo imposible si no se preocupa antes la autonomía.

Internet debe estar al servicio de la gente, y no de los poderes políticos financieros, para que ésta tecnología sea el instrumento emancipador que soñaron sus padres fundadores.

Como epílogo se podría decir:

"We're in a transitional world right now, if you're in any kind of artistic field, because the nature of distribution is changing, the models by which creators got their work out into the world, and got to keep a roof over their heads and buy sandwiches while they did that, are all changing. I've talked to people at the top of the food chain in publishing, in bookselling, in all those areas, and nobody knows what the landscape will look like two years from now, let alone a decade away. The distribution channels that people had built over the last century or so are in flux for print, for visual artists, for musicians, for creative people of all kinds.

Which is, on the one hand, intimidating, and on the other, immensely liberating. The rules, the assumptions, the now-we're supposed to's of how you get your work seen, and what you do then, are breaking down. The gatekeepers are leaving their gates. You can be as creative as you need to be to get your work seen. YouTube and the web (and whatever comes after YouTube and the web) can give you more people watching than television ever did. The old rules are crumbling and nobody knows what the new rules are.

So make up your own rules."

Neil Gaiman.

# Referencias

## Bibliografía

- Adams, Suzi. *Cornelius Castoriadis: Key Concepts*. New York, Bloomsbury Publishing, 2014, pp.227
- Álvarez, Albert. *Imaginos Sociales: Las Significaciones del Mundo Imagónico en la Metrópolis Contemporánea*. México, Parnass, 2012, pp.145
- Beck, Ulrich, Giddens, Anthony & Lash, Scott. *Modernización Reflexiva*, Madrid, Amorrortu, 1997, pp. 265
- Beck, Ulrich. *La Sociedad del Riesgo*. Barcelona, Editorial Paidós, 1998, pp.304
- Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas. *La Construcción Social de la Realidad*, Barcelona, Amorrortu, 2003, pp.233
- Beyer, Jessica L.. *Expect us: Online communities and political mobilization*. Oxford, Oxford University Press, pp.192
- Castells, Manuel. *La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura Vol. I: La Sociedad Red*. Madrid Alianza Editorial, 2da edición, 2000, pp. 590

- Castells, Manuel. *Redes de Indignación y Esperanza*. Madrid, Alianza, 2da edición, 2015, pp.324
- Castells, Manuel. *Comunicación y Poder*. Distrito Federal, Siglo XXI, 2012, pp.679
- Castells, Manuel. *La Galaxia Internet*. Barcelona, Arete, 2001, pp.316
- Castells, Manuel. *La Sociedad Red: Una Visión Global*, Madrid, Alianza Editorial, 2006, pp.557
- Castoriadis, Cornelius. *Figuras de lo pensable: Las Encrucijadas del Laberinto*. Distrito Federal, Fondo de Cultura Económica, 2da edición, 2002, pp.302
- Castoriadis, Cornelius. *La Institución Imaginaria de la Sociedad*. Distrito Federal, Tusquets, 2013, pp.576
- Castoriadis, Cornelius. *Una sociedad a la deriva: entrevistas y debates (1974-1997)*. Buenos Aires, Katz Editores, 2006, pp.348
- Coleman, Gabriella. *Hackers, activistas, espías y bromistas: Las Mil Caras de Anonymous*. Barcelona, arpa editores. 2016, pp.399
- Concheiro, Luciano. *Contra El tiempo. Filosofía Práctica del Instante*. Distrito Federal, Anagrama, 2da edición, 2017, pp.172
- Covi Druetta, Delia. *Redes Sociales Digitales: Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. Distrito Federal, Ediciones La Biblioteca, 2016, pp.122

- Echeverría, Javier. *La Revolución Tecnocientífica*, Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2003, pp.282
- Eco, Umberto. *La Estructura Ausente*. Distrito Federal, DeBolsillo, 2016, pp.512
- Eco, Umberto. *Tratado de Semiótica General*. Distrito Federal, DeBolsillo, Segunda Edición, 2015, pp.461
- Ferrater Mora, José. *Diccionario de Filosofía. Tomo I A-K*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 5ta edición, 1965, pp.1072
- Ferrater Mora, José. *Diccionario de Filosofía. Tomo II L-Z*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 5ta edición, 1965, pp.963
- Franco, Yago. *Magma: Cornelius Castoriadis: psicoanálisis, filosofía, política*. Buenos Aires, Editorial Biblos, 2003, pp.188
- Gallardo Cano, Alejandro. *Curso de Teorías de la Comunicación*. México, Cromocolor 16, 1998, pp.171
- Garza Mercado, Ario. *Normas de estilo bibliográfico para ensayos semestrales y tesis*. Distrito Federal, El Colegio de México, Segunda Edición, 2000, pp.200
- Garza Mercado, Ario. *Técnicas de Investigación*. Distrito Federal, El Colegio de México, Segunda Edición, 1976, pp187
- González Casanova, Pablo. *Las Categorías del Desarrollo Económico y la Investigación en Ciencias Sociales*. Distrito Federal, Instituto de Investigaciones Sociales, 1967, pp. 121

- Greimas, Algirdas Julius & Courtés, Joseph. *Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*, Madrid, Editorial Gredos, 1990, pp 475
- Hernández Ricárdez, Virginia. *La Personalidad. Una Perspectiva Psicoanalítica*. Distrito Federal, Ediciones Navarro, Segunda Edición, 2015, pp.150
- Himanen, Pekka. *La Ética Hacker y el Espíritu de la Era de la Información*. Barcelona, Editorial Destino, 2001, pp.166
- Hofstadter, Douglas R.. *Gödel, Escher, Bach: Una Eterna Trenza Dorada*. Distrito Federal, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 1982, pp.915
- Husserl, Edmund. *Ideas Relativas a una Fenomenología Pura y una Filosofía Fenomenológica. Libro Primero: Introducción General a la Fenomenología Pura*. Distrito Federal, Fondo de Cultura Económica, 2013, pp.812
- Kant, Immanuel. *Crítica de la Razón Pura*. Barcelona, Gredos, 2014, pp. 623
- Lacalle, Charo. *El Espectador Televisivo*. Barcelona, Gedisa Editorial, 2001, pp. 222
- Lash, Scott. *Crítica de la Información*. Buenos Aires-Madrid, Amorrortu, 2005, pp.384
- Levy, Pierre. *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Barcelona, Anthropos Editorial, p.230
- Magariños de Moretin, Juan Ángel. *La Semiótica de los Bordes*. Córdoba, Comunic-Arte, 2008, pp.439

- Paniagua, Julián Antonio. *Curso de análisis de redes sociales. Metodología y estudios de caso*. Granada, Universidad de Granada, 2012, pp.250
- Paoli, J. Antonio. *Comunicación e información. Perspectivas teóricas*. Distrito Federal, Trillas-UAM, 3ra edición, 1983, pp.138
- Pardinás, Felipe. *Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Distrito Federal, Siglo XXI, Vigésimoséptima edición, 1984, pp. 242
- Pariser, Eli. *El Filtro Burbuja, Cómo la Red Decide lo que Leemos y lo que Pensamos*. Distrito Federal, Taurus, México, 2017, pp.289
- Peirce, Charles Sanders. *Obra Filosófica Reunida. Tomo I (1867-1893)*. Distrito Federal, Fondo de Cultura Económica, 2012, pp.405
- Peirce, Charles Sanders. *La Ciencia de la Semiótica*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1974, pp117
- Russell, Bertrand. *El Conocimiento Humano*. Barcelona, Editorial Planeta, 1992, pp.511
- Sánchez Gudiño, Hugo & Hernández Hernández, Tito. *Comunicación Comunitaria y Comunicación Urbana: Entre la Aldea Global y las Redes Sociales*. Distrito Federal, Facultad de Estudios Superiores de Aragón de la Universidad Nacional Autónoma de México, 2017, pp. 145
- Saussure, Ferdinand de. *Curso de Lingüística General*. Distrito Federal, Editorial Fontamara, 2011, pp. 324
- Schütz, Alfred. *El Problema de la Realidad Social. Escritos I*. Buenos Aires, Amorrortu, 2003, pp.326

- Scolari, Carlos A. *Las Leyes de la Interfaz*. Barcelona, Gedisa, 2018, pp.174
- Scolari, Carlos A. *Adolescentes, Medios De Comunicación Y Culturas Colaborativas. Aprovechando las Competencias Transmedia De Los Jóvenes en el Aula*. Barcelona Programa Horizonte 2020 de Investigación e Innovación, 2018, pp.193
- Tarrow, Sidney *El Poder en Movimiento: Los Movimientos Sociales, la acción colectiva y la política*. Madrid, Alianza Editorial, 1997, pp. 369
- Vélez Herrera, José Ivanhoe. *Evolución en la Tecnología: de la inteligencia artificial al meme*. México, Palabra de Clío, 2017, pp.179
- Wittgenstein, Ludwig. *Investigaciones Filosóficas*. México, Instituto de Investigaciones Filosóficas UNAM, 2017, pp.580
- Wittgenstein, Ludwig. *Wittgenstein I*. Madrid, Gredos, 2009, pp.830
- Žižek, Slavoj. *En Defensa de la Intolerancia*. España, PUBLICO, 2010, pp.143

## Revistas

- Ayala Pérez, Teresa. "Saber y Cultura en la Era Digital" en *Revista Austral de Ciencias Sociales* Valdivia, Chile: Universidad Austral de Chile, no. 20, 2011, pp. 41-59
- Bernstein, Michael; Andrés Monroy-Hernández, Andrés; Drew, Harry; Paúl, Andrés; Panovich, Katrina & Vargas, Vargas. "4chan and/b: An Analysis of Anony-



mity and Ephemerality in a Large Online Community.”en *ICWSM*. 2011, pp. 50-57

- Castoriadis, Cornelius “El imaginario social instituyente” en *Zona erógena*. Argentina: Vol, 35, 1997, pp.1–9
- Escobedo, Maria Lara, Rubio Toledo, Miguel Ángel & Higuera Zimbrón, Alejandro. “SEMIÓTICA Y LA ARQUITECTURA. Lo que el usuario significa. . .” en *Quivera. Revista de Estudios Territoriales*. Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México, Vol. 13, No. 1, 2011, pp.139-155.
- Estrada Villa, Armando. “Heidegger y su concepto de Mundo”. En *Ratio Juris*. Medellin: Universidad Autónoma Latinoamericana de Medellín, Vol. 1, No. 3, 2017, pp. 123-134
- Fressard, Olivier. .<sup>EI</sup> Imaginario Social o la Potencia de Inventar de los Pueblos.<sup>en</sup> *Revista Transversales*.Madrid España: Asociación TRANSVERSALES, no. 2, 2006, 56-68) pp.58-63
- Gibert Galassi, Jorge. “Los conceptos "mundo de la vida" mundo cotidiano en la obra de Schütz” en *Revista Colombiana de Sociología* Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, Vol. 4, no. 1, 1999, pp. 54-62
- Knuttila, Lee “User unknown: 4chan, anonymity and contingency”, on *First Monday*. Vol 16, No. 10, 2011, <http://www.ojphi.org/ojs/index.php/fm/article/view/3665>
- López Cuenca, Alberto. “Formas de Vida: De Wittgenstein a las Comunidades Electrónicas”. En *A Parte Rei: Revista de Filosofía*: no. 56, 2008. pp. 1-13

- "Milner, Ryan M. "FCJ-156 Hacking the Social: Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz" en *The Fibreculture Journal*, Vol.61, No. 22, 2013, pp. 61-91 "
- Orozco, Luis Antonio & Chavarro, Diego Andrés. "Robert K. Merton (1919-2003). La Ciencia como Institución" en *Revista de Estudios Sociales*.Bogotá: Vol. 37, 2010, pp. 143-162
- Scolari, Carlos A.. "Los Ecos de McLuhan: ecología de los medios, semiótica e interfaces" en *Palabra Clave*. Chía: Universidad La Sabana, Vol. 18, No. 4, 2015, pp.1025–1056.
- Torvalds, Linus "¿Por qué el Hacker es como es? La Ley de Linus". en *La Ética Hacker y el Espíritu de la Era de la Información* de Pekka Himanen. Barcelona, Editorial Destino, 2001, pp. 9-12
- Valle Canales, Berna Leticia "Lo individual y lo colectivo en las TIC. Isomorfismo con el pasado y perspectivas de la era digital" en *Revista Iberoamericana de Comunicación*.Distrito Federal: Universidad Iberoamericana, No. 33, Julio-Diciembre, 2017, pp. 103-151
- Valle Canales, Berna Leticia, Morales-Matamoros, Oswaldo, Badillo-Piña, Isaías, Tejeida Padilla, Ricardo & Peón Escalante, Ignacio. "Toward the structuring of meanings of the mexican day of the death tual, under a complex systems approach" en *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the ISSS-2014*. Washington: Vol. 1, No. 1, 2015, pp. 1-15
- Zannettou, Savvas; Caulfield, Tristan; Blackburn, Jeremy; De Cristofaro, Emi-

liano; Sirivianos, Michael; Stringhini, Gianluca & Suarez-Tangil, Guillermo. ‘On the origins of memes by means of fringe web communities’ en *arXiv preprint arXiv:1805.12512*: 2018, pp. 1-23

## Cibergrafía

- 4chan. *4chan.org*. 2003. <http://www.4chan.org/> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018).
- 4chan. *FAQ*. *4chan* 2003. <http://www.4chan.org/faq> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018).
- 4chan. “Rules” *4chan*. 2003. <http://www.4chan.org/rules> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018).
- Amazon. “The top 500 sites on the web.” *Alexa*. Septiembre de 2018. <https://www.alexa.com/topsites> (último acceso: 12 de Septiembre de 2018).
- Amidi, Amid. “The End of the Creator-Driven Era in TV Animation”. *Cartoon Brew*. 19 de Octubre del 2010, <https://www.cartoonbrew.com/ideas-commentary/the-end-of-the-creator-driven-era-29614.html> (Último acceso: 14 de Septiembre del 2018)
- Arthur, Benjamin. “What’s A Smoot?”. *National Public Radio*. 5 de Octubre del 2017 <https://www.npr.org/sections/krulwich/2011/10/05/141009438/whats-a-smoot> (Último acceso: 26 de Septiembre del 2018)

- Arthur, Charles. “Naked celebrity hack: security experts focus on iCloud backup theory” *The Guardian*.1 de Septiembre del 2014, <https://www.theguardian.com/technology/2014/sep/01/naked-celebrity-hack-icloud-backup-jennifer-lawrence>(Último acceso: 14 Septiembre del 2018)
  
- Asociación de Internet.mx. “14vo Estudio sobre los Hábitos de los usuarios de Internet en México 2018”.*Asociación de Internet.mx*. 17 de Mayo de 2018. <https://www.asociaciondeInternet.mx/es/component/remository/Habitos-de-Internet/14-Estudio-sobre-los-Habitos-de-los-usuarios-de-Internet-en-discretionary{-}{}{}-Mexico-2018/lang,es-es/?Itemid=> (último acceso: 12 de Julio de 2018)
  
- BBC Mundo. “5 claves para entender el escándalo de Cambridge Analytica que hizo que Facebook perdiera US\$37.000 millones en un día”. *BBC Noticias*. 21 de Marzo de 2018. <http://www.bbc.com/mundo/noticias-43472797> (último acceso: 26 de Julio de 2018)
  
- BBC Mundo. “Correos electrónicos de Sarah Palin: salen a la luz los primeros detalles”. *BBC Noticias* 11 de junio del 2011, [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/06/110611\\_sarah\\_palin\\_emails\\_rg](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/06/110611_sarah_palin_emails_rg) (Último acceso: 14 Septiembre del 2018)
  
- Burdfiel, Claire. “A BRIEF HISTORY OF THE 4CHAN ‘PONY WARS””, *CTS Online*. 8 de Diciembre del 2017, <https://cstonline.net/a-brief-history-of-the-4chan-pony-wars-by-claire-burdfield/>

(Último acceso: 14 de Septiembre del 2018)

- Dewey, Caitlin. “The only true winners of this election are trolls”. *The Washington Post* 3 de Noviembre del 2016. [https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/11/03/the-only-true-winners-of-this-election-are-trolls/?utm\\_term=.78d4c2459f17](https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/11/03/the-only-true-winners-of-this-election-are-trolls/?utm_term=.78d4c2459f17) (Última vez consultado: 15 de Septiembre del 2018)
- Dibbell, Julián. “Radical Opacity” *Technology Review*. 10 de septiembre de 2010. <https://www.technologyreview.com/s/420323/radical-opacity/> (Último acceso: 12 de Septiembre de 2018)
- Duarte, Eugenio. “Cyberpunk: El Ascenso de la Cultura Digital en la Sociedad Actual” *Capacity Academy*. 23 de Julio del 2013, <https://bit.ly/2EyI50S> (Último acceso: 19 de Octubre del 2018)
- Encyclopedia Dramatica, “Lulz” *Encyclopedia Dramatica*. 14 de Mayo del 2018, <https://encyclopediadramatica.rs/Lulz> (Último acceso: 17 de Septiembre del 2018)
- González, Gabriela “¿Qué son las cookies de tu navegador y para qué sirven” *The BlogThinking Big*. 8 de Septiembre de 2014. <https://blogthinkbig.com/que-son-las-cookies> (último acceso: 7 de Julio de 2018)
- Johnson, Bobbie. “Sarah Palin vs the hacker” *The Telegraph*. 27 Mayo 2010. <https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/sarah-palin/7750050/Sarah-Palin-vs-the-hacker.html> (Último acceso: 14 Septiembre del 2018)

- Landers, Chris. "Serious Business". *CityPaper Online Column*. 2 de marzo de 2008, <https://web.archive.org/web/20080408092335/http://www.citypaper.com/columns/story.asp?id=15543> (Último acceso: 12 de Septiembre de 2018)
- Langton, Jerry. "Funny how 'stupid' site is addictive". *The Star*. 22 de septiembre de 2007. [https://www.thestar.com/life/2007/09/22/funny\\_how\\_stupid\\_site\\_is\\_addictive.html](https://www.thestar.com/life/2007/09/22/funny_how_stupid_site_is_addictive.html) (Último acceso: 12 de Septiembre de 2018)
- Martí, Rafael. "Captura la bandera: el juego de 4Chan contra Shia LaBeouf que es mucho más que un juego". *PlayGround* 30 de Marzo del 2017. [https://www.playgroundmag.net/now/Captura-bandera-juego-Shia-LaBeouf\\_22632839.html](https://www.playgroundmag.net/now/Captura-bandera-juego-Shia-LaBeouf_22632839.html) (Último acceso: 15 de Septiembre del 2018)
- Nimmo, Kurt. "Hal Turner Admits He Worked for FBI" *InfoWars*. 28 de Julio del 2009. <https://www.infowars.com/hal-turner-admits-he-worked-for-the-fbi> (Último acceso: 26 de Septiembre del 2018)
- Ohlheiser, Abby. "We actually elected a meme as president": How 4chan celebrated Trump's victory *Washington Post*. 9 de Noviembre del 2016, <https://wapo.st/2SfD9ku> (último acceso: 15 de Septiembre de 2018).
- Okeh, Ndee "Jkid". "2chan History". *Github*. 20 Agosto 2014. <https://github.com/bibanon/bibanon/wiki/2ch-History> (último acceso: 12 de

Septiembre de 2018)

- Petovel, Pablo. “12 Claves para Comprender el Escándalo de Facebook y Cambridge Analytica” *Merca 2.0*, 20 de Marzo de 2018. <https://bit.ly/2OIWLPG> (último acceso: 27 de Julio de 2018)
- Prensky, Marc. “Digital Natives, Digital Immigrants-Marc Prensky”, *marc-prensky.com*, Octubre del 2001. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> (Último acceso: 21 de Agosto del 2018)
- Real Academia de la Lengua. “Institución” *RAE*. 2018 <http://dle.rae.es/?w=instituci%C3%B3n>(último acceso: 30 de Septiembre del 2018)
- Ríos, Raquel. “Libro de Conocimiento: El escándalo de Facebook y Cambridge Analytica”, *Reason Why*. Marzo de 2018. [https://www.reasonwhy.es/sites/default/files/libro\\_de\\_conocimiento\\_001-elescandalodeffacebook.pdf](https://www.reasonwhy.es/sites/default/files/libro_de_conocimiento_001-elescandalodeffacebook.pdf) (último acceso: 27 de Julio de 2018),
- Romero, Angie. “Full list of celebrities affected by nude photo leak”. *Variety Latino* 1 de Septiembre del 2014. <https://bit.ly/2S82sVv> (Último acceso: 14 Septiembre del 2018)
- Rose, Sandra. “Reddit & 4chan Declare War On CNN For Threatening Wrestling Meme Creator”. *Sandra Rose*. 5 de Julio del 2017. <https://bit.ly/2yu07Mp>(Último acceso: 15 de Septiembre del 2018)
- Sánchez Banda, Felipe. “La Brecha Digital, una nueva forma

de exclusión social”. *CONACyT*. 30 de Julio del 2018. <http://www.conacytprensa.mx/index.php/tecnologia/tic/22163-brecha-digital-exclusion-social> (Último acceso: 15 de Octubre del 2018)

- Schonfeld, Erick. “Time Magazine Throws Up Its Hands As It Gets Pwned By 4Chan”, *Tech Church*. 27 de Abril del 2009 <https://techcrunch.com/2009/04/27/time-magazine-throws-up-its-hands-as-it-gets-pwned-by-4chan/> (Último acceso: 14 de Septiembre del 2018)
- Tanasinn, “Complete History of 4chan”. *Tanasinn*. Septiembre 2018, [http://tanassinn.info/wiki/Complete\\_History\\_of\\_4chan](http://tanassinn.info/wiki/Complete_History_of_4chan) (último acceso: 12 de Septiembre de 2018)
- Time. “The World’s Most Influential Person Is...”. *Time* 27 de Abril del 2009, <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1894028,00.html> (Último acceso: 14 de Septiembre del 2018)
- Unión Internacional de Telecomunicaciones. “Resumen Informe sobre la Medición de la Sociedad de la Información de 2017.” *International Telecommunication Union*. 2018. [https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017\\_ES\\_S.pdf](https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017_ES_S.pdf) (Ultimo acceso: 2 de Octubre de 2018)
- We Are Social & Hootsuite “Digital in 2018 Global Overview”. *SlideShare* 2018, <https://www.slideshare.net/wearesocial/>



digital-in-2018-global-overview-86860338 (Último acceso: 2 de Octubre del 2018)

- Wikipedia. “Los Boards”. *Wikipedia*. Septiembre 2018, [https://es.wikipedia.org/wiki/4chan#Los\\_boards](https://es.wikipedia.org/wiki/4chan#Los_boards) (Último acceso:15 de Octubre del 2018)
- Willingham, AJ. “Murió Pepe, la rana de Internet que se había vuelto racista”, *CNN en Español*. 8 de Mayo del 2017 <https://cnnespanol.cnn.com/2017/05/08/murio-pepe-la-rana-de-Internet-que-se-habia-vuelto-racista/> (Último acceso: 15 de Septiembre del 2018)

## Material Audiovisual

- *Banking on Bitcoin*. Dirigida por Christopher Cannucciari. 2016; New York City, New York, USA; Gravitas Ventures. 2016. Filme Documental
- ChurchOfScientology. “Message to Scientology”. Video de YouTube, 2:03. Publicado el 21 de Enero del 2008. <https://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ>
- *Deep Web*. Dirigida por Alex Winter. 2015; Austin, Texas, EU; BOND360. 2015. Filme Documental
- Emprende Futuro. “Manuel Castells-Comunicación y Poder 2009”. Video de YouTube, 1:40:08. Publicado el 11 de Mayo del 2008. <https://www.youtube.com/watch?v=BfSmA6HHV1E>

- JonnieGoodboyTyler50. “Tom Cruise Video Adoctrinador de Scientology (traducido y subtulado Petete / Anonymous Argentina)”. Video de YouTube, 9:35. Publicado el 16 de Junio del 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=XHzfwFj2NdY>
- Poole, Christopher “m00t”. “CChristopher "m00t"Poole: el caso a favor del anonimato en línea”. Video de TED, 11:18. Publicado el 15 de Febrero del 2010. [https://www.ted.com/talks/christopher\\_m00t\\_poole\\_the\\_case\\_for\\_anonymity\\_online?language=es](https://www.ted.com/talks/christopher_m00t_poole_the_case_for_anonymity_online?language=es)
- *Terms and Conditions May Apply*. Dirigida por Cullen Hoback. 2013; Park City, Utah, EU: Variance Films. 2013. Documental
- Valle Canales, Berna Leticia. “Lo Individual y lo Colectivo en las TIC. Isomorfismos con el Pasado y Perspectivas en la Era Digital”. *Tercer Foro de Especialistas en Semiótica Aplicada y Comunicación Social*. UAM-Xochimilco, Febrero, 16, 2017
- *We are legion*. Dirigida por Brian Knappenberger.2012; Park City, Utah, EU: Variance Films. 2012. Filme Documental
- xen0nymous. “Anonymous - Code of Conduct”. Video de YouTube, 5:06. Publicado el 22 de Septiembre del 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=qIaLdMqMRh8>

## Apéndice A

# Glosario de Términos

- **4chan** Vélez Herrera lo define como “ Comunidad en línea caracterizada por el nacimiento de una gran cantidad de memes, del uso de imágenes para completar la comunicación y del carácter anónimo de los usuarios”<sup>304</sup>
- **Actante** “El concepto actante tiene mayor extensión sobre todo en semiótica literaria, que el término personaje y también, que el de *dramatis persona* (V.Propp), pues no sólo comprende a los seres humanos, sino también a los animales, los objetos o los conceptos. Además, el término personaje pertenece ambiguo por corresponder, en parte al concepto de actor (en el que puede realizarse un sincretismo de actantes) definido como la figura y/o el lugar vacío en que se vierten las formas sintácticas y las forma semánticas.” <sup>305</sup>
- **Algoritmos** La definición social de un Algoritmo es un conjunto de operaciones que permite hallar la solución a un problema en un tiempo finito. En ese sentido, la operación de los algoritmos (de mano con las cookies) es la de arrojar un

---

<sup>304</sup> *Ibid*, pp. 161

<sup>305</sup> Algirdas Julius Greimas & Joseph Courtés. *Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*, Madrid, Editorial Gredos, 1990, p.24

resultado de una búsqueda a un usuario de acuerdo a un perfil creado a partir de sus cookies.

- **Alienación** En la filosofía de Castoriadis, es la heteronomía con la particularidad que “está enfocada el individuo en el que es el dominio por un imaginario autonomizado que se arraigó la función de definir para el sujeto tanto la realidad como su deseo”<sup>306</sup>. Se refiere a un individuo sin la capacidad de cuestionar o cambiar. Un individuo sin autonomía.
- **Anonymous** Es el pseudónimo de un grupo internacional de hacktivistas. Desde su fundación se han manifestado a favor de la libertad de expresión, de la independencia de Internet y en contra de diversas organizaciones, entre ellas, Daesh, Scientology, servicios públicos, consorcios con presencia global y sociedades de derechos de autor. Realizan operaciones en Internet y fuera de la red.
- **Autocomunicación de Masas** Es una forma de comunicación “caracterizada por la capacidad de enviar mensajes de muchos a muchos, en tiempo real o en un momento concreto, y con la posibilidad de usar la comunicación punto-a-punto, estando el alcance de su difusión en función de las características de la práctica comunicativa perseguida”<sup>307</sup>. Es multimodal “e incorporan muchos tipos de documentos, desde fotografías, y proyectos cooperativos a gran escala, como la Wikipedia, hasta música y películas, y redes activistas sociales/políticos/religiosos que combinan foros de debates basados en la red con incorporación de vídeo, sonido y texto”<sup>308</sup>

---

<sup>306</sup> *Ibid.*, 163pp

<sup>307</sup> *Ibid.*, p.88

<sup>308</sup> *Ibid.*, p. 104

- **Autonomía** Este concepto fue utilizado por Cornelius Castoriadis de manera central para fundamentar su proyecto revolucionario y para explicar una capacidad que tiene una sociedad para decidir la forma en la que se está viviendo, con qué ideas, con qué instituciones y un estado constante de cuestionamiento por la Instituciones que moldean la vida social.
- **Brecha Digital** En una entrevista Felipe Sánchez banda la define como “Una disparidad de aquellos individuos que están usando y, por lo tanto, obteniendo los beneficios de las TIC, contra aquellos individuos que todavía no están utilizando esta tecnología”<sup>309</sup>
- **Cibercultura** Teresa Ayala Pérez explica que “El concepto de cibercultura (Castells 2006; Kerckhove 1997; Lévy 2007; Piscitelli 2002; Scolari 2008), en tanto, se enfoca más a las manifestaciones culturales que se generan de la aplicación de dichas tecnologías y, por este motivo, resulta más atractiva como objeto de análisis, ya que abarca una serie de fenómenos culturales que aparece con la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación”<sup>310</sup>
- **Ciberespacio** Vélez Herrera lo define como “una realidad simulada [virtual] que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo. Aunque el ciberespacio no debe confundirse con el Internet, el término se refiere a menudo a los objetos e identidades que existen dentro de la misma red informática”<sup>311</sup>
- **Cookies** Gabriela González de la página *Blogthinkbig* dice que una cookie “es un archivo creado por un sitio web que contiene pequeñas cantidades de

---

<sup>309</sup> *Ibid*

<sup>310</sup> *Ibid.*, p.49

<sup>311</sup> *Ibid*, pp. 162

datos y que se envían entre un emisor y un receptor. En el caso de Internet el emisor sería el servidor donde está alojada la página web y el receptor es el navegador que usa para visitar cualquier página web. Su propósito principal es identificar al usuario almacenando su historial de actividad en un sitio web específico, de manera que se le pueda ofrecer el contenido más apropiado según sus hábitos.”<sup>312</sup>

- **Creación Ex Nihilo** Es todo aquel producto de la actividad de imaginar. Angelos Mouzakitis lo describe en *Cornelius Castoriadis Key Concepts* que éste formuló el concepto creación ex nihilo, en distinción al de *producción* y su relación con la imaginación creativa. En efecto, la importancia de la creación ex nihilo para el desarrollo del acercamiento teórico distintivo de Castoriadis a lo Histórico-Social, que difícilmente podría ser sobrevalorado. De gran importancia es la afirmación de Castoriadis de que la humanidad ha pensado que la creación es casi exclusivamente derivada de la “materia” de lo creado, por lo tanto, menospreciando el funcionamiento de la imaginación creativa.<sup>313</sup>
- **Cultura Digital** Delia Covi aclara que “la Cultura digital está más relacionada con una dimensión tecnológica de codificación informática propia de los procesos de producción, almacenamiento y distribución de datos codificados mediante un sistema de dígito binario”<sup>314</sup>
- **Cultura Virtualidad Real** Definido por Castells como “un sistema en el que la realidad misma (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de márgenes virtuales,

---

<sup>312</sup> *Ibid*

<sup>313</sup> *Ibid*, 53pp

<sup>314</sup> *Ibid*, 21pp

en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia.”<sup>315</sup> Se refiere a cómo es construida la realidad entre lo que consumimos en los medios y lo que experimentamos en el mundo físico.

- **Cyberpunk** “El género literario Cyberpunk describe el conflicto entre los hackers, la inteligencia artificial y las megas corporaciones. El Cyberpunk es un individuo defensor acérrimo de la libertad de expresión y la libre circulación de la información – noten que la descripción se parece mucho al perfil de personajes públicos actuales mundialmente conocidos como son Julian Assange y Edward Snowden -. Estos también son acérrimos defensores de la tecnología de cifrado para mantener el derecho a la privacidad, un derecho que cada día más se está perdiendo – el caso PRISM -, así como el uso de dinero electrónico – Esto no es ciencia ficción, estamos hablando de Bitcoin –El movimiento social Cyberpunk tiene su origen en este género literario como resultado de la desconfianza de los individuos en el poder de las tecnologías que, si bien pueden ayudar a mejorar la calidad de vida de las personas, también estas pueden ser utilizadas para alinearlas y controlarlas – Morpheus explica muy bien a Neo este fenómeno – .Este movimiento contracultural no es contrario al avance tecnológico, sino más bien, al uso que se le pretende dar a la tecnología, principalmente por parte de gobiernos y grandes corporaciones. El movimiento Cyberpunk es en esencia la filosofía y el pensar de la cultura de los hackers.” <sup>316</sup>”

---

<sup>315</sup> *Ibid*, p.

<sup>316</sup> Eugenio Duarte. *Cyberpunk: El Ascenso de la Cultura Digital en la Sociedad Actual*. 23 de Julio del 2013, <http://blog.capacityacademy.com/2013/07/23/cyberpunk-el-ascenso-de-la-cultura-digital-en-la-sociedad-actual/> (Último acceso: 19 de Octubre del 2018)

- **DDOS** Las siglas de Distributed Denial of Service, traducida como Denegación de Servicio Distribuida, consiste en utilizar un programa como LOIC para saturar un servidor de un página e inhabilitarla durante el tiempo deseado, generando pérdidas económicas, por el periodo de inactividad y generando frustración entre los usuarios.
- **Deep Web** También llamada Internet Invisible o Internet Profundo se refiere a todos los sitios que existen dentro de la red pero que no están indexados o conectados a motores de búsqueda. Se dice que tiene 400 o 500 veces más información que la web superficial. Es necesario utilizar un programa especial para acceder, como The Onion Router, en su forma abreviada Tor, que es un proyecto cuyo objetivo principal es el desarrollo de una red de comunicaciones distribuida de baja latencia y superpuesta sobre Internet en la que no se revele la identidad de los usuarios (anonimato a nivel de red) además de mantener la integridad y el secreto de la información mientras esta viaja a través de ella. Por este motivo se dice que esta tecnología pertenece a la llamada deep web.
- **Efecto Cascada** El Efecto Cascada es una interpretación del Isomorfismo de la Interacción y su Homomorfismo que la Dra. Valle ,en una conferencia<sup>317</sup>, en la que explicó que un contenido puede viajar desde la Cultura hasta el Parentesco, es decir que un contenido colectivo público puede afectar y llegar a la esfera individual y privada a de una persona. Sin embargo, es posible que un contenido tenga un efecto contrario, es decir, que desde el Parentesco un contenido llegue hasta la Cultura

---

<sup>317</sup>Berna Leticia Valle Canales. "Lo Individual y lo Colectivo en las TIC. Isomorfismos con el Pasado y Perspectivas en la Era Digital". *Tercer Foro de Especialistas en Semiótica Aplicada y Comunicación Social*. UAM-Xochimilco, Febrero, 16, 2017



- **Eidos** Ferrater Mora define como “Indiquemos aquí simplemente que en la raíz de múltiples significados de *eidos* se halla la noción de “aspecto” (*species*) que ofrece una realidad cuando se la ve *en* lo que la constituye como tal realidad. Desde este punto de vista el *eidos* es el tipo de realidad a que pertenece, o que es, una cosa dada. Como el tipo de realidad que es algo, es “visible”, o se supone que es aprehensible, por medio de alguna operación intelectual, el *eidos* es entendido asimismo como una idea de la realidad. Así, pues, el *eidos* es un “aspecto esencial” que parece ofrecer a su vez dos aspectos esenciales: el de la realidad y el de la aprehensión inteligible, conceptual, etc. de la realidad. Cuando se funden estos dos aspectos en un solo tenemos la idea del *eidos* como una esencia que es a la vez un concepto: el de *eidos* es entonces a la vez algo “real” y algo “conceptual” (objetivo o formal).”<sup>318</sup>
- **Enciclopedia Dramática (ED)** Gabriella Coleman la describe como “Un compendio virtual increíblemente detallado que cataloga la mecánica, historia, gore y tradición troll. A pesar de ostentar el título de “Enciclopedia”, no ofrece ni neutralidad ni objetividad. Sin duda, la ED es una obra enciclopédica por su nivel de detalle, pero su tono resulta escandaloso y está plagada de mentiras. Lo que la ED hace bien (logrando de esta manera una extraña dosis de objetividad), es exhibir la cinética oral del troleo”<sup>319</sup>
- **Escala de Organización Simbólica** Las Escalas de Organización Simbólica, siguen los aportes de la semiosistémica de Berna Valle, se realizaron de forma homomórfica entre lo que es la mundo físico y el mundo ciberespacial, esta-

<sup>318</sup> José Ferrater Mora. *Diccionario de Filosofía. Tomo I A-K*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 5ta edición, 1965, p.504

<sup>319</sup> *Ibid*, pp. 33

bleciendo cuatro: 1. La Cultura, es decir la escala donde coexisten una mayor variedad de sistemas simbólicos, 2. Las Sociedades que son organizaciones generales que contienen grupos pequeños, pero que todos siguen parámetros establecidos de lo que está o no permitido, 3. Las Comunidades se refieren a los círculos que comparten sus vidas gracias a algún factor en común, como una afición o alguna actividad. 4. El Parentesco es la red más pequeña y más estable, sobre todo porque son comunidades casi familiares con valores y costumbres casi idénticas poco cambiantes.

- **Estratos de la Cibercultura** constituyen un criterio de clasificación de usuarios, creada por Manuel Castells, de acuerdo a su participación en la historia del Internet. Sirve además para especificar el poder que tiene un ser-usuario dentro del ciberespacio, siguiendo la lógica de que tiene más poder quien puede cambiar el entorno de la interacción. El planteamiento de Castells es que dentro de la cultura de Internet existen 4 pequeñas culturas que corresponden a los cuatro estratos de la Cibercultura, es decir que existe una 1. cultura tecnomeritocrática, 2. cultura hacker, 3. Cultura de Comunidades y una 4. Cultura Empresarial. Todos los usuarios pertenecen a una o más estratos dependiendo de sus competencias informáticas, su ideología y de para qué usan las TIC.
- **-fag, sufijo** El sufijo -fag (oldfag, moralfag, newfag) proviene de la palabra Faggot que significa “maricón”, y se utiliza para designar a aquellas personas que forman parte de 4chan. Tiene un sentido despectivo, proveniente del Lulz pero además funciona para reconocer a un miembro de la comunidad.
- **Filtro Burbuja** Es un concepto creado por Eli Pariser para referirse a cómo

la navegación en la Red es filtrada por un conjunto de Cookies y Algoritmos que nos muestran sólo lo que va de acuerdo a nuestro perfil, limitando así la información a la que tenemos acceso.

- **Forma de Vida** Isodoro Reguera la describe como “la totalidad de los juegos del lenguaje en una época, o en el contexto de actividades y comportamientos en que se inscriben juegos del lenguaje concretos, o el trasfondo cultural general de acciones humanas concretas. Una forma de vida corresponde una imagen del mundo. A la pregunta de si a una única forma de vida humana le corresponde una única imagen del mundo (humana), se debería responder que hay una pluralidad de formas de vida e imágenes del mundo.<sup>320</sup>
- **Forma Tecnológica de Vida** Es una Forma de Vida mediada por la tecnología, por lo que las relaciones, motivaciones y juegos de lenguaje se dan por medio de la interfaz de la tecnología y que se presenta mientras el Ser-Usuario navega en el ciberespacio, aunque refiere también a un aspecto de la vida está moldeado por la tecnología.
- **Foro (tablón)** Vélez Herrera lo define como “Una aplicación web que da soporte a discusiones en línea, normalmente utilizando una administración por categorías”<sup>321</sup> por tema. En el caso de 4chan existen 72 tablonos o foros con temas y restringidos cada uno. Se pueden consultar estos en el Apéndice C
- **Geek** Adjetivo dado a una persona u objeto relacionado con la fascinación por la ciencia ficción, obras literarias de fantasía , series de televisión videojue-

<sup>320</sup>Isodoro Reguera. “Glosario” en *Wittgenstein I*. Madrid, Gredos, 2009, p.CXVI

<sup>321</sup>*Ibid*, 164pp.

gos, películas, tecnología y/o informática. A las persona también se les puede considerar frikis por tener aficiones, comportamiento o vestuario son inusuales.

- **Hacker** Define a una persona que posee competencias informáticas para modificar la red o crear sus propios entornos y productos. Naturalmente pertenece a la cultura hacker lo que implica que es impulsado por el “entretenimiento”. Los hackers no son motivados por la supervivencia (no programan por dinero) y tampoco lo hacen por su vida social, sino porque su computadora representa entretenimiento. Hasta cierto punto la cultura hacker tiene fe en el poder de la tecnología y la red como instrumento emancipador. Se le asocia en muchas ocasiones con operaciones de violación de la privacidad, que pueden terminar en robo de identidad o saqueo de cuentas bancarias, entre otras consecuencias.
- **Hacktivism** Activismo que tiene como espacio público la red, y cuyos actores son hackers. Se liga a grupos como Anonymous que utilizan tipos de protestas relacionadas con Internet, como realizar ataques DDOs. Aunque no es común, en ocasiones se realizan acciones fuera de la red para continuar con las protestas. Generalmente las manifestaciones están ligadas a las ideas liberales de la libertad de expresión y de información.
- **Heteronomía** En oposición a la Autonomía, la heteronomía constituye un estado en el que la sociedad no tiene la capacidad para cuestionar sus instituciones (es decir sus lenguajes, leyes, normas y las significaciones imaginarias sociales que los subyacen). Este cierre se da por una clausura de lo simbólico donde el poder de las instituciones parece fundamentado en algo ajeno al hombre, de

ahí la imposibilidad de cuestionarlas.

- **Histórico-Social** Yago Franco afirma que “Es uno de los dominios del hombre, creación de éste. Castoriadis, en este punto muestra la indisociabilidad e irreductibilidad de la psique y la sociedad. Sociedad e historia no tienen existencia por separado. Lo social se da como autoalteración, como historia. Esta es la emergencia de la Institución, en un movimiento que va de lo instituido a lo instituyente, y viceversa, a través de rupturas y de nuevas posiciones emergentes del significado social instituyente. Éste crea a partir del magma de significaciones imaginarias sociales, y ese magma es lo que constituye la sociedad como un mundo de significaciones. De este modo la sociedad se autoinstituye. El ser de lo histórico-social está dado por esas significaciones, que dan un determinado sentido a la vida social, siempre arbitrario”<sup>322</sup>
- **Homomorfismo** Isomorfismo que no sólo posee una correspondencia en funciones, sino que además preserva analogía entre los significados de los conjuntos de los dos sistemas
- **Imageboard** Vélez Herrera define a este tipo de sitio web a partir de su traducción“ como un tablón de imágenes. Son descritos de manera simple como los foros de Internet centrados en la publicación de imágenes en vez de texto. El foro ejemplar sería 4chan ”<sup>323</sup>
- **Imagen del Mundo** Isodoro Reguera escribe “El segundo Wittgenstein dice que el juego o juegos del lenguaje y forma o formas de vida de una comunidad humana surge su imagen del mundo, basada en ellos, en modos de compor-

---

<sup>322</sup> *Ibid*, p.177

<sup>323</sup> *Ibid*, p.164

tamiento y acción como ellos, y no en especulaciones místicas, ni siquiera en conocimientos científicos demostrados”<sup>324</sup>

- **Imaginario Radical** Yago Franco lo caracteriza como la “capacidad de la psique de crear un flujo constante de representaciones, deseos y afectos. Es radical, en tanto es fuente de creación. Esta noción se diferencia de toda la idea de la imaginación como señuelo, engaño, etc., para acentuar la *poiesis*, la creación. [...] Está claro que para Castoriadis es la característica central de la psique: lo que *es*, es producido por la imaginación radical. Ésta hace surgir representaciones *ex nihilo*, que no están en lugar de nada, ni son delegadas a nadie. Implica creación, y no sólo repetición o combinaciones sobre una cantidad predeterminada y finita de representaciones. La psique tiende a interrumpir este flujo de imaginación, debido a las demandas de socialización.”<sup>325</sup>
- **Imaginario Social Instituido** Es la consecuencia del Imaginario derivado del Imaginario Social Instituyente.
- **Imaginario Social Instituyente** Yago Franco lo describe como “la posición (en el colectivo anónimo y por éste) de un *magma de significaciones imaginarias*, y de instituciones que las portan y las transmiten. Es el modo de representación de la *imaginación radical* en el conjunto, produciendo significaciones que la psique no podría producir por sí sola sin el colectivo. Instancia de creación del modo de una sociedad, dado que instituye las significaciones que producen un determinado mundo y lleva a la emergencia, afectos y acciones propios de cada uno.”<sup>326</sup>

---

<sup>324</sup> *Ibid.*, p. CXII

<sup>325</sup> *Ibid.*, 177pp

<sup>326</sup> *Ibid.*, p.178

- **Instante** Para Luciano Concheiro el instante es una experiencia de revelación y “ como cualquier revelación, el camino hacia el instante debe ser recorrido por uno mismo. El instante es un acto personal, una experiencia que nadie puede tener por nosotros.”<sup>327</sup> El Instante es utilizado por Concheiro como una forma subversiva de resistencia a la lógica de la aceleración de la vida moderna. De la misma forma en que el Instante te permite huir de una instauración de la aceleración del tiempo, el Instante para nosotros significa que existe una interrupción del mundo cotidiano físico, para hacer presente algo del ciberespacio, en un sentido muy parecido al de Concheiro, quien apunta que es “un breve momento en el que se anula el devenir”<sup>328</sup>. que se hace presente un hábito tomado proveniente del ciberespacio, es decir, que se está evocando algo del Mundo Tecnológico o el Ciberespacio que se afronta y se usa en la Forma de Vida fuera de la red.
- **Instituciones** Son patrones de comportamiento, creencia y/o acción que construyen el sentido de la existencia social de un individuo. Representan en sí mismas imaginarios sociales, gracias a una dependencia entre lo imaginario, lo simbólico y las instituciones. Éstas no se crean por medio de alguna cuestión externa al hombre, es decir que son creadas por la sociedad y como tal pueden ser criticadas, transformadas o desechadas, aunque este cambio es directamente proporcional al orden que tienen en la sociedad, es decir, una institución primaria es difícil de cambiar mientras que una institución de segundo orden es más inestable y por lo tanto pueden modificarse.

---

<sup>327</sup> *Ibid*, p.125

<sup>328</sup> *Ibidem*, p.121

- **Instituciones Ciberculturales** En esta tesis son descritas como un actante de la cultura de Internet con la capacidad para interactuar o establecer formas de interacción entre usuarios, ya que constituyen un aspecto obligado para uso de la tecnología, establecido o fundado que desempeña una función dentro de la Cibercultura, con el poder de influir en la Forma Tecnológica de Vida del Ser-Usuario. Son diseñadas por tecnólogos y programadores con los conocimientos para modificar interfaces, sitios web o la forma que arrojan resultados a partir de sus algoritmos y cookies. Al ser creaciones humanas se basan en ideas humanas, imaginables, posibles y creables, por lo tanto se pueden modificar y cuestionar.
  
- **Interacción** Acción que implica transmisión y transformación de significados en distintas escalas de organización simbólica. La interacción posibilita la comunicación, ya que “desde un enfoque sistémico semiótico, es el proceso de transmisión de la información de un punto a otro ya sea en una esfera pública, privada, individual o colectiva; cuya finalidad es crear las condiciones necesarias para la comunicación”<sup>329</sup>. Delia Crovi clasifica la interacción dentro del ciberespacio en 4 tipos: La Visualización de contenidos, el Traslado, el Traslado y la Modificación y la Creación de Contenido. Cada uno de estos cuatro tipos de interacción presupone una capacidad expresiva a interpretativa por parte del usuario y/o de la computadora.
  
- **Interfaz** Pierre Levy propone una interpretación de interfaz que dicta que ésta “reenvía a las operaciones de traducción, de puesta en contacto de ambien-

---

<sup>329</sup> *Ibid.*, p.111



tes heterogéneos. En este sentido evoca la comunicación (o al transporte) y a los proceso transformadores necesarios para el éxito de la transmisión. La interfaz mantiene unidas las dos dimensiones del devenir: el movimiento y la metamorfosis. Es la operadora del pasaje”<sup>330</sup>

- **IRC** Es un protocolo de comunicación en tiempo real que permite la comunicación entre varias personas. La gente puede comunicarse sin importar si no se han mantenido comunicación antes. Las conversaciones se desarrollan en “canales” de IRC que empiezan su nombre con # o &.
- **Isomorfismo** Stafford Beer define los isomorfismos como “una correspondencia de elementos de uno a uno, preservando las características operacionales de los sistemas involucrados”<sup>331</sup>. Es probable que la explicación de Douglas Hofstadter sea más clara al entenderlo como un fenómeno en el que “distintos tipos de “copia” conservan toda la información que hay en el tema original, lo cual quiere decir que el tema es totalmente recuperable a partir de cualquiera de sus copias. Esta transformación mantenedora de información suele llamarse *Isomorfismo*<sup>332</sup>
- **Juegos del Lenguaje** En el Diccionario de Filosofía de Ferrater Mora se explica que “La expresión “Juegos de Lenguaje” fue introducida por Wittgenstein en sus cursos y recogida en sus *Investigaciones Filosóficas*. En sustancia consiste en afirmar que lo más primario en el lenguaje no es la significación, sino el uso.

Para entender un lenguaje hay que comprender cómo funciona. Ahora bien, el

<sup>330</sup> Pierre Lévy en *Las Leyes de la Interfaz* de Carlos A. Scolari. Barcelona, Gedisa, 2018. p.11

<sup>331</sup> *Ibid*, pp117

<sup>332</sup> Douglas R. Hofstadter. *Gödel, Escher, Bach: Una Eterna Trenza Dorada*. Distrito Federal, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 1982, pp9

lenguaje puede ser comparado a un juego; hay tanto lenguajes como juegos de lengua. Por tanto, entender una palabra en un lenguaje no es primeramente comprender su significación, sino saber cómo funciona o cómo se usa, dentro de uno de esos “juegos” [...] En suma, lo fundamental en el lenguaje como juego de lenguaje es el modo de usarlo” <sup>333</sup>

- **LOIC** Abreviación de Low Orbit Ion Cannon es una aplicación que permite llevar a cabo ataques DDOs.
- **LOL** Siglas de la Expresión “Laugh Out Loud” que significa “Reírse a Carcajadas”
- **Lulz** La Encyclopedia Dramatica define el Lulz como “una corrupción de LOL, que significa “reírse a carcajadas” reírse a costa de otra persona. Esto la convierte en una expresión inherentemente superior a otras formas de humor inferiores [...] El Lulz es utilizado por internautas que han presenciado demasiadas veces desastres económicos, ambientales o políticos importantes y que, por consiguiente, consideran que un estado de sociopatía voluntaria y alegre respecto del estado apocalíptico actual del mundo es algo superior a ser continuamente emo” <sup>334</sup>
- **Magma (Logica Magmática)** Escribe Yago Franco “Este concepto hace a los fundamentos del pensamiento de Castoriadis. Contiene una lógica que está en oposición y complemento de la lógica aristotélica, que sigue el modo de funcionamiento de lo que Freud denomina “proceso primario” que rige en el inconsciente, lógica que permite articular lo racional con lo irracional, lo lógico

<sup>333</sup> José Ferrater Mora. *Diccionario de Filosofía. Tomo II L-Z*. Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 5ta edición, 1965, 36pp

<sup>334</sup> *Ibid*, 33pp

con lo ilógico. [...] En el psiquismo de lo que se trata es de un magma de representaciones, así como en la sociedad de un magma de significaciones imaginarias sociales. Castoriadis señala que antes de la denominación de “magma” pensaba en un montón, multiplicidad, inconsistencia (tomando la proposición de Cantor). El magma es indeterminado, a diferencia de cualquier conjunto o entidad matemática”<sup>335</sup>

- **Meme (imeme)** Dado que Vélez Herrera sigue el rigor de la memética hace una distinción entre meme y imeme, y define éste último como “un derivado de algún aspecto de la cultura pop, parodiando y que se repite hasta el punto que sus orígenes y el significado original suelen ser confusos y mutilados más allá de cualquier punto de reconocimiento o humor”<sup>336</sup> La definición que da el autor del meme está justificado para “definir toda la información que no se transmite a través de los genes”<sup>337</sup> sino por la mente, en concordancia con Richard Dawkins.
- **Mundo** Al ser un concepto básico para la filosofía del siglo xx existen muchas interpretaciones. En esta tesis nos basaremos en la idea de Mundo de Martin Heidegger: “ el Mundo es un existenciario del que somos inseparables, al que estamos indisolublemente atados, y que tiene importancia porque de alguna manera determina nuestra existencia; nos hallamos inmersos en su dinámica y en sus problemas, porque estamos sumergidos en el Mundo, frente al Mundo, con el Mundo, dentro del Mundo, hasta el punto de que vivir es encontrarse en el Mundo. Además, el Dasein tiene capacidad de crear Mundo y el hombre hace

---

<sup>335</sup> *Ibid.*, p 179

<sup>336</sup> *Ibid.*, pp.166

<sup>337</sup> *Ibidem*, pp. 166

Mundo dependiendo del uso y de los fines que éste lleve a cabo en sus proyectos.”<sup>338</sup>. Sin embargo, dado que se utiliza, es necesario hacer una definición sencilla a la idea de Mundo desde la Fenomenología de Schütz y Husserl, quienes plantean el Mundo Cotidiano y Mundo de la Vida. “para Schütz, el “Mundo de la vida” es “la totalidad de la experiencia de sentido común vivida por el individuo en su existencia concreta”; mientras que el “Mundo cotidiano” lo define como “el Mundo Intersubjetivo experimentado por el hombre dentro de lo que Husserl llama la actitud natural”<sup>339</sup>

- **Naturalización** Formación del Sentido Común de una persona que le permite interactuar con su comunidad y conformar ontológicamente la realidad, y le permite configurar el Mundo de la Vida y Mundo Cotidiano.
- **Pepe La Rana** Meme de rana antropomórfica con cara pícaro y personalidad traviesa. Durante la campaña Presidencial de Donald Trump el meme se popularizó como un símbolo de odio relacionado principalmente al, en ese entonces, candidato.
- **Poder** Manuel Castells define el poder como “el proceso fundamental de la sociedad, puesto que ésta se define en torno a valores e instituciones, y lo que se valora institucionaliza está definido por relaciones de poder. El poder es la capacidad relacional que permite a un actor social influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene el poder. El poder se ejerce mediante la coacción (o la posibilidad de ejercerla) y/o mediante la

---

<sup>338</sup> *Ibid*, p. 133

<sup>339</sup> *Ibid*, p.55

construcción de significado partiendo de los discursos a través de los cuales los actores sociales guían sus acciones. Las relaciones de poder están enmarcadas por la dominación, que es el poder que reside en las instituciones de la sociedad. La capacidad relacional del poder está condicionada, pero no determinada, por la capacidad estructural de dominación. Las instituciones pueden mantener relaciones de poder que se basan en la dominación que ejercen sobre sus sujetos”<sup>340</sup>

- **Post** También referida como *entrada* o *liga* es la publicación que se hace en algún foro de 4chan
- **Psique** Virginia Hernández Ricardes comenta que “la palabra psique proviene del griego *psukhe* que significa alma, lugar del pensamiento, de las emociones y de los deseos. Sigmund Freud denominó aparato psíquico a un sistema organizado, una estructura regulada por una serie de leyes y mecanismos específicos”<sup>341</sup>
- **Riesgo** Ulrich Beck piensa a los riesgos como un producto de las actividades propias de la sociedad industrial, pero “no sólo de las consecuencias para la salud de la naturaleza, sino de los *efectos secundarios sociales, económicos y políticos de esos efectos secundarios* [consecuencias de la radicalización de la sociedad industrial]: hundimientos de mercados, desvalorización del capital, controles burocráticos de las decisiones empresariales, apertura a nuevos mercados, costes monstruosos, procedimientos judiciales”<sup>342</sup>, entre otros efectos

---

<sup>340</sup> *Ibid*, p.33

<sup>341</sup> Virginia Hernández Ricárdez. *La Personalidad. Una Perspectiva Psicoanalítica*. Distrito Federal, Ediciones Navarro, Segunda Edición, 2015, 75pp

<sup>342</sup> *Ibid*, pp.30

posibles.

- **Ser (Dasein)** Dado que las ideas sobre el *Ser* son referenciadas principalmente a la obra de Heidegger es preferente referirnos al Dasein, el cual es descrito por Armando Estrada Villa como ““El Dasein es el hombre, aquel ente que hace posible que el ser tenga residencia y esté presente y pueda ser el que pregunta y responde por el ser, pero no puede entenderse como algo hecho o concluido, como un objeto o una cosa, sino como un poder ser, como un poder transformarse, como el espacio en que se manifiestan y despliegan todas las posibilidades del ser, haciéndose con los otros y con las cosas del Mundo, por el hecho de estar el Dasein abierto al Mundo, abierto a sí mismo y abierto a los demás Dasein, y sobre todo, abierto al ser.”<sup>343</sup>
- **Ser-Usuario** Es un concepto propio de esta tesis nacido de combinar el concepto del *Ser*, por inspiración principalmente de M. Heidegger y del *Usuario* por parte de cualquier diseñador. Nace de la necesidad de abordar el instante en el que las personas acceden al ciberespacio, sin dejar de ser personas pero además “navegando” entre la red por medio de interfaces como si fuera su propio cuerpo, haciendo uso de la tecnología.
- **Shitstorm** Traducido literalmente como “Tormenta de Mierda” se refiere a un esfuerzo conjunto de varias personas para molestar o insultar a alguien. Es particularmente efectivo ya que pone a prueba la paciencia de la persona y afecta su reputación
- **Significación Imaginaria Social** son ideas imaginadas simbólicas (y por lo

---

<sup>343</sup> *Ibid*, 126pp

tanto significativas) para una sociedad, que emergen directamente de ella, unidas por una lógica de magma. Establecen parámetros de control y orden, de lo sagrado y lo profano. Se dividen SIS de primer orden (centrales) y de segundo orden (específicas). Existe una dependencia entre la sociedad y las significaciones sociales dado que “una sociedad es un conjunto de significaciones imaginarias sociales encarnadas en instituciones a las que animan [...] Estas significaciones se encuentran encarnadas, en el sentido de que lo más frecuente no es que se presenten como representaciones explícitas que confieren a posteriori sentido a los fenómenos, sino que, de manera implícita, constituyen de entrada sentido en acto.”<sup>344</sup>.

- **Signo** Peirce explica que “Un signo, o *representamen*, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o tal vez, un signo más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el *interpretante* del primer signo. El signo está en lugar de algo, su *objeto*. Está en lugar de su objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el *fundamento* del representamen.”<sup>345</sup>
- **Sitio Web** Es un sitio (localización) en la World Wide Web que contiene documentos (paginas web) organizados jerárquicamente. Cada documento contiene texto y/o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un ordenador. Un sitio puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, video, y otros materiales dinámicos o estáticos.

---

<sup>344</sup> *Ibid.*, p.327

<sup>345</sup> Charles Sanders Peirce, *La Ciencia de la Semiótica*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, 1974, 22pp

- **Socialización (primaria o secundaria)** La Socialización es la forma en la que las personas internalizan la realidad y se construye el Mundo. “La internalización en sentido general, constituye la base, primero para la comprensión de los propios semejantes y, segundo, para la aprehensión del Mundo en cuanto realidad significativa y social”<sup>346</sup>. Existe una socialización primaria y otra secundaria. La principal diferencia es que la socialización primaria ocurre mientras el individuo está en etapas tempranas de aprendizaje y se vuelve un miembro de la sociedad. La Socialización Secundaria es “cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del Mundo objetivo de su sociedad”<sup>347</sup>.
- **Sociedad Red** La Sociedad Red es una construcción teórica de Manuel Castells para explicar los procesos económicos, político-ideológicos, de comunicación y culturales, utilizando un modelo de teoría de redes que le permite explicar cómo es que las redes de poder, de comunicación y de mentes, son las que configuran gran parte del mundo y lo que viven los individuos
- **Tecnomeritocracia** Se refiere a un sistema de valores característico de una comunidad tecnófila en la que los miembros que tienen más poder y reconocimiento son aquellos que hacen más avanzar a la tecnología. La importancia de un miembro es proporcional a sus aportes para el desarrollo de la Tecnología.
- **Troll** Vélez Herrera define al troll como un “vocablo de Internet que describe a quien busca provocar intencionalmente a los usuarios o lectores, creando controversia, provocar reacciones predecibles con fines diversos. El troll puede

---

<sup>346</sup> *Ibid.*, p.163

<sup>347</sup> *Ibid.*, p.164



ser más o menos sofisticado, desde mensajes groseros, ofensivos o fuera de tema, triles provocaciones o mentiras difíciles de detectar, con la intención en cualquier caso de confundir o provocar reacción de los demás”<sup>348</sup>

- **Trollear** Acción llevada a cabo por Trolls que consiste en molestar, incomodar o acosar a alguna persona con un fin.
- **Usuario** Si bien el concepto ha evolucionado seguiremos la tradición de la arquitectura que dicta que lo concibe como “sujeto en abstracto, pasivo, sin sentimientos, cuyas necesidades de techo, consumo, educación o recreo deben satisfacerse eficientemente.”<sup>349</sup>

---

<sup>348</sup> *Ibid.*, 169pp

<sup>349</sup> *Ibid.*, p.140

## Apéndice B

# El Inmigrante Digital que puede ser

## Ser-Usuario

En esta tesis se habló de un tipo de Ser-Usuario específico, y son las personas que tienen acceso a Internet y a TIC. Mucha de la vida de estas personas están configuradas por las TIC. El uso es común para ellos, ya sea por entretenimiento o trabajo. De acuerdo con el informe anual de Hootsuite y We Are Social<sup>350</sup> son 4,021 mil millones de personas que tienen acceso a Internet, es decir, 53 % de la población mundial. Para este porcentaje de la población mundial las Instituciones ciberculturales forman parte de su vida y prácticamente no existe una forma de vida separada de su forma tecnológica de vida.

Pero ¿Qué pasa con el otro 47 %? Son personas que están del otro lado de la Brecha Digital, ya que existe una disparidad no sólo en el acceso, “pero también en el uso y la apropiación de estas tecnologías de la información por parte de la

<sup>350</sup>We Are Social & Hootsuite “Digital in 2018 Global Overview”, SlideShare, 2018 <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-global-overview-86860338>(Último acceso: 2 de Octubre del 2018)

población. Cuando hablamos de brecha digital nos referimos a una desigualdad, una disparidad de aquellos individuos que están usando y, por lo tanto, obteniendo los beneficios de las TIC, contra aquellos individuos que todavía no están utilizando estas tecnologías.”<sup>351</sup>. Algunas causas de la brecha digital es la edad, la ubicación geográfica o el nivel adquisitivo para comprar un gadget.

Lo que este apéndice pretende abordar un caso hipotético: el momento en el que una persona logra superar la brecha y tiene acceso a un gadget y a la red. Sabemos que esto es sumamente difícil; de acuerdo con el “Resumen del Informe sobre la Medición de la Sociedad de la Información de 2017”, “la tasa de crecimiento parece haber caído por debajo del 5 por ciento anual”<sup>352</sup>, pero en caso de que un usuario lograra acceder a las TIC ¿Cómo le afectan las Instituciones ciberculturales?

En principio es necesario entender que para el sujeto que está del otro lado de la brecha digital, la interacción con el gadget y el ciberespacio y lo que aprenda ahí constituirán parte de la socialización secundaria.

La socialización secundaria “es la internalización de submundos institucionales o basados sobre instituciones. Su alcance y carácter se determinan, pues, por la complejidad de la división del trabajo y la distribución social concomitante del conocimiento”<sup>353</sup>. Los ejes que permiten la socialización secundaria incluyen la división

---

<sup>351</sup> *Ibid*

<sup>352</sup> Unión Internacional de Telecomunicaciones. “Resumen Informe sobre la Medición de la Sociedad de la Información de 2017.” ITU.com. 2018. [https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017\\_ES\\_S.pdf](https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017_ES_S.pdf) (último acceso: 2 de Octubre de 2018). p. 3

<sup>353</sup> *Ibid.*, p.172

de trabajo, con lo que conlleva este conocimiento especializado de acuerdo a un rol y la adquisición del lenguaje específico del submundo. Berger y Luckmann hacen especial énfasis en la idea de que la socialización secundaria depende del conocimiento que adquiere un individuo en función de su rol, ya que en la medida en que adquiere vocabulario específico de rol (lo que naturalmente representa conocimiento) se estructuran e internalizan “campos semánticos que estructuran interpretaciones y comportamientos de rutina dentro de un área institucional” <sup>354</sup>, pero siempre al rededor del conocimiento que es necesario en la vida cotidiana.

La socialización secundaria establecería una distinción entre los submundos y el Mundo que aprendió en la socialización primaria. En este sentido el individuo puede distinguir entre dos espacios y mundos distintos; por ejemplo, entre el mundo del trabajo y el mundo del hogar, en el que prevalece un valor superior el de la socialización primaria, por lo que el mundo de segundo orden dará una realidad parcializada.

Esto quiere decir que para los inmigrantes Digitales el mundo fuera del ciberespacio sí es más importante. Su formación identitaria, subjetividad y relaciones con otros están fuera del ciberespacio. Naturalmente vivimos en la sociedad y por lo tanto, las actividades económico-políticas están mediadas por las TIC, sin embargo, en la vida diaria la red no representa un factor determinante.

Esto significa que su vida en el ciberespacio es opcional y se requiere una operación mental de cambio del mundo físico al mundo cibercultural. Para este tipo de

---

<sup>354</sup> *Ibidem*, p.173

Ser-Usuario, el uso de una TIC requiere una preparación mental, en el que hay un razonamiento mucho más consciente de cómo utilizar un gadget.

En este tipo de personas existe una forma de vida fuera del ciberespacio, y una forma tecnológica de vida para cuando los usan. Esto principalmente porque su adquisición de conocimiento y relaciones no están mediadas por la tecnología. Por ejemplo, un adulto mayor, cuando requiere un dato o información consultará antes un libro o un manual que una página de Wikipedia o un tutorial en YouTube. El efecto concreto e inicial de las Instituciones ciberculturales es la creación de esa forma tecnológica de vida; ese momento en el que un adulto mayor puede decidir ver un video en YouTube en lugar de tomar su manual.

Para estas personas se crea un nuevo Mundo donde se establece una forma tecnológica de vida independiente de su vida cotidiana normal. Para estos usuarios la distinción entre el sujeto y el objeto es necesaria, y el concepto de Ser-Usuario mostraría que además de *Ser* son usuarios de una tecnología. A manera de síntesis, la siguiente tabla (Tabla B-1) pretende dar cuenta de las diferencias entre un Nativo y un Inmigrante Digital y su experiencia en la cibercultura

Tabla B-1: Diferencias entre Nativos e Inmigrantes Digitales

Tipo de Usuario	Nativos Digitales	Inmigrantes Digitales
Interpretación Fenomenológica Estricta	Ser	Ser-Usuario
Existencia de 1 o 2 "Modos de Vida"	Forma Tecnológica de Vida	Forma de Vida y Forma Tecnológica de Vida
Momento de Aprendizaje de Ciberespacio	Socialización Primaria	Socialización Secundaria

Fuente:

Elaboración Propia

Lo que nos muestra esto es que sí existe una diferencia entre el Ser-Usuario que es nativo digital, del Ser-Usuario que es un inmigrante digital, sobretodo porque el inmigrante digital no es en todo momento un Ser-Usuario.

¿Cuándo NO se es un Ser-Usuario? Cuando se está desconectado de las TIC. Cuando utilizamos palabras que no provienen del ciberespacio. Cuando hacemos actividades por el hecho de hacerlas. Cuando nos limitamos a pensar en el mundo físico que vivimos y lo que podemos hacer en él. Básicamente cuando nuestra consciencia habita la forma de vida.

Sin embargo, el inmigrante digital se vuelve un Ser-Usuario en las mismas condiciones que se explicaron en el capítulo tres, por lo que existen dos Mundos habitados casi simultáneamente. Es por este problema de distinción de Mundo que se recurrió al concepto de Instante, ya que durante esa pequeña distancia de tiempo el inmigrante digital es un Ser-Usuario.

Conocer la forma particular en la que el Ser-Usuario/inmigrante digital es afectado por las Instituciones ciberculturales sería un trabajo distinto, relacionado directamente con la pedagogía y el aprendizaje de las TIC por parte de grupos marginados, sin embargo, este apéndice pretende sentar una base, sumamente filosófica para continuar aprendiendo sobre las Instituciones ciberculturales.

## Apéndice C

### Foros y Temáticas de 4Chan

Abreviatura	Nombre	Temática
/3/	3DCG	Este foro se dedica a objetos creados con CGI que sean tridimensionales
/a/	Anime y Manga	Este foro está dedicado a la discusión de anime y manga.
/adv/	Advice	Dedicado a la búsqueda y entrega de consejos. Los consejos varían desde sugerencias de libros hasta cómo suicidarse. Como en todo foro anónimo las respuestas pueden ser bromas o apoyo serio.
/an/	Animals and Nature	Comparten imágenes de animales y naturaleza, tal como el título sugiere. No se permiten imágenes de crueldad animal.
/asp/	Alternative Sports	Foro dedicado para hablar de wrestling y deportes extremos, tales como Skateboarding o BMX.



Abreviatura	Nombre	Temática
/b/	Random +18	Este foro permite cualquier tema. Prácticamente no tiene restricciones, siendo su excepción la pornografía infantil. Sin embargo, los moderadores también tienen libertad absoluta de acción en este foro.
/biz/	Business and Finance	Se publican temas relacionados con los negocios, finanzas y economía. Las discusiones políticas van en /pol/ y las teorías de conspiración en /x/.
/c/	Anime and Cute	Sólo se aceptan imágenes de anime cuya naturaleza evoque ternura.
/cgl/	Cosplay and EGL	Los temas e imágenes se centran en cosplay y la línea de moda Elegant Gothic Lolita.
/ck/	Food and Cooking	Centrado en comida y cocina. Se aceptan fotos de alimentos, recetas y discusión de comida.
/cm/	Cute Male	Semejante al foro /c/, pero únicamente permite hombres, es posible shonen ai, pero nada de naturaleza yaoi.
/co/	Comics and Cartoons	Discuten cómics y animación estadounidense. Es común ver posteados cómics enteros en estos foros.
/d/	Hentai/Alternatives +18	Las imágenes de este foro son hentai. Se observa pornografía explícita con monstruos de tentáculos, bondage, etc.
/diy/	Do-It- Yourself	Aquí se deben postear guías o manuales de instrucciones que permitan crear cosas por uno mismo.

Abreviatura	Nombre	Temática
/e/	Ecchi +18	Las imágenes de este foro son ecchi (eróticas). Desnudos y softcore. Sólo entran temas "suggerentes", pero la pornografía explícita entra en el foro /d/.
/f/	Flash +18	Subforo especial para compartir archivos swf.
/fa/	Fashion	Únicamente se discuten temas sobre moda.
/fit/	Fitness	Discusiones sobre dieta, ejercicios, etc.
/g/	Technology	Se habla sobre tecnología del presente, pasado y futuro.
/gd/	Graphic Design	Para discutir sobre diseño gráfico y técnicas para ello (como "Photoshopeo"). Los pedidos van en /r/
/gif/	Animated GIF +18	Sólo se permiten imágenes de gifs animados. La naturaleza de las mismas incluye imágenes pornográficas y muertes grabadas.
/h/	Hentai +18	En este foro se postean mangas hentai y otras imágenes del mismo tema.
/hc/	Hardcore +18	En este foro se postean imágenes pornográficas.
/hm/	Handsome Men +18	Sólo se permiten fotos de pornografía gay masculina.
/hr/	High Resolution +15	En este foro sólo se pueden postear imágenes en alta resolución. No hay un tema específico. Las restricciones son únicamente en la calidad de la imagen, no sobre su contenido.

Abreviatura	Nombre	Temática
/i/	Oekaki +18	Aquí se pueden crear y compartir oekakis, por medio de un applet de dibujo gráfico.
/ic/	Artwork/Critique +18	Subforo dedicado a la valoración y crítica de ilustraciones propias. No se permite subir ilustraciones ajenas.
/int/	International	Habla sobre las culturas ajenas a la estadounidense y lenguas. Se pide respeto y tolerancia hacia las mismas.
/jp/	Otaku Culture	Los temas relacionados a este foro son sobre la cultura otaku.
/k/	Weapons	Plática sobre armas y material bélico.
/lgbt/	LGBT	Discusión sobre la comunidad LGBT y su estilo de vida. Se pide respeto al igual que en /int/.
/lit/	Literature	Pláticas sobre literatura. No permite fanfics.
/m/	Mecha	El centro de discusión son los mechas (p.ej. Mazinger, Robotech, etc).
/mlp/	Pony	Todo relevante a el universo My Little Pony: Friendship is Magic ha de ser posteado únicamente aquí
/mu/	Music	Habla sobre música, instrumentos musicales y cantantes
/n/	Transportation	Foro de medios de transporte, desde monociclos hasta aviones. Los coches se centran en el board /o/, y los tanques deben de ir en /k/.
/new/	News	Difunde noticias y cosas que suceden en la actualidad.
/o/	Auto	Foro de automotores e incluso modelos de carreras.

Abreviatura	Nombre	Temática
/out/	Outdoors	Discusiones sobre excursionismo, camping, etc.
/p/	Photography	Sirve para compartir las fotos de los usuarios. Se recomienda no subir fotos aleatorias.
/po/	Papercraft and Origami	Suben fotos de origami y cualquier manualidad hecha de papel. Muchos miembros suben tutoriales e imprimibles para manualidades en papel.
/pol/	Politically Incorrect +18	Debate sobre temas políticos y eventos actuales.
/r/	Request +18	Es un lugar para peticiones. Si se necesitan imágenes o links de algo en específico, uno inicia un tema sobre eso y espera a que los usuarios brinden la ayuda.
/rs/	Rapidshares +18	Subforo especial para compartir direcciones de descarga de archivos
/r9k/	Robot9000 +18	Aquí sólo se pueden postear cosas e ideas originales.
/s4s/	Shit 4chan Says +18	Aquí se suele publicar "shitposting"(posts que no van con la publicación o su contenido es pobre)
/s/	Sexy Beautiful Women +18	Únicamente se postean imágenes de mujeres, ya sea en poses sugerentes o en franca pornografía. No se permiten menores de edad ni hombres en las imágenes.

Abreviatura	Nombre	Temática
/sci/	Science and Math	Temas relacionados con ciencia y matemáticas. No permiten discusiones de religión vs ciencia.
/soc/	Social +18	Generalmente se ven temas como Rate me"(califícame) con la foto de la persona quien lo inició, también se comparten direcciones de redes sociales (como Hotmail, Yahoo, Facebook, etc), y códigos de región para encuentros casuales.
/sp/	Sports	Cualquier deporte es tema de conversación.
/t/	Torrents +18	Se comparten torrents de cualquier cosa, pero dominan de manera aplastante los torrents de JAV, o videos pornográficos de Japón.
/tg/	Traditional Games	Aquí uno puede discutir sobre cualquier juego, excepto videojuegos. Pláticas sobre Dungeons & Dragons, Magic: The Gathering o Monopoly son temas recurrentes.
/toy/	Toys	Sólo se aceptan imágenes y pláticas sobre juguetes y figuras de acción.
/tr/	Travel	Se comparten imágenes y pláticas de lugares que uno quiere o ha visitado.
/tv/	Television and Film	Lugar para discutir series de televisión y películas en general
/u/	Yuri +18	Imágenes yuri únicamente. Es decir, softcore entre mujeres. No se permiten hombres en las imágenes de este foro.

Abreviatura	Nombre	Temática
/v/	Video Games	Pláticas relacionadas con videojuegos y consolas donde abunda el greentext.
/vg/	Video Game Generals	En este subforo se desarrollan hilos alrededor de un título o género de videjuegos, o de una saga en concreto.
/vp/	Pokémon	Foro creado para hablar únicamente de Pokémon.
/vr/	Retro Games	Foro dedicado a hablar de juegos lanzados en 1999 o en años anteriores. No se permite hablar de consolas de sexta generación.
/w/	Anime Wallpapers	Comparte fondos de escritorio de animes.
/wg/	Wallpaper General +18	Aquí se comparten fondos de escritorio de cualquier tipo y tamaño.
/wsg/	Worksafe GIF	Foro similar a /gif/, con la diferencia de que se publica gif que no necesariamente son exclusivos para mayores de 18 años.
/x/	Paranormal +18	Cualquier historia o evento paranormal debe ir aquí.
/y/	Yaoi +18	Imágenes de tipo Yaoi (dibujos sobre relaciones homosexuales entre hombres)

Tabla C-1: Foros y Temáticas de 4chan

Fuente: Wikipedia. "Los Boards de 4chan". *Wikipedia*. Septiembre 2018, [https://es.wikipedia.org/wiki/4chan#Los\\_boards](https://es.wikipedia.org/wiki/4chan#Los_boards) (Último acceso:15 de Octubre del 2018)